



PROGRAMA FORMATIVO DE:

Creación y diseño de escenarios virtuales

Febrero de 2007

DATOS GENERALES DEL CURSO

1. **Familia Profesional:** Imagen y Sonido
Área Profesional: Postproducción
2. **Denominación del curso:** Creación y diseño de escenarios virtuales
3. **Código:** IMSR11
4. **Nivel de cualificación:** 3
5. **Objetivo general:** Crear y diseñar escenarios virtuales para proyectos audiovisuales aplicando las técnicas informáticas de animación y diseño.
6. **Requisitos del personal docente:**
 - 6.1. Nivel académico:
Titulación afín al campo profesional del perfil, principalmente Ingeniería en Informática, Ingeniería Técnica de Telecomunicación o, Licenciatura en Comunicación Audiovisual, Bellas Artes o capacitación profesional equivalente.
 - 6.2. Experiencia profesional:
Mínimo de 3 años en las competencias relacionadas con este curso.
 - 6.3. Nivel pedagógico:
Los formadores deberán contar con formación metodológica, o experiencia docente contrastada.
7. **Requisitos del alumnado:**
 - 7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:
Nivel académico mínimo: Bachillerato en la modalidad de artes, o tecnología o similar al campo de la infografía y/o en su caso aquellos otros conocimientos requeridos para el acceso a la formación asociada a este perfil.
Cuando el aspirante al curso no posea el nivel académico indicado, demostrará conocimientos suficientes a través de una prueba de acceso.
 - 7.2. Nivel profesional o técnico:
El alumno deberá acceder al curso con un nivel de conocimientos avanzados sobre infografía y conocimientos básicos en animación 2D y 3D.
8. **Número de alumnos:**
15 alumnos.
9. **Relación secuencial de módulos:**
 - Introducción a la escenografía virtual (10 horas)
 - Generación del decorado virtual (20 horas)
 - Técnicas de modelado en escenarios virtuales (20 horas)
 - Técnicas de iluminación y texturización en escenarios virtuales (20 horas)

10. Duración:

Prácticas	37 horas
Contenidos teóricos	25 horas
Evaluaciones.....	8 horas
 Total	 70 horas

11. Instalaciones:

Deben reunir los requisitos que permitan la accesibilidad universal, de manera que no supongan la discriminación de las personas con discapacidad y se de efectivamente la igualdad de oportunidades.

Los centros deberán reunir las condiciones higiénicas, acústicas, de habitabilidad y de seguridad, exigidas por la legislación vigente, y disponer de licencia municipal de apertura como centro de formación.

11.1. Aula de clases teóricas:

- La superficie no será inferior a 30 m² para grupos de 15 alumnos (2m² por alumno).
- El aula estará equipada con mobiliario docente para 15 plazas, además de los elementos auxiliares.

11.2. Instalaciones para prácticas:

- Aula multimedia digital con un PC para cada alumno y un espacio de 45 m² (3 m² por alumno).
- El acondicionamiento eléctrico deberá cumplir las normas de seguridad vigentes.
- Iluminación natural o artificial, según reglamentación vigente.

11.3 Otras instalaciones:

- Un espacio para despachos de dirección, sala de profesores y actividades de coordinación, según indique la normativa vigente.
- Aseos y servicios higiénicos-sanitarios en número adecuado a la capacidad del centro.

12. Equipo y material:

12.1 Equipo y maquinaria:

- 15 Equipos informáticos para maquetación con sus respectivos monitores, teclados y ratones. La configuración mínima de los equipos será:
 - Procesadores a 1 GHz o superior.
 - Memoria RAM de 1024 MB DDR2 (2 de 512)
 - Discos duro de 40 GB.
 - Tarjeta gráfica de 256 MB.
 - Tarjeta VGA.
 - Tarjeta de sonido.
 - Cable estructurado de par trenzado con conectores RJ-45.
 - Sistemas operativos Windows 2000, Windows XP o superior.
 - Acceso a Internet de Banda Ancha.
 - Switch o concentrador de cableado, con bocas suficientes para conectar a todos los equipos disponibles en el aula.
- Programas informáticos: Discreet, Adobe 3D Studio Max, Adobe 3DSMax, Photoshop, Illustrator y Combustión, Lighthwave.

