

mundosDIGITales

2005

25 Junio - 2 Julio | A Coruña, ESPAÑA

animación | efectos especiales | Talleres
Avanzados | Videojuegos | Festival de Animación
conferencias | proyecciones | Zona de Juegos
proyecciones | conferencias Videojuegos | I
tournament | campeonatos multiusuario

Organiza:



Espectacular inmersión sensorial, nun novo espacio expositivo, cunha cuidada ambientación, no que se advirte o progreso das novas tecnoloxías, que permiten a superación do espacio, o tempo e posibilitan a interactividade para acadar que o público sinta o que é...



galicia
dixital

e x p o s i c i ó n

<http://galiciadixital.xunta.es>

*Mosteiro de San Martín Pinario
(a 50 m. da Catedral)
Santiago de Compostela*



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA,
COMUNICACIÓN SOCIAL E TURISMO
Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual



Galicia
camiños de
concordia

Bienvenida | Wel come

Una vez más, volvemos a encontrarnos en esta cuarta edición de Mundos Digitales con los últimos avances en el campo de la animación 3D y los efectos especiales. Este ha sido un año especialmente prolífico para la industria de la creación digital por lo que contaremos con la presencia de representantes de algunas de las más destacadas compañías internacionales sin olvidar la importante aportación que las producciones españolas han dado al panorama de la animación 3D. También celebramos la segunda edición del Festival Internacional de Animación, en el que 160 producciones de 18 países han participado en la selección, dando clara muestra del empuje de las realizaciones independientes, que esperamos que encuentren en este marco un foro adecuado para la difusión del talento creador de sus autores.

La aparición de nuevas tecnologías en el ámbito de los videojuegos ha merecido también una atención especial en el diseño del programa, que dedica una parte importante a talleres y conferencias impartidos por profesionales de empresas punteras en esta industria, así como al establecimiento de un espacio de juegos permanente, donde el público podrá tomar contacto con los últimos títulos aparecidos y las nuevas consolas de reciente o próxima aparición en el mercado.

Desde el Comité Organizador esperamos que estos días sirvan para potenciar la inspiración, el aprendizaje y el encuentro entre profesionales y que esta 4ª edición de Mundos Digitales contribuya en la medida de sus posibilidades al crecimiento de este sector en nuestro país, del que vosotros, que asistís a estas jornadas, sois los verdaderos protagonistas.

Manuel Mejjide
Director

Indice | Index

Animación y Efectos Especiales <i>Animation and Speccial Effects.</i>	02
Festival Internacional de Animación <i>International Animation Festival.</i>	43
Premios Especiales <i>Special Awards.</i>	51
Videojuegos <i>Videogames.</i>	55

CReditos | CReditTs

DIRECTOR

Manuel Mejjide

COMITÉ EJECUTIVO

Gema García. Caixa Galicia
Manolo Gómez. Dygra Films
Luis Hernández. Universidade da Coruña
Manuel Mejjide. Universidade da Coruña
Felicitas Rodríguez. Xunta de Galicia
Ignacio Varela. Consorcio Audiovisual de Galicia

COMITÉ ASESOR

Xosé Manuel Barreira. Filmix Animation
Ramón Bermejo. Grandola Nova
Santiago Cárdenas. Softgal
Pancho Casal. Continental
Enrique Criado. Enxebre Entertainment
Ignacio de la Cierva. 3Deseos
Beatriz Legerén. Interacción
Luis Rivero. Urbansimulations
Jesús Vecino. Bren Entertainment

COORDINADOR ANIMACIÓN Y EFECTOS ESPECIALES

Manuel Mejjide. Universidade da Coruña

COORDINADOR FESTIVAL DE ANIMACION

Juan Montes de Oca. Universitat de las Illes Balears

COORDINADOR VIDEOJUEGOS

Flavio Escribano. Infopixel Spain

SECRETARIA

Carmen Diz. Universidade da Coruña

COORDINACIÓN TÉCNICA

videaLAB. Universidade da Coruña

MEDIOS AUDIOVISUALES

Enxebre Entertainment

DISEÑO GRÁFICO

José Nieto. Universidade da Coruña

RESPONSABLE TÉCNICO. FESTIVAL DE ANIMACIÓN.

Antonio Seoane. Universidade da Coruña

TRADUCCIONES

Liam Ó Ceallaigh

DISEÑO WEB

Id Creación Gráfica

PRENSA

Silvia Cossío. Octo Europa

AGENCIA DE VIAJES

Ciberviaxes

IMPRESA

Peragallo S.L.

IMPRESIÓN DIGITAL

Imyg

REPORTAJE AUDIOVISUAL

Facultad de Ciencias de la Comunicación. UDC





ISAAC KERLOW

Isaac Kerlow is a computer animation pioneer, and the author of best-selling "The Art of 3D Computer Animation and Effects". After spending nine years at Disney, Isaac is currently a consultant to computer animation companies in Asia and Europe, and has a computer-animated movie in development. Between 1997 and 2004, Isaac was Director of Digital Production at The Walt Disney Company, where he led several initiatives related to producing entertainment with new media, including 3D computer animation and 24P High Definition digital moviemaking. In this role Isaac participated in creative and production decisions that impacted dozens of animated and live action projects company-wide. Prior to that Isaac led for two years the group of digital animators and artists at Disney Interactive, where he oversaw creative and production aspects of over 20 computer games. Before joining Disney, Isaac spent a decade at Pratt Institute in New York where he was a tenured professor and the founding chairman of the Department of Computer Graphics and Interactive Media.



MIKE MILNE

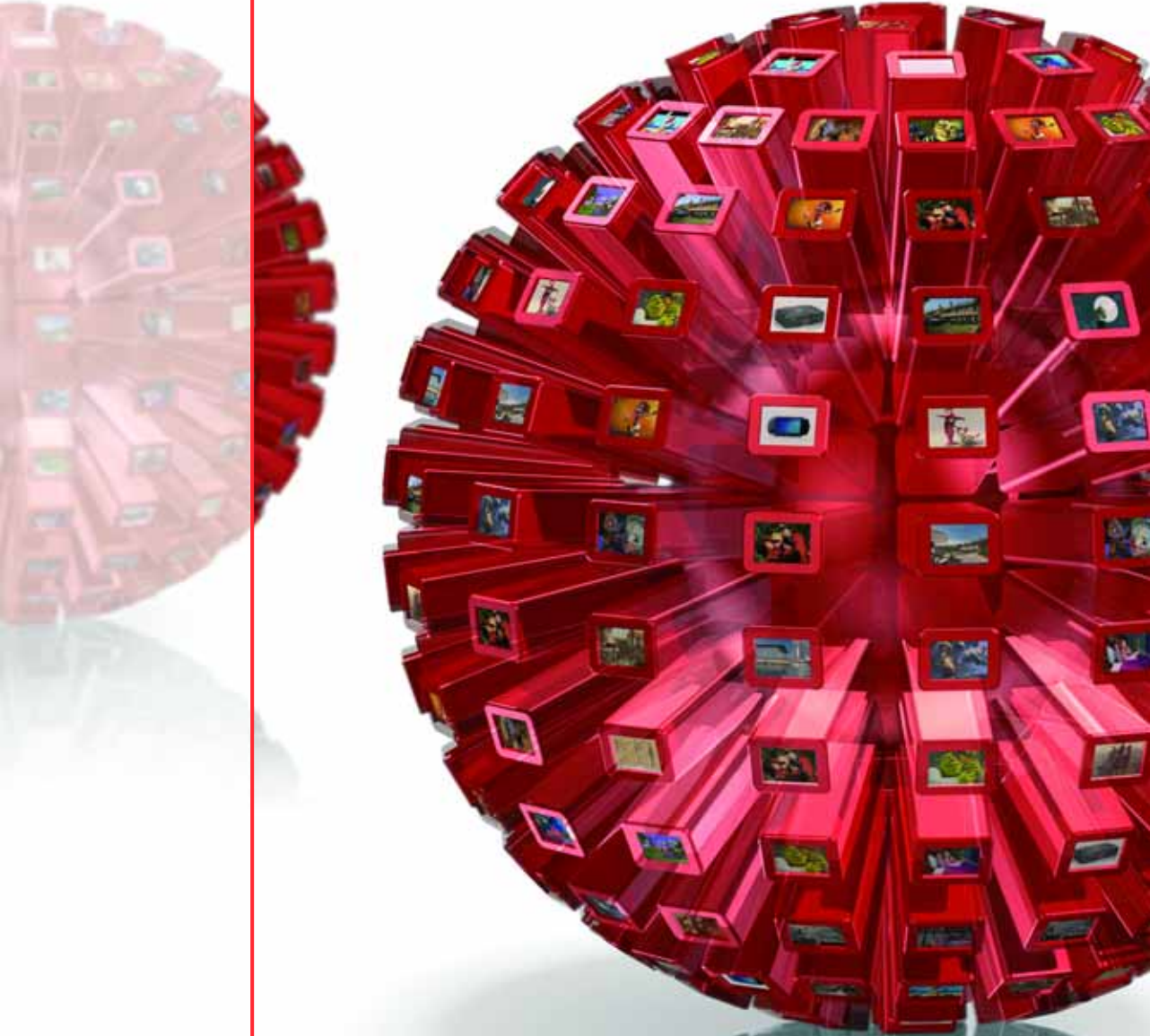
Director of Computer Animation in Framestore. Mike has worked for nearly 20 years in the computer animation industry, and started the computer animation department at Framestore. In 1990 he joined The Bureau as Head of the 3D department, which produced a string of successful CG commercials, before being asked to form the new computer animation department at FrameStore in 1992. Framestore CFC has since become one of Europe's largest digital effects teams, and a known of Walking With Dinosaurs, Dinotopia or Dragon's World: A Fantasy Made Real.




JUAN BUHLER

Juan Buhler studied engineering in the University of Buenos Aires. In 1996 he moved to the United States, where he briefly worked at Cinesite Hollywood, and then spent eight and a half years at PDI/DreamWorks. At PDI he was an effects lead, and did effects for Antz, Shrek, Shrek 2 and Madagascar. He left PDI in April, and is now taking a sabbatical and trying to forget everything he learned there.

animación y efectos especiales
animation and special effects



confeRencias

Sponsored by: 

RYAN

CHRIS LANDRETH

INDEPENDENT PRODUCER,
DIRECTOR.

A gentleman panhandler. One of the pioneers of Canadian animation. Oscar nominee. Poor beggar. An artist unable to create. God observing the world. Fallen angel. Arrogant. Shy. Broken. Not destroyed.




"Ryan" is based on the life of Ryan Larkin, a Canadian animator who, thirty years ago, at the National Film Board of Canada, produced some

of the most influential animated films of his time. Today, Ryan is living on welfare and panhandles for spare change in downtown Montreal. How could such an artistic genius follow this path? We will hear from the voices of prominent animators and artists discussing Ryan's work, and from waitresses, mission-house caretakers and homeless street people who occupy Ryan's present life.



In the animated world of "Ryan", these voices will speak through strange, twisted, broken and disembodied, 3-D generated characters...people whose appearances are bizarre, humorous or disturbing...appearances which in turn reflect the creator, Chris Landreth. Finally in the words of Anais Nin, "We don't see things as they are. We see things as we are".



Sponsored by:  Alias

RYAN

CHRIS LANDRETH

PRODUCTOR INDEPENDIENTE,
DIRECTOR.

El flamante ganador del Oscar al mejor corto de animación, Chris Landreth, presentará en **MUNDOS DIGITALES** su última producción: **Ryan**.

Un pordiosero. Uno de los pioneros de la animación canadiense. Nominado a un Oscar. Mendigo pobre. Un artista incapaz de crear. Dios contemplando el mundo. Un ángel caído. Arrogante. Tímido. Destrozado. No acabado.

Ryan, dirigida por Chis Landreth, oscila entre la animación y el documental, y se escapa a una fácil definición. Se basa en la vida de Ryan Larkin, un animador conadiense que hace treinta años, en el National Film Board de Canadá, produjo algunas de las películas de animación más influyentes en su tiempo. Hoy en día, Ryan vive de la beneficencia y pide monedas por las calles del

centro de Montreal. ¿Cómo ha podido seguir esta trayectoria un genio?

En **Ryan** escuchamos la voz de Ryan Larkin y de personas que lo han conocido, pero estas voces nos hablan a través de destrozados personajes incorpóreos generados en 3D, extraños y retorcidos... personas cuyo aspecto resulta extravagante, divertido o inquietante. Estas apariencias reflejan el mundo personal de "realismo psicológico" de Chris Landreth. Un mundo encapsulado en las palabras de Anais Nin: "No vemos las cosas tal y como son. Las vemos tal y como somos".





THE VFX OF KINGDOM OF HEAVEN

'CG CRUSADERS, BILLOWING FLAGS
AND THE ANCIENT CITY OF JERUSALEM.'

GARY BROZENICH
THE MOVING PICTURE COMPANY

Building on previous work on Hollywood movies, MPC was awarded 'lead facility' for 'Kingdom of Heaven', and were under orders to

carry out huge scale army simulations including mounted cavalry, fully manned war machinery as well as over 100,000 infantry soldiers seizing the walls of a fully CG ancient Jerusalem. The team also undertook extensive historical city recreations and set extensions.

The whole of which was bound together with tight compositing and both generated and practical atmospheric elements such as dust, smoke and fire.

The Moving Picture Company

speaker



Gary Brozenich
CG Supervisor

Gary's career started at University in New York where he studied classical painting and sculptu-

re. In 2001, Gary joined MPC's broadcast department where he led the 3D animation for television documentaries. In 2003, he took the role of CG Supervisor for Wolfgang Petersen's epic release 'Troy' - overseeing the creation of huge scale battle sequences and rebuilding the ancient walled city.

Gary is currently working as CG Supervisor on Ridley Scott's forthcoming film - 'Kingdom of Heaven'.



LOS EFECTOS VISUALES DE "KINGDOM OF HEAVEN"

GARY BROZENICH

THE MOVING PICTURE COMPANY

Con bastante experiencia de anteriores producciones de Hollywood, **MPC** fue premiado con "lead facility" por "**Kingdom of Heaven**", gracias a las capacidades demostradas de controlar simulaciones a gran escala de ejércitos completos, incluyendo caballería montada, maquinaria de

guerra tripulada, así como sobre 100.000 soldados de infantería asediando las murallas de una Jerusalén antigua completamente reconstruida tridimensionalmente. El equipo emprendió también recreaciones históricas de grandes extensiones y de la ciudad.

Todos estos sets generados por computador eran unidos mediante una compleja etapa de compositing, que mezclaba también los efectos atmosféricos (tanto generados como reales) como polvo, humo o fuego.

The Moving Picture Company

Ponente



Gary Brozenich
CG Supervisor

La carrera de Gary comienza en la Universidad de Nueva York, donde estudia dibujo y escultura clásica. En el 2001, Gary se une al departamento de comunicación de **MPC**, donde dirige la sec-

ción de animación 3D para documentales televisivos.

En el 2003 consigue el puesto de CG Supervisor para la épica película de Wolfgang Petersen "**Troya**", donde comienza a trabajar en la creación de secuencias de batallas a gran escala, y reconstruye la antigua ciudad amurallada. Gary acaba de trabajar ahora como CG Supervisor de la nueva película de Ridley Scott, "**Kingdom of Heaven**".



IN THE ROUGH

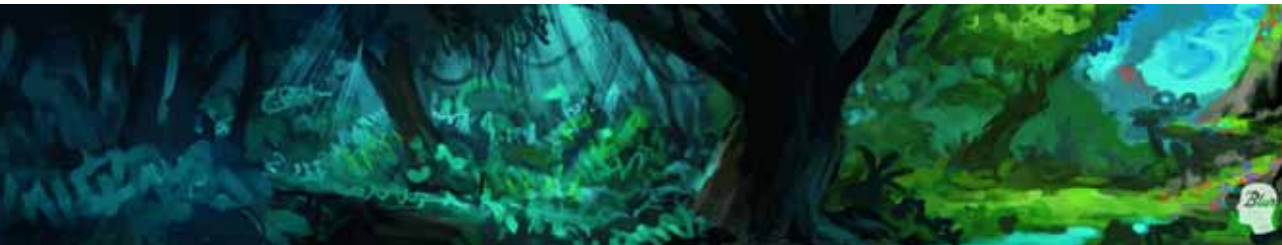
FROM SCRIPT TO SCREEN.

This workshop is an in depth look at the creation of one of **Blur Studio's** latests short films, *In the Rough*. Go behind the scenes with the writer/director and see **Blur Studio's** pipeline and methods for creating Award winning CG animation.

Through the ages man has evolved. Unfortunately, relationships have not. **In the Rough** is a comedic tale of a caveman who leaves his cave woman only to have the worst day of his life in an unforgiving pre-historic jungle.



