

CURSOS

JULIO

del 6 al 17



DE

PIM, PAM, PUM
por Puño

--
ARQUITECTURA VIRTUAL
por Ricard Pérez

--
PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS
por Diego Obiol

--
RHINOCEROS. Nivel Intermedio-Avanzado
por José Ramón Tramoyeres

--
WEARABLES DIY APLICADOS A LA MODA
por Demetrio Muñoz Blanco, Ernesto Oliver Chiva

--
INDESIGN PARA PRESENTACIONES
por Virginia Calero

--
FOTOGRAFÍA DE PRODUCTO
por Alessandro Lourenço

--
TU IMAGEN HABLA DE TI: el poder de comunicación
a través de tu imagen
por Elena Sanz ¿Qué me pongo?

--
EL ESPACIOAUDIBLE (espacio y sonido)
por Fernando Ortuño y Edu Comelles

--
DISEÑO DE ILUMINACIÓN ESCÉNICA Y PLÁSTICA DE LA LUZ
por Luis Crespo

--
¿PUEDO APRENDER A SER MÁS CREATIVO? Pues claro que sí!
por Ana Illueca

VERANO

Inscripción del 25 de mayo al 28 de junio
www.easdvalencia.com/cursosdeverano

organizados por:

EASD FGUV

PIM, PAM, PUM

por PUÑO

Cómo idear, realizar y publicar un librito en cinco días de verano

20 hores / 20 Places

del 6 al 10 de juliol / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 70€ / Precio EASD: 58€ / Precio UV: 58€

DESCRIPCIÓ

Durante cinco días inventaremos un universo propio, documentaremos y clasificaremos lo que contiene dicho universo y crearemos a partir de él una micro-publicación autoeditada.

El taller tendrá lugar tanto dentro como fuera de la escuela y no será necesario saber dibujar.

OBJECTIUS

Inventar un universo estéticamente coherente.

Experimentar con la narración no aristotélica.

Conocer técnicas de estimulación creativa.

Aprender a autoeditarse de manera económica.

Experimentar con la planificación y amortización de los proyectos gráficos.

PROGRAMA

Lunes: Presentación, juegos creativos, explicación del proyecto y primeros pasos.

Martes y miércoles: Desarrollo y realización del proyecto.

Jueves: Escaneado, maquetación, generación de pdfs, elección del papel.

Viernes: Impresión, grabado, etc. y presentación y venta de los fanzines.

ARQUITECTURA VIRTUAL

por Ricard Pérez

Curso 3D Max & iluminación con V-Ray

40 horas / 15 Places

del 6 al 17 de julio 2015 / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 177€/ Precio EASD: 146€ / Precio UV: 146€

El curso pretende formar en el manejo profesional del motor de render V-Ray dentro de 3D Max, tanto para presentaciones fotorrealistas como conceptuales (Concursos, Proyectos Finales de Carrera). Se enfoca con un sentido práctico y ameno. Se insertan 3 sesiones prácticas que permiten un asentamiento de los conocimientos adquiridos durante el curso. También se ha rediseñado el temario para maximizar conocimientos y se han incorporado las últimas novedades del Software V-Ray.

REQUISITS

Al tratarse de un curso de nivel intermedio/avanzado se recomienda acudir con unos conocimientos previos del interfaz de 3D Max y Photoshop para garantizar el máximo aprovechamiento del mismo. No es condición imprescindible pero si muy recomendada el haber trabajado previamente con ambos programas a nivel usuario durante los estudios o en el terreno profesional. Igualmente los conceptos clave de iluminación, cámara y materiales se tratan desde la base para depurar errores y sentar las bases de una metodología profesional de trabajo en ambos softwares.

OBJECTIUS

Alejado de los cursos convencionales que se ofrecen en las academias, muestra al alumno el por qué de las soluciones que se plantean en la realización de infografías.

Todas las escenas, así como los pasos para la resolución de las mismas se encuentran pre-renderizadas, de este manera se dispone de más tiempo para el análisis y el planteamiento de soluciones alternativas.

Que el alumno entienda y adecúa los conocimientos adquiridos para afrontar cualquier escena que se le plantee.

Se pretende dotar al alumno de una herramienta útil, hacerlo autónomo y no "autómata", saber el por qué de las soluciones y poder afrontar con seguridad un Concurso o un Proyecto real de arquitectura o interiorismo.