- 2 estaciones de postproducción de vídeo con monitor de 20 pulgadas, con posibilidad de envío de vídeo a través de la red de datos al servidor de Play Out.
- 2 estaciones de grafismo con monitor de 21 pulgadas.
- Servidor de vídeo para Internet.
- Plató de televisión debidamente equipado:
 - Cadena de cámaras; 3 cuerpos de cámara digitales de 3 CCD de 1/2" tipo IT.
 - Lentes
 - Posicionador
 - Iluminación de luz fría.
 - Fondo Chroma Key
 - Caja de conexiones de plató (audio y video).
- Sala de control de realización
 - Estudio virtual. Studio Global sobre estación informática.
 - Cromo Keyer con control remoto.
 - Sistema de Teleprompter.
 - Lanzador de News (Play Out).
 - Mezclador de video.
 - Mesa de mezclas digital.
 - 2 Magnetoscopios.

12.2. Herramientas y utillaje:

Se utilizará el material necesario y en cantidad suficiente para que los alumnos puedan ejecutar las prácticas de forma simultánea.

12.3. Material de consumo:

- Periféricos y soportes de almacenamiento (CDs, DVDs, discos removibles,etc.).
- Bibliotecas de archivos de imágenes, audio y vídeo.
- Documentación técnica sobre programas informáticos.

12.4. Elementos de protección.

En el desarrollo de las prácticas se utilizarán los medios necesarios de seguridad y salud laboral y se observarán las normas legales al respecto.

13. Ocupaciones de la clasificación de ocupaciones:

30410190 INFOGRAFISTA DE TELEVISIÓN, VIDEO Y CINE5%

DATOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

14. **Denominación del módulo:** INTRODUCCIÓN A LA ESCENOGRAFÍA VIRTUAL

15. **Objetivo del módulo:** Adquirir y manejar los conceptos clave para la creación de escenarios virtuales atendiendo a las nuevas técnicas digitales para la realización de proyectos audiovisuales.

16. **Duración del módulo:** 10 horas

17. **Contenidos formativos del módulo:**

A) Prácticas:

- Crear diferentes bocetos de escenarios virtuales a partir de sus posibles aplicaciones en el mercado audiovisual, indicando las partes que lo constituyen y las distintas fases de la elaboración para su creación y diseño.

B) Contenidos teóricos:

- Creación y planificación de proyectos virtuales.
- Teoría sobre escenografía virtual.
- Concepto de Escenario Virtual.
- Utilización de la infografía en el mercado laboral:
 - Presentaciones.
 - Publicidad.
 - Cine y televisión: entornos, personajes digitales y efectos especiales.
 - Simulaciones: arquitectónicas, industriales, urbanísticas, forenses, médicas, científicas, arqueológicas, etc.
- Introducción a Brainstorm.
- El concepto de LISTA.
- Descripción del Interfaz.
- Creación de ventanas emergentes para partes animadas en el decorado.
- Introducción al manejo del ULTIMATE (Chroma Key).
- Tendencias en 3D: realismo y cartoon.
- Nuevo concepto de realización.
 - Previsualización del programa.
 - Límites de la escenografía virtual.
 - Mezcla de cámaras.
 - Añadir fuentes externas.

- Mattes (galletas, logos, cortinillas, etc...).
- Elementos fijos y elementos móviles.

14. Denominación del módulo: GENERACIÓN DEL DECORADO VIRTUAL

15. Objetivo del módulo: Elaborar proyectos virtuales para la escenografía y decoración de platós, estudios de grabación o sets de realización, atendiendo a las distintas fases del proyecto audiovisual manejando las herramientas informáticas necesarias.

16. Duración del módulo: 20 horas

17. Contenidos formativos del módulo:

A) Prácticas:

- Elaborar la planificación de un escenario virtual para un programa de televisión mediante la descripción y elaboración del proyecto en las distintas fases y creación de bocetos para la generación de escenarios en 2D, 3D y escenarios por capas, indicando los elementos del decorado y la escenografía que van a formar parte en cada uno de ellos.

B) Contenidos teóricos:

- Tipos de Escenarios Virtuales.
 - Escenarios 2D.
 - Escenarios por capas.
 - Escenarios 3D.
- Elementos de Escenografía Virtual.
 - Ciclorama Envolvente.
 - Iluminación.
 - Elementos Reales.
 - Cámaras robotizadas.
 - Perspectiva.
 - Profundidad de campo.
 - Ultimatte (incrustador).
 - Ajustes de croma
 - Memorias y funciones.
 - Mezclador.
- Medición de elementos reales, ópticas e iluminación en la escena.
- Integración de elementos reales.
 - Tipos de Superficie.
 - Color.
- Del papel al ordenador.
- Proceso de creación de una escena 3D:
 - Modelado.
 - Herramientas de modelado.
 - Iluminación.
 - Materiales y texturización.
 - Texturizado de objetos.

