

videomAPPING

LUGAR DE REALIZACIÓN: Escuela de Arte de Mérida

FECHAS Y HORARIO:

26,27,28 de febrero y 1, 2, de marzo (16:00 a 20:00). 3 de marzo (9:30h a 14: 30 y 16:00 a 19:00 h)



JUSTIFICACIÓN

El videomapping es una forma de realización de eventos audiovisuales que utiliza las nuevas tecnologías sobre escenarios urbanos. Un ejemplo muy conocido es el videomapping que se realiza en el teatro romano de Mérida durante el festival de teatro clásico.

Esta formación contribuirá a dotar de unos conocimientos básicos a los profesores que impartan clase en enseñanzas afines. Partiendo de ello, se aprenderá a diseñar proyectos inicialmente sencillos con la idea de transmitírselo a los alumnos y poder ponerlo en práctica.

Es además la primera vez que se ofrece formación sobre éste tema, que cada vez gana más adeptos por su gran expresividad visual.

OBJETIVOS

- Explorar las últimas tecnologías de procesamiento de imágenes digitales, gráficos computerizados, producción y postproducción de video...
- Conocer las metodologías de diseño y recibir los conocimientos y habilidades para aprender a diseñar proyectos de videomapping como una forma de arte, espectáculos y comunicación.
- Valorar y hacer valorar el espacio cultural y artístico a través de las nuevas tecnologías.

CONTENIDOS DEL CURSO

Presentación e introducción al videomapping.

Entorno histórico: Uso de la luz y la imagen electrónica combinada con el entorno sonoro
Arquitectura 3d del videomapping: Un trabajo en equipo. Características de ésta técnica como espectáculo.

Presentación de referencias artísticas y visualización de contenidos multimedia. Planificación de proyectos.El espacio urbano como escenografía interactiva

Descripción y características de principales softwares y sistemas digitales para el videomapping 3d: 3D Max, Modul8, After Effects, Motion, Cinema 4D, Photoshop, Illustrator, Sketch Up, Resolume Arena, Mad Mapper, Arduino.

Planificación de proyecto

Planificación y elaboración del diseño del sitio y diseño de proyecto. Recopilación de datos y mediciones para determinar la óptica, la distancia de proyección de video y posicionar el set multimedia. Estudio de fachadas arquitectónicas y espacios públicos.

Introducción a las técnicas para la instalación de videomapping 3D. Definición de los conceptos y líneas narrativas para la composición visual y dinámica a representar. Composición de storyboards para narrativas de video y sonido. Introducción de software y resolución de problemas.

Diseño del proyecto y la interacción

Estudio de la arquitectura y la interacción en las artes visuales. Presentación de proyectos de diseño interactivo para espacios públicos y teatro.

Evaluación y estudio de la viabilidad de los proyectos de acuerdo a los lugares seleccionados
Diseño y composición de contenidos multimedia a través de las principales plataformas de software. Modelado 3d y animación. Iluminación de objetos 3d. Interacción entre software, procesamiento de video en tiempo real..

Introducción a las ópticas, iluminación y distancia: la tecnología de videoproyección. Elección de videoprojector, el uso de objetivos y el cálculo de distancias para la configuración específica del sitio.

Producción cross media:

Sistemas y uso de software y hardware específico para la proyección de video múltiple. Gráficos en movimiento. Videoedición. Producción y mezcla de la banda sonora
Uso de máscaras y técnicas para la videoproyección en el mapping.
Finalización de las técnicas y conocimientos adquiridos. Revisión de los proyectos producidos por los participantes



UNIÓN EUROPEA

Fondo Social Europeo

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Una manera de hacer Europa

videomAPPING

PONENTE

La formación estará a cargo de Pascuale Direse, profesor en la Academia de Bellas Artes de Rávena. Trabaja también como director artístico de proyectos en la compañía medialize.it

METODOLOGÍA

La metodología se basará en la visualización, explicación y demostración de los contenidos del curso, así como en el trabajo colaborativo de taller de todos los participantes para poner en práctica los contenidos aprendidos

DESTINATARIOS

Profesores de la familia profesional de Imagen y sonido.
Profesores de enseñanzas artísticas de Régimen Especial.
Profesores de plástica.
Se recomienda que los asistentes tengan cierto conocimiento de las tecnologías audiovisuales y de algún software asociado.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación "online".

Se evaluará el grado de adquisición de objetivos y contenidos mediante el análisis de las prácticas realizadas durante el desarrollo de la actividad.

Se expedirá un certificado de 28 horas (3 créditos) a los participantes que asistan como mínimo al 85% del tiempo de duración de la actividad (Orden del 31 de octubre de 2000 - D.O.E. de 4 de noviembre).

INSCRIPCIONES y LISTA DE ADMITIDOS

Puedes inscribirte en la página web del CPR de Mérida hasta el día 16 de febrero de 2018.

La lista de admitidos se publicará en esta misma web el día 19 de febrero.

Para llevar a cabo la formación, el número mínimo de participantes ha de ser 14 personas.



ORGANIZA:



Ana Isabel Chamizo Blázquez
Asesora de Formación Profesional y Enseñanzas de Régimen Especial
anabelchamizo@educarex.es
924009740



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Una manera de hacer Europa