In the Rough was produced entirely in-house by **Blur Studio** in order to flex it's creative storytelling muscle while researching and developing it's animation pipeline for feature film work. Along the way the **In the Rough** team learned many methods for increasing efficiency and techniques for creating powerful stories and characters that come to life on the screen.



BLUR STUDIO

speaker



Paul Taylor
Director and
CG Supervisor

Paul Taylor is a Director and CG Supervisor at **Blur Studio** whose talent and passion has proven to be an important part of Blur's storytelling success. With a strong emphasis on writing,

character development, layout and editing, he enthusiastically leads large creative projects and manages several teams of animators and visual artists at Blur.

With **Blur Studio** founder **Tim Miller**, Paul co-directed "**Aunt Luisa**", the studio's first animated short, which was short-listed for an Academy Award nomination in 2002. He also wrote and directed the animated short "**In the Rough**", which made it to the Oscar short list in 2004.



IN THE ROUGH DEL GUIÓN A LA PANTALLA.

Esta presentación se centra en la creación de uno de los últimos cortos de animación de la compañía **Blur Studio**, "In the Rough". Se revisarán las escenas con su director/guionista, y se mostrará el *pipeline* y la metodología de **Blur Studio** con los que consiguen crear animaciones galardonadas internacionalmente.



BLUR STUDIO

Ponente



Paul Taylor
Director and
CG Supervisor

Paul Taylor es Director y CG Supervisor de **Blur Studio** cuyo talento y pasión ha demostrado ser una parte importante del éxito de las historias que crea **Blur Studio**. Con un fuerte énfasis en el guión, desarrollo de personajes, *layout* y edición,

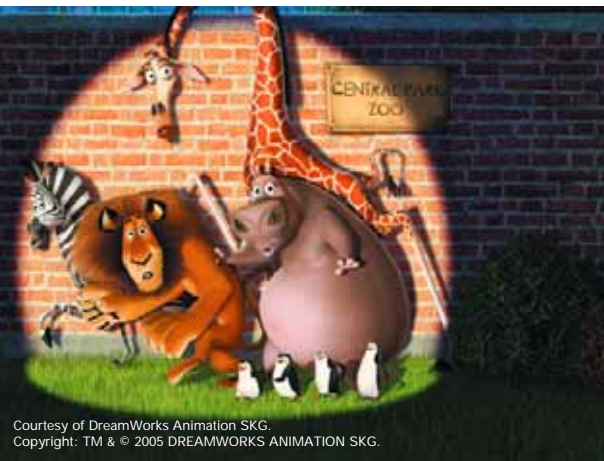
Con el paso del tiempo, los hombres han evolucionado. Desafortunadamente, las relaciones entre ellos no. "In the Rough" es una comedia de un cavernícola que el día que abandona a su mujer, se convierte en el peor día de su vida en una inolvidable aventura prehistórica.



"In the Rough" fue producido enteramente en **Blur Studio** como prueba de su sistema de *creative storytelling*, mientras investigaban y desarrollaban su sistema de trabajo para un largometraje de animación. Durante la producción, el equipo de "In the Rough" aprendió muchos métodos para incrementar la eficiencia así como nuevas técnicas para crear historias atractivas y personajes que tomen vida en la pantalla.

Paul lidera con gran entusiasmo grandes proyectos creativos y dirige varios equipos de animadores y artistas en Blur.

Con el fundador de **Blur Studio**, **Tim Miller**, Paul codirigió "Aunt Luisa", el primer corto del estudio, preseleccionado en los premios de la Academia en el 2002. Asimismo, escribió y dirigió el corto de animación "In the Rough", con el que alcanzó una nominación al Oscar en el 2004.



Courtesy of DreamWorks Animation SKG.
Copyright: TM & © 2005 DREAMWORKS ANIMATION SKG.

CHARACTER ANIMATION IN "MADAGASCAR"

CASSIDY CURTIS

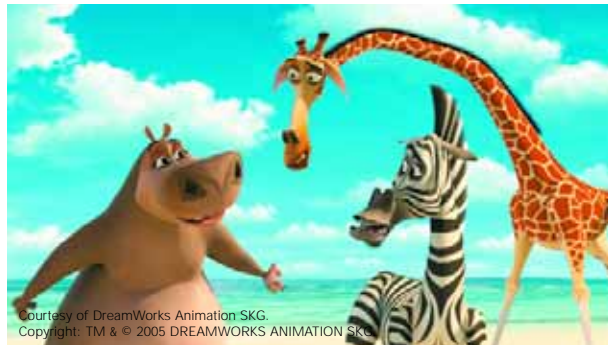
SENIOR CHARACTER ANIMATOR.

DREAMWORKS ANIMATION.

Cassidy Curtis, an animator on **DreamWorks'** latest feature film, "**Madagascar**", will give a presentation about the joys and challenges of stylized 3D animation.

For "Madagascar", we were faced with a tremendous new challenge: take a cast of hugely stylized character designs, turn them into belie-

vable three-dimensional characters, throw them into an incredibly rich environment, and convince the audience that they had walked into this fantastic new world to watch a very funny story unfold.



Courtesy of DreamWorks Animation SKG.
Copyright: TM & © 2005 DREAMWORKS ANIMATION SKG.

So how does one do that? We'll walk you through the stages of how the character animators and riggers joined forces to meet these challenges: defining the style of animation, taking our rigs from anatomical to "extreme", and teaching ourselves a different animation process to suit this new style.



Courtesy of DreamWorks Animation SKG.
Copyright: TM & © 2005 DREAMWORKS ANIMATION SKG.

DreamWorks Animation speaker



Cassidy Curtis

Senior Character Animator

Cassidy Curtis is a Senior Character Animator at DreamWorks Animation. He earned a BA in Mathematics from Brown University, and has worked in the computer animation industry since 1990. He developed and animated special

effects for TV and film at R/Greenberg Associates, Xaos, and PDI; did stylized rendering research at the University of Washington; and directed and animated several short films including "Brick-a-Brac", "The Art of Survival", and "The New Chair".

In 1998 he returned to PDI (now part of DreamWorks Animation) to do character rigging on "**Shrek**". He joined the character animation team in 2000, and has since animated characters on "Shrek 2", "Sinbad: Legend of the Seven Seas", and "Madagascar".



CHARACTER ANIMATION EN MADAGASCAR

CASSIDY CURTIS

SENIOR CHARACTER ANIMATOR.
DREAMWORKS ANIMATION.

Cassidy Curtis, animador en **Madagascar**, la última película de Dreamworks, hará una presentación en **MUNDOS DIGITALES**, mostrando los logros y desafíos de esta nueva producción con un estilo propio.



Pero, cómo se hace todo esto? Cassidy nos mostrará cómo el equipo de **Dreamworks** ha logrado vencer estos desafíos, definiendo el estilo de animación y consiguiendo un nuevo proceso de animación acorde con el nuevo estilo de animación de los personajes.

DreamWorks Animation

Ponente



Cassidy Curtis
Senior Character Animator

Cassidy es Senior Character Animator in Dreamworks Animation. Licenciado en Matemáticas por la Universidad de Brown y ha trabajado en la industria de la animación por ordenador desde 1990. Desarrolló y animó efectos especiales para televisión y cine en R/Greeberg Associates, Xaos y PDI.

Investigó en sistemas de rendering en la Universidad de Washington y dirigió y animó varios cortometrajes de animación, entre los que se incluye "Brick-a-Brac", "The Art of Survival", y "The New Chair".

En 1998 volvió a PDI (actualmente parte de Dreamworks Animation) para trabajar en el character rigging de "**Shrek**". Posteriormente se unió en el año 2000 al equipo de character animation de la compañía y desde entonces, ha trabajado en animación de personajes en "Shrek 2", "Simbad" y "Madagascar".



A MIDSUMMER´S NIGHT DREAM

DYGRA FILMS
MUNDOS DIGITALES 2005

Coinciding with the cinema premiere in Spain and Portugal, the director of "**A Midsummer´s Night Dream**", Angel de la Cruz, will make a Special Presentation in **MUNDOS DIGITALES** on the second 3D Animation Feature from the Galician company **Dygra Films**.

In this film, the real world and the world of dreams come together in one magic night. Liberally based on Shakespeare´s story, with the additional

imagination of the creators of "**The Living Forest**".

After four years of intense work, during which **Dygra Films** has overcome various technical, economic and artistic challenges, the 90 minute feature of "**A Midsummer´s Night Dream**" is now ready for both national and international public presentation .

65 countries from all around the world have already acquired the rights through the most prestigious distributors, based on the success of Dygra´s previous animation feature.



dYGRa Fil ms
speaker



Angel de la Cruz
Director - Scriptwriter

Director, scriptwriter and author. At present preparing the feature in real image "Los muertos van deprisa", which is now in preproduction and filming to begin in 2006.

As scriptwriter-director:

- El Sueño de una noche de San Juan. 2005
- El Bosque Animado, 2001
- Soños de papel, 2002
- Sitcom Show, 1995
- Paranoia dixital, 1996

As author:

- Compostelanum
- O descenso do derradeiro ocaso.



EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE SAN JUAN

DYGRA FILMS

MUNDOS DIGITALES 2005

Coincidiendo con su estreno en las salas de cine de España y Portugal, el director de **El Sueño de una Noche de San Juan**, Ángel de la Cruz, hará una presentación especial en **MUNDOS DIGITALES** del segundo largometraje de animación 3D de la factoría gallega **Dygra Films**.

Este filme, en el que el mundo real y el de los sueños se tocan en una noche mágica, está inspirado libremente en Sueño de una Noche de

dYGRA Fil ms



Angel de la Cruz
Director - Guionista

Director, guionista y escritor. Actualmente prepara el largometraje de imagen real "Los muertos van deprisa", que se encuentra en fase de pre-producción, rodaje previsto para primavera del 2006.

Verano, de William Shakespeare, con el valor añadido de la imaginación de los creadores de **El Bosque Animado**.

Tras cuatro años de intenso trabajo, en los que Dygra ha afrontado numerosos retos técnicos, económicos y artísticos, los 90 minutos de **El Sueño de una Noche de San Juan** están ya listos para presentar al público tanto nacional como internacional.

En este sentido, no hay que perder de vista que 65 países de todo el mundo, a través de las distribuidoras de cine más prestigiosas, han adquirido ya los derechos de esta película, avalada por el éxito internacional de la anterior producción de Dygra.

Como guionista-director:

El Sueño de una noche de San Juan. 2005
El Bosque Animado, 2001
Soños de papel, 2002
Sitcom Show, 1995
Paranoia dixital, 1996

Como escritor:

Compostelanum
O descenso do derradeiro ocaso.

FILMAX ANIMATION: A REFERENCE IN THE EUROPEAN ANIMATED FEATURE FILM'S PRODUCTION.

FILMAX ANIMATION belongs to **FILMAX GROUP**, one of the most vertical integrated theatrical and audiovisual structures in Spain. It started its film production activities in 2000 and has been releasing one very ecliptic production film per year, an outstanding challenge for a European production company.



FILMAX ANIMATION develops its own projects (EL CID, GISAKU, NOCTURNA, DONKEY XOTE) and gets involved as minor co-producers in outside projects (P3K PINOCCHIO 3000, DRAGON HUNTERS).. We contribute with 3-D animation services in share equity (Rights) from our CGI studio **BREN ENTERTAINMENT** in Santiago de Compostela (Spain).

We aim to be one of the major European animated film production companies with a Latin flavour.



filmax animation speaker



Paco Rodríguez
Executive Producer
Filmmax Animation

In the year 2000, he initiated collaboration with the Filmmax Group, through its subsidiary company Filmmax Animation acting as international sales manager and co-producer. At this stage, he is an accomplished executive producer with "Goomer".

In 2003, he made "El Cid. La Leyenda", and since then, he acted as associated executive producer on the feature film " Pinocchio 3000" which has been be launched in 2004 in Spain.

Filmography, Executive Producer:

GOOMER	EL CID
P3K PINOCCHIO 3000	GISAKU
NOCTURNA	DONKEY XOTE
KOKI	SNAILIMPICS
	CAPELITO





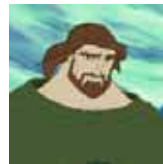
FILMAX ANIMATION: UN REFERENTE EN LA PRODUCCIÓN EUROPEA DE LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN.

FILMAX ANIMATION pertenece al **GRUPO FILMAX ENTERTAINMENT**, uno de los grupos con mayor estructura vertical a nivel audiovisual y cinematográfico de España. Empezó sus actividades en el 2000 y ha estrenado una producción bastante ecléctica de una película al año, un desafío importante para una productora europea de animación.



FILMAX ANIMATION desarrolla sus propios proyectos (EL CID, GISAKU, NOCTURNA, DONKEY XOTE) y se involucra en proyectos ajenos como productor minoritario (P3K PINOCCHIO 3000, DRAGON HUNTERS) aportando servicios de animación 3D a cambios de derechos de explotación desde el estudio 3D del Grupo, **BREN ENTERTAINMENT**.

Nuestro objetivo es situarnos como el mayor estudio de animación en Europa con un sabor latino.



filmax animation

Ponente



Paco Rodríguez
Productor Ejecutivo
Filmax Animation

En el año 2000, Paco Rodríguez comienza su colaboración con el Grupo Filmax, una de las empresas líder en el campo de la distribución y producción independiente de España como director de ventas internacionales y co-producción.

Desde el 2002, es productor ejecutivo de Filmax Animation, una de las empresas líderes en el campo de la producción independiente de largometrajes de animación en Europa.

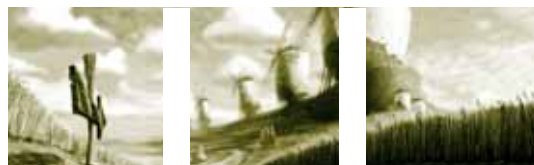
Filmografía como productor ejecutivo:

- GOOMER
- EL CID. THE LEGEND
- P3K PINOCCHIO 3000
- GISAKU
- NOCTURNA
- DONKEY XOTE
- KOKI (26 x 5')
- SNAILIMPICS (26 x 6'30")
- CAPELITO (26 x 5')



MANAGEMENT AND OPTIMIZATION OVER 3D PRODUCTION WITH PROPRIETARY TOOLS. SOFTBREN.

To finish the production of a 3D Animation Feature, as in the case of **DONKEY XOTE**, there must be the capacity to organize and manage adequately and efficiently all information to meet all budget and production requirements.



Therefore, Bren's priorities in these years have been the development of **SOFTBREN**, our own internal management and production tool. This ample tool, composed of various modules, allows complete control, from the incorporation of new personnel in the production team, as well as their daily productivity, by way of the render manager. All these mean that **SOFTBREN** is much more than a simple validation tool.



In this presentation, the Director of Production and the Technical Director of the studio, will present all **SOFTBREN** modules and afterwards, Fernando Navarro, as R+D Supervisor of the company, will show some 3D developments created with a view to increasing the company's productivity.

BREN entertainment speaker



Jacques Isaac.
Technical Director

Alberto Neira.
Director of
Production

Fernando Navarro.
R+D Supervisor



GESTION Y OPTIMIZACIÓN DE UNA PRODUCCIÓN 3D CON HERRAMIENTAS PROPIAS. SOFTBREN.

Para poder abarcar la producción de un largometraje de animación 3D como es el caso de DONKEY XOTE, se debe tender la capacidad de organizar y gestionar toda la información de manera adecuada y eficaz para cumplir con todos los requisitos de producción y presupuesto.



Así, la prioridad de Bren en estos años ha sido el desarrollo de **SOFTBREN**, una herramienta propia de gestión interna de la Producción. Esta amplia herramienta compuesta de varios módulos, permite controlar de forma completa desde

la incorporación de nuevo personal al equipo de producción, así como su productividad diaria, pasando por un gestor de render. Lo cual se resume en que **SOFTBREN** es mucho más que una simple herramienta de validación.



En esta presentación, el director de producción y el director técnico del estudio mostrarán todos los módulos de **SOFTBREN** y posteriormente, Fernando Navarro, como Supervisor de I+D de la compañía, presentará algunos desarrollos 3D creados con el fin de aumentar la productividad de la empresa.

BREn entERTainment

Ponente



Jacques Isaac.
Director Técnico



Alberto Neira.
Director de
Producción



Fernando Navarro.
Supervisor I+D

"MAZE OF DREAMS": AN INDEPENDENT PRODUCTION ADVENTURE.

A new company presents its first 3D animation series. A very talented artistic team achieves a very attractive product with limited means. The series is well received in many events and has a very promising future (the dream). Time passes, support and interest in the series continue, but the problems of finding financial backing to finish it are many (the labyrinth). A process of certainties and uncertainties.



"MAZE OF DREAMS" is a TV series targeted for a young audience (ideal for children from 6 years). Its main feature is a daring combination of

3D animation and music. In fact, there is almost no dialogue. It consists basically of visual narrative and songs, creating a hybrid somewhere between classical musical animation, cartoon and contemporary music videos.



