



VEN A LA FORMACIÓN PROFESIONAL

Con garantías, con calidad, con futuro

Imagen y Sonido

F Formación
Profesional
de La Rioja

**> Técnico/a Superior
en Animaciones 3D,
Juegos y Entornos
Interactivos**

IES Práxedes Mateo Sagasta Logroño

www.fp.larioja.org



Duración del estudio:
2.000 horas

¿Qué voy a aprender y hacer?

- Deducir las características específicas de los proyectos de animación o multimedia interactiva, a partir del análisis de su documentación, para facilitar su concepción y diseño de producción.
- Conceptualizar el proyecto de animación 2D o 3D a partir del desglose del guion, diseñando los modelos, controlando la construcción del storyboard y la disposición y grabación del audio de referencia del programa.
- Producir el proyecto de animación 2D en sus fases de animática, layout, animación clave, intercalación, pintura y composición, realizando los chequeos y pruebas de línea necesarias hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.
- Producir el proyecto de animación 3D en sus fases de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, realizando los chequeos necesarios hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.
- Controlar la realización de los procesos de postproducción de proyectos de animación 2D y 3D supervisando la incorporación de efectos de edición y la construcción de la banda sonora del programa.
- Conceptualizar el proyecto multimedia interactivo, concretando la definición de sus funciones, su arquitectura tecnológica, la planificación de las fases de trabajo y las características específicas de las fuentes.
- Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.
- Integrar los elementos y las fuentes con herramientas de autor y de edición, llevando a cabo su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad según los requerimientos del proyecto multimedia interactivo.

- Realizar la evaluación del prototipo y la documentación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad y la configuración de los parámetros de publicación.
- Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.

Al finalizar mis estudios, ¿en qué puedo trabajar?

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son los siguientes:

- ▼ Animador / animadora 3D.
- ▼ Animador / animadora 2D.
- ▼ Intercalador / intercaladora.
- ▼ Modelador / modeladora 3D.
- ▼ Grafista digital.
- ▼ Generador / generadora de espacios virtuales.
- ▼ Técnica / técnico de efectos especiales 3D.
- ▼ Integrador / integradora multimedia audiovisual.
- ▼ Desarrollador / desarrolladora de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia.
- ▼ Editor / editora de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ▼ Técnica / técnico en sistemas y realización en multimedia

¿Cuáles son las salidas profesionales?

Este profesional ejerce su actividad en el sector de la producción audiovisual (cine, televisión y vídeo), de la animación 2D y 3D, de la multimedia interactiva y no interactiva, así como en publicidad y empresas relacionadas con internet y las “newmedia”.



VEN A LA FORMACIÓN PROFESIONAL

Con garantías, con calidad, con futuro

Imagen y Sonido

F Formación
Profesional
de La Rioja

**> Técnico/a Superior en
Iluminación, Captación
y Tratamiento de Imagen**

IES Práxedes Mateo Sagasta Logroño

www.fp.larioja.org

 **La Rioja**

 GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

 Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

 Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

Duración del estudio:
2.000 horas

¿Qué voy a aprender y hacer?

- Determinar la viabilidad del proyecto de cámara, de iluminación o fotográfico, valorando las características expresivas de la imagen e identificándose con el proyecto artístico a partir del análisis de los requerimientos y de la documentación del proyecto.
- Determinar y gestionar los recursos humanos, técnicos y materiales que intervienen en los procesos de captación audiovisual, iluminación de audiovisuales o espectáculos y fotografía, valorando sus características para emplear los idóneos en la resolución de los proyectos
- Planificar la captación y registro de imágenes, la iluminación y los procesos fotográficos relacionando tiempos y recursos y aplicando criterios de eficiencia que permitan la realización de un presupuesto óptimo.
- Definir y realizar la puesta en escena y la ambientación a partir del análisis de las características expresivas de la imagen fotográfica a captar para cumplir con los requerimientos del proyecto o del cliente.
- Montar e instalar los equipos de iluminación para obras audiovisuales o espectáculos y producciones fotográficas, verificando su correcto funcionamiento y su adaptación a las necesidades expresivas o artísticas predefinidas.
- Verificar el correcto funcionamiento de los recursos de captación y registro de una obra audiovisual o proyecto fotográfico en sus vertientes mecánica, electrónica y óptica durante los ensayos para garantizar su operatividad durante la toma.
- Supervisar y ajustar la iluminación durante la realización de ensayos previos al registro definitivo del proyecto audiovisual o fotográfico o a la representación del espectáculo, anotando y documentando los cambios para su repetición en el mismo recinto o en gira.
- Supervisar y realizar la captación de la imagen en las diferentes modalidades de trabajo propias del medio audiovisual y fotográfico en cualquier soporte y formato, valorando la calidad de la toma y registrando el sonido en tareas propias de periodismo electrónico o reportaje social.
- Supervisar e iluminar durante el registro de imágenes en producciones audiovisuales y durante la función de espectáculos y eventos.
- Realizar la edición de imágenes y sonidos en producciones propias del ámbito del periodismo electrónico o reportaje social, para conseguir los efectos comunicativos establecidos.

- Implementar soluciones técnicas en la toma e iluminación de producciones audiovisuales que posibiliten la optimización de los procesos de postproducción y etalonaje con repercusiones en la mejora de la calidad de la imagen final.
- Supervisar y realizar los procesos completos de digitalización fotográfica de imágenes, gestión del color en los dispositivos digitalizadores y monitores, tratamiento digital de las imágenes y realización de fotomontajes y generación de imágenes, según los requerimientos del encargo.
- Gestionar la impresión de originales fotográficos, controlando la calidad de las copias, su acabado, presentación, archivo y conservación.

Al finalizar mis estudios, ¿en qué puedo trabajar?

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son los siguientes:

- ▼ Cámara de cine, vídeo y televisión.
- ▼ Ayudante de cámara.
- ▼ Cámara de ENG (Electronics News Gathering).
- ▼ Iluminador / iluminadora de televisión.
- ▼ Ayudante de iluminación.
- ▼ Responsable de iluminación en espectáculos en vivo.
- ▼ Luminotécnica / luminotécnico de espectáculos en vivo.
- ▼ Técnica / técnico de mesas de control de iluminación en espectáculos.
- ▼ Fotógrafa / fotógrafo.
- ▼ Foto fija.
- ▼ Reportero gráfico / reportera gráfica.
- ▼ Retocador fotográfico / retocadora fotográfica digital.
- ▼ Supervisor de sistemas digitales y vectoriales de imagen.

¿Cuáles son las salidas profesionales?

Este profesional ejerce su actividad en el ámbito de la captación, registro de imágenes e iluminación en productoras de cine y vídeo y en emisoras de televisión, así como en empresas dedicadas a la iluminación espectacular en toda clase de espectáculos y eventos y también en empresas dedicadas a la elaboración, generación y tratamiento digital de imágenes fotográficas.