

PRESENTACION

Desde hace varios años esta muy presente las tecnologías sobre realidad virtual aplicadas al campo de la comunicación, imagen y sonido. En **COMUNICARTE 2003**, este taller proporciona a los participantes una visión general de la herramienta ULTIMATE y sus posibilidades a la hora de generar una realidad y/o escenografía virtual.

1. **Fechas:** 23 al 27 de junio de 2003
2. **Nº participantes:** 15
3. **Precio:**

MATRICULA GENERAL:

211,00 €

MATRICULA ALUMNOS Y EXALUMNOS IES PUERTA BONITA:

176,00 €

CONTENIDO

Ajustes de cámara, descripción de mandos y su correcta utilización, el ajuste manual (carta de grises) y parametral, la MCP y la OCP. Correcciones de luminancia y crominancia.

Como analizar la calidad de imagen, localización de sus defectos y mandos del control que los corrigen, metodología para la igualación de dos o más cámaras (etalonación de imágenes).

La Iluminación, iluminación de un objeto con respecto a un tiro de cámara, frontal, lateral, contraluz, cenital, contra-cenital. Iluminación del set, corrección de imágenes con luz.

El ULTIMATE. Set-up menús de utilización, generación del mate, FG menús y utilización, BG menús y utilización, integración e integración de las tres secciones básicas, ajuste básico para conseguir una imagen integrada.

El set virtual ideal, iluminación y acomodación al mismo, método de trabajo mixto (real-virtual), método de trabajo en grupo.

PONENTE

Personal de BRAINSTORM

EMPRESA COLABORADORA:

BRAINSTORM