

Tecnología al Servicio del Talento



ad-rt.com

A&D
real time

LA HERRAMIENTA DE CREACIÓN 3D



UNREAL ENGINE

ES LA REVOLUCIÓN EN LA
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y
DIGITALIZACIÓN
EN DIVERSOS ÁMBITOS

Permite a los creadores de diversos entornos culturales e industrias, ofrecer contenido de vanguardia, experiencias interactivas y mundos virtuales inmersivos.



Somos A&D Real Time, una productora de animación de alta calidad para el mercado audiovisual global.

Presentamos un catálogo de soluciones digitales para el mercado nacional e internacional.



Servicios para museos y entornos culturales

- Visitas y recorridos virtuales interactivos
- Digitalización de artefactos y colecciones
- Actualización en sistemas de documentación
- Storytelling con animación 3D
- Experiencias inmersivas en visitas físicas
- Gamificación

Recorridos virtuales interactivos

Descripción

Uno de los principales retos que se ha presentado a museos y entornos culturales es el de trascender las limitaciones que supone el espacio físico, barreras que son superables si aprovechan los espacios virtuales, que permiten diversificar la procedencia de las visitas y exponer en la red sus colecciones, obras, artefactos y experiencias. A&D Real Time ofrece la posibilidad de llevar esos espacios y obras físicas a espacios virtuales en los que se puedan realizar recorridos y una navegación que garanticen experiencias interactivas, gratificantes, entretenidas y a la vez didácticas.

Tecnología

El uso de Unreal Engine permiten desarrollar recorridos virtuales interactivos en los que el trazado de rayos en tiempo real ofrece reflejos verdaderos, sombras suaves dinámicas, iluminación global e iluminación basada en imágenes HDR, por lo que es más fácil que nunca crear impresionantes salas de exhibición, configuradores y videos digitales que exponen la esencia de lo real en un espacio virtual. Además es posible crear experiencias inmersivas; renderizar imágenes fijas y videos fotorrealistas.

Además, en conjunto con la empresa Abyss Media (España) estamos en capacidad de ofertar propuestas personalizadas para desarrollo de videojuegos educativos, tecnología 360°, realidad virtual, realidad aumentada y otras experiencias inmersivas.

Presupuesto referencial

Los presupuestos se elaboraran en base a las necesidades y requerimientos del museo o entorno cultural.

Digitalización de piezas, colecciones y escenarios

Descripción

La digitalización del acervo de bienes de museos permite mejorar la experiencia en visitas físicas y online, a su vez permite aumentar la conciencia del público objetivo de cada espacio sobre las colecciones patrimoniales existentes en cada museo. Construir escenarios digitales para generar nuevos ambientes sensoriales experienciales para las exhibiciones. Contratar expertos en digitalización especializados para escanear 300 piezas emblemáticas y hacer la construcción de los recursos digitales de los medios.

Tecnología utilizada

Para la digitalización de piezas y colecciones existen dos caminos, el uso de escaner de precisión (Peel 3D), o en caso de figuras de mayor envergadura, utiliza la técnica de fotogrametría que consiste en la construcción de un modelo 3D en base a un registro múltiple de fotografías digitales para su posterior construcción en una aplicación especializada y luego realizar procesos de modelación en softwares como Blender o Maya para la La técnica de fotogrametría también se utiliza para la digitalización de escenarios.

Presupuesto referencial

Animación para conservación hasta 6 mins de duración por producto audiovisual terminado: 20.000 USD

Actualización de sistemas de documentación

Descripción

Durante la elaboración y participación conjunta en convocatorias de conservación de patrimonio material e inmaterial junto a museos y entornos culturales, hemos detectado la necesidad de algunas entidades de mejorar sus sistemas de documentación mediante softwares personalizados que resuelvan sus necesidades.

Tecnología utilizada

Programas para desarrolladores que permitan crear softwares para la gestión adecuada y eficaz de la documentación de patrimonio.

Presupuesto referencial

La propuesta se adaptará a las necesidades de desarrollo de cada entidad.

