

Milano Roma Torino **Madrid** Barcelona São Paulo



Calle Larra, 14
28004 Madrid
Telf. 91 448 04 44
info@madrid.ied.es
www.ied.es

Espacios 3D: Proyectos en soportes interactivos



IED Cursos de Especialización 04/05



Espacios 3D: Proyectos en soportes interactivos

Saber manejar las constantes innovaciones de las tecnologías de la comunicación se ha convertido en una estrategia clave para situarse bien en un mercado cada vez más competitivo.

Este curso está dirigido a arquitectos, ingenieros, diseñadores industriales y de interiores, comisarios de arte, etc.; así como a todos aquellos que necesitan recurrir a las tecnologías interactivas existentes para la presentación de proyectos de entornos tridimensionales (internet, cdrom interactivo).

La estructura didáctica de este curso, así como sus contenidos planteados de una manera eminentemente práctica, a través de proyectos, laboratorios y workshops, buscan cubrir todas las necesidades que el profesional tiene en el momento de preparar un proyecto.

Información General:

Duración: 5 meses 140 horas. Noviembre 04 - Abril 05.

Horario: De 19,30 a 22,30 horas, dos y tres tardes por semana.

Plazas: Máximo 20 alumnos.

Dirigido a: Arquitectos, interioristas, ingenieros, diseñadores industriales y a todas aquellas personas interesadas en la presentación de proyectos en soportes interactivos.

Certificado: Al término del curso se entregará un certificado acreditativo tras haber realizado y superado satisfactoriamente el mismo.

Director del curso: Miguel Solak.

1ª UNIDAD:
METODOLOGÍA LABORAL Y CONOCIMIENTO DE LA TECNOLOGÍA

Cómo enfrentar un proyecto multimedia, conocimiento de cómo construir una interface gráfica y estructura de navegación. Gestión de un producto interactivo para web o cdrom. Conocimiento de las tecnologías existentes a través de workshops y laboratorios.

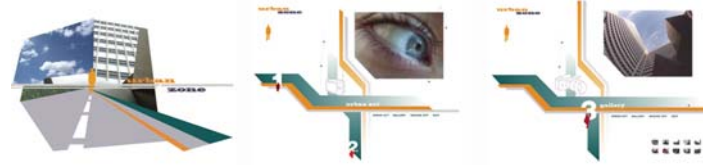
METODOLOGÍA (5 horas)

- Comprensión de metodología de proyecto.
- Metodología: Creación de hypermedias. El guión interactivo. Organización laboral en producción.

PROYECTO (30 horas)

- Conocimiento de las técnicas y posibilidades de desarrollo tecnológicas.
- Teoría y práctica de interactividad, interface de usuario, navegación y usabilidad.
- Práctica a través de proyecto y laboratorios.
- Durante el proceso de taller, los alumnos dispondrán de la opción de pedir asesoramiento técnico específico en las herramientas aprendidas, dependiendo de las necesidades del grupo.
- Las clases asistenciales de proyecto serán de gestión de los contenidos, planteamientos conceptuales y seguimiento, siendo apoyadas por un foro permanente en la web para dudas y consultas.

PROFESORADO, en anteriores ediciones: Carlos Brenes – IED Madrid | José Corujeira – Diseñador Digital | Fernando de Pablos – Saatchi & Saatchi | Manuel García – Estudio Manuel Estrada | Frank García - Diseñador Digital | Álvaro Martín - Consultor | Antonio Sanjuán - Mezcla S.L. | Miguel Solak - Diseñador Digital


2ª UNIDAD:
HERRAMIENTAS 3D

3D STUDIO MAX (27 horas) | Software de diseño y modelado de formas volumétricas, creación de prototipos o maquetas virtuales tridimensionales.

- Las geometrías: formas, extrusión, mallas, creación y manipulación de objetos
- Luces y texturas, la aplicación de los materiales a formas en 3d
- Introducción a la animación en 3ds Max, movimiento de objetos 3d.
- La cámara; producción audiovisual en proyectos 3D, movimientos de escenario.

3ª UNIDAD:
HERRAMIENTAS DE RETOQUE FOTOGRÁFICO Y DE PELÍCULAS

ADOBE PHOTOSHOP 7.0 (9 horas) | Concepto de uso, procesos de collage fotográfico digital, aplicable en la ubicación de maquetas en espacios reales, retoque y depuración de imágenes. Image Ready: software de optimización de recursos fotográficos para productos web, lo que facilita una rápida descarga de los contenidos.

- La imagen en mapa de bits.
- Transformaciones generales a la imagen.
- La selección.
- Trabajo con capas.
- Recursos específicos de retoque fotográfico.

PREMIERE (12 HORAS) | Software de edición de vídeo digital.

- Distintos formatos y recursos de vídeo digital e interactivo.
- Recorte y edición de películas.
- Efectos gráficos.
- Preparación de películas para uso en internet y con interacción.

4ª UNIDAD:
NUEVAS TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS

DREAMWEAVER Y JAVASCRIPT (21 horas) | La construcción de paginas web fotográfico-textuales. Diseño e implementación técnica de un site en internet.

- Introducción al lenguaje html.
- Las capas y las tablas, construcción de la estructura de la pagina web.
- El recurso fotográfico.
- El recurso textual, libros de estilo.
- Comportamientos interactivos.
- Introducción al lenguaje de programación JavaScript.

FLASH (21 horas) | Aproximación a los programas de implementación web y multimedia, soporte tecnológico estándar en la creación de entornos interactivos.

- Los actores gráficos, creación y manipulación de recursos.
- La animación frame a frame, uso de movieclips.
- Iniciación a Actionsript. Aproximación al lenguaje de programación del software.
- Interactividad y creación de elementos. Integración con los nuevos media, vídeo y audio.

LABORATORIOS Y WORKSHOPS:
RECURSOS TECNOLÓGICOS DE VÍDEO Y 3D

U-LEAD - QUICK TIME VR (3 horas) | Vídeos de realidad virtual. Entornos panorámicos y de objeto.

VÍDEO STREAMING (3 horas) | Técnicas utilizadas para publicar vídeo y audio a través de internet. Radio y televisión por internet.

SHOCKWAVE 3D (6 horas) | Uso de los recursos estándares de Macromedia Director para realizar películas interactivas en 3d.