"MAZE OF DREAMS" follows the adventures of a boy called Ventura –the main character- from the moment he enters the unpredictable world of dreams. Each chapter of the series corresponds to a particular Ventura's dream and is meant to be self-sufficient, that is: each chapter/song must convey a little independent story able to work effectively and to be consistent in itself.



GRandola Nova speaker



Ramón Bermejo
Executive Producer.
Grandola Nova

RAMON BERMEJO has spent the greater part of his professional career in the world of music. In 1998 he founded, with a group of friends, the GRANDOLA NOVA production company.

His first production was "MAZE OF DREAMS", a multimedia 3d animation project, based on a children's story by Pepe Sendón, finally published in CDRom format.

It was then decided to base a TV animation series on the same idea: "MAZE OF DREAMS: VENTURA IN HYPNOS ISLAND", which represents his second and most recent work as producer in the world of animation.



“LABERINTO DE SUEÑOS”: LA AVENTURA DE LA PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE.

Una nueva productora decide hacer su primera serie de animación en 3D. Un equipo artístico de gran talento consigue hacer un producto de gran atractivo con medios muy limitados. La serie tiene una excelente acogida en múltiples foros y se le supone un prometedor futuro (el sueño). El tiempo pasa, el apoyo e interés por la serie se mantiene, pero las dificultades para encontrar financiación y así poder acabarla son muchas (el laberinto). Aciertos y desaciertos de todo el proceso.

“LABERINTO DE LOS SUEÑOS” es una serie de televisión destinada a un público joven (ideal para niños desde 6 años), basada en una combinación

atrevida de Animación 3D y música. De hecho, prácticamente no hay diálogos.

Consiste básicamente en una narrativa visual con canciones, creando un híbrido donde se mezcla animación con música clásica, dibujos animados y videos musicales actuales.



Laberinto de Sueños narra las aventuras de un chico llamado Ventura- el personaje principal- desde el momento en que entra en el mundo impredecible de los sueños. Cada capítulo de la serie corresponde a un sueño de Ventura y cada uno de ellos es una historia diferente, esto es: cada capítulo/canción debe expresar una historia independiente que funciona por sí misma.



GRandola Nova

Ponente



Ramón Bermejo
Productor Ejecutivo
Grandola Nova

RAMÓN BERMEJO desenvuelve la mayor parte de su carrera profesional en el mundo de la música. En 1998 funda con un grupo de amigos la productora GRANDOLA NOVA.

Comienza a trabajar como productor en “O LABERINTO DOS SOÑOS”, proyecto multimedia de animación en 3D, basado en un relato infantil de Pepe Sendón, que es finalmente editado en formato CDrom. Deciden entonces hacer una serie de animación para TV basada en la misma idea: “O LABERINTO DOS SOÑOS: VENTURA NA ILLA DE HYPNOS”, lo que significa su segundo y más reciente trabajo como productor en el mundo de la animación.

CREATING THE DOCTOR: 100 SHOTS IN THREE WEEKS THIRTEEN TIMES.

DAVE THROSSELL
THE MILL

Dr Who was a firm cult favourite with British audiences for 30 years before being cancelled 10 years ago amid much debate.

The decision to create a new series was seen by the BBC as a way of reclaiming some of the traditional Saturday night audience and the scriptwriters

were determined to make it a show that the whole family would sit and watch

The 13 part series follows the adventures of the mysterious "Doctor" as he travels in time and space. The challenge for the visual effects company was to update the effects for a new generation reared on Lord of the Rings and the Matrix.

The subject of Dave Throssell's presentation will be how to create 1300 effects shots, which run from crazed aliens to the bombing of London, on time and on budget. We will discuss the creative process, the integration with the edit suites and details of some of the processes involved.

THE MILL speaker



Dave Throssell
Head of CGI.
The Mill

Dave started creating visual effects at the Moving Picture Company in 1983 where he was head of their new CGI department.

After a career spanning Rushes, The Bureau and his own company in New York, he moved to The Mill in 1991 where he was the head of the CGI department. He has won numerous awards and worked on hundreds of commercials. Whilst at Mill TV Dave has acted as graphics supervisor on DNA, The Nile, Dragons Alive, In the Womb, Dirty War and Body Of...



The Mill

CREANDO EL DOCTOR.

DAVE THROSSSELL
THE MILL

Dr. Who fue una de las series de televisión favoritas de la audiencia británica durante 30 años. Desde hace casi una década, la serie se canceló causando gran controversia en la audiencia.

La decisión de retomar la serie, se planteó por parte de la BBC como una buena forma de aumentar las audien-

cias de los tradicionales sábados por la noche, para lo cual los guionistas lo han planteado como una serie para toda la familia.

Los 13 capítulos de la serie continúan con las aventuras del misterioso Doctor, en sus viajes a través del tiempo y del espacio. Los desafíos de los efectos visuales incluidos en la serie, utilizan las últimas tecnologías usadas en producciones como "El Señor de los Anillos" y en "Matrix".

Dave Throssell, mostrará en esta presentación cómo es posible crear 1300 planos con efectos visuales de gran calidad ajustándose en tiempo y presupuesto de una serie de televisión. Throssell hablará de todos los detalles referentes al proceso creativo de la serie desde el punto de vista de los efectos especiales digitales.

THE MILL

Ponente



Dave Throssell
CGI
The Mill

Dave comenzó a trabajar en efectos visuales en MPC en 1983, como head of CGI. Tras su paso por varias compañías, se incorporó

al equipo de The Mill en 1991 como Head of CGI, ganando numerosos premios y trabajando en cientos de spots comerciales.

Desde de The Mill, ha trabajado además como supervisor de gráficos en DNA, The Nile, Dragons Alive, In the Womb, Dirty War and Body of...



THE DIVERSITY OF ANIMATION IN COMMERCIALS.

Framestore CFC is the largest visual effects and computer animation studio in Europe, with over 20 years of experience in digital film and video technology.

The company has won numerous international awards including two **Technical Academy Awards** from the **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**, three **BAFTA Craft Awards** and eleven **Primetime Emmy Awards**. Among Framestore CFC's notable commercial credits are Renault Espace 'Hector's Life', Audi 'Illusions', Johnnie Walker 'Tree', the Post Office 'Ant'



commercials, Johnnie Walker 'Fish', Levi's 'Odyssey', Audi 'Drink Like a Fish', Xbox 'Mosquito' and Guinness 'Surfer'.

Jamie will be talking on "the diversity of animation in commercials" This will be an overview with examples of the different types of animation in commercials from effects to creature animation. The talk presents a the variety of projects, looking at the diverse skills you need to work in a commercials department...



Framestore CFC speaker

FRAMESTORE CFC

Jaime Isles
Senior TD / Animator.
Framestore CFC

Graduated in Fine Arts from Sheffield Hallam University, he is a Senior 3D Animator and Technical Director with **Framestore CFC** Comercials since 1998. He is proud of his flexibility which includes team projects, short solo pro-

jects, creature modelling and set replacement.

Commercial Spots:

Chrysler (Golden Gate), Xbox (Mosquito), Levis (Odyssey), Audi (Fish) and Renault Espace.

Pop Promos: Chemical Brothers.

Television: Beasts (BBC Project), Space Odyssey (BBC Project).

Films: Thunderbirds.



LA DIVERSIDAD DE LA ANIMACION EN LOS ANUNCIOS COMERCIALES..

Framestore CFC es uno de los estudios de efectos visuales y animación por computador más grandes de Europa contando con más de 20 años de experiencia en tecnologías de cine y video digital.

Esta compañía ha ganado numerosos premios internacionales incluyendo dos **Technical Academy Awards** de la **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**, tres **BAFTA Craft Awards** y once **Primetime Emmy Awards**.

Entre los anuncios más destacados de Framestore CFC se encuentran Renault Espace 'Hector's Life', Audi 'Illusions', Johnnie Walker 'Tree', los anuncios de Post Office 'Ant', Johnnie Walker 'Fish', Levi's 'Odyssey', Audi 'Drink Like a Fish', Xbox 'Mosquito' y Guinness 'Surfer'.



Jamie hablará acerca de "la diversidad de la animación en los anuncios comerciales". Realizará una visión general con ejemplos de los diferentes tipos de animación que se utilizan dentro de los anuncios, desde efectos hasta la animación de personajes. En la conferencia se muestran varios proyectos, mostrando las distintas cualidades que se necesitan para poder trabajar dentro de un departamento de anuncios comerciales.

Framestore CFC

Ponente



Jaime Isles
Senior TD / Animator
Framestore CFC

Graduado en Bellas Artes por la Sheffield Hallam University, es Senior 3D Animator y Technical Director en el departamento de comerciales en **Framestore CFC** desde 1998. Jaime posee amplia experiencia en diferentes tipos de proyec-

tos, ya sea en proyectos individuales o en equipo.

Spots Comerciales:

Chrysler (Golden Gate), Xbox (Mosquito), Levis (Odyssey), Audi (Fish) y Renault Espace.

Videoclips: Chemical Brothers.

Television: Beasts (BBC Project), Space Odyssey (BBC Project).

Films: Thunderbirds.

internet nas bibliotecas

¡achegámoste a internet!

Dispós de:

- > Terminais de Navegación.
- > Acceso a Programas Multimedia e Ofimática.
- > Conexión á Rede dende o teu portátil ou PDA, sen fíos (WIFI).

¡entra e navega!



infórmate na túa biblioteca



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA,
COMUNICACIÓN SOCIAL E TURISMO
Dirección Xeral de Comunicación
e Audiovisual

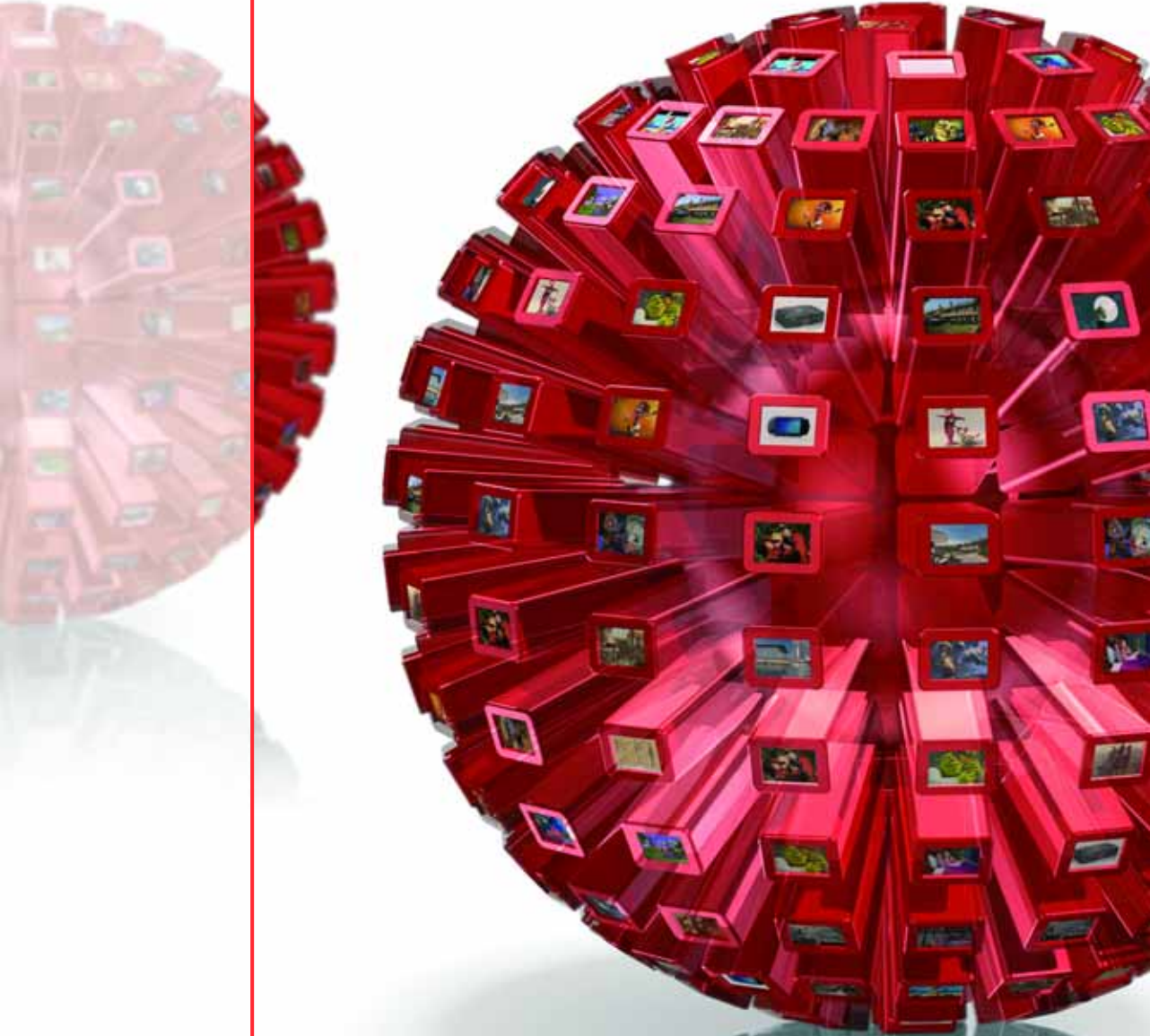


FEDER



FEGAMP

animación y efectos especiales
animation and special effects



Tal I eRes avanzados



ARTIFICIAL INTELIGENCE FOR CROWDS IN POSTPRODUCTION. MASSIVE

This workshop shows in a practical way new technologies now in use for resolving complex problems such as crowds of people and multitudes of objects in the scene by means of:

- Artificial Inteligence describing behaviours.
- Advance render for showing large quantities of objects in the scene in an efficient way.

THE WORKSHOP IS DIVIDED IN VARIOUS SECTIONS.

Introduction to movement capture for use with crowds.

- Discussion of movement capture, techniques of organization and planning of capture sessions.
- Consideration of manipulation movement capture for generating a library of movements.
- Import of animation in Massive and definition of "actions".

[+]





INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA CONTROL DE MASAS DE GENTES EN POST-PRODUCCIÓN. MASSIVE

Este workshop intenta mostrar de una forma práctica las nuevas tecnologías que están en uso actualmente para resolver problemas complejos como masas de gente y multitudes de objetos en escenas a través del uso de:

- Inteligencia Artificial para describir comportamientos.

- Render avanzado para conseguir colocar grandes cantidades de objetos en escena de forma eficiente.



EL WORKSHOP ESTA DIVIDIDO EN VARIOS BLOQUES.

Introducción a la captura de movimiento para su uso en masas.

- Discusión sobre captura de movimiento y técnicas de organización y planificación de sesiones de captura.
- Discusión sobre manipulación de captura de movimiento para generar una biblioteca de movimientos.
- Importación de animación en Massive y definición de "actions".

[+]





>> INTRODUCTION TO THE CONSTRUCTION OF A VIRTUAL BRAIN

- Basic vocabulary of "Fuzzy Logic"
- Tools of analyses and common techniques for following a nodes network.
- Manipulation of animation using a nodes network.

SIMULATION ON A GRAND SCALE

Generation of crowd simulation, simulation of solid body dynamics and simulation of clothing in crowds.

Filtering techniques
Render techniques



FINAL CONSIDERATIONS

- General problems in the animation stage.
- General problems in the simulation stage.
- General problems in the render stage.

Finally, Jordi Bares analyse a real project and it's implication in production mixing different render systems to generate a final image.

MASSIVE

SOFTWARE

THE MILL
speaker



The Mill

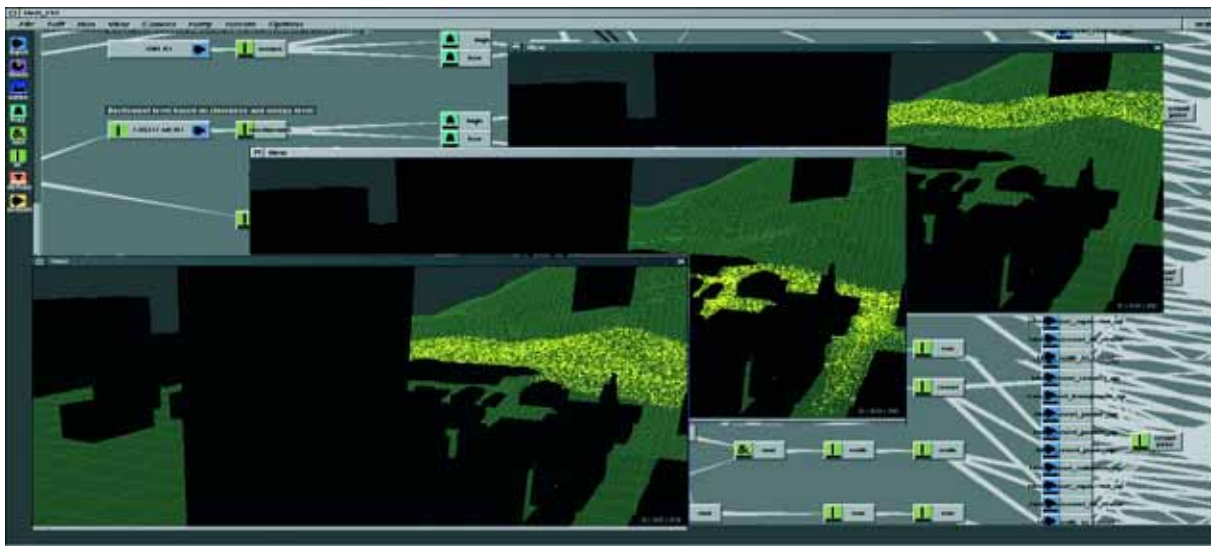
Jordi Bares
VFX Supervisor

Born in Barcelona (Spain) moved to London 4 years ago pursuing a new challenge after having worked in a number of fields.