El objetivo es doble; por un lado minimizar el número de horas y por otro lado maximizar la cantidad de conocimientos. No obstante y con las experiencias en los cursos previos, se han incorporado 2 ó 3 prácticas supervisadas y ver o encontrarse con los fallos delante del profesor y su inmediata corrección.

El perfil también ha de cubrir capacidades y sensibilidad para la maquetación y composición gráfica, conocimientos de tipografía y recurso de postproducción en el tratamiento de las imágenes.

PROGRAMA

1. Bloque básico

1.1. Software & Hardware

- 3D Max 2011/2012/2013/2014 (32 y 64 bits)
- V-Ray 2.4/2.5/3.0/3.0.08
- S.O. Windows 7 y 8, 32 & 64 Bits.
- Memoria RAM (límites y opciones) - Tarjeta Gráfica (leyendas urbanas).
- Discos duros HDD vs SSD (recomendaciones, advertencias y consejos).
- Placa base / Ventilación.
- Precios y observaciones.

2. Organización, conceptos básicos y fotografía

2.1. Esquema de trabajo

- Importar de Autocad/Revit/SU/Archicad/Solidworks (Sólidos curvos, metodología, ordenación de capas, opciones de importación, unidades de trabajo).

- Espacio de trabajo en 3DMax (Personalización)

2.2. Análisis de los rebotes de la luz ¿Qué es y cómo funciona el motor

V-Ray?

2.3. Cámara V-Ray Physical Cam

- Fotografía y composición (regla de los tercios/sección áurea)
- V-Ray Physical Cam (Propiedades y controles)

3. Iluminación

3.1. Tipos de emisores de luz (Herramientas para iluminar).

- 3D Max Standard (Free Spot, Target Direct, Omni)
- V-Ray Light (Plane-Sphere-Dome-Mesh)
- V-Ray Light IES (Fotométricas)
- V-Ray Light Mtl (Direct Light)
- V-Ray Sun/V-Ray Sky
- V-Ray IBL (Image Based Lighting)
- Luminarias y resoluciones

3.2. Ayudantes (Light Lister)

3.3. Linear Work Flow (Método de trabajo Lineal - Profesional/LWF)

3.4. Metodología y Equilibrio lumínico (Test de luces y fotografía)

3.5. Escenarios de iluminación (Exteriores/Interiores/Producto)

Práctica 1 - Iluminación

4. Materiales

4.1. Conceptos básicos y recursos en internet.

4.2. Editor de materiales "Compact & Slate".

4.3. Coordenadas de mapeado UVW Map Mod

4.4. V-Ray Mtl (esquemas y ejemplos).

- Cristal
- Maderas y parquetes
- Lacados
- Cerámicos, porcelana
- Líquidos y agua
- Plásticos
- Metales
- Tierra, arena, asfaltos
- Pavimento aceras
- Ladrillo, hormigón, bloques
- Opacidad

4.5. V-Ray Light Mtl

4.6. Enrutar y gestión de bibliotecas

Práctica 2 - Materiales

5. Modificadores & Otros

- 5.1. Modificadores & Efectos V-Ray
 - V-Ray Proxy
 - V-Ray Fur
 - V-Ray Displacement Mod
 - Césped
 - V-Ray Pano
 - V-Ray Stereo Image
 - Fuego/Velas
 - Hair & Fur (moquetas) (Mod)
 - V-Ray Toon
 - V-Ray Lens Effects
 - V-Ray Environment Fog
 - Proyector (Standard Spot Light + Projector Map)
 - Luz Volumétrica (Volume Light 3D Max)
 - Tipo de cámara (Ojo de Pez)
 - Cloth (tejidos) (Mod)
 - Material by element (Mod)
 - Moquetas y alfombras

Práctica 3 - Modificadores

- 5.2. Fondos y escenarios

- 5.3. Plugins & Scripts (contenido extra opcional)

- Ivy Generator - RPC (Archvision) - Onyxtree - Scalpelmax (Cebas)
- Batzal Roof Designer - Book Manager - Floor Generator - Hexalattice Generator
- Mighty Tiles - Siger V-Ray Studio Pro - Siger V-Ray Materials Pro - Sweep + V-Ray
- Cam Lister - Greeble - Snow Flow - Blinds - Lego - En-rich Dirt - Pipe Generator

