

Tema 0. INTRODUCCIÓN AL MÓDULO COLOR, ILUMINACIÓN Y ACABADOS 2D Y 3D

- 1.- Profesorado**
- 2.- Horario del módulo**
- 3.- Definición del título**
- 4.- Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista**
- 6.- Instrumentos de evaluación**
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua**

1.- Profesorado

2.- Horario del módulo

3.- Definición del título

4.- Definición del módulo

5.- Unidades de trabajo
y temporización prevista

6.- Instrumentos de
evaluación

7.- Pérdida del derecho
a evaluación continua

1.- Profesorado

Técnicas y Procedimientos de Imagen y Sonido:

- Manuel Moreno Fernández
e-mail - manuelmoreno.imagen@iespacomolla.es
- Profesor por determinar

1.- Profesorado

2.- Horario del módulo

3.- Definición del título

4.- Definición del módulo

5.- Unidades de trabajo
y temporización prevista

6.- Instrumentos de
evaluación

7.- Pérdida del derecho
a evaluación continua

2.- Horario del módulo

Miércoles:

19:00 - 19:55 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

19:55 - 20:50 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

Jueves:

15:55 - 16:50 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

16:50 - 17:45 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

17:45 - 18:05 - Patio -

18:05 - 19:00 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

1.- Profesorado

2.- Horario del módulo

3.- Definición del título

4.- Definición del módulo

5.- Unidades de trabajo
y temporización prevista

6.- Instrumentos de
evaluación

7.- Pérdida del derecho
a evaluación continua

3.- Definición del título

Nombre: CFGS de Técnico/a Superior Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Nivel: Formación Profesional de Grado Superior.

Duración: 2000 horas.

Familia Profesional: Imagen y Sonido

Marco normativo:

- R.D. Título de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos*
- Decreto Currículo del CFGS de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos*
- Modificación de la secuenciación de horarios para el curso 24-25

* Título y currículo en proceso de adaptación al nuevo sistema de FP

1.- Profesorado

2.- Horario del módulo

3.- Definición del título

4.- Definición del módulo

5.- Unidades de trabajo
y temporización prevista

6.- Instrumentos de
evaluación

7.- Pérdida del derecho
a evaluación continua

Competencia general del título:

“Generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación.”

Cualificaciones profesionales que os aporta el título:

(IMS295_3) Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos:

Definir el proyecto, generar y adaptar los contenidos audiovisuales, integrar elementos y fuentes con herramientas de edición, y realizar el control de calidad.

(IMS076_3) Animación 2D Y 3D: definir parámetros de creación y configuración de equipos, modelar y dibujar los elementos, animar, iluminar, colorear, ubicar cámaras, renderizar y aplicar efectos especiales.

(IMS296_3 -incompleta): Realizar el montaje integrando herramientas y materiales de procedencia diversa, coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar el producto audiovisual.

1.- Profesorado

2.- Horario del módulo

3.- Definición del título

4.- Definición del módulo

5.- Unidades de trabajo
y temporización prevista

6.- Instrumentos de
evaluación

¿Dónde podré trabajar al finalizar el ciclo?

Producción audiovisual (cine, TV y vídeo)

Animación 2D y 3D

Realización de aplicaciones multimedia interactivas y no interactivas

Publicidad

Empresas relacionadas con internet (newmedia)

¿De qué podré trabajar al finalizar el ciclo?

Animador

Intercalador

Modelador

Grafista digital

Generador de espacios virtuales

Técnico de efectos especiales

Integrador multimedia audiovisual

Desarrollador de producto audiovisuales multimedia

Editor de contenidos audiovisuales multimedia

Técnico en sistemas y realización en multimedia

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

¿Qué módulos / asignaturas debo superar para convertirme en Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos?

1er. curso:

Diseño, dibujo y modelado para animación.
Animación de elementos 2D y 3D.
Color, iluminación y acabados 2D y 3D.
Realización de proyectos multimedia interactivos.
Itinerario personal para la empleabilidad.
Inglés profesional.
Proyecto intermodular.

