UNIVERSIDAD DEL CINE

CACODELPHIA STUDIOS

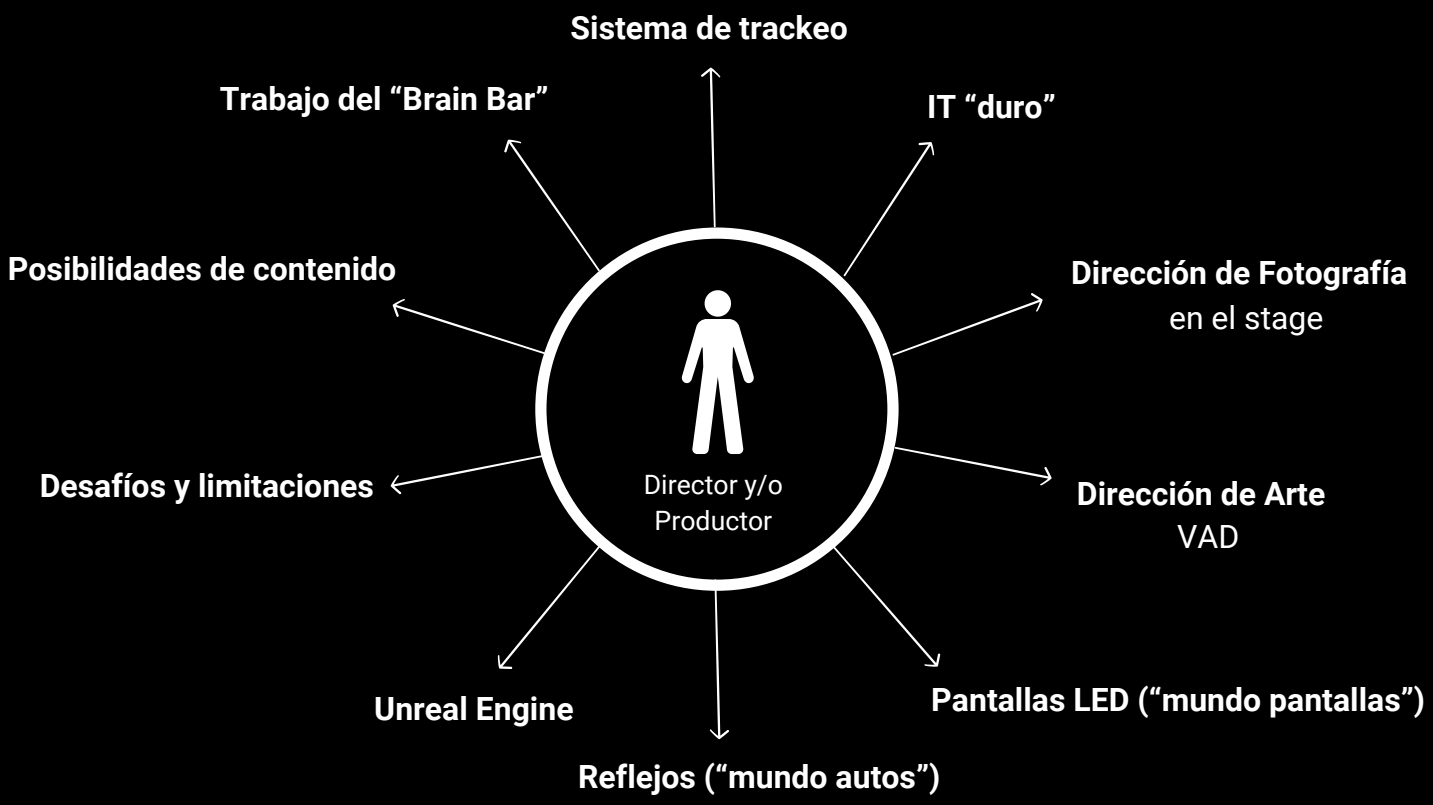
Taller abierto de

VIRTUAL PRODUCTION



Objetivo:

Vamos a zambullirnos en el mundo del **Virtual Production**, desde el punto de vista de la dirección. En todo momento estaremos recorriendo los campos **teóricos, técnicos y artísticos con la práctica** en el stage más grande de LATAM. De esta manera proponemos trabajar el taller con un **concepto 360°**, colocando al director y/o productor en el centro. La idea no es hacer un curso específico de operación de una técnica puntual, sino tomar las riendas del **Virtual Production**. Tomaremos un **atajo práctico** que nos permitirá adquirir las habilidades necesarias para movernos en estas nuevas realidades.



