



TÈCNiques INFORMÀTIQUES DE REPRESENTACIÓ PER ESCENÒGRAFS

DADES BÀSIQUES

Dates: del 9 de gener al 28 de febrer de 2017
Horari: Dimarts i dijous de 18:30 a 20:30 h.
Hores lectives: 45
Modalitat: presencial
Lloc: Institut del Teatre
Inscripcions: del 17 de novembre al 12 de desembre 2016
Matrícula: Del 12 al 16 de desembre de 2016
Preu: 270€ (20% de descompte graduats de l'Institut del Teatre)
Places: 12
Selecció: per ordre d'inscripció

Direcció:

Especialitat d'Escenografia de l'Escola Superior d'Art Dramàtic (ESAD). Institut del Teatre.

Bibiana Puigdefàbregas, Cap d'Especialitat (puigdefabregassb@institutdelteatre.cat)

Presentació:

L'Especialitat d'Escenografia creu interessant desenvolupar en paral·lel als seus estudis d'ensenyaments superiors i reglats en Escenografia un curs no reglat (fora d'horari) per de dibuix per ordinador aplicat a l'escenografia.

El curs té una específica orientació en de les diferents aplicacions del mercat (**3D Studio Max, AutoCad i Photoshop**) sempre buscant la millor la eficiència de cada programari per la projecció escenogràfica.

Descripció resumida dels objectius:

- Iniciar a l'alumne en el llenguatge i codis dels programes de dibuix 3D per poder dissenyar els seus propis projectes escenogràfics.
- Aprendre a donar diverses possibilitats tècniques i artístiques a través del dibuix assistit amb ordinador.
- Aquest primer curs, ha de permetre familiaritzar a l'alumne amb els programaris que es faran servir en la projecció escenogràfica.

A qui va dirigit:

Persones interessades en l'aplicació del dibuix assistit per ordinador en la representació del projecte escenogràfic (àmbit espacial).

No cal tenir coneixement de bàsic dels programes que seran emprats durant el curs: Photoshop, 3D Studio Max i AutoCad però el caràcter semi-intensiu del curs demandarà desenvolupar alguns exercicis i pràctiques fora de l'horari de classe.



Sortides professionals:

- Representació de projectes escenogràfics

DOCENT

Àlex Aviñoa

Llicenciat en Art Dramàtic per l'Institut del Teatre de Barcelona en l'especialitat d'Escenografia. Màster en Art digital, Animació i Videojocs de la UPC.

Firma el disseny d'il·luminació de molts espectacles teatrals entre els que destaquen: "Daurrodó" dirigida per Joan Baixas al TNC, "Ausencias" dirigida per Jordi Oriol, L'Empestat dirigit per Xavier Albertí, "Ningú no ens vol protegir del cel" dirigit per Silvia Delagneau, firma les llums d'alguns concerts al Palau de la Música per a l'Orquestra simfònica del Vallès, "Safari Pitarra" al TNC dirigit per Jordi Oriol; "Fronteres" al TNC dirigit per Alicia Gorina, Rafael Spregelburd i Xavier Martínez, concerts al Palau de la Música per a l'Orquestra Simfònica del Vallès, "Symon Pédicrí" de Diego Anido (2013), "Somni" estrenat a la Seca i dirigit per mercè Vilà Godoy, "T-ERROR" dirigit per Jordi Oriol (2012), "En Comptes de la Lletera" espectacle de creació de la companyia Indigest (2012), "El Furgatori" de Josep Pedrals i dirigit per Iban Beltran(2012), "L'any que ve serà millor" dirigit per Mercè Vilà Godoy (2012), "Els Bojos del bisturí" dirigit per Àngel Llacer, "Home Natja" dirigit per Jordi Oriol (2011), "Katastrophe" de la companyia Sr Serrano, "Prometeu no res" codirecció i creació de Silvia Delagneau, Diego Nido i Jordi Oriol, (2010), "Vagas noticias de Klamm" dirigit per José Sanchis Sinisterra (Sala Beckett, 2009), "Las chicas de las tres y media Floppies" dirigit per Mercè Vila Godoy (Nau Ivanov, 2008).

També ha fet el disseny d'escenografia dels espectacles "Ausencias", "L'Empestat", "En Comptes de la Lletera", "L'any que ve serà millor", "Home Natja", "Las chicas del tres y media Floppies" i "Por culpa de Yoko".

Com a tècnic de llums i maquinista ha treballat des de l'any 1999 per multitud d'empreses i companyies com: Moonlight, Albadalejo, Teatre Tantarantana, L'òpera de Sabadell, la Sala Apolo, Companyia Metros, la Sala Apolo.