2º curso:

Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
Proyectos de juegos y entornos interactivos.
Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
Realización del montaje y postpro. de audiovisuales.
Itinerario personal para la empleabilidad.
Optativa.
Proyecto intermodular.
Digitalización aplicada al sistema productivo.
Sostenibilidad aplicada al sistema productivo.

Formación en empresa u organismo equiparado para cada uno de los módulos del currículum a desarrollar en ambos cursos.

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

4.- Definición del módulo

Nombre: Color, iluminación y acabados 2D y 3D

Código: 1088

Horas: 160 horas (5 hr./sem. ~ 32 semanas)

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

Para conseguir la cualificación profesional del título, el alumno/a debe superar todos los módulos de título que aportan unidades de competencia, además de los asociados a habilidades y capacidades transversales, y a la orientación laboral y el emprendimiento.

Unidad de competencia de CIA - compartida con AE

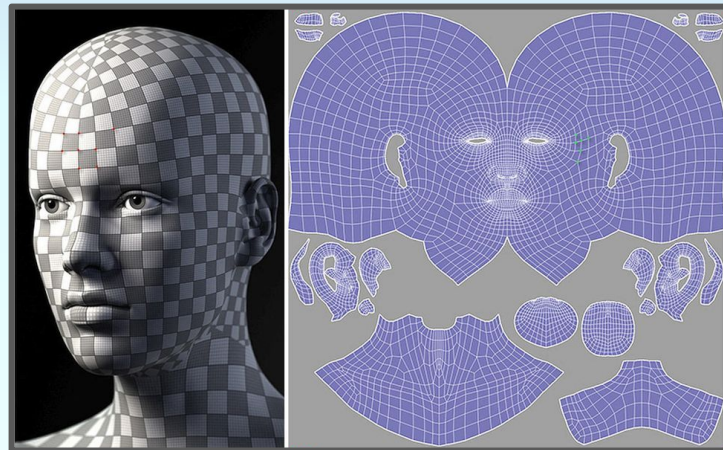
UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales.

¿Cómo se consigue la unidad de competencia de este módulo?

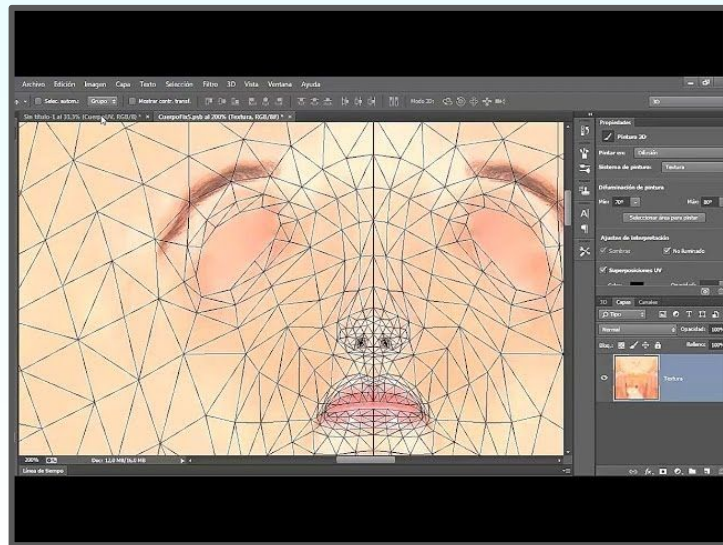
Superando los objetivos del módulo establecidos en el anexo I del Real Decreto por el que se establece el título. Estos objetivos vienen formulados en forma de resultados de aprendizaje y son los que veremos a continuación.

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- **Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

1. **Genera los mapas UV de los modelos,** analizando las posibilidades de empleo de las herramientas de software más adecuadas para la operación.

