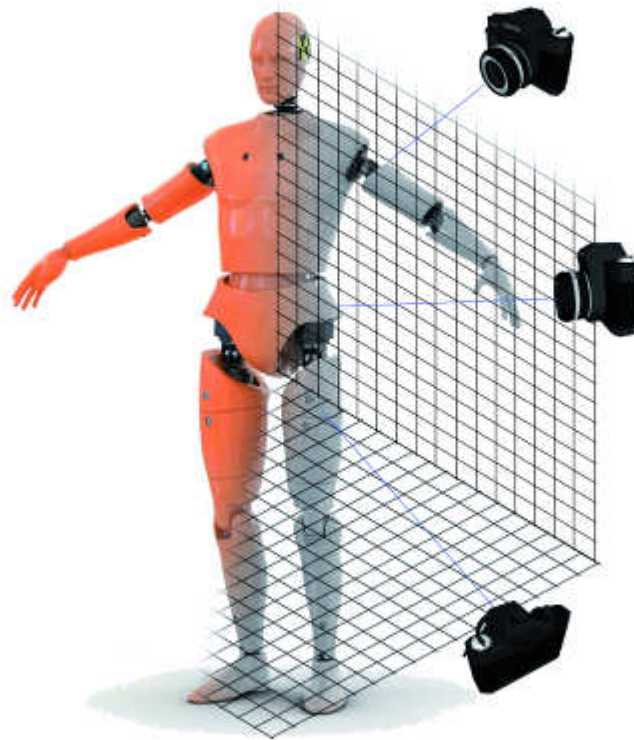


Ficha del Taller

"Introducción a la Fotogrametría para la producción audiovisual"

Introducción a la fotogrametría para la producción audiovisual

14 Y 15 DE MARZO DE 2018



Centro de Iniciativas Culturales (CICUS) | c/Madre de Dios 1 | 41004 SEVILLA | T. 955 42 01 55 - 955 42 01 56



Los talleres audiovisuales completan un año más, junto con las proyecciones de la XIII Muestra del Audiovisual Andaluz, la oferta del CICUS y Fundación AVA para la difusión del sector audiovisual en nuestra Comunidad Autónoma.

La fotogrametría es una técnica mediante la cual, utilizando múltiples tomas fotográficas, podremos luego generar un modelo 3D preciso que posteriormente utilizaremos en nuestra producción audiovisual.

Pongamos como ejemplo algunas de las aplicaciones de esta técnica:

- Recrear localizaciones para incluirlos mediante técnicas de croma en las escenas que así lo precisen de nuestro rodaje, por ejemplo, el patio de armas de un castillo.
- Usar ese patio de armas para incluirlo en una recreación 3D del castillo y que se usará en nuestro documental.
- Elementos en nuestro anuncio que de otra forma sería poco viable. Imaginemos una promoción de una bebida veraniega para la cual, necesitamos que llegue un coche con una caravana donde se dispensará la bebida pero no disponemos de los recursos para llevarlos hasta la zona de la grabación.
- La elaboración del rostro de nuestro personaje para aplicarla a un modelo 3D que usaremos nuestra animación. Necesitamos que nuestro protagonista salte por encima de un coche que va hacia él y no disponemos de un doble para ello.

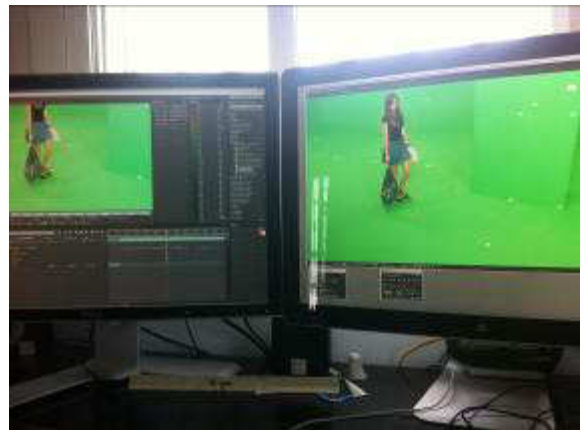
Como vemos, las aplicaciones creativas de esta técnica nos pueden llegar a facilitar mucho nuestro trabajo diario.