6. Motor V-Ray (Síntesis)

- 6.1. Motor Baja Calidad (TEST)
- 6.2. Motor Media Calidad (Análisis materiales/modificadores y otros)
- 6.3. Motor Alta Calidad (Render final)

7. Postproducción

- 7.1. Resolución, formatos e imprenta
- 7.2. Método de trabajo en Post-Producción
- 7.3. Trabajo por capas (utilidades)
 - Esquemas
 - Capa DIRT ó AO (AMBIENT OCCLUSION)
 - Capa Wire
 - Capa Light/Light Select
 - Capa Reflect/Specular
 - Capa Z Depth
- 7.4. Filtros & Efectos en Photoshop CS6
 - Frischluft "Glow" / Topaz Labs "Adjust"
 - Photowiz "B&W Styler 1.0" / Alien Skin "Bokeh"
 - Andromeda / Nik Software "Color Effex Pro"
 - Knoll Light Factory / ePaper PT Lens
 - Richard Rosenman "DOF PRO" / Neat Image "Reduce Noise"
 - On One Software "Genuine Fractals"
 - Fusión de imágenes / Vectorizado "render a cónica"
 - Squirlyz Water Reflections (animación GIF)

Práctica 4 - Post - Producción (contenido extra)

**Contenido extra, dependiendo del tiempo disponible en base al desarrollo de las clases, y el nivel de partida del alumnado.*

DISEÑO Y CREACION DE REVISTAS ONLINE

por Diego Obiol

20 horas / 20 Places

del 6 al 10 de juliol / de 16:00 a 20:00h

Precio Normal: 70€ / Precio EASD: 58€ / Precio UV: 58€

DESCRIPCIÓN

En este taller, con enfoque eminentemente práctico, desarrollaremos un proyecto de revista enfocado a la web.

OBJECTIUS

El objetivo del curso es el desarrollo de un proyecto editorial utilizando Wordpress, la herramienta de gestión de contenidos en internet por excelencia. Realizaremos nuestro proyecto, daremos un repaso a esta herramienta y al finalizar el curso tendremos la revista publicada en la web.

PROGRAMA

Publicar revistas en internet: Ejemplos, casos de éxito.

Argumentos hay que tener en cuenta a la hora de plantear un proyecto de revista online

Nuestro proyecto de revista digital: objetivos, secciones y estructura de contenidos

Diseño de la revista basado en una plantilla base de Wordpress

Haciendo funcionar WordPress. Instalación en el servidor y repaso al entorno de administración de esta herramienta.

Personalización de la plantilla de Wordpress que hemos diseñado.

Preparación y subida de contenidos.

"Cierre" de la publicación y estrategia de difusión en redes.

RHINOCEROS

por José Ramón Tramoyeres
Nivel Intermedio-Avanzado

40 horas / 15 Places

del 6 al 17 de juliol 2015 / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 177€/ Precio EASD: 146€ / Precio UV: 146€

DESCRIPCIÓ

Curso de modelado 3d, enfocado al uso del software como herramienta de diseño. El curso esta dividido en 2 módulos. **Modulo 1**, modelado de superficies y sólidos. **Modulo 2**, técnicas avanzadas de modelado 3d, edición y análisis de sólidos y superficies.

Al final de cada módulo, cada participante desarrollará un proyecto para tener experiencia en la aplicación de las herramientas digitales a un proyecto real.

REQUISITS

Recomendable conocimiento de Rhinoceros nivel Básico o experiencia en modelado 3d en otro software (3dmax, Maya, Blender....)

OBJECTIUS

Comprender el modelado y flujo de trabajo de NURBS, MAYAS y T-SPLINES.

Desarrollar capacidad de modelado de geometrías complejas.

Edición de formas complejas

Capacidad de generar información 2D/3D

Introducción al modelado y generación de ficheros para imprimir en 3d

Capacidad para desarrollar proyectos propios.