His background in Architecture, Computer Science and 2D animation blends into a different approach to problem solving now as an VFX Supervisor who specializes in the most challen-

ging side of it, from crowds to pure character animation. As a result of this he has been recognized with numerous awards like; BTAA Craft Award, Clio Award, D&AD yellow pencil, Australia Effects and Animation Festival, Australia's Young Guns, London International Awards and others for his work in Playstation "Mountain" and Toohy's "The Quest".

His latest work is a continuation in his ground experimentation with AI animation which produced the famous Playstation "Mountain" commercial.



>> INTRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE UN CEREBRO VIRTUAL.

- Vocabulario básico sobre "Fuzzy Logic" (Lógica borrosa).
- Herramientas de análisis y técnicas comunes para seguir una red de nodos.
- Manipulación de animación utilizando una red de nodos.

SIMULACIÓN A GRAN ESCALA.

- Generación de Simulaciones de masas,
- Simulaciones de dinámicas de cuerpos rígidos y
- Simulaciones de ropa en masas de gente.

Técnicas de filtrado
Técnicas de render

CONSIDERACIONES FINALES

- Problemática genera en la etapa de animación
- Problemática general en la etapa de Simulación.
- Problemática general en la etapa de render.

Finalmente, Jordi Barés hará un análisis de un proyecto real e implicaciones en producción al mezclar diferentes motores de render para generar una imagen final.

THE MILL ponente



Jordi Bares
Supervisor de Efectos
Digitales

Nacido en Barcelona, su background en Arquitectura, Informática y Animación 2D se combina para ejercer la labor de supervisor de VFX, especializado en los temas más desafiantes de este cargo, desde multitudes hasta animación de personajes.

Como resultado de ésto, ha sido reconocido con numerosos premios como: BTAA Craft Award, Clio Award, D&AD yellow pencil, Australia Effects and Animation Festival, Australia's Young Guns, London International Awards y los proyectos para Playstation "Mountain" and Toohey's "The Quest".

Su último trabajo es una continuación del famoso comercial de PlayStation "Mountain" creando nuevas producciones y experimentando con Inteligencia Artificial.

COMPOSITING FOR CGI

RAMÓN MONTOYA

WALT DISNEY COMPANY

Many books have been written that cover the topic of compositing for live action and its potential pitfalls (chroma key, color issues, etc...) but there are very few references that deal with the specific problems associated with computer generated imagery. CGI also opens up the possibility of creating processes that are impossible or very difficult otherwise, like for instance the use of depth or position channels.



WORKSHOP CONTENTS

INTRODUCTION

- Traditional compositing.
- Compositing for special effects.
- Compositing for CGI movies.
- Goals of CGI compositing.

RASTER IMAGES

- Resolution.
- Color channels.
- Color Depth.
- Compression.
- Formats.

BASIC NOTIONS

- Levels.
- Masks.
- Mattes.
- Levels, masks and mattes synthesis.

GAMMA / COLOR SPACE

- Texture gamma.
- Render gamma.
- Display gamma.

walt Disney Company
speaker



Ramón Montoya Vozmediano

Walt Disney Feature
Animation
Technical Director

In 1998 Ramon finished his Electrical Engineering studies in Paris at the ACOHIR project in association with the Louvre Museum, focusing on the 3D reconstruction of art pieces. He had been working at REM Infografica since 1996 where he designed a modular computer graphics library and collaborated in many of the com-

BASIC OPERATIONS

- Adding.
- Over/Under.

ALPHA CHANNEL

- Description.
- Simple use.
- Semi transparent elements.
- Antialiasing.
- Premultiplied images.

Semi Transparent Element Compositing

- Hair Layers - Transparent Layers.

Lighting in Compositing

- Shadows.
- Proxy elements.
- Light Channels.
- Channel Combinations.
- Channel Creation.
- Occlusion Pass.

ADDITIONAL IMAGE CHANNELS

- Normals.
- Depth.
- Position.
- Practical generation of additional channels at render time.
- Antialiasing.

ADVANCED TECHNIQUES

- Scattered Interpolation.
- "Global" Illumination in compositing.
- HDRI
- Inflation.
- Ink Lines.
- Parallax.
- Depth of Field.
- Refraction.
- Optical Flow.

pany's successful products. In 2000, he moved to California after being hired by **Walt Disney Feature Animation**, where he created artist tools ranging from modeling aids to hair simulation systems used in the whole facility for Atlantis, Lilo and Stitch, Treasure Planet, Brother Bear, Home on the Range, and for the new CG movie Chicken Little. He was also part of **Disney's Human Face Project** (featured at the 2003 **SIGGRAPH Electronic Theater**) automating texture, model and performance capture from real actors. He has been working on preproduction of hero visual effects and look development, first for Snowqueen and now for Rapunzel.

POSTPRODUCCIÓN PARA IMÁGENES DE SÍNTESIS

RAMÓN MONTOYA

WALT DISNEY COMPANY

Aunque existen muchos libros sobre post producción para imagen real (chroma key, ajuste de color, etc...) existen muy pocas referencias que traten de temas específicos asociados a la post producción con imágenes de síntesis. En este taller, Ramón Montoya tratará esos problemas, pero también analizará las oportunidades que ofrecen las imágenes sintéticas, como por ejemplo canales de profundidad o posición absoluta.



CONTENIDOS DEL TALLER

INTRODUCCIÓN

- Post-producción tradicional.
- Post-producción para efectos especiales.
- Post-producción para películas de imagen de síntesis.
- Objetivos de la post-producción con imagen de síntesis.

IMÁGENES RASTERIZADAS

- resolución.
- canales de color.
- profundidad de color (8 16 float).
- compresión.
- formatos.

ELEMENTOS BÁSICOS

- Niveles.
- Mascaras.
- Mattes.
- Creación de niveles, mascaras y mattes.

GAMMA / CONTROL DEL COLOR

- Gamma de las texturas.
- Gamma del render final.
- Gamma del dispositivo de reproducción.

OPERACIONES BÁSICAS

- Adding. - Over/Under.

ALPHA CHANNEL

- Que es?
- Utilización básica.
- Elementos semitransparentes.
- Antialiasing.
- Imágenes premultiplicadas o no.

Composición de elementos semi-transparentes.

- hair on body. - transparent on transparent.

Iluminación en PostProducción.

- Sombras.
- Proxy elements.
- Canales de luz.
- Combinación de varios canales.
- Obtención de los canales.
- Occlusion pass.

CANALES ADICIONALES

- Normales. - Profundidad. - Posición.
- Generación practica de las capas adicionales.
- Problemas de antialiasing, pixel samples.

TÉCNICAS AVANZADAS

- Scattered Interpolation.
- Iluminación "global" en postproducción.
- HDRI. - Inflation. - Ink Lines.
- Parallax. - Refracción. - Optical Flow
- Profundidad de Campo..



walt Disney Company

ponente



Ramón Montoya Vozmediano
Walt Disney Feature Animation
Technical Director

En 1998 Ramón terminó en París sus estudios de Ingeniería de Telecomunicaciones con ACOHIR, un proyecto en colaboración con el Museo del Louvre para la reconstrucción 3D de obras de arte. Previamente trabajó en REM Infográfica desde 1996 donde diseñó una librería gráfica modular y colaboró en algunos de los conocidos productos de la compañía. En el año 2000,

fue contratado por **Walt Disney Feature Animation** de California. Allí ha creado herramientas que se usan, por ejemplo, para simplificar el modelado de los personajes o para simular cabello. Han sido utilizadas en películas como *Atlantis*, *Lilo and Stitch*, *Treasure Planet*, *Brother Bear*, *Home on the Range* y en la película de animación digital *Chicken Little*. También ha trabajado en el *Disney's Human Face Project* (seleccionado para el **Electronic Theater SIGGRAPH** de 2003) automatizando la captura de texturas, modelos y actuaciones de actores reales. En la actualidad realiza efectos especiales y desarrollo visual para personajes principales de Snowqueen y de Rapunzel.



VIRTUAL AMBIENTS

LUIS RIVERO, art director and winner of the most prestigious international prize with URBANSIMULATION in Los Angeles, CA, the 3D AWARD, presents in this workshop the development of a project step by step.

During this workshop he will show a complete film project of architecture from writing the script, the 2D Storyboard, the models, the 3D Storyboard, ambient scene creation, lighting setup, modelling and animation of virtual characters, movement capture (with a direct capture suit of the entire body), rendering, editing, post production and the final DVD edit.

The entire content of this process in real time will not be shown, but all point of development will be presented, permitting us to see what model techniques are used by Urbansimulations,



such as illumination, how we capture movement, how ambient occlusion is mixed or how we create a 2D Storyboard.

Thus, all phases of productions will be presented in three levels: introduction, development and the essential tricks and tools. All day to day tricks which allow unthinkable productions to be carried out in 30 work days.



uRban simulations

speaker

urbansimulations
a division of infarq.com

Luis Rivero
Art Director

He studied architecture in A Coruña and Madrid from 1992 to 2005, turning to his preferences for architectural film production since 1995.

From 1995, his large scale projects have tended to play with the technical limits and computers of the moment, and already in 2000 Discreet started to select his projects in the demoreel of 3dstudioMAX, and in 2004 was interviewed for the 3DWorld magazine for his international edition for his 3DAward prize.



AMBIENTES VIRTUALES

LUIS RIVERO, art director y ganador con URBANSIMULATIONS en Los Angeles, CA. en Agosto 2004 del premio internacional mas prestigioso del mundo de imágenes de ordenador en 3D, el 3D AWARD, en la categoría de arquitectura, presenta en MUNDOS DIGITALES 2005 un



taller en el que mostrará el desarrollo completo de cada fase de un proyecto para crear ambientes virtuales.

Durante este workshop, realizará un proyecto de película de arquitectura completo, desde escribir el guión, el storyboard2d, modelar la escena, el storyboard3d, ambientar la escena, hacer el setup de iluminación, modelar y animar personajes virtuales, capturar movimientos con un traje de captura de cuerpo entero en directo, renderizar, editar, postproducción de las escenas y editar el DVD final.

No será realizado todo el contenido de esta película en tiempo real pero al menos un modelo pasara por todo este desarrollo, permitiendo ver desde que técnicas de modelado emplea urban-simulation, cómo iluminan, cómo se capturan movimientos con un traje de captura, cómo se mezcla un pase de *ambient occlusion*, o como se dibuja un *storyboard2d*.



Así todas las partes de una producción serán puestas al descubierto en 3 niveles, introducción, desarrollo y trucos y herramientas imprescindibles. Todos los trucos del día a día que llevan a que producciones impensables para 30 días de trabajo se puedan llevar a cabo.

uRban simulations

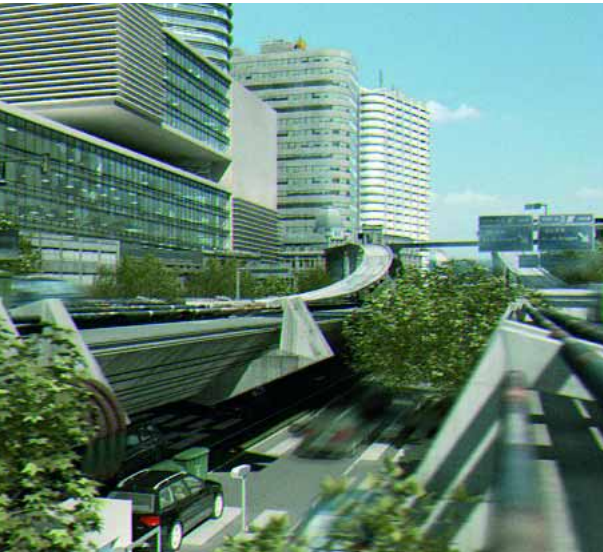
ponente



Luis Rivero
Art Director

Cursa sus estudios de arquitectura entre La Coruña y Madrid entre 1992 y 2005 encaminando ya desde 1995 sus preferencias hacia la producción de películas de arquitectura.

Desde 1995 los proyectos que realiza a gran escala tienden a jugar con los límites de las técnicas y ordenadores de cada momento, ya en el 2000 Discreet empieza a seleccionar sus trabajos en las demoreel de 3dstudioMAX y en el 2004 es entrevistado por la revista 3dworld en su edición internacional por su premio 3DAward.



AMBIENTES VIRTUALES PROGRAMME

PHASE 1: ANALYSES OF PROJECT

- Analyses of a project, pros and cons and how to deal with them.
- Script, how to write it and description of scenes.
- 2D Storyboard creation of one complete scene, tricks and tools with Alias Sketchbook.

PHASE 2: MODELLING AND ILLUMINATION

- Scene modelling, organization, nomenclature of objects, references photo sessions and preparation for separating models in layers and render, 3dstudioMAX, editable poly, UVW unwrap, Photoshop CS, Vray (while explaining this phases, somebody of **URBANSIMULATIONS** team will be begining to use the capture movement suit, making short pauses to explain the process).

PHASE 3: AMBIENT AND ANIMATION

- Urban model details, character animation, simple movement capture, filtered with Character Studio.
- Set illumination, 3dstudioMAX, Character Studio, Gypsy Mocap System.

PHASE 4: PREPARATION FOR RENDER AND POST-PRODUCTION

- Netrendering in 3dstudioMAX, render in two passes of Vray, another pass of ambient occlusion, one pass of atmosphere and a final one of 3D depth of field, composition and DVD editing.
- Vray rendering passes, mental ray ambient occlusion, Xdof, After Effects and EncoreDVD.





AMBIENTES VIRTUALES PROGRAMA

FASE 1. ANÁLISIS DEL PROYECTO

- Análisis de un proyecto, sus pros y contras y cómo abordarlo.
- Guión, cómo escribirlo y descripción de escenas.
- Storyboard2d dibujo de una de las escenas completa, trucos y herramientas con Alias Skeetchbook.

FASE 2. MODELADO E ILUMINACIÓN

- Modelado del escenario, organización, nomenclatura de objetos, sesiones de fotos de referencia y preparación para separar capas de modelado y *render*, 3dstudioMAX, *editable poly*, *UVW unwrap*, Photoshop CS, *Vray* (mientras se explica esta parte otra persona del equipo de **URBANSIMULATIONS** comenzará a colocar el traje de captura, haciéndose cortas pausas para explicar los procesos)

FASE 3. AMBIENTACIÓN Y ANIMACIÓN

- Modelado de detalles de urbanismo, animación de personajes, captura de un movimiento simple con traje de captura de movimientos, filtrado con *character studio*.
- Iluminación del *set*, 3dstudioMAX, *Character studio*, *Gypsy mocap system*

FASE 4. PREPARACIÓN PARA RENDER Y POSTPRODUCCIÓN

- *Netrendering* en 3dstudioMAX, *render* en 2 *passes* de *Vray*, otro pase de *ambient occlusion*, un pase de atmosfera y uno final de *depth of field 3D*, composición y edición de DVD.
- *Vray rendering passes*, *mental ray ambient occlusion*, *Xdof*, *After Effects* y *EncoreDVD*.





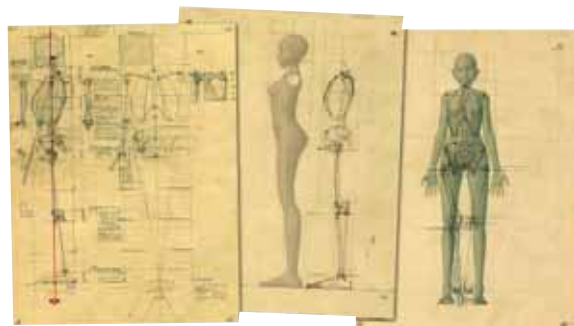
"GAMES WITH PAPER" NOTES FOR AN ANIMATION SCRIPT WORKSHOP.

Beatriz Iso
Dygra Films

to mean play (games), play (music), or play (a dramatic role).