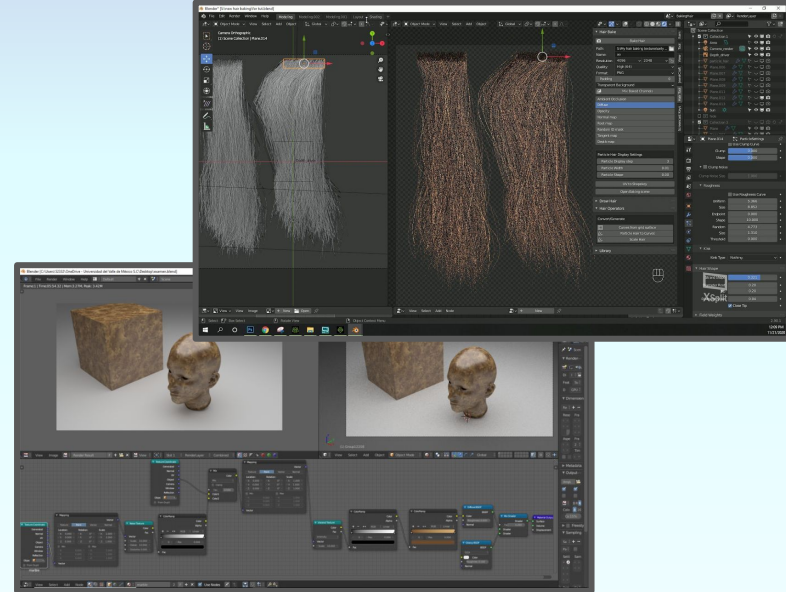


2. **Define y aplica los materiales virtuales** sobre los modelos, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color.

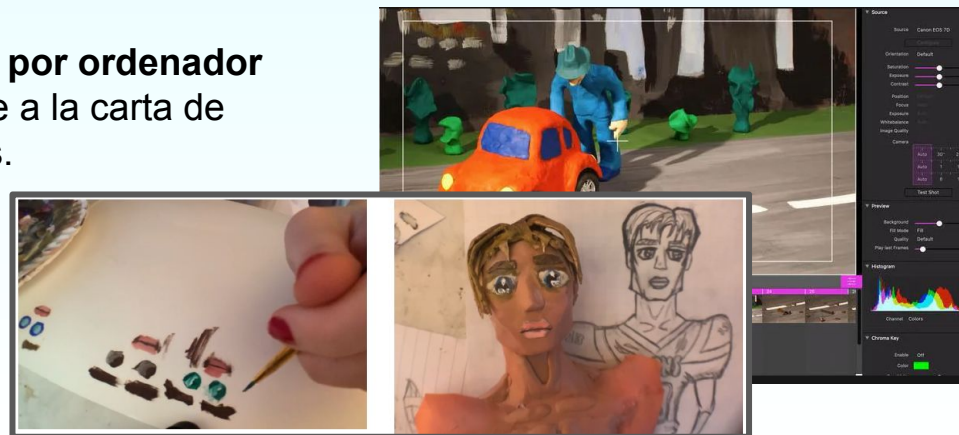


- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

3. Genera pelo virtual, geometría pintada (paint effects), texturas procedurales 2D y 3D y bitmaps, animándolos (en su caso) y analizando sus posibilidades de ajuste a los estudios de color y a la dimensión del proyecto.

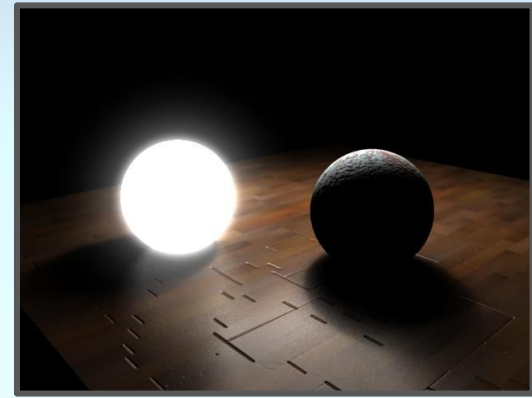


4. Aplica color físicamente o por ordenador para stop motion, adaptándose a la carta de color y a los diseños originales.



- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo**
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

5. Define y desglosa las luces necesarias para cada escenario, analizando los estudios de color.



6. Aplica, modifica y anima las luces virtuales y sus parámetros en cada escenario, valorando la elección de las herramientas de software adecuadas



- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista**
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

5.- Unidades de trabajo y temporización prevista

1er trimestre

UT1.- Iniciación a Blender

- Interfaz y navegación 3D
- Conceptos básicos
- Modo Edición y herramientas
- Modos de visualización
- Menús radiales
- Los modificadores
- La organización de la escena
- Materiales y luces
- Tipos de render

UT2.- El color

- Naturaleza del color
- Naturaleza de la luz
- Las ondas electromagnéticas
- Parámetros del color
- Colores primarios y complementarios
- Espacios de color
- Otras formas de representar el color
- Ruedas de color
- Psicología del color

UT3.- Los mapas UV

- Qué son los mapas UV
- Trabajando con el editor de UVs
- Creación de los mapas UV
- Aplicación de color sobre los mapas UV

UT4.- Aplicación de materiales virtuales

- Los motores de renderización en Blender
- Asignación de materiales a los modelos
- El editor de nodos
- Generación de texturas procedurales

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista**
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

2º trimestre

UT5.- Generación de pelo virtual

- Morfología real del cabello
- Características del cabello: forma, grosor, longitud, color y comportamiento según los entornos
- Generación de cabello con Blender

UT6.- La iluminación

- Los materiales de iluminación
- Parámetros y propiedades de la luz
- Reflexión, refracción y difracción
- Temperatura de color
- Intensidad luminosa, flujo luminoso, luminancia e iluminancia
- Luz dura y luz difusa
- Haces de luz
- Orientación y angulación
- Características de la utilización de las fuentes de luz según su ubicación: directas, rebotadas, rellenos y contraluces.
- Luminarias y fuentes de luz reales

UT7.- Aplicación de iluminación virtual

- Tipos de luces en Blender según el render
- Configuración del mundo en Blender HDRIs
- La oclusión ambiental
- Las sondas de luz (light probes)
- Animación de luces

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación**
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

6.- Instrumentos de evaluación continua

IE1.- Actitud (0 - 1 puntos) - acumulativo:

- (-) Penalizan las faltas indebidamente justificadas
- (-) Penalizan los retrasos.
- (-) Penaliza el mal uso de las TIC.
- (-) Penaliza no traer el material a clase.
- (-) Penaliza la falta de rigor en los trabajos (faltas ortográficas o no seguir las indicaciones).
- (+) Retribuye la precisión en los trabajos.
- (+) Retribuye la actitud proactiva y dinámica.
- (+) Retribuye la puntualidad.

IE2.- Pruebas de evaluación continua - por trimestres (0 - 3 puntos):

Obligatorio entregar y superar todas las pruebas para presentarse a la prueba final de trimestre.
Dos plazos de entrega, pero el segundo sólo se podrá valorar como apto/no apto.

IE3.- Prueba final de trimestre (0 - 5 puntos):

Obligatorio superar la prueba con nota superior a 5.

IR .- Instrumentos de recuperación:

Entregar la/s prueba/s de evaluación continua pendientes.
Superar la prueba del trimestre no superado.

- 1.- Profesorado
- 2.- Horario del módulo
- 3.- Definición del título
- 4.- Definición del módulo
- 5.- Unidades de trabajo y temporización prevista
- 6.- Instrumentos de evaluación
- 7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

7.- Pérdida del derecho a evaluación continua

Si el número de faltas es mayor al 15%:

Se pierde el derecho a ser evaluado por trimestres e instrumentos de evaluación.

Se realizará una única prueba final sobre todos los contenidos teóricos y prácticos del módulo.

Se dispone de dos convocatorias: ordinaria y extraordinaria.