PROGRAMA

El curso se divide en 2 módulos:

Módulo 1_modelado de superficies y sólidos NURBS

1.1_solidos primitivas

1.2_edicion de sólidos

1.3_Splines (líneas 2d y líneas 3d)

1.3_superficies NURBS free-form (formas orgánicas)

1.4_Solidos

1.5_planimetria, generación de 2d

1.6_intercambio de archivos, exportar e importar

1.7_Proyecto individual fin de módulo

Módulo 2_ Técnicas avanzadas de modelado 3d, Meshes y T-splines

2.1_tecnicas avanzadas de modelado y edición 3d

2.2_de NURBS a MESH

2.3_Analisis de Superficie y Sólidos

2.4_Gestion Archivos impresión 3d

2.5_T-splines

2.5.1_primitivas T-SPLINES

2.5.2_edicion T-SPLINES

2.5.3_de T-SPLINES a NURSB

2.6_ Proyecto individual fin de módulo

WEARABLES DIY APLICADOS A LA MODA

por Demetrio Muñoz Blanco, Ernesto Oliver Chiva

25 horas / 20 Places

del 13 al 17 de juliol de 2015 / de 15:00 a 20:00h

Precio Normal: 97€ / Precio EASD: 79€ / Precio UV: 79€

DESCRIPCIÓ

Este curso está pensado para todas aquellas personas con inquietud para aprender y desarrollar habilidades en el campo de los wearables. Las prendas tecnológicas ya forman parte de nuestro día a día, y gracias a microcontroladores como Arduino podemos aprender a utilizarlos en nuestros proyectos de manera sencilla.

En parejas se desarrollará un proyecto durante la semana. Se empezará explicando las posibilidades que nos ofrece esta tecnología y el alumno deberá centrar sus esfuerzos en desarrollar una prenda que incluya una de estas aplicaciones tecnológicas. Será tutorizado por los profesores del curso que ayudaran en la programación y guiaran en las diferentes fases del desarrollo del proyecto.

La idea es servir como base introductoria a este tipo de tecnologías, cada vez más utilizada, y buena experiencia de coworking y de introducción al movimiento Maker y DIY, cada vez más populares en todos los campos creativos.

REQUISITS

Conocimientos básicos de diseño de moda y confección.

OBJECTIUS

Introducción a la tecnología de wearables, desarrollo práctico de la metodología mostrada en el taller, elaboración de prendas electrónicas sencillas.

PROGRAMA

Introducción a los wearables aplicados a la moda. En este curso utilizaremos variedad de actuadores, sensores y elementos básicos de electrónica con los que realizaremos los diferentes proyectos. Los proyectos los desarrollarán los alumnos con el material y los conocimientos que se desarrollen durante el taller. Utilizaremos Arduino Nano como sustituto de los LilyPad. La tela utilizada en cada proyecto no se incluye en el precio del curso ya que cada grupo la elegirá y comprará dependiendo de las necesidades de su proyecto. El material utilizado en los proyectos se repartirá entre los asistentes.

- Introducción a Arduino y a los componentes a utilizar.
- Brainstorming
- Diseño de proyecto
- Tutorización y desarrollo del proyecto
- Presentación del prototipo realizado

INDESIGN PARA PRESENTACIONES

por Virginia Calero

40 horas / 15 Places

del 6 al 17 de julio 2015 / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 177€/ Precio EASD: 146€ / Precio UV: 146€

DESCRIPCIÓ

El curso está orientado a adquirir los conocimientos teórico-prácticos que le permitan desarrollar la maquetación de un diseño o proyecto, documentos interactivos, catálogos, revistas, cartelería y folletos publicitarios, etc... para diferentes medios y dispositivos.

REQUISITS

No es necesario un conocimiento previo de Indesign

OBJECTIUS

Conocer las principales funcionalidades de Adobe Indesign, de manera que al finalizar el curso, el alumno sea capaz de realizar y maquetar en distintos soportes gráficos.

Aprender a utilizar las distintas herramientas vectoriales y de maquetación en distintos tipos de aplicaciones prácticas, para impresión, presentación en pantalla y diferentes dispositivos.

Adquirir conocimientos de forma práctica y que estos resulten útiles en la carrera del alumno.

