



CURSO DE CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA, ENTORNOS INMERSIVOS E IMPRESIÓN 3D

Una vez que hemos llevado a cabo la documentación de objetos, piezas o estructuras, este segundo curso presencial, de 2 créditos de extensión, se centra en la utilización de la información obtenida, a partir de la cual podemos crear réplicas físicas mediante técnicas de impresión 3D, generar contenidos de alto impacto visual a través de la producción de audiovisuales y de videomapping, o diseñar entornos inmersivos e interactivos mediante la utilización de técnicas de Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Calendario (*):

Entornos inmersivos: Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Viernes 7 de abril | 9.00 a 14.00h

Impresión 3D.

Viernes 7 de abril | 15.00 a 20.00h

Videomapping.

Sábado 8 de abril | 9.00 a 14.00h

Edición de vídeo y audio.

Sábado 8 de abril | 15.00 a 20.00h

(*) Horarios provisionales que pueden sufrir alguna variación en función del número de inscritos. Los horarios definitivos se publicarán y enviarán a los asistentes cuando quede cerrada la inscripción.

ENTORNOS INMERSIVOS:
REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA



DESCRIPCIÓN

Durante el taller los alumnos tendrán la posibilidad de experimentar en primera persona las distintas tecnologías de Realidad Virtual y Aumentada aprendidas durante el curso. Además se realizarán demostraciones prácticas sobre la integración de contenido 3D en Oculus Rift.

OBJETIVOS

Los principales objetivos del taller podrían resumirse en los siguientes puntos:

- Probar y evaluar las distintas tecnologías de Realidad Virtual, cueva de RV, Google Cardboard y Oculus Rift.
- Mostrar el funcionamiento de una aplicación de Realidad Aumentada orientada al patrimonio cultural.
- Realizar una demostración de captura de movimiento utilizando la tecnología MoCap.
- Creación de un paseo virtual en Oculus Rift.
- Capturar contenido para aplicaciones de RV utilizando una cámara de 360°.

CONTENIDO

- Realidad Virtual.
- Realidad Aumentada.
- Captura de movimiento.
- Creación de un recorrido de Realidad Virtual.
- Grabación 360°.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Javier Esclapés.
- Créditos: 0,5 (5 h).
- Fecha: viernes 7 de abril de 2017.
- Lugar: Laboratorio de creación de contenidos multimedia, Biblioteca, Universidad de Alicante.



IMPRESIÓN 3D



DESCRIPCIÓN

Descripción de las técnicas de impresión 3D, posibilidades y limitaciones.

OBJETIVOS

El objetivo es que el alumno tenga unos conocimientos básicos de impresión 3D a la hora de afrontar una reproducción de un objeto, para que la pieza final se adecúe lo más posible al resultado esperado.

CONTENIDO

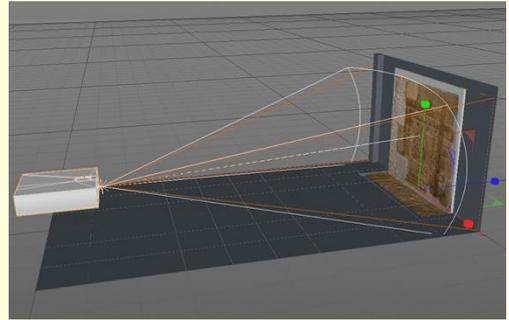
- Conocimientos básicos para la impresión 3D.
- Parámetros a tener en cuenta a la hora de diseñar una pieza para la impresión 3D.
- Elección del material y técnicas adecuados, según las necesidades.
- Errores más comunes a evitar a la hora de afrontar una impresión 3D.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Francisco Martínez Ferreras.
- Créditos: 0,5 (5 h).
- Fecha: viernes 7 de abril de 2017.
- Lugar: Laboratorio de impresión 3D, Universidad de Alicante.



VIDEOMAPPING



DESCRIPCIÓN

En el taller de *videomapping* realizaremos un ejercicio práctico de proyección adaptada en el yacimiento arqueológico de L'Alcudia de Elche (Alicante).

OBJETIVOS

El objetivo del taller es mostrar el procedimiento básico para realizar una proyección adaptada, aprendiendo a afrontar un proyecto de *videomapping* desde la primera toma de medidas y distancias hasta el ajuste final de los proyectores y su configuración.

Utilizaremos para ello software especializado y aprenderemos el uso del equipo técnico necesario.

CONTENIDO

- Introducción. Definición e historia del *videomapping*.
- Metodología y técnica.
- Breve introducción a la creación de contenidos y uso del software necesario.
- Caso práctico en el yacimiento. Disposición de proyectores, reproducción de contenidos y ajustes finales/*warping*.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docentes: Javier Sala.
- Créditos: 0,5 (5 h).
- Fecha: sábado 8 de abril de 2017.
- Lugar: Yacimiento arqueológico de L'Alcudia de Elche (Alicante).

EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO



DESCRIPCIÓN

El taller está enfocado a conocer y practicar la técnica de la edición en vídeo, para crear un producto audiovisual profesional, con diferentes estructuras y ritmos visuales. Se trabaja la edición con metraje sobre patrimonio cultural, creado y seleccionado para el curso.

OBJETIVOS

Aprender el manejo de un programa de edición de vídeo. Aplicar la teoría aprendida en el aula virtual y practicar las técnicas explicadas en los videotutoriales. Crear un producto audiovisual de divulgación sobre patrimonio cultural combinando los elementos del discurso: vídeo, música, voz y efectos visuales y sonoros.

CONTENIDO

- Repaso breve a los conceptos teóricos del aula virtual.
- Introducción a la interfaz del software y la disposición de los espacios de trabajo.
- Captura de medios, formatos y calidades.
- Edición de vídeo y audio sincroniza.
- Creación de ritmos, espaciado de tiempos.
- Base musical, efectos de transición y créditos.
- Exportar y publicar un audiovisual, formatos y calidades.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docentes: José Antonio Moya y Ramón Delegido.
- Créditos: 0,5 (5 h).
- Fecha: sábado 8 de abril de 2017.
- Lugar: Taller de Imagen de la Universidad de Alicante.