Play = Fantasize = Write

Various verbs of the Romance languages relating to the idea of diversion come from the Latin *jocare* (to joke), such as *ludere* (play), *sonare* (play music), and *agere* (represent, act out). In Spanish and Galician (*xogar*, *soar*, *representar*), as in Italian (*giocare*, *suonare y recitare*), there is an obvious distinction between those entertaining activities. In languages of Germanic derivation, however, the difference is not quite so clearly defined, as, for example, in the French "jouer", the English "to play", and the German "spielen", these terms are indiscriminately used



The common semantic root is rationally explainable, as "to imagine", "to create", to invent, to discover, to have an idea -in short, to dream while awake- what is it, if not to play?

Just as children play at being adults, we adults play very often to escape reality, to realize unsatisfied desires: in a word, we fantasize. As Freud(1) put it: "*fantasy is the corrective to unsatisfactory reality*" or, put another way, we fantasize to be happy and to satisfy our longings. [+]



**Fantasy is the raw material
of our scripts**



"JUEGOS DE PAPEL" APUNTES PARA UN TALLER DE GUIÓN.

Beatriz Iso
Dygra Films

Jugar = Fantasear = Escribir

Del verbo latino *jocare* (bromear) derivan otros verbos románicos que designan diversión como: *ludere* (jugar), *sonare* (tocar) y *agere* (representar). El castellano y el gallego (*xogar*, *soar* y *representar*), como el italiano (*giocare*, *suonare* y *recitare*), distingue entre estas tres actividades lúdicas. Sin embargo, en las lenguas derivadas de sustratos germánicos no se efectúa esta disociación y así el francés *jouer*, el inglés *to play* y el alemán *spielen*, presentan la misma polisemia (cuyo origen se desconoce) y significan indistintamente jugar, tocar un instrumento o representar una obra.

Esta raíz semántica común tiene su explicación racional ya que imaginar, crear, inventar, descubrir, idear y, en definitiva, soñar -despiertos- ¿qué es, si no un juego?



De la misma forma que los niños juegan a ser adultos, los adultos "jugamos" en la mayoría de los casos a huir de la realidad, a realizar deseos insatisfechos, es decir, fantaseamos. Según Freud, "la fantasía es la corrección de la realidad insatisfecha" o, postulado de otra forma, fantaseamos para ser felices y satisfacer nuestros anhelos. [+]

La Fantasía es la materia prima
de nuestros guiones



>> And for this same raw material are made our secular dreams, disorted "vestiges of fantasies, filled with desires, and of entire nations".



Writing, as with fantasy, must become an enjoyable game- like with creating a crossword puzzle, for example with rules which we must exceed in order to consummate with certainty the charade of farse.

In the following notes, we can try only to indica-

te some of the routes which can lead us to our goal: the writing of a script. To the game, then! And the game begins by ascending the nine-step stairs:

9. THE COMPLETED STRIPT
8. THE DIALOGUE
7. THE CHARACTERS
6. TREATMENT
5. OUTLINE
4. STRUCTURE
3. SYNOPSIS
2. SYNTHESIS
1. THE IDEA



dYGRa Fil ms
speaker

dygra films

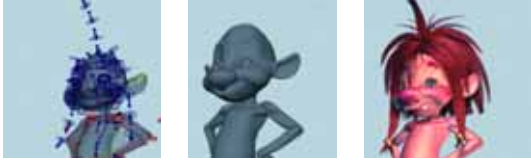
Beatriz Iso
Scripwriter

Co-scriptwriter of the animation feature "A Midsummer's Night Dream" (Dygra Films -

Premiere July 1st. 2005), and scriptwriter for the new adventures of characters from "The Living Forest" in "The Spirit of the Forest" (2006).

Author of scripts for the trilogy of shorts "Lord of the Flies" (Manos Unidas), and director of the first episode "Community of the Flies", which received the Mestre Mateo Award for Best Animation Short, 2003.

>> De esa misma materia prima están hechos los mitos (ver capítulo de "La Estructura") o sueños seculares, "vestigios distorsionados de fantasías, plenas de deseo, de naciones enteras".



Escribir, en tanto que fantasear, debe convertirse en un juego divertido -como montar un rompecabezas, por ejemplo- con unas reglas y pautas que debemos dominar para poder consumir con acierto la charada o farsa.

Con estos apuntes pretendemos tan sólo mostrar alguna de las rutas que nos faciliten la llegada a la meta: escribir un guión. De modo que ¡a jugar tocan! Y el primer juego consistirá en subir la escalera de los nueve peldaños:

9. EL GUIÓN FINAL
8. EL DIÁLOGO
7. LOS PERSONAJES
6. EL TRATAMIENTO
5. LA ESCALETA
4. LA ESTRUCTURA
3. LA SINOPSIS
2. LA SÍNTESIS
1. LA IDEA



dYGRa Fil ms

ponente



Beatriz Iso
Guionista

Coguionista del largometraje de animación "El Sueño de una Noche de San Juan" (Dygra Films, estreno 1 de Julio 2005) y guionista de las nuevas

aventuras de los personajes de "El Bosque Animado" en "El Espíritu del Bosque" (2006).

Autora de los guiones de la trilogía de cortometrajes de Manos Unidas "El Señor de los Mosquis", dirigió el primero de los episodios "La comunidad de las moscas" que recibió el premio Mestre Mateo al mejor cortometraje de animación en el 2003.



DIGITAL COLOR

GONZALO RUEDA

ANIMATED PIXEL

The result of whatever CGI, whether 2D or 3D is one or various colour images. Artists spend a lot of time in achieving the final design result, and the final colour effect is one of the most important parts of that result. But how does the public perceive the created work? There are many variable factors of how one sees the same colour image, such as ambient light, colour systems and their calibration. In this workshop, we will see how these factors effect the finished work and which of these the artist must take into account day by day to improve the final perception of his work.

The workshop is divided into various sections:

animated pixel



Gonzalo Rueda
Founder
Animated Pixel

Gonzalo Rueda has been writing commercial CG tools since 1996. Some of his recent projects include Absolute Character Tools, integration of Joe Alter's Shave&Haircut with 3dmax and inte-

THEORY AND SPACES OF COLOUR

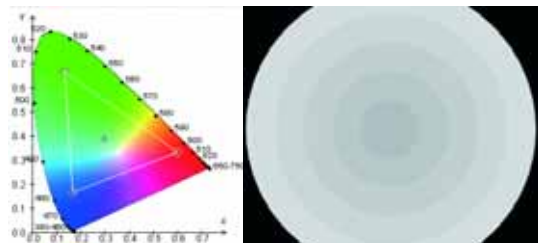
- The concept of colour, it's origins and how it is defined.
- The eye's perception of colour and the elements which affect it .
- Different ways of representing colour in general and in particular in digital processes.

SYSTEMS OF VISUALIZATION

- Introduction to the functioning of visualization systems, principally looking at computer screens, printed paper and celuloid.
- The process followed by colour in digital works to arrive at these systems.
- Discussion of colour and calibration systems.

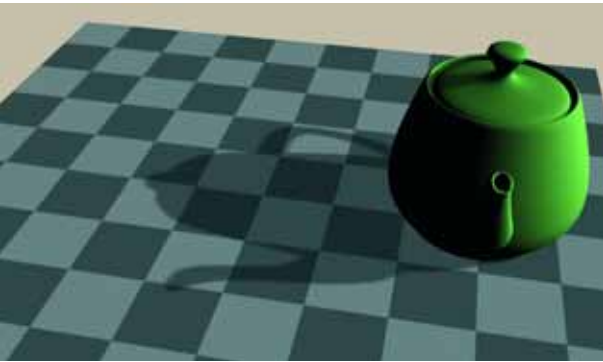
PRACTICAL NOTES FOR USING COLOUR IN A PRODUCTION

- Taking into account all of this we will see what considerations we must have in mind during the separate processes of a 3D production.
- Review of how some models of illumination function in a render system, and how the selection of available colours either limits or extends the control of colour in the render process and postproduction.



gration of Kaydara's HumanIK with 3dmax.

He is specialized in 3d max plugin architecture, rendering technologies and workflow solutions. Gonzalo also has a well know passion for tea-pots.



COLOR DIGITAL

GONZALO RUEDA
ANIMATED PÍXEL

El resultado de cualquier trabajo de infografía ya sea 2D o 3D es una o varias imágenes de color.

Los artistas invierten mucho tiempo en conseguir el resultado final deseado y el toque de color final es una de las partes más importantes de ese resultado. Pero como va a ver y percibir el público la obra creada? Hay muchos factores que varían como se ve una misma imagen de color como la luz ambiente, los dispositivos y la calibración de los mismos. En este taller veremos como afectan estos factores y cuales de ellos debería tener en cuenta un artista en su día a día para mejorar la percepción final de su obra.

El taller está dividido en varios bloques:

TEORÍA Y ESPACIOS DE COLOR

- Discutiremos el concepto de color de donde surge y como se define.
- Hablaremos sobre la percepción de color por el ojo que elementos afectan la misma.
- Veremos distintas formas de representar el color en general y en específico en procesos digitales.

DISPOSITIVOS DE VISUALIZACIÓN

- Haremos una introducción a como funcionan los dispositivos de visualización principalmente miraremos las pantallas de ordenadores, papel impreso y celuloide
- Veremos cual es el proceso que sigue el color de las obras digitales para llegar a esos dispositivos
- Discutiremos los sistemas de gestión de color y calibración de dispositivos

APUNTES PRÁCTICOS DEL USO DE COLOR EN UNA PRODUCCIÓN

- Con todas la perspectiva de las secciones anteriores veremos que consideraciones tenemos que tener en cuenta durante los distintos procesos de una producción 3D.
- También repasaremos como funcionan algunos modelos de iluminación dentro de un motor de render y como la elección de la paleta de color en la que nos movamos nos va a limitar o ampliar el control del color que se tiene durante el render y la postproducción.

animated pixel

ponente



Gonzalo Rueda
Fundador
Animated Pixel

Gonzalo Rueda ha estado escribiendo sobre herramientas comerciales CG desde 1996. Algunos de sus proyectos más recientes inclu-

yen *Absolute Character Tools*, la integración de *Shave&Haircut* de Joe Alter y de *HumanIK* de Kaydara's con 3d MAX.

Gonzalo está especializado en la arquitectura de filtros de 3d MAX, tecnologías de renderización y soluciones de flujos de trabajo. Gonzalo además tiene una de sobra conocida pasión por las jarras de té.



Programa de Postgrado en
creación + comunicación

DIGITAL

MCCCD

Master en Creación y Comunicación Digital
UNIVERSIDADE DA CORUÑA

MULTIMEDIA

ANIMACIÓN 3D

EFECTOS ESPECIALES

NARRATIVA Y TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN

VÍDEO Y AUDIO

INTERACCIÓN

GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTO

DISEÑO WEB

ABIERTO PLAZO DE INSCRIPCIÓN

Master en Creación y Comunicación Digital

Edificio de la Facultad de Sociología, Campus de Elviña 15071 - A Coruña

Tel.: 981 16 71 86 Fax: 981 16 71 03

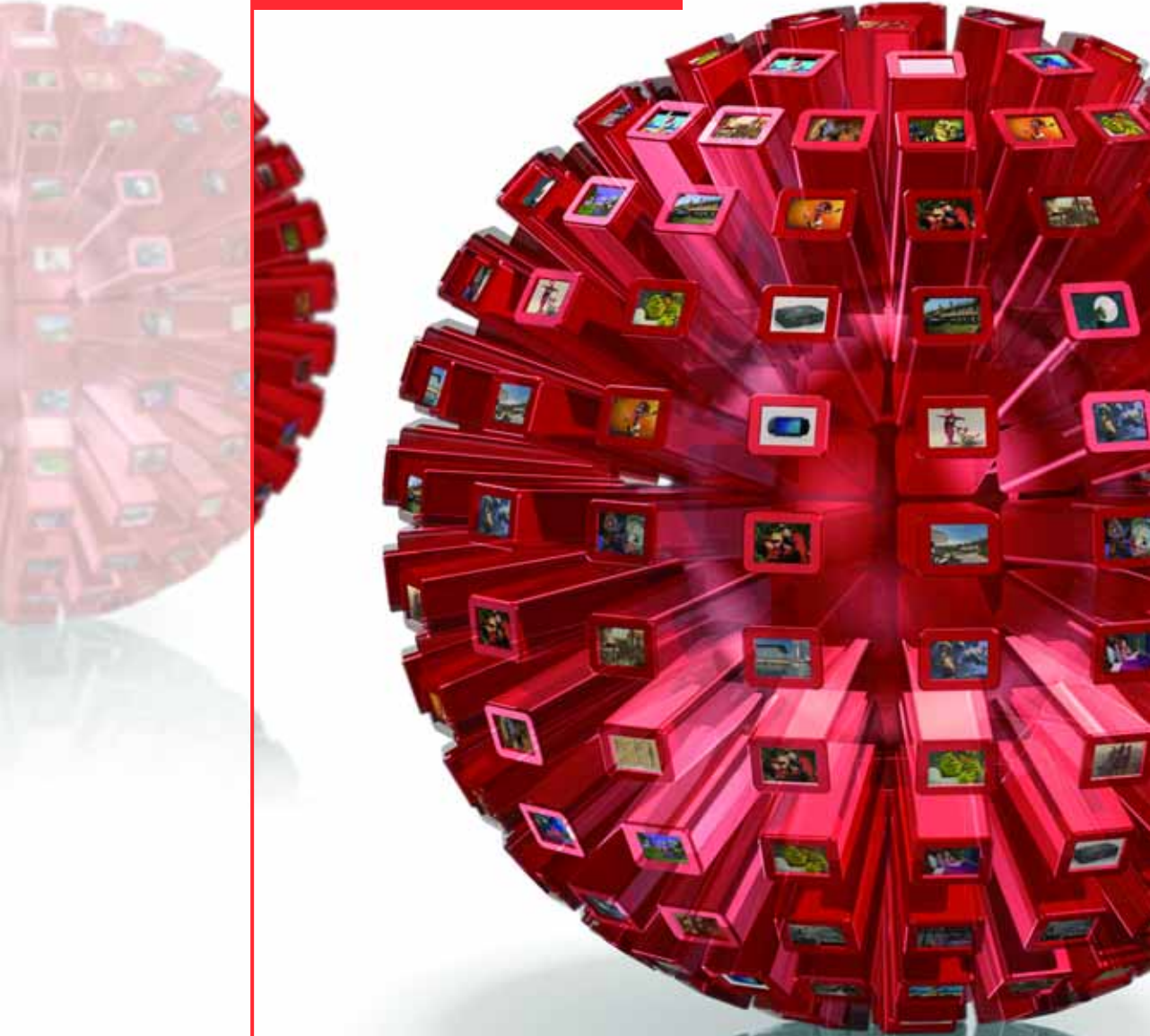
mccd@udc.es <http://mccd.udc.es>



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

FUNDACION CAIXAGAUCIA

FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACION



mundosDIGITALES
2005

2 JULIO 2005 - A CORUÑA - ESPAÑA | JULY 2ND 2005 - A CORUÑA - SPAIN



consorcio audiovisual
de **Galicia**



Galiciafilmcommission

Plan de Internacionalización del Audiovisual gallego

- **Campaña de presencia institucional**
Clermont-Ferrand • European Film Market • MIP TV
Marché du Film • Mercadoc • MIFA Annecy • Cinema Jove
MIP COM
- **Curtas 05** Plan de promoción de cortometrajes
- **Rodado en Galicia**
- Programa fondo **Raíces**
- **Semana de Cine Argentino**
Encuentros audiovisuales Galicia-Argentina-Cataluña
- **I Encuentro Audiovisual Galaico-Latinoamericano**
- **Foro de coproducción Galicia-Valencia**

Plan de formación

- **Audiovisual nas aulas**
- **2º Taller de desarrollo de proyectos audiovisuales en Galicia**
- **Mundos Digitales**
- **Taller de interpretación**
- **Curso de iniciación a la dirección**
- **Curso de Postgrado en Comercialización de Contenidos Audiovisuales**

promoción **formación** exhibición **distribución**

- **Curso de Inglés audiovisual**
- **Curso de voz**
- **Curso de doblaje**

Plan de Ayudas

- **Ayudas para la asistencia a mercados, eventos comerciales y festivales internacionales (1ª convocatoria)**
- **Ayudas con el fin de impulsar la coproducción de largometrajes cinematográficos con empresas productoras independientes de Argentina y Cataluña, dentro del marco del Acuerdo Raíces (1ª convocatoria)**
- **Ayudas para el apoyo a estrenos de largometrajes cinematográficos fuera de la Comunidad Autónoma de Galicia (3ª convocatoria)**
- **Ayudas para la promoción de producciones audiovisuales a través de Internet (2ª convocatoria)**
- **Bolsas para la ampliación y perfeccionamiento de estudios en el ámbito audiovisual (3ª convocatoria)**

www.consorcioaudiovisualdegalicia.org
www.galiciafc.org

Hórreo, 61 • 1º • 15702 Santiago de Compostela • A CORUÑA (España)
tel. +34 981 545 098 • fax +34 981 545 847

info@consorcioaudiovisualdegalicia.org
promocion@galiciafc.org



II Festival Internacional de Animación *II InternatiOnal AnimatiOn festival*

Coordinador del Festival | *Festival Coordinator*

Juan Montes de Oca | Universitat de les illes Balears

Categorías | *Categories*

Cortometrajes de animación 3D | *Computer animation shorts*

Cortometrajes de animación 2D | *Traditional animation shorts*

Cortometrajes de integración | *Mixed animation media shorts*

Jurado | *Jury*

Manolo Gómez | Dygra Films

Manuel Mejjide | Mundos Digitales

Mike Milne | Framestore CFC

Luis Rivero | Urbansimulations

Antonio Sanjuan | Universidade da Coruña

Comité de Preselección | *Pre-selection Jury*

Bruno López | Bren Entertainment

Juan Carlos Pena | Dygra Films

Antonio Seoane | Mundos Digitales

Javier Taibo | Universidade da Coruña

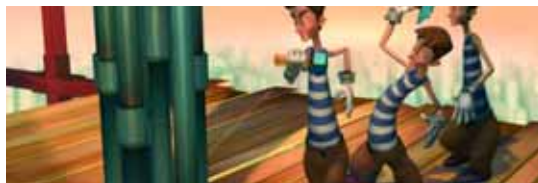
Animación 3d | *3d animation*

WORKIN´PROGRESS

Autor | Gabriel García, Benjamin Fligans,
Geordie Vandendaele, Benjamin Flinois.