PROGRAMA

- 1.- Introducción a la interfaz del programa.
- 2.- Creación y preparación del documento, páginas maestras, secciones y retícula.
- 3.- Formato de texto: Kerning, tracking, alineación, ajustes p&j, creación y aplicación de estilos.
- 4.- Gráficos, dibujo vectorial e importación de imágenes.
- 5.- Listas, tablas, sangrías y tabulaciones.
- 6.- Creación de documentos interactivos, hipervínculos, marcadores, botones, inserción de audio, video y transiciones de página.
- 7.- Exportación interactiva y creación de pdfs.

FOTOGRAFÍA DE PRODUCTO

por Alessandro Lourenço

20 horas / 15 Places

del 6 al 10 de juliol / de 16:00 a 20:00h

Precio Normal: 94€ / Precio EASD: 77€ / Precio UV: 77€

DESCRIPCIÓN

Habitualmente nos encontramos en la situación de necesitar la fotografía para dar salida profesional o artística a nuestros proyectos: presentar nuestro producto a un concurso o mostrarlo para optar a un puesto de trabajo, por ejemplo. Y también es muy habitual que no contemos ni con el equipo adecuado o con el presupuesto para pagar un profesional.

La idea de este curso práctico es enseñar al alumno a trabajar con recursos mínimos y llegar a un resultado profesional en la fotografía de un producto. Partiremos de la idea de trabajar con presupuesto cero, usando un móvil o cámara compacta, luz natural, reflectores y difusores. A partir de ahí iremos evolucionando las técnicas, usando focos de LED y Focos de Flash.

Trabajaremos siempre con la cámara sincronizada a un ordenador para poder analizar las fotos a cada disparo y hacer los ajustes necesarios hasta llegar a un resultado satisfactorio.

Fotografiaremos distintos tipos de productos y materiales, como cristal, madera y metal, siempre buscando la mejor forma de representarlos.

La post-producción la realizaremos con los programas Adobe Lightroom Y Adobe Photoshop. El conocimiento básico de estos programas ayuda pero no es necesario, ya que se enseñará todo paso a paso.

El objetivo final del curso es que el alumno sea capaz de fotografiar sus trabajos y presentarlos de manera profesional sin importar los recursos que tenga.

REQUISITS

Conocimientos mínimos de fotografía

Conocimiento del funcionamiento de su propia cámara, si la quiere traer al curso (NO es indispensable traer cámara)

Teléfono móvil con cámara incorporada (o cámara compacta). (NO es indispensable traer teléfono móvil o cámara compacta)

Conocimientos mínimos de informática

OBJECTIUS

Enseñar técnicas básicas de fotografía, iluminación y post-producción para fotografiar productos.

Usar diferentes recursos de iluminación, como luz natural, LED y flashes de estudio.

Enseñar técnicas básicas de post-producción usando los programas Adobe Lightroom y Adobe Photoshop.

El objetivo principal del curso es que el alumno, al final del mismo, sea capaz de fotografiar productos con los recursos que tenga disponibles, llegando a un resultado satisfactorio.

PROGRAMA

Día 1

16:00 - 18:00

Fotografiar un producto usando un teléfono móvil con cámara integrada, o cámara compacta, iluminando con luz natural.

18:00 - 20:00

Post-producción en Adobe Lightroom y Adobe Photoshop

Día 2

16:00 - 18:00

Fotografiar un producto usando una cámara DSLR sincronizada a un ordenador con Adobe Lightroom, iluminando con focos de LED.

18:00 - 20:00

Post-producción en Adobe Lightroom y Adobe Photoshop

Día 3

16:00 - 18:00

Fotografiar un producto usando una cámara DSLR sincronizada a un ordenador con Adobe Lightroom, iluminando con flashes de estudio y usando un fotómetro.

18:00 - 20:00

Post-producción en Adobe Lightroom y Adobe Photoshop

Día 4

16:00 - 18:00

Fotografiar un mueble usando una cámara DSLR sincronizada a un ordenador con Adobe Lightroom, iluminando con Flashes de estudio.

18:00 - 20:00

Post-producción en Adobe Lightroom y Adobe Photoshop

Día 5

16:00:00 - 20:00

Los alumnos podrán traer un producto para fotografiar y, entre todos, elegiremos cual o cuales productos fotografiar debido al tiempo limitado que disponemos.

Al final de la clase los alumnos podrán llevar los archivos en alta resolución para hacer la post-producción en casa.