Unidades:

Sistema de trackeo:

- Repaso de sistemas de trackeo en general
- Concepto y definiciones
- Inside-Out and Outside-In tracking systems
- Aplicación práctica de un sistema de trackeo



Sistema de tracking **MoSys** - Star Tracker

Unreal Engine:

- Creación de mundos
- Assets
- Lighting
- Performance



IT “duro”:

- Servidores
- Tarjetas
- Redes
- Cableados



Unidades:



Dirección de Fotografía en el stage:

- Seteo de lentes
- Comportamiento del foco
- Innovación del foco en Virtual Production
- Previsualización y cinemáticas a **método iterativo** en estudio
- Profundidad de campo en virtual
- Iluminación para el “outer” frustrum
- Concepto de continuidad lumínica en volumen
- Iluminación externa en el stage e iluminación con paneles LED

Dirección de Arte:

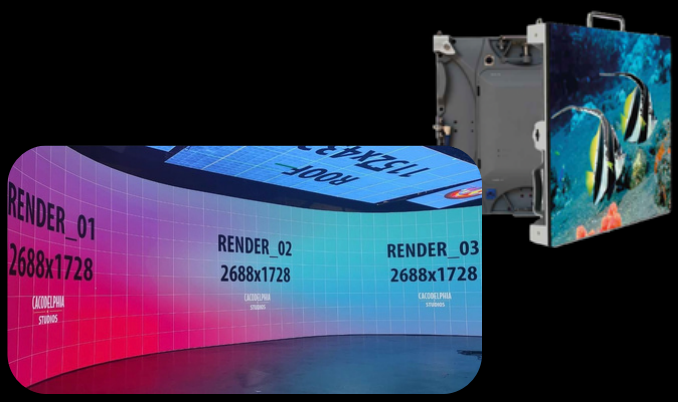


- Integración de objetos reales con “mundo virtual”
- Concepto de VAD (Virtual Art Department)
- Creación de escenarios
  - Marketplace
  - 3D
  - Fotogrametría
  - IA (Inteligencia Artificial)

Unidades:

Pantallas LED (“mundo pantallas”):

- Conceptos
- Modelos
- Montaje
- Operación
- Software
- Calibración
- Mantenimiento
- Reparación



Reflejos (“mundo autos”):

- Manejo del techo
- Pantallas
- Distancias
- Sistemas de reproducción
- Posicionamiento en el set
- Influencia en la performance del sistema de trackeo
- Ventajas de techos motorizados
- Importancia de los FX
- Problemas de “defore”
- Capacidad de montaje y desmontaje veloz







Unidades:

Trabajo del “Brain Bar”:





- Operadores del engine
- Artistas técnicos
- Ingeniería en sistemas (redes)
- Ingeniería de LED
- Camera tracking supervisor
- Técnicos de LED
- Sincro/Genlock

Posibilidades de contenido:





- 2D
- 2.5D
- 3D
- y mucho más que 3D...

Desafíos y limitaciones:

- Casos Argentinos
- Situación internacional
- Tendencias fututras

“Vamos a estimular la cabeza del director y/o productor con un aprendizaje **práctico**, aplicando **método de casos** permanentemente...”

El taller será coordinado por Gastón Gallo y técnicos expertos en cada área en **Cacodelphia Studios**



Gastón Gallo

Cofundador & Director de Cacodelphia Studios

clickeá acá para ver a Gastón Gallo en Linkedin