Producción | Supinfocom

País | Francia



VITA EX MUSICA

Autor | Antoine Dekerle, Léandre Lagrange,
Azad Lusbaronian.

Producción | Supinfocom

País | Francia



TRUE COLOR

Autor | Pierre Ducos, Bertrand Bey.

Producción | Supinfocom

País | Francia



TADEO JONES

Autor | Enrique Gato.

Producción | Nicolás Natji

País | España



THE STEADFAST TIN SOLDIER

Autor | Moayad Fahmi.

Producción | Mohannad Fahmi / TRUEMAX Studios

País | Dinamarca





animación 2d | *2d animation*

CITOPLASMAS EN MEDIO ÁCIDO

Autor | Irene Iborra, David Gautier, Edu Puertas.

Producción | 9 zeros

País | España



JAM SESSION

Autor | Izabela Plucinska.

Producción | Izabela Plucinska &
HFF "Konrad Wolf" Potsdam

País | Polonia



SUBWAY SCORE

Autor | Alexander Isert.

Producción | HFF "Konrad Wolf" Potsdam

País | Alemania



Integración | *mixed animation*

HIS MORNING PROMENADE

Autor | Finn Deivert.

Producción | Finn Deivert (Fellingsbro Folkhingskoh,
71041 Fellingsbro, SWE)

País | Suecia



SEMILLA DEL RECUERDO

Autor | Renato Roldán.

Producción | Universidad Islas Baleares
Master MAISCA

País | España



LA LUZ DE LA ESPEZANZA

Autor | Ricardo Puertas.

Producción | Universidad Islas Baleares
Master MAISCA

País | España



mej oR pRoducción nacional
Best national short

TADEO JONES

Autor | Enrique Gato.

Producción | Nicolás Natji

País | España



LA LUZ DE LA ESPEZANZA

Autor | Ricardo Puertas.

Producción | Universidad Islas Baleares
Master MAISCA

País | España



THE AWAKENING OF CONSCIOUSNESS

Autor | Dani Ruiz y Santi Hurtado.

Producción | Dani Ruiz y Santi Hurtado

País | España





GOPHER BROKE

A hungry Gopher hatches a clever plan to get a quick snack, but discovers that even the best laid plans can go udderly awry. And learns that no matter how hungry he may be there is no free lunch.



IN THE ROUGH

Man has evolved throughout the ages... Relationships, unfortunately, have not. After being kicked out of his cave, Brog discovers that living a bachelor's life is not all that it's cracked up to be.



ROCKFISH

An interstellar fishing trips turns into an adrenaline-fueled angling adventure in Blur's second independent short film. Rockfish was shortlisted for an academy award nomination and continues to run in the international festival circuit, consistently taking top honors.

The direction of MUNDOS DIGITALES wants to thank the contribution of Blur Studios, whose invaluable aid has torn possible this projection.



PAUL DEBEVEC

PRODUCTOR EJECUTIVO | *EXECUTIVE PRODUCER*
ICT UNIVERSITY OF SHOUTHERN CALIFORNIA

Paul Debevec earned degrees in Math and Computer Engineering at the University of Michigan in 1992 and a Ph.D. in Computer Science at UC Berkeley in 1996.

*Since his Ph.D. Debevec has worked on techniques for capturing real-world illumination and illuminating synthetic objects with real light, facilitating the realistic integration of real and computer generated imagery. His 1999 film **Fiat Lux** placed towering monoliths and gleaming spheres into a photorealistic reconstruction of St. Peter's Basilica, all illuminated by the light that was actually there. For real objects.*

*In 2001 Paul Debevec received ACM SIGGRAPH's **First Significant New Researcher Award** for his Creative and Innovative Work in the Field of Image-Based Modeling and Rendering, and in 2002 was named one of the world's top 100 young innovators by MIT's Technology Review Magazine.*

Paul Debevec es licenciado en Ingeniería Computacional por la Universidad de Michigan en 1992 y Doctor en Ciencias de la Computación por la UC Berkeley en 1996. Desde entonces ha trabajado en técnicas de sistemas de captura de iluminación real de objetos sintéticos con luz real, facilitando la integración realista de imágenes reales y elementos generados por ordenador.

En su producción **Fiat Lux** ubicó grandes monolitos y esferas brillantes en la Basílica de San Pedro del Vaticano, todo ello iluminado con la luz real de la Basílica. En el 2001 Paul Debevec recibió el premio **First Significant New Researcher Award** otorgado por ACM SIGGRAPH por su creativo e innovador trabajo en el campo de la imagen basada en *Modeling and Rendering*, y en el 2002 fue nombrado uno de los primeros cien jóvenes innovadores del mundo por el *MIT's Technology Review Magazine*.



What Ryan has won and lost are equally astounding.

Awards TO DATE

Anecy International
Animation Festival
Special Jury Prize

Cannes Film Festival
Critics' Week

Kodak Discovery Award
for Best Short Film
Canal+ Award
for Best Short Film

2004 Worldwide
Short Film Festival
Sun Life Financial Award
for Best Canadian Short

SIGGRAPH 2004
Jury Award

PRIX ARS
Electronica 2004
Linz, Austria
Golden Nica
Computer Animation
Visual Effects category



It's nice to be recognized. We know because the Academy of Motion Picture Arts and Sciences® was nice enough to recognize our Maya® software with an Oscar® for Scientific and Technical Achievement. So we would like to recognize Chris Landreth and his new animated documentary, *Ryan*, an incredible journey down the path of every artist's worst fear – losing it. We are proud that *Ryan* was Made in Maya™ and that we were involved in bringing Landreth's unique world of "psychological realism" to life. Visit www.alias.com/awards to view and learn more about *Ryan* and other examples of award winning creativity Made in Maya.



CAN YOU IMAGINE®

Alias is a Copper Heart Entertainment Production in Co-Production with the National Film Board of Canada in Association with Seneca College - Animation Arts Center.

Alias
www.alias.com

© Copyright 2004 Alias Systems Corp. All rights reserved. Alias and the walt logo and Can You Imagine and Maya are registered trademarks and the Maya logo is a trademark of Alias Systems Corp. in the United States and/or other countries. Maya was awarded an Oscar by the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Scientific and Technical Achievement is the classification of Oscar winners as of March 1, 2001 for the award year of 2002. Academy of Motion Picture Arts and Sciences, the Oscar statuette and Oscar are registered trademarks of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. All other trademarks, service marks, or product names mentioned herein are the property of their respective owners. Alias is a registered trademark of Alias Systems Corp. in the United States and Canada.



CHRIS LANDRETH

DIRECTOR, PRODUCOR INDEPENDIENTE | *DIRECTOR, INDEPENDANT PRODUCER*

*Chris Landreth joined Alias Inc., where it was his job to define, test and abuse animation software, in-house before it was released to the public. In addition to well mannered software (Maya), this resulted in the production of animated short films including **Bingo** and **The End** (which was nominated for an Academy Award in 1996 for Best Animated Short Film).*

*Chris's latest film, **Ryan**, looks at the life and career of Canadian animator Ryan Larkin, a one-time Oscar nominee who today panhandles for spare change in Montreal Canada.*

***Ryan** pushes the boundaries of photo realism and the animation and documentary genres, and has won numerous awards, including the Oscar Award for Best Animated Short Film.*



Desde su trabajo en **Alias Inc.**, Chris Landreth trabajó definiendo, probando y abusando del software de animación de la empresa antes de su comercialización. Además de desarrollar el software produjo varios cortometrajes entre los que se encuentran **"Bingo"** y **"The End"**, este último fué nominado a los Oscar en 1996 en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.

En su último trabajo **"Ryan"**, Landreth se centra en la biografía del animador Ryan Larkin, un animador canadiense nominado a los Oscar por su trabajo y actualmente mendigo en las calles de Montreal.

"Ryan" es una mezcla entre un experimento de animación fotorealística y un documental. Desde su realización ha sido galardonado por los festivales internacionales más importantes del mundo, incluyendo el Oscar al mejor cortometraje de animación del presente año.



juego



vídeo



música



foto



Resérvala ya.

No te quedes sin ella

Reserva ya tu PSP™ (PlayStation® Portable) en tu establecimiento habitual del 22 de junio al 7 de agosto y podrás llevártela a casa el 1 de septiembre. Si lo haces, conseguirás un 25% de descuento en la compra conjunta de un juego de Sony Computer Entertainment y una película de Sony Pictures Home Entertainment.

Además si te registras en la página web www.reservatupsp.com puedes llevarte una película UMD Video de Sony Pictures Home Entertainment y otros muchos regalos.

www.reservatupsp.com

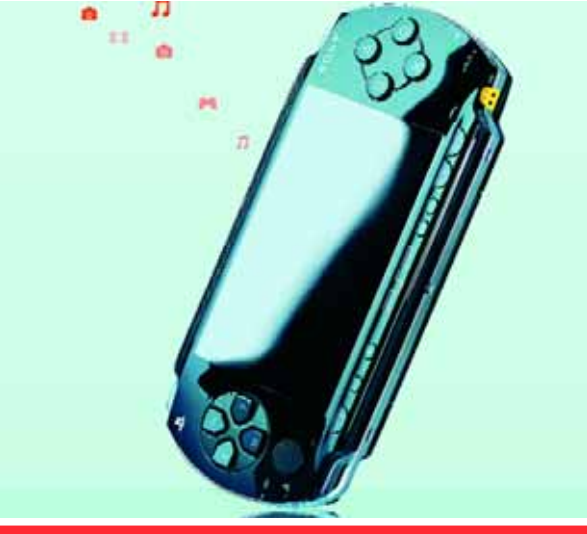
Consulta las bases de esta promoción en www.reservatupsp.com





videojuegos | videoGames

conferencias
Talleres Avanzados



THE EVOLUTION OF VIDEOGAMES PRODUCTION.

MASS MARKET

JORGE HUGET

SENIOR MARKETING MANAGER

PLAYSTATION SPAIN AND PORTUGAL

How has the profile at the videogame player evolved in Spain? How can a market expanding at such a dizzying rate be segmented? What innovative marketing techniques are in use to bring these products to ever more exacting consumers?

Jorge Huget, **PlayStation** Senior Marketing Manager for Spain and Portugal replies to these, many other questions in his straight forward conference in **MUNDOS DIGITALES 2005**.

With the spectacular market growth of videogames in our country, new challenges arise during the production and sales processes of a videogame. More and more, technological requirements call for more arduous research in the creation of new and more powerful consoles (**PSP and PlayStation**). Market, Software and Hardware join hands in this most interesting conference, given by PlayStation's Senior Marketing Manager for Spain and Portugal. Jorge Huget.

The conference will cover the following points:

- Profile of videoconsole users in Spain
- Evolution of consoles at technical, design, and user levels to increase the number or users.
- New SW products aimed at different segments of consumption, presenting such exclusive new developments as Buzz, Eye Toy Kinetic, Powerbabes, new concepts in PSP.
- Evolution of marketing strategy to reach the entire public.



Speaker Sony Computer Entertainment



Jorge Huget

Senior Marketing Manager.

Playstation España y Portugal.

Jorge Huget is qualified in Economics and Business Sciences at the Universidad Pontificia de Comillas, Master in Business Administration (MBA) from Boston Institute, Master in Social Economy and Non-Profit Entities from Barcelona

University, and holds the Strategic Marketing Diploma from Darden Graduate School of Business Administration.

He has given conferences in many seminars and he has considerable professional experience in various positions of responsibility within the marketing area in the Kellogg's Corporation and currently as **Sony Computer Entertainment** Senior Marketing Manager for Spain and Portugal.

EVOLUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. MASS MARKET

JORGE HUGUET
SENIOR MARKETING MANAGER.
PLAYSTATION ESPAÑA Y PORTUGAL

¿Cuál es la evolución del perfil de los videojugadores en España?

¿Cómo segmentar un mercado en vertiginoso crecimiento como es el de los videojuegos?

¿Qué innovadoras técnicas de Marketing se ponen en marcha para llevar estos nuevos productos a consumidores cada vez más exigentes?

Jorge Huguet, Senior Marketing Manager de **PLAYSTATION** para España y Portugal responde a estas preguntas y otras más en esta genuina conferencia dentro de **MUNDOS DIGITALES 2005**.

Ante el espectacular crecimiento del mercado de los videojuegos en nuestro país se plantean nuevos retos durante todo el abarcador proceso de producción y puesta en venta de un videojuego. Además, los requerimientos tecnológicos obligan a una ardua labor de investigación para crear nuevas y más potentes consolas (**PSP y Playstation**). Mercado, Software y Hardware se dan la mano en esta interesante conferencia impartida por el Senior Marketing Manager de PlayStation España y Portugal: Jorge Huguet

Los puntos de la Conferencia serán:

1. Perfil de los jugadores de videoconsolas en España.
2. Evolución de las propias consolas a nivel técnico, de diseño y de uso para llegar un mayor número de consumidores.
3. Nuevos productos de SW para llegar a diferentes segmentos de consumidores (os presentaré en exclusiva nuevos desarrollos como Buzz, Eye toy Kinetic, powerbabes, conceptos nuevos para PSP..).
4. Evolución del Marketing para llegar a todos los públicos.



Sony Computer Entertainment



Jorge Huguet
Senior Marketing Manager.
Playstation España y Portugal.

Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad Pontificia de Comillas, Master en Business Administration (MBA) por el Instituto de Empresa, Master en Economía Social y Entidades sin Animo de Lucro

por la universidad de Barcelona (Les Heures) y diplomado en Strategic Marketing Management por Darden Graduate School of Business Administration.

Conferenciante en distintos seminarios y cursos sobre el Poder de las Marcas y con amplia experiencia profesional en distintos cargos de responsabilidad dentro del área de Marketing en: Kellogg's Corporation y actualmente como Senior Marketing Manager para España y Portugal de **Sony Computer Entertainment** (PlayStation).



THE CHALLENGE OF PSP.

MARK GREEN

COMMUNICATION MANAGER (SCEE CAMBRIDGE)

MITCH PHILLIPS

LEAD ARTIST (SCEE CAMBRIDGE)

From the creators of one of PlayStation's most successful titles - the RPG *Medieval* - comes this sensational workshop on the development of a project specially for PSP, covering all the challenges and solutions encountered by the SCEE Studio in this very interesting creative process.



Mark Green and Mitch Phillips of **Sony Computer Entertainment Europe** (Cambridge Studios) will explain the new PSP console - one of the company's greatest successes:

MEDIEVIL.

Speaker Sony Computer Entertainment



Mark Green
Communication Manager,
SCEE Cambridge

He has worked in various projects for such important companies as ATARI and PSYNOSIS, and on such well know games such as Learning Revolution, Wipeout 3, Primal, and Ghosthunter.

He began as Communication Manager in SCEE Studios in 2001, and in his work, he is the contact between the studio with the rest of the world. When the studio needs something to make a success of a video-game, Mark is the man who finds it.

Using video and other material, they will introduce us to the most recent challenges in art and design which must be taken into account in 100% adaptation of an RPG of high-play quality to this newest of videogame accessories.



The presentation consist of the following sections:

- SCEE Studio Cambridge Presentation
- Preparing the team
- Project Realities:
 - What is expected of PSP project?
- Developing in **PSP** and **PlayStation 2**:
 - Graphics.
 - Programming.
 - Game Design.
 - Control System,
 - Camera System.
 - Conclusions.

Video Projections:

- Brief history of the game.
- Introduction to the main character.
- Dimentions of the Game.
- Concept Art Work.

Mitch Phillips
Lead Artist,
SCEE Cambridge

As Art Chief in SCEE Studio Cambridge, he is responsible for the artistic staff of the Studio. He coordinates the various studio elements are organized as perfectly as possible. He is the creator of graphic concepts for characters and scenes, and of concept art marketing for the studios successes. He is also work Supervisor of 3D Artists and Animation Team for the various studio processes (modelling, texture, animation,...), and directs story-board creation for the game cinematics prior to implementation in video.



EL DESAFÍO DE PSP

MARK GREEN

COMUNICATION MANAGER (SCEE CAMBRIDGE)

MITCH PHILIPS

LEAD ARTIST (SCEE CAMBRIDGE)

De la mano de los creadores de uno de los más exitosos títulos para **Playstation**, el RPG Medieval, asistiremos a un sensacional taller sobre la manera de desarrollar un proyecto enfocado para PSP. Durante la charla se tocarán cada una de las desavenencias y retos con las que el estudio SCEE se encontró en este interesante proceso creativo.

Sony Computer Entertainment Europa (Cambridge Studio), de la mano de Mark Green y Mitch Philips, nos explicará cómo traducir a la nueva consola PSP uno de los mejores éxitos de la compañía: **Medieval**. A través de vídeos y presentaciones abordarán los nuevos retos artísticos y de diseño que debieron tenerse en cuenta para la adaptación de un RPG con altas cotas de jugabilidad y 100% adaptado a este novedosísimo soporte de juego.



La presentación estará dividida en las siguientes secciones:

- Presentación del estudio SCEE Studio Cambridge.
- Preparación del Equipo.
- Realidades del Proyecto.
 - Qué se espera de un proyecto para PSP.
 - Desarrollando en **PSP y Playstation 2**:
 - Gráficos.
 - Programación.
 - Game Design:
 - Control System (combate),
 - Camera System (gameplay).
 - Cronograma de Proyecto.
 - Conclusiones.

Proyección de Vídeo:

- Breve Historia del juego.
- Introducción al Main Character.
- Sobre la dimensiones del juego.
- Trabajos de Concept Art.

PlayStation®2

Sony Computer Entertainment



Mark Green

Communication Manager.
SCEE Cambridge

Ha trabajado en diversos proyectos para empresas tan importantes como Atari, Psynosis o para títulos tan sonados como Lemmings Revolution, Wipeout3, Primal o Ghosthunter. Comienza a trabajar como Communication Manager para SCEE Studios en 2001.

En su trabajo Mark es el contacto entre el estudio y el resto del mundo. Si el estudio necesita algo para que un videojuego sea un éxito, Mark es la persona capaz de conseguirlo.



Mitch Philips

Lead Artist.
SCEE Cambridge

Trabaja como Jefe de Arte en los estudios SCEE de Cambridge, siendo responsable del equipo de artistas del estudio. Coordina los distintos elementos del estudio para que estén lo mejor optimizados posibles.

Mitch es creador de los conceptos gráficos para personajes y escenarios además de concept art marketing de los distintos éxitos del estudio, también es supervisor de los trabajos de los artistas 3D y del equipo de animación de los diferentes juegos del estudio (modelado, texturizado, animaciones...) y dirige la creación de los story-boards para la cinemática del juego y su posterior implementación en vídeo.



PYRO STUDIOS REVEAL THE SECRET OF THE MOST INTERNATIONALLY SUCESSFULL SPANISH VIDEOGAMES.

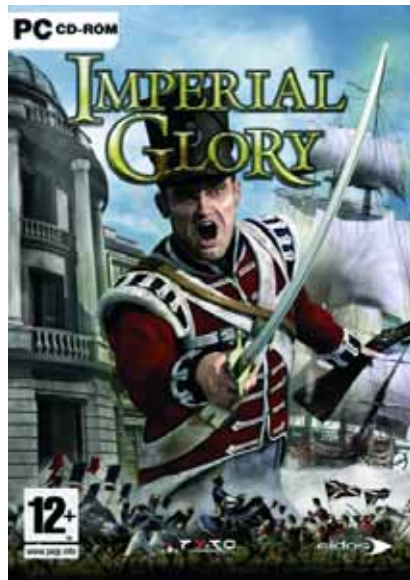
PYRO STUDIOS the most internationally successful from Spain will take part in the "Mundos Digitales" conferences on June 27-28, 2005. Pyro Studios was founded in 1996 with the objetct of producing videogames of the highest quality.

In October 2001 came the PC version of "COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE", with subsequent versions for Sony PlayStation 2 and Microsoft Xbox consoles. The Commandos series sold more than three million copies on a worldwide basis.

In February 2003 came the launch of the 3D epic strategy game "PRAETORIANS", set in the time of Julius Caesar.



"COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN" is a strategic-tactical real time game, set in the context of World War II. Launched in 2003, it was the crowning glory of the Commandos saga.



The company is currently developing four new videogames. First will come "IMPERIAL GLORY" and "3D SHOOTER" (from the successful "Commandos" saga), and will become available during this year, 2005, under the name "COMMANDOS STRIKE FORCE".

Iñigo Vinós
Marketing Director

José Manuel García Franco
Development Director





PYRO STUDIOS DESVELA LOS SECRETOS DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL CON MÁS ÉXITO INTERNACIONAL.

PYRO STUDIOS, el estudio con más éxito internacional participará en las conferencias que se celebrarán en Mundos Digitales el 27 y 28 de Junio de 2005. El estudio español Pyro Studios fue fundado en 1996 con el propósito de desarrollar videojuegos de máxima calidad.

El estudio español Pyro Studios fue fundado en 1996 con el propósito de desarrollar videojuegos de máxima calidad. Como consecuencia de este compromiso nació "COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES", que vio la luz en 1998. El éxito de este título llevó al lanzamiento de una expansión con nuevas misiones llamada "COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY" (Commandos: Más Allá del Deber).



En octubre de 2001, se lanzó la versión de PC de "COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE", saliendo posteriormente versiones para las consolas Sony Playstation 2 y Microsoft Xbox. Superando la serie Commandos los 3 millones de copias vendidas en todo el mundo.

El lanzamiento de "PRAETORIANS", un juego épico de estrategia en 3D ambientado en la época de Julio César se produjo en febrero de 2003. "COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN", es un juego de estrategia táctica en tiempo real en el contexto de la II Guerra Mundial, cuyo lanzamiento tuvo lugar en octubre de 2003 y que puso el broche de oro a la saga Commandos.

Actualmente la compañía está desarrollando cuatro nuevos videojuegos. El primero de ellos "IMPERIAL GLORY" y el 3D Shooter de la exitosa saga Commandos que se lanzará este año bajo el nombre "COMMANDOS STRIKE FORCE", ambos estarán disponibles a durante el 2005.



La participación en mundos la llevarán a cabo **Iñigo Vinós** (Director de Marketing de PYRO STUDIOS) y **José Manuel García Franco** (Jefe de proyecto de COMMANDOS STRIKE FORCE).

Iñigo Vinós
Director de Marketing

José Manuel García Franco
Director de Desarrollo





VIDEOGAME DEVELOPMENT: FROM THE IDEA TO LAUNCH.

It will begin by evaluating ideas for videogames, and relationships with financing and backup during the creative process. He will follow this by listing the great players in the videogames world: developers, publishers, distributors and consumers.

pYRo Studios
speaker

Iñigo Vinós
Marketing Director
Pyro Studios

Iñigo Vinós, is a graduate in Information Sciences from Universidad Complutense de Madrid, and a Master in Commercial Marketing and Management from ESIC. He has spent fourteen years working in NEW TECHNOLOGIES, in such sectors as INTERACTIVE video, Internet...

He is currently responsible for Marketing and Communication with Pyro Studios, the leading Spanish company in Videogame creation.

VIDEOGAME CREATION: WHAT? HOW? AND WHO?

The "WHAT" will examine questions and answers necessary to videogames creation.

The "How" section will familiarize us with videogame design, as well as decisions related to technology, such as games motors and how they interact with graphics.

In the "WHO", we will hear about videogames professionals, and the connections between designers, graphic artists, and programmers.

In the course of dealing with these three questions, we will see the distinct stages of the videogames creative process.

José Manuel García Franco
Development Director
Pyro Studios

Entered the world of videogames in 1999, becoming part of the Pyro Studios company. He worked as Chief of Design Levels on "COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE" (launched in 2001 for Pc, and in 2002 for PS2 and Xbox consoles). Later, he was head of Design on "COMMANDOS 3" (2003).

He currently holds overall responsibility for "COMMANDOS STRIKE FORCE", a videogame on which sixty people are working full-time, and which will be published during 2005 for PS2 and Xbox consoles.



EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: DE LA IDEA AL LANZAMIENTO.

Iñigo Vinós comenzará analizando la evaluación de las ideas en los videojuegos y su relación con la financiación y los apoyos necesarios a la hora de crear un videojuego.

A continuación hará un repaso de la lista a los grandes jugadores en el "mundo de los videojuegos": los desarrolladores, los editores, los distribuidores y los consumidores.

También mostrará las opciones a la hora de desarrollar, las distintas plataformas disponibles: PC, consola, móvil, y analizaremos los mercados potenciales.

Por último, intentará descubrir el futuro inmediato y el futuro cercano en el desarrollo de videojuegos.

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS: QUÉ, CÓMO Y QUIEN?

En el "Qué" descubriremos las preguntas y respuestas necesarias para abordar la creación de un videojuego. Con el "Cómo" nos aproximaremos al diseño del videojuego. También a decisiones más cercanas a la tecnología como por ejemplo a los motores de juego y su interacción con los gráficos.

Fijándonos en el "QUIÉN" conoceremos a los profesionales del videojuego, viendo las relaciones entre tres grupos: diseñadores, grafistas y programadores.

Al responder a estas tres preguntas habremos visto las distintas etapas en la creación de un videojuego.



PyRo Studios ponente



Iñigo Vinós
Director de Marketing
Pyro Studios

Licenciado en CC. de la información por la universidad Complutense de Madrid y Máster en dirección de marketing y gestión comercial por ESIC.

Lleva catorce años vinculado a las nuevas tecnologías, en sectores como el video interactivo, Internet y los videojuegos. En este último sector ha trabajado durante los últimos diez años, como traductor, jefe de localización en Virgin Interactive y jefe de producto y posteriormente brand manager en Proein.

En la actualidad es el responsable de marketing y comunicación de PYRO STUDIOS, empresa española líder en creación de videojuegos.



José Manuel García Franco
Director de Desarrollo
Pyro Studios

Se incorpora al mundo de los videojuegos en el año 1999, entrando a formar parte de la compañía española PYRO STUDIOS. Trabaja como jefe de diseño de niveles en "COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE" publicado en 2001 para PC y en 2002 para las consolas PS2 y Xbox. Posteriormente se hace cargo de la jefatura de diseño de Commandos 3, publicado en 2003.

En la actualidad es el máximo responsable de "COMMANDOS STRIKE FORCE", un videojuego en el que trabajan más de 60 personas a plena dedicación y que se publicará en 2005 para las consolas PS2 y Xbox y para PC.



Programa de Postgrado en
creación + comunicación

DIGITAL

NEW REQUIREMENTS IN THE CREATION OF VIDEOGAMES

FLAVIO ESCRIBANO

COLLABORATING PROFESSOR, VIDEOGAMES AREA.
MASTER IN CREATION AND
DIGITAL COMMUNICATION

Artistic Coordination by Chris Cunningham:
Music by Aphex Twin: Script by Elfreide Jelinek,
and Direction by Francis Ford Coppola.

What is the Perfect Videogame? Why is it that we can choose a Woody Allen film when we go to a videoclub, but when we rent a videogame, we get the impression that they are all remakes of Arnold Schwarzenegger movies? Are videogames going to mature?

The future (for both the adult and the feminine public) presents new challenges to a market which, if it wants to earn the title of the 'tenth art', will have to evolve to maturity.

Although a genre little more than 30 years old, the evolution of the videogame -at all levels: graphic, semiotic, technological- has converted

it into one of the most emergent mediums of expression of our era. The stew of cult technologies -especially internet- that surround us has created a perfect ecosystem for the incorporation of the videogame into our approaching future, although it's capacity to be influenced by other surrounding mediums -Cinema, T.V., Music, Net Art...- have produced an effect of social distancing. Nevertheless, the evolution of the videogame not only depends on technical possibilities for it's continued creation (although many companies refuse to accept this). When levels of graphic representation are equated with those of non-photorealistic reality, it will still be a long time before the public -who seek something more than more visual delight and adrenalin thrills in a videogame- is satisfied.

The adventures of princesses and dragons and epic tales from distant galaxies have had their valued place in teenage imagination. But, what does a now adult public which grow up on these, expect from videogames? What are the necessary elements from -initial design to final production- required to make one videogame on success?

In this conference we will analyse the factors that have to be taken into account un videogame creation, -the scheme by means of which such titles as GTA Vice City could penetrate no deeply into the collective imagination of videogame players, and that this is happening in a market which must inevitably segment as it confronts new necessities.

master de creación y comunicación digital
speaker

Flavio Escribano

Collaborating Professor.
Videogames Area.

Flavio Escribano is Collaborating Professor in the Videogames Area in Master of Creation and Digital Communications. He is currently carrying

out research at the Faculty of Fine Arts in the Universidad Complutense related to resources of expression and semiotics of the videogame. He is author of various articles related to his research in various art magazines, and has given talks on creative alternatives of videogames (Caja Madrid Social Work).



NUEVAS EXIGENCIAS EN LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

FLAVIO ESCRIBANO

PROFESOR COLABORADOR ÁREA VIDEOJUEGOS.
MÁSTER EN CREACIÓN Y COMUNICACIÓN DIGITAL

Cordinación Artística de Chirs Cunnigan,
Música de Aphex Twin guión de Elfriede Jelinek
y dirección de Francis Ford Coppola.

¿Cuál es el videojuego Perfecto? ¿Por qué podemos coger una película de Woody Allen cuando vamos al videoclub pero cuando vamos a alquilar un videojuego nos da la sensación que todos son remakes de películas de Arnold Schwarzenegger? ¿Madurará el videojuego?

El futuro (público adulto y público femenino) plantea nuevos retos a un mercado que, si quiere ganarse el título de décimo arte, tendrá que evolucionar hasta llegar a la madurez.

Un género con poco más de 30 años, la evolución del videojuego en todos sus niveles (gráfico, semiótico, tecnológico) lo ha convertido en uno de los medios de expresión más emergentes de

nuestra era. El caldo de cultivo tecnológico que nos rodea y, en especial Internet, ha creado un ecosistema perfecto para la incorporación del videojuego allá donde vayamos.

Su capacidad para ser influenciado y para influenciar el resto de medios que le rodean (cine, TV, música, net art...) lo ha terminado alojando socialmente. Sin embargo la evolución del videojuego no solo depende de las posibilidades tecnológicas para su creación (como muchas empresas se resienten a creer). Cuando los niveles de representación gráfica sean equiparables a los de una realidad no-fotorrealista aún quedará un largo tramo para la satisfacción de un público que busca en el videojuego algo más que puro deleite visual y/o adrenalítico.

Las aventuras de princesas y dragones y las historias épicas en galaxias lejanas tienen un apreciado lugar en la adolescencia.

¿Qué busca el público ahora adulto que se educó a través de los videojuegos?

¿Qué elementos necesarios desde el diseño inicial hasta la producción final harán de nuestro videojuego un título de éxito?

En esta conferencia analizaremos los factores a tener en cuenta en la creación de un videojuego, el esquema que hace posible que títulos como GTA Vice City llegaran a calar tan profundamente en el imaginario colectivo de los videojugadores. Y qué está sucediendo con un sector que inevitablemente se segmenta para cubrir nuevas necesidades.

master de creación y comunicación digital ponente



Flavio Escribano
Profesor Colaborador.
Área de Videojuegos.

Flavio Escribano es Profesor Colaborador en el Área de Videojuegos en el Máster de Creación y

Comunicación Digital . Actualmente lleva a cabo una investigación en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense relacionada con los recursos expresivos y semióticos del videojuego. Ha escrito varios artículos en revistas de arte relacionados con su investigación e impartido charlas sobre alternativas en creación de videojuegos (Obra Social Caja Madrid).



PROGRAMMING ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MUNDOS DIGITALES



The creator of A.I. of **FABLE** will give a conference about Simulation vs. Codified Programming in A.I. in new generation Videogames.

Adam Russell is one of those responsible for **FABLE**, a totally innovative adventure role game in which each action determines the player's physical appearance and reputation. Fable is one of the most innovative videogames so far created for **XBOX**.

Adam will speak about the new challenges confronting new generation videogames programmers. The principal challenge consists of the combination of the liberty offered by simulation based systems, with the richness provided by a priori programming. In particular, the conference will concentrate on how to combine these two schools of A.I. programming in adventure role videogames with evolving stories, which offer great amounts of freedom to the player.