TU IMAGEN HABLA DE TI:

el poder de comunicación a través de tu imagen

por Elena Sanz / Quémepongo

25 horas / 20 Places

del 6 al 10 de juliol 2015 / de 9:00 a 14:00h

Precio Normal: 89€ / Precio EASD: 73€ / Precio UV: 73€

DESCRIPCIÓN

¿Quieres aprender las bases de la asesoría de imagen?

A través de este Curso puedes conocer las técnicas y conocimientos básicos que te permitirán entender los criterios a tener en cuenta para conocer el lenguaje de las prendas a partir de los códigos de imagen y que bien estructuradas consiguen proyectar una imagen determinada en cualquier trabajo, ya sean editoriales, alta costura, producciones teatrales, etc.

Por otra parte las habilidades comunicativas y la imagen personal son importantes en tu ámbito personal y profesional ya que no hay una segunda oportunidad para causar una primera buena impresión. Por ello es importante transmitir seguridad no solo a través de la comunicación verbal sino también a través de nuestra imagen.

La correcta gestión de nuestra imagen personal, favorece nuestra identidad y por tanto potencia la autoestima y la seguridad en nosotros mismos, por lo que somos más efectivos, transmitimos mejor y vendemos con mayor facilidad.

Se trata un curso teórico y práctico que va dirigido a todas aquellas personas interesadas en el mundo de la asesoría de imagen, el estilismo... ya sea para reforzar tu carrera profesional, especializarte en dicha técnica o como enriquecimiento personal.

OBJECTIUS

Interpretar las líneas, formas, colores y volúmenes, en un vestuario a partir del patronaje y detectar la imagen que proyectará nuestro cliente con esa indumentaria. Aprender a diseñar en base a los códigos de imagen que no solo armonicen en belleza con nuestro cliente o público objetivo sino que consigamos visualizar con anterioridad qué combinación de líneas, formas, colores y volúmenes así como de tejidos serán los adecuados para conseguir proyectar una imagen de seriedad, seguridad, jovialidad, etc...

PROGRAMA

Conceptos básicos de la asesoría de imagen y sus objetivos

El poder de la comunicación a través de la imagen.

Códigos de imagen personal y cómo se aplican según las cualidades de imagen para estilismos y diseño de colecciones.

Proporción corporal tanto en belleza como según la imagen personal más adecuada.

Tipologías femeninas y masculinas

Correcciones ópticas a través de la indumentaria a través de las líneas, las formas y los volúmenes.

La teoría del color: como influye el color en las prendas y en el rostro.

Los Tejidos: como influye el aspecto y el color del tejido en la imagen personal.

La estrategia de los complementos

El Análisis de guardarropa y el fondo de armario, ideas clave para diseñar una colección.

Las técnicas del personal shopper para asesorar a nuestros clientes.

Cómo adaptar las tendencias al perfil profesional y personal tanto nuestro como de nuestros clientes o público objetivo.

EL ESPACIOAUDIBLE (espacio y sonido)

por Fernando Ortuño y Edu Comelles

25 horas / 15 Places

del 13 al 16 de juliol 2015 / de 10:00 a 14:00h / 17 de juliol mati i vesprada

Precio Normal: 118€ / Precio EASD: 96€ / Precio UV: 96€

DESCRIPCIÓ

En este curso se plantea explorar desde el diseño expositivo y de una manera teórico/práctica y colaborativa, la exposición y representación del arte sonoro, así como la de cualquier manifestación artística [video creación, instalación, museografía, etc] que se transmita a través de la escucha. El curso gira alrededor de la búsqueda de soluciones que desde la técnica, la tecnología y la estética, contribuyan a resolver la objetualización de un material intangible como es el sonido.

Como parte de un proceso transversal, se explorará de una forma amplia y abierta el sonido como material creativo y también, más allá de sus manifestaciones artísticas se estudiará como una herramienta a utilizar dentro del interiorismo [en el mismo rango y nivel de influencia en los que utilizamos la colorimetría, las texturas, la iluminación, etc.] a la hora de configurar un proyecto.

REQUISITS

Este curso está dirigido a Diseñadores Expositivos, Interioristas, Arquitectos y Licenciados en Bellas Artes interesados en este campo. No se requieren conocimientos previos en sonido.

