

## UF1998 ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO



**180,00 € - 250,00 €**

En el ámbito de la imagen y sonido, es necesario conocer los diferentes campos