Por tanto el taller está orientado a cualquier persona que quiera conocer de forma práctica las bases fundamentales del proceso para la creación de elementos de escenario, recreación de entornos o la creación de personajes para su proyecto audiovisual.

El objetivo de este taller es explicar el proceso que va desde la obtención de las imágenes hasta su procesado final para la elaboración del modelo.

Contenido de la 1ª sesión formativa

- Exposición de un caso real de cómo tratar a través de fotografías elementos que podremos posteriormente transformarlo en 3D.
- Optimización del modelo para nuestras necesidades creativas.

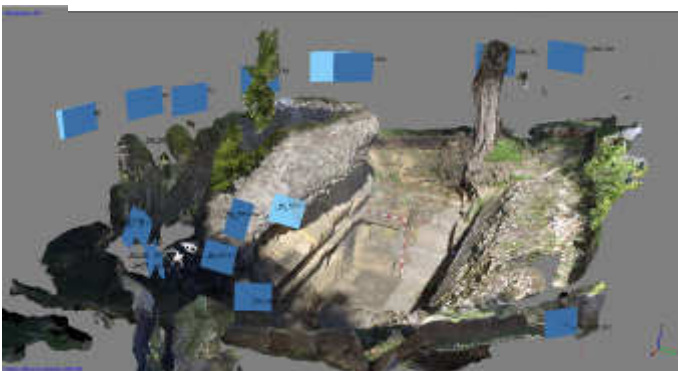


Contenido de la 2ª Sesión formativa

En esta segunda clase, se hará un caso práctico para que todos sepan cómo funciona, como optimizar los modelos y preparar el material para su utilización en el entorno al que vaya a estar destinado.

Preparación de la sesión de fotografía.

- Cómo realizar las fotografías.
- Seleccionar las fotografías para la reconstrucción en 3D del modelo.
- Generación de la nube de puntos, malla, modelo sólido y texturas.
- Optimización y exportación.



Metodología

El profesor acompañará sus explicaciones con material audiovisual que el alumno podrá seguir a través de proyecciones en la pantalla.

Los casos prácticos serán ejecutados por el profesor delante del alumnado y las partes de procesado de imagen digital serán igualmente proyectadas, para que el alumno pueda ir siguiendo paso a paso todo el proceso que realiza el profesor.

Requisitos de los participantes

Está dirigido a profesionales y estudiantes de los medios audiovisuales andaluces, así como a cualquier persona interesada en el mismo.

Sesiones

Miércoles 14/03/2018	10:00 a 15:00h
Jueves 15/03/2018	10:00 a 15:00h

Nº de horas: 10

Lugar

Sede del Centro de Iniciativas Culturales (CICUS), c/ Madre de Dios, 1-3, Sevilla;
espacio sala Casajús - ver mapa - ver web

Certificados y Créditos

Está prevista la expedición de certificados de asistencia y participación a los alumnos que asistan al menos al 80% de las horas del curso.

Solicitado el reconocimiento de Créditos de Libre Disposición

Dirección

- Luis Méndez Rodríguez – Director de Cultura y Patrimonio de la Universidad de Sevilla

Formador

Manuel García Rico



Ingeniero técnico, máster en Vídeo y Diseño Web, máster en Modelado y Animación 3D.

Cuenta con una extensa trayectoria en la creación de entornos virtuales 3D, especialmente en reconstrucciones arqueológicas y del patrimonio en 3D, además de la y postproducción de contenidos en

360°.

En los últimos años, ha trabajado como creativo y director técnico para varias empresas en la realización de contenido 3D y audiovisual para VR.

Pero también es formador, acumulando más de cuatro mil horas de docencia.

Precio

20€

Estudiantes/PDI/PAS Universidad de Sevilla: 10 €

Más información e Inscripciones

Nº de plazas: **40**

Inscripciones: WWW.CICUS.US.ES - SECCIÓN TALLERES

https://cicus.us.es/cas/public/index.php?page=taller/taller_listar

Plazo de inscripción: **08/02/2018 al 12/03/2018** o hasta la adjudicación de todas las plazas disponibles.

Más información en: <http://www.fundacionava.org/?section=fc-fundacionava&action=listar>

Organizan:

CICUS - Tfnos. 954557472 - 954551048

Fundación AVA - Área de Formación: 954 467311 - formacion@fundacionava.org