També ha treballat en els departaments artístics i d'atrezzo de la sèrie *Infidels* (TV3 2009 i 2010), del programa *El homiguero* (Canal Cuatro, 2007) i La triologia *Los Martes de Carnaval*, dirigida per José Luis Garcia Sánchez (2007).

PROGRAMA

PRESENTACIÓ

- Sovint els programes de dibuix 3D tenen infinitat de possibilitats i hom pot esdevenir perdut en un mar de paràmetres i combinacions possibles. Aquest curs té com a objectiu iniciar a l'alumne en el llenguatge i codis d'aquests programes per poder dissenyar els seus propis projectes.
- En aquest curs l'alumne aprendrà les diverses possibilitats tècniques i artístiques del dibuix assistit amb ordinador. Per fer-ho, es treballarà amb l'Autocad, el 3D Studio Max, el motor de render Vray i el Photoshop. Aquests 4 programes,



combinats, poden donar resultats molt atractius alhora de fer plànols i renders explicatius dels nostres projectes.

- L'objectiu principal per aquest primer curs és conèixer i familiaritzar-se amb els 4 softwares, perdre'ls la por i fer ús dels recursos apresos per tal d'optimitzar la feina el màxim possible.

OBJECTIUS GENERALS

- Aprendre a treballar en complexitat i a fer ús de les eines facilitades pels programes ja siguin de 2D o de 3D per tal de poder fer presentacions o esbossar idees.
- Adquirir els coneixements bàsics dels programes Autocad, 3D Studio Max, motor de render Vray i Photoshop.

ESTRUCTURA DEL CURS

• BLOC 1: AUTOCAD

- INTRODUCCIÓ A L'AUTOCAD (Entorn, acomodament, capes...) **3h**
- 2D (Línies, polilínies, coordenades, blocs, atributs...) **3h**
- 3D (Sòlids, poligonatge, superfícies, operacions booleanes...) **3h**
- LAYOUT I IMPRESSIÓ (Disseny de Layout, escala...) **3h**
- EXPORTAR ARCHIUS **2h**
- PRÀCTICA **2,5h**

Temporalització: 16,5 hores

Objectius específics: Establir un ordre de treball i assolir coneixements suficients en Autocad per poder dibuixar un plànol d'implantació o de construcció.

• BLOC 2: 3D STUDIO

- INTRODUCCIÓ AL 3D STUDIO MAX (Entorn, acomodament, importar arxius) **2h**
- MODELATGE 3D (Sòlids, booleanes, polígons editables, modificadors, sistemes de treball...) **4h**
- RENDER (Coneixement de l'entorn de render Vray, anàlisi d'imatges render...) **4h**
- LLUM I CÀMERA (Física de la llum, nocions bàsiques foto, anàlisi de la llum en el render, tipus de llums, animació càmera...) **4h**
- TEXTURA
 - (Mapes de textura, UWMMap, física bàsica dels materials) **4h**



- (Introducció a la tècnica unwrapping) **2h**
- PRÀCTICA **2,5h**

Temporalització: 22,5 hores

Objectius específics: Establir un ordre de treball i assolir coneixements suficients en 3D MAX per poder començar a fer renders derivats del treball previ fet en Autocad.

- **BLOC 3: PHOTOSHOP APLICAT AL RENDER, COMPLEMENTACIÓ VRAY**

- PHOTOSHOP
 - Ajudes per a la creació de textures **2h**
 - Ajudes per a la postproducció bàsica **2h**
- VRAY
 - Objectes proxy **3h**

Temporalització: 7 hores

Objectius específics: Conèixer de quina manera Photoshop ens pot ajudar a crear textures més realistes i utilitzar elements proxy per a poder renderitzar arxius molt pesats.

CRITERIS D'AVUACIÓ

Per aprovar el curs serà obligatòria l'assistència d'un 80% de les classes i la presentació d'un treball vinculat a cada un dels 2 primers blocs. Els treballs es recolliran al final del curs.

INSCRIPCIONS A SECRETARIA ACADÈMICA

Secretaria Acadèmica General
Horari de 10.30 a 14.30h i de 15.30 a 17h. Divendres tarda, tancat
Plaça Margarida Xirgu, s/n. 08004 Barcelona
Tel. 93 227 39 55
sec_acad.it@institutdelteatre.cat

MÉS INFORMACIÓ

formaciocontinuada@institutdelteatre.cat

[IT Estudis de Postgrau](#)