OBJECTIUS

El objetivo principal del curso consiste en crear un grupo de trabajo y debate, que partiendo de una base teórica sobre el diseño expositivo y el arte sonoro explore la interrelación, en ambos sentidos, entre espacio y sonido.

PROGRAMA

Elementos teóricos:

Introducción al Diseño Expositivo. Conocimiento, análisis, características y tipologías

Introducción al Arte Sonoro. Conocimiento, análisis, características y tipologías.

Elementos prácticos:

La escucha. Aprender a escuchar para aprender a utilizar y proyectar el sonido:

Práctica #01.- "Como escuchar el mundo a través de un micrófono". Un paseo sonoro por la ciudad.

El sonido en el espacio público. El paisaje sonoro: **Práctica #02.**- "Cierra los ojos y abre los oídos". Diseñemos un punto de escucha.

El sonido en el espacio expositivo. La exposición del arte sonoro: **Práctica #03.**- "Nada que ver". Como exponer el sonido. El sonido a través del altavoz.

Debates:

"Como transformar el espacio" El sonido como herramienta para el diseño.

DISEÑO DE ILUMINACIÓN ESCÉNICA

Y PLÁSTICA DE LA LUZ

por Luis Crespo

20 horas / 20 Places

del 6 al 10 de juliol de 2015 / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 71€ / Precio EASD: 57€ / Precio UV: 57€

DESCRIPCIÓ

Un aprendizaje detallado y práctico

De fácil aplicación en nuestro trabajo y que nos ayude a desarrollar nuestras capacidades como creadores y nuestro valor como profesionales.

Constará de una parte teórica donde se analizará qué es la luz, como se comporta y que efecto tiene sobre aquello en lo que incide y aquellos que la perciben. Se prestará especial interés a las capacidades comunicativas de la luz y a los aspectos psicológicos de la misma.

En la parte práctica se presentarán los diferentes medios en el mercado para producirla y manipularla. No es un curso técnico. El alumno aprenderá como solicitar y conseguir lo que necesita de los oficios técnicos, y si lo desea, a realizarlo a sí mismo. El objetivo no es aprender a manejar aparatos ni displays de iluminación o interpretar complicados manuales técnicos.

Aprenderá a expresar con claridad lo que precisa, a hacerse entender y diseñar sus propias luces de acuerdo a sus necesidades e intereses. Todo ello de manera realista y manejando el vocabulario y los conceptos necesarios para resultar eficaz y resolutivo.

Se realizarán visitas al Teatro Principal de Valencia, a un Teatro Alternativo, la Sala Off y prácticas específicas en el Conservatorio Superior de Música.

REQUISITS

Conocimientos básicos del espacio y las tres dimensiones.

Conocimientos básicos de dibujo y técnicas de expresión plástica.

OBJECTIUS

Conocer las capacidades expresivas de la luz y aprender a elegir y utilizar esas capacidades de la manera más acertada en relación a la producción artística, bien sea la iluminación de espectáculos, presentaciones de productos, iluminación de exposiciones, iluminación de interiores o exteriores, o cualquier otro fin.

Conocer el vocabulario y las estructuras del escenario y el equipamiento con especial cuidado en la maquinaria técnica y las luminarias.

Mejorar y agilizar el proceso de traducción de los conceptos, emociones y poéticas de diferentes textos y creaciones dramáticas a imágenes tridimensionales reales observando el tratamiento de la luz y la sombra.

Redescubrir el valor y la esencia individual de cada objeto y de cada espacio desde el punto de vista del contexto y la atmósfera que lo rodea.

Profundizar en el manejo de los conceptos espaciales.

Valorar su lenguaje plástico personal como iluminadores y aprender a conjugarlo con el de otros creadores.

Valorar el trabajo en equipo y aprender a nutrirse del trabajo de otros creadores.

Aprender a trabajar la luz y su ejecución con limitaciones de tiempo, espacio o

presupuesto.

Desarrollo de un estilo personal de presentación y negociado de la propuesta de iluminación escénica, de interior y exterior, así como de presentación de producto.

PROGRAMA

DIA 1º

Aproximación a los conceptos de espacio, luz, movimiento y objeto por medio del estudio de trabajos y ejemplos reales y análisis de sus cualidades plásticas. Interrelaciones de la luz con el resto de elementos plásticos.