- Inserción de cámaras en escena.
- Calibración de cámaras.
- Efectos especiales.
- Representación y render.

14. Denominación del módulo: TÉCNICAS DE MODELADO EN ESCENARIOS VIRTUALES.

15. Objetivo del módulo: Aplicar las técnicas de animación de modelado y texturizado para la creación de escenarios virtuales.

16. Duración del módulo: 20 horas

17. Contenidos formativos del módulo:

A) Prácticas:

- Modelar objetos de un decorado virtual creando volumen a las distintas formas mediante las técnicas informáticas apropiadas.
- Crear un escenario virtual en 3D mediante las técnicas de modelado de superficies y mallas, resolviendo los posibles errores en caso de ser oportuno.

B) Contenidos teóricos:

- Tipos y técnicas de Modelado:
 - Modelado geométrico:
 - Modelos 3D alámbricos. Splines.
 - Modelos de superficies.
 - Las “nurbs”. Vértices de control VC.
 - Superficies por subdivisión.
 - Curvas y superficies. Tipos de curvas y superficies.
 - Mallas 3D. Modelado con mallas. Tipos de mallas.
 - Edición de la malla poligonal a través de:
 - Vértices.
 - Aristas
 - Bordes.
 - Polígonos.
 - Elementos.
 - Diferencias entre malla editable y poligonal.
 - Modelado a partir de primitivas estándar y extendidas. Partículas y pesos.
 - Modelado de sólidos.
 - Optimización del Modelado poligonal. Subdivisión. Surfaces.
 - Modelado a través de operaciones booleanas 3D:
 - Unión, sustracción, intersección, cortar.
 - Aparición de errores.
 - Detección y solución de errores.
 - Operación con Booleanas en 2D.
 - Modelado con objetos solevados.
 - Formas y recorridos válidos.

14. Denominación del módulo: TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN Y TEXTURIZACIÓN EN ESCENARIOS VIRTUALES.

15. Objetivo del módulo: Iluminar y texturizar los elementos virtuales de un escenario digital para la creación de atmósferas lumínicas y aplicación de texturas en los distintos elementos del escenario.

16. Duración del módulo: 20 horas.

17. Contenidos formativos del módulo:

A) Prácticas:

- Iluminar una escena de un escenario virtual para un programa de televisión aplicando diferentes texturas a los objetos del decorado con las técnicas propias de texturizado, teniendo en cuenta las características expresivas y narrativas del producto audiovisual del que se trata.
- Iluminar un escenario virtual de un programa musical en el que se representen elementos musicales de fondo y se les otorgue las texturas apropiadas.

B) Contenidos teóricos

- La importancia en la iluminación en las escenas 3D.
- Principios básicos de iluminación.
- Volúmenes y sombras.
- Profundidad 3D.
- Aprender a observar la iluminación en el mundo real.
- Tipos de luces:
 - Omnidireccionales.
 - Focos.
 - Direccionales.
- Esquemas de iluminación básicos.
- Cámaras.
- Control de la iluminación.
 - Color.
 - Sombras.
 - Punto luminoso y atenuación.
 - Contraste luminoso.
 - Proyección de mapas.
 - Control sobre las sombras.
 - Mapa de sombras
 - Sombras de Ray Trace

- Color y densidad.
- Mapear los objetos:
 - Canales de mapa.
 - Mapa bitmap y mapas procedurales.
 - Mapas y texturas.
 - Aspectos generales.
 - Texturas. Tipos de texturas: mapas de imagen y mapas de texturas procedurales.
 - Tipos de mapeado.
 - Mapeado de capas.
 - Pasos para el mapeado. Transformar, proyectar y aplicar la textura al polígono.
 - Algoritmos de mapeado.
 - Técnicas de mapeado en texturización.
 - Mapas de relieve.
 - Mapas de especularidad y difusión.
 - Mapas de desplazamiento.
 - Mapas de transparencia.
- Concepto y principales características de un material.
 - Superficies y texturas.
 - Aplicar y ajustar texturas:
 - Aplicar el color en la textura:
 - Selección y cambio de color.
 - Colorear la textura.
 - Opciones y paleta de colores.
 - Colorear a cada capa.
 - Utilizar y asignar colores de vértice.