Storytelling con animación 3D

Descripción

Los mitos son relatos fantásticos que involucran seres míticos y realidades donde la fantasía y la creación de un universo, son difíciles de ser narrados desde un proceso convencional audiovisual. Hoy gracias al Unreal Engine podemos plasmar estos relatos y convertirlos en una herramienta de documentación y educación que preserve y transmita estas memorias, mitos y leyendas ancestrales que constituyen parte del acervo cultural patrimonial intangible de los pueblos originarios de toda América y el mundo.

Tecnología utilizada

Unreal Engine es un recurso innovador para la animación 3D que funciona para distintos procesos de digitalización y diseño de modelado en 3D, con sensaciones de realidad como el riggin, en conjunto con personajes que muestran movimientos reales, capturados con trajes de animación, sobre escenarios reales digitalizados con fotogrametría y modelado, logrando así integrar la composición y creación de personajes digitales con la herramienta Metahumanos. En todos estos procesos la integración de sonidos masterizados y musicalización se realizan con el software de sonorización Protools.

Presupuesto referencial

Animación hasta 6 mins de duración por producto audiovisual terminado: 20.000 USD.

Experiencias inmersivas en entornos reales



Descripción

Una experiencia inmersiva significa brindarle al usuario una vivencia contextual interesante, innovadora y radical, haciendo que el contacto sea personalizado y único. En un escenario de mucha disputa para atraer audiencias, esta es una estrategia que puede resultar muy eficiente.

Tecnología utilizada

En Unreal Engine el trazado de rayos en tiempo real ofrece reflejos verdaderos, sombras suaves dinámicas, iluminación global e iluminación basada en imágenes HDR, por lo que es más fácil que nunca crear el tipo de impresionantes salas de exhibición, configuradores y videos digitales que permiten experiencias inmersivas. Además, el uso de gafas de realidad aumentada permite realizar recorridos tan impresionantes como realistas.

Presupuesto referencial

Se realizará un presupuesto personalizado que se adecue a las necesidades y requerimientos de la entidad solicitante.



DOS DÉCADAS DE RECORRIDO

COMUNICACIÓN Y NARRATIVAS MULTIMEDIA

EQUIPO MULTIDISCIPLINAR EXPERTO

Sabemos que la comunicación mueve
al mundo...



Tenemos clara la dirección hacia la que queremos
que se mueva: hacia convertirlo en un lugar más
social, verde y justo...

FILM & TV

ARCHITECTURE

AUTOMOTIVE &
TRANSPORTATION

LOS PANZALEOS O COSANGA PILLARO (150aC - 1550 dC)

Esta cerámica muy fina de desarrollo reciente aparece en los sitios arqueológicos de los años 1500s en Cosanga y Miraflores, en las zonas de las serranas de Cacha, Imbabura, Bolívar, e incluso en las zonas de Jijón y Caamaño. Se atribuye a los panzaleos y a los ceramistas Panzaleos, Pedro Panzaleo, los ceramistas y la zona Cosanga y Pillaro.

Una posible filiación Cosanga puede ser aceptable, pues está distribuido en un territorio que antecede a la nación ecuatoriana, en torno al área quiteña.

El acervo cerámico tiene otros tipos, otros de base anular, vasijas, compotas de base troncocónica, vasos comunicantes (aves), vasijas zoomorfas (floras, felinos), vasijas con antropomorfos en espiral típicas del panzaleo de la sierra y cántaros globulares con cuello. La decoración es en bandas rojas o negras, ribetes punteados, pequeños incisos rectos y en círculos, pulido en líneas, líneas verticales al interior de cuencos, bandas rojas y blancas, bordes con nudos.

Abundan las ollas o cántaros antropomorfos con decoración humana sobre galleta, aplicado al cuerpo en forma de pastillaje, brazos y piernas. Entre las características está la forma circular de los pies hechos con una caña hueca en el barro fresco.



Contactos

ad-rt.com

E-mail: realtime@ad-rt.com

Teléfono: +34 622 403 730
Pedro MonterosValdivieso

Teléfono: +593 99 274 1498
María José Mesías