La capacidad narradora de la luz. Explotación de las posibilidades y capacidades comunicativas propias de la luz como elemento plástico.

Propuesta y aportación de textos dramáticos cortos para realización de ejercicios prácticos durante el curso.

DIA 2º

Especificación de las diferencias y puntos de encuentro entre los diferentes campos de trabajo donde se puede ejecutar un diseño de iluminación. Escenario y espectáculos, instalaciones e intervenciones, presentaciones y exposiciones, cualquier tipo de arquitecturas efímeras, interiores y exteriores.

Análisis de la intencionalidad del acto u objeto que se ha de iluminar. Estudio de los diferentes medios y métodos para lograr llevar a término la presentación de la intención artística propuesta y su ejecución.

DIA 3º

Normalización del alumno con los materiales y vocabulario más específico de la iluminación a través del estudio práctico y visualización de los mismos. Absorción y aplicación de ese aprendizaje a su propio método de trabajo.

Visualización y estudio del material didáctico aportado por el profesor. Videos, Imágenes, textos y bibliografía Gráfica.

DIA 4º

Ejercicio Práctico de creación y ejecución sobre texto propuesto en DIA1º :

_Análisis de la obra, el producto o el espacio previo a la creación.

_Creación de un diseño básico de iluminación.

_Maquetación y render del diseño propuesto.

Realización de una maqueta de iluminación, con la finalidad de favorecer el proceso de investigación y creación previo al montaje real, en el cual se dispone siempre de tiempo muy limitado.

_Correcciones sobre el diseño básico.

_Realización de Rider técnico y planos de implantación de luminarias.

DIA 5º

Visita completa a instalaciones de salas de teatro y a su dotación técnica, así como el manejo y la experimentación con diferentes luminarias y material técnico específico.

Visitas al Teatro Principal de Valencia, a un Teatro Alternativo, la Sala Off y prácticas específicas en el Conservatorio Superior de Música de Valencia.

¿PUEDO APRENDER A SER MÁS CREATIVO?

PUES CLARO QUE SÍ!

por Ana Illueca

20 horas / 15 Places

del 6 al 10 de julio de 2015 / de 10:00 a 14:00h

Precio Normal: 94€ / Precio EASD: 77€ / Precio UV: 77€

DESCRIPCIÓN

Este taller, que nace del amor a la creatividad, es un llamamiento a la necesidad de pararse a pensar, antes de ponerse a hacer.

El objetivo es buscar en nosotros la actitud creativa. Diferenciar las buenas ideas, saber valorarlas y juzgarlas.

Principalmente aprenderemos, de forma práctica, técnicas creativas para llegar a las ideas. Pero también investigaremos en diferentes campos de inspiración, veremos nuevas herramientas que cambian tu proceso mental, trabajaremos el desbloqueo o practicaremos la difícil tarea de recibir una crítica o, peor aún, de hacerla.

Trabajaremos para saber formular la pregunta correcta que estimule nuestra creatividad.

REQUISITS

Apto para todos los creadores o estudiantes de disciplinas creativas (diseño, moda, escenografía, producto, publicidad...)

OBJECTIUS

Aprender técnicas creativas. Construir un criterio propio. Saber juzgar las ideas para elegir la óptima.

PROGRAMA

DÍA 1: Acercarnos a la creatividad. Diferenciarla y aprender a juzgarla y valorarla.

Buscar en nosotros la actitud creativa y aprender a idear en equipo.

DÍA 2: Explorar y conocer las variables de nuestra creatividad, el entorno, nuestro cuerpo y nuestra psique. Descubrir cómo llegamos a las ideas.

DÍA 3: Trabajar en las principales herramientas creativas: escucha, crítica, exigencia e investigación.

DÍA 4: Salir del espacio de confort y experimentar. Aprender de otros. Abrirse a nuevos lugares, herramientas, materiales.

DÍA 5: Asentar lo aprendido, digerir y reflexionar de nuevo algunos contenidos.

Lo importante es llegar a la pregunta correcta.

organizados por:

**EASD
FGUV**

Todos los cursos se desarrollarán en la Sede de Velluters de la Escola d'Art i Superior de València. En la PLaza Viriato s/n. 46001 Valencia.

www.easdvalencia.com/cursosdeverano