This new generation of games is every time more demanding on both schools of A.I. Adam Russell will analyse some of the answers to this concept which have been used in the programming of some recent games and of others yet to be announced, from developers such as Lionhead Studios.



LionHead Studios

speaker



Adam Russell
Head of A.I. Programming

Graduated in philosophy and psychology from Oxford University, Adam Russell began his interest in A.I. Programming with Videogames while studying for a Master in Adaptable Systems Engineering.

He worked for a year as Director of Research in a new Middleware company called Pariveda, dedicated to Artificial Intelligence Programming in Videogames.

Adam joined Lionhead Studios in 2003, leading the A.I. Programming of the villagers of "Fable", a game exclusively for Xbox, published by Microsoft Game Studios. From September 2004, Adam has been Head of A.I. Programming in a Lionhead project yet to be announced.



PROGRAMACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN MUNDOS DIGITALES

El Creador de Inteligencia Artificial de **FABLE** dará una conferencia sobre Simulación versus Programación Codificada en la programación de la Inteligencia Artificial en los juegos de nueva generación.

Adam Russell es uno de los responsables de Fable, un juego de rol de aventuras totalmente innovador donde cada acción determina tus habilidades, tu aspecto físico y tu reputación. Fable es uno de los videojuegos más innovadores creados hasta ahora para **XBOX**.

Adam Russell hablará de los nuevos retos a los que se enfrentan los programadores de videojuegos de nueva generación. El principal reto radica en la combinación de la libertad que ofrecen los sistemas basados en la simulación, con la riqueza que proporciona la programación a priori.

En especial, la conferencia se centrará en cómo combinar estas dos escuelas de programación de la Inteligencia Artificial en los juegos de aventura/rol/acción con una historia envolvente, que ofrecen grandes dosis de libertad al jugador. Este nuevo género de juegos es cada día más exigente con las dos escuelas de Inteligencia Artificial.



Adam Russell analizará algunas de las respuestas a este concepto que se han utilizado en la programación de algunos juegos recientes y de otros por anunciar, de desarrolladores como Lionhead Studios.

LionHead Studios



Adam Russell
Jefe de Programación

Licenciado en filosofía y psicología por la Universidad de Oxford, Adam Russell empezó a interesarse en la programación de la Inteligencia Artificial en los videojuegos, mientras completaba un Master en Ingeniería de Sistemas Adaptables. Durante un año, Adam trabajó como director de investigación, en una nueva compañía

Middleware dedicada a la programación de la inteligencia artificial en los videojuegos, llamada Pariveda.

A continuación, Adam se incorporó a **Lionhead Studios**, en 2003, liderando la programación de la Inteligencia Artificial de los aldeanos de "Fable", el juego exclusivo para Xbox, editado por Microsoft Game Studios. Desde septiembre de 2004, Adam ha estado trabajando como Programador Jefe de la Inteligencia Artificial, en un proyecto de Lionhead aún por anunciar.



CREATION OF VIDEOGAMES FOR MOBILES. RUBÉN ALCAÑIZ GAMELOFT

During this workshop the essential points for creating videogames focussing from the technical part of programming will be presented. Beginning with planning the code with diagrams and schenes, passing through creation and implementation of plugins and tools, to the development of the code in a practical and serious way.

All the information giving in this workshop will be based on the experience of creating a real videogame (EricBoom/N-Gage), and supported by his professional experience of creating videogames since 1998.



Ruben Alcañiz will explain how a videogame is developed in a mobile platform, using as example the videogame N-Gage, and will explain step by step how such a project is approached from a technical point of view.

Game of speaker

Ruben Alcañiz
Lead Programmer

His professional experience includes eight year of multimedia programming and desing in Commodore Amiga Projects, and coding of multiples 3d-engines for lot of platforms like, GameBoy Advance, Amiga, Pc, PlayStation, N-Gage and mobile.

Programme:

- 1.- Design of code
- 2.- Choice of algorithms
- 3.- Groupwork techniques
- 4.- Optimum use, IA

At the end, we will have a much clearer idea of how to approach the development of a videogame.



GAMELOF

Based in Barcelona, is one of the most important companies in the panorama of videogames creation. It´s most successful products have been developed for mobiles, among them the controversial console N-Gage of Nokia.

The company is at present researching the production of games for PSP and Nintendo DS. Rubén Alcañiz, Lead Programmer of Gamelof, will present a workshop specifically dealing with videogames creation with tools created for these mobile platforms.



He has also worked as programmer in Pyro Studios/EIDOS on Commandos 3, mainly developing 3d-engine. At present he is working as Lead Programmer at Gameloft Iberica (Barcelona).

gameloft



CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA MÓVILES

RUBÉN ALCAÑIZ
GAMELOFT

Durante este taller se expondrán puntos esenciales para la creación de un videojuego enfocándolo desde la parte técnica de programación. Desde la planificación del código con diagramas y esquemas, pasando por la creación e implementación de *plug-ins* y herramientas hasta el desarrollo del código de una manera practica y seria.

Toda la información dada en este taller se basará en la experiencia de la creación de un videojuego real (EricBoom / N-gage) y apoyada en la experiencia en la creación profesional de videojuegos desde el año 1998.



Rubén Alcañiz explicará como se desarrolla un videojuego en una plataforma móvil, utilizando de ejemplo un videojuego de NGage y explicando

paso a paso como se aborda un proyecto de este tipo desde un enfoque técnico.

Programa:

- 1.-El diseño del código.
- 2.-Elección de algoritmos.
- 3.-Técnicas de trabajo en grupo.
- 4.-Optimizaciones, IA.

Finalmente, con toda esta información, podemos tener una idea mucho mas clara de cómo poder abordar el desarrollo de un videojuego.



GAMELOFT

GameLoft radicada en Barcelona es una de las empresas más importantes del panorama de creación de videojuegos. Principalmente sus productos de éxito han sido desarrollados para móviles, entre ellas la controvertida consola N-Gage de NOKIA.

Actualmente se encuentran investigando para la realización de juegos para PSP y Nintendo DS. Rubé Alcañiz, Jefe de Programación de GAMELOFT impartirá un taller específico en creación de juegos con herramientas orientadas a estas plataformas móviles.

Game of ponente



Ruben Alcañiz
Programador Jefe

Su experiencia profesional incluye más de 8 años como programador y diseñador multimedia en Commodore Amiga Projects, así como el des-

arrollo de múltiples motores 3D para plataformas como, GameBoy Advance, Amiga, Pc, PlayStation, N-Gage y móviles.

Ha trabajado además como programador en Pyro Studios/EIDOS en Comandos 3 y actualmente trabaja como Jefe de Programación en Gamelof Ibérica.).



GLEST

PARTICIPANTES DEL PROYECTO:

Martiño Figueroa (Programador)
 José Luis González Castro (Música/FX/Voces)
 Tucho (Grafista 2D/3D)
 José Zanni (Diseño Web/Diseño 2D)
 Félix Menéndez Naveiras
 (Animador/Modelador 3D)

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Glest es un juego de estrategia en tiempo real 3d gratuito y totalmente personalizable.

La versión actual es totalmente jugable, incluye partidas de un jugador contra oponentes controlados por la CPU, dos facciones diferenciadas con sus correspondientes árboles de tecnología, unidades, edificios y varios mapas.

HISTORIA DEL PROYECTO

2000: Martiño Figueroa comienza a programar el Glest en solitario. En esta etapa logra hacer una versión jugable con gráficos rudimentarios y sin sonido.

2003/Febrero: Incorporación de José Luis González, quien se ocupará en adelante de crear la música y efectos sonoros del juego, incorporados por Martiño al programa.

2003/Abril: Incorporación de Marcos Caruncho, quien realiza nuevos modelos 3D de edificios y se encarga de testear el plugin de exportación para 3DS Max.

2003/Octubre: Incorporación de Tucho Fernández, quien se ocupará de toda la parte gráfica del juego, desde el concept art hasta el acabado final de todos los modelos 3D del juego. Marcos Caruncho abandona paulatinamente la producción al adquirir compromisos contractuales con Televisión de Galicia/Televisión Española.

2003/Noviembre: Incorporación de José Zanni, quien se encargará del diseño web de glest.org y posteriormente del diseño gráfico (iconos, botones), del juego.

2004/Octubre: Glest es galardonado con el Primer Premio en el "Premio de Creación de Videojuegos PlayStation ArtFutura", patrocinado por Sony.

2005/Febrero: Incorporación de Félix Menéndez, quien se encargará de realizar las animaciones de las nuevas unidades, así como de revisar las ya existentes.

2005/Marzo: Se libera el código como Open Source, lo que permite realizar el port del juego a Linux; a raíz de esto, la distribuidora de Linux Suse decide incluir el juego como parte de la última versión de este sistema operativo.

Actualmente, se está trabajando en una nueva versión del juego que incluirá nuevas unidades para ambas facciones así como mejoras de toda clase.





HISTORIA DEL PROYECTO

La idea de esta aplicación nació en el momento que 3DLabs sacó a la venta la 1ª tarjeta capaz de ejecutar shaders escritos con GLSL (mediados del 2003), ya que yo tenía una, y no veía viable el escribir shaders mediante el notepad y hacer un programa host para probar cada shader, me puse a ello.

El desarrollo de esta aplicación ha sido gradual, incorporando las características que me iban pidiendo los usuarios a través de mail o de los foros de Opengl.org, tales como soporte para cubemaps, un IDE al estilo del Visual Studio, generación de ficheros AVI con renders de los shaders, compilación de shaders genérica para sistemas sin hardware especializado, o la generación de archivos de proyecto en XML.

El programa ha pasado de ser simplemente un panel con el shader renderizado y un par de cuadros de texto con un botón de compilar, a un IDE con paneles deslizantes, rejillas de propiedades, manejadores visuales de parámetros para los shaders, cuadros de texto con syntax highlight para las palabras clave de GLSL e intellisense, con ayuda sobre todas las funciones de GLSL y con varios niveles de detalle en la ayuda.

También hay que hacer notar, que, aunque con diferente código base, y con la ayuda de otro programador, hemos creado una versión para linux con prácticamente las mismas características que la de windows (la diferencia más importante es que la de linux no puede generar AVI, debido a la dificultad de gestionar los codecs de video en ese sistema operativo).

TYPHOONLABS

PARTICIPANTES DEL PROYECTO:

Jacobo Rodríguez Villar (Lead Programmer)
Guillermo Marqués Prendes (Co-Programmer)
Daniel (Linux Programmer)

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto es el diseñador de shaders que he creado hace más de un año. Su nombre es el Shader Designer. Es una herramienta para desarrollar de manera visual vertex y pixel shaders escritos con el OpenGL Shading Language. Esta aplicación es gratuita, ya que nunca me he planteado ganar dinero con ella y actualmente es utilizada a nivel mundial por cientos de desarrolladores (desde la primera versión, he contabilizado más de 30.000 descargas desde la web).

Incluso 3DLabs la utilizó en sus seminarios sobre GLSL alrededor del mundo, llegando a mencionarla en la edición de SIGGRAPH 2004. También está siendo utilizada por el Game Institute para uno de sus seminarios.



AGRADECIMIENTOS | SPECIAL THANKS:

Ignacio Otero
Paul Debevec
Isaac Kerlow
Mike Milne
Juan Bulher
Carlos Grangel
Jesús Martínez
Antonio Sanjuán
Araceli Pérez
Lidia Pitzalis
Erea Palacios
Karina Ortíz
Lucie Magaud
Antonio Arteaga
Javier Loureiro
Mónica Curiel
Elsa Romero
Jennifer Miller
Sophie Trainor
Jaime Oiza
Raul Cerezo
Diane Holland
Rocío López
Mauricio Bechler
Francisco Serón
Cristóbal Vila
Luciano Neves
In-Ah Roedigher
Alex Bungue
Christopher Cordingley
Marcelo Ortiz
Shawn Tilling

mUNDOSDIGITALES
2005



MUNDOS DIGITALES es una iniciativa de la Xunta de Galicia (Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo, Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual, a través del Consorcio Audiovisual de Galicia) y la Universidade da Coruña, el apoyo de Caixa Galicia y la colaboración de Dygra Films.

Mundos Digitales_ Festival Mundos Digitales

_Sala Imagin@rte
(de luns a venres, de 9:00 a 20:00 horas)



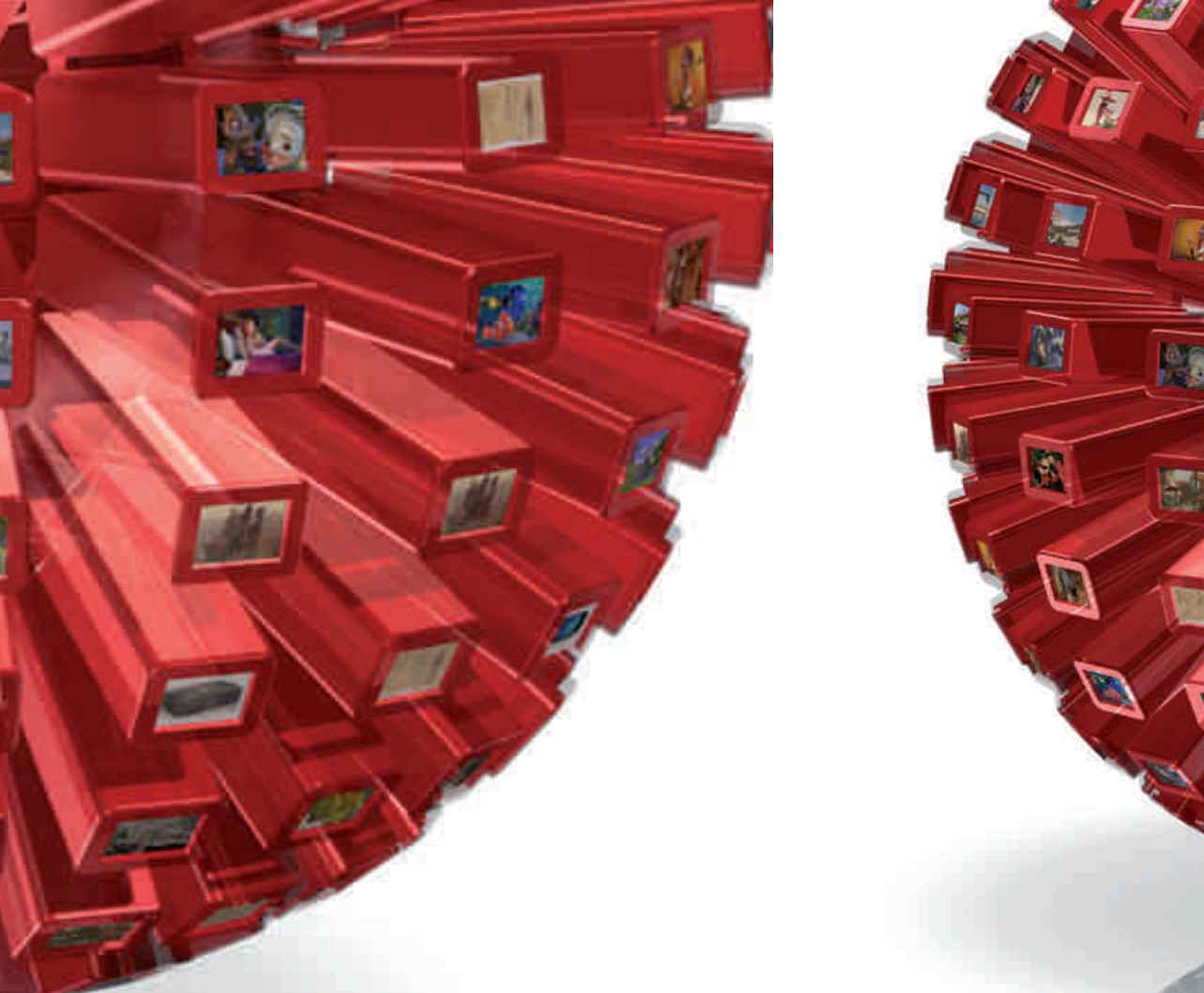
>PROXECCÍONS:

- _Tadeo Jones
- _True Color
- _Vita ex Musica
- _Workin' Progress
- _The Steadfast Tin Soldier

IMAXIN@RTE É UN ESPAZO DE
EXPOSICIÓN E DIFUSIÓN DE
OBRAS CREADAS GRAZAS AOS
AVANCES TECNOLÓXICOS

8 xuño -
27 xullo_2005

Visitas guiadas
para grupos e particulares.
Cita previa no teléfono
981 18 50 00



Colabora:



videalab

PlayStation.2

Nintendo



Alias

MASSIVE
SOFTWARE

gameloft

TYTO
STUDIOS

PROFIN



PIXELSPAIN
NEW TECHNOLOGICAL SOLUTIONS



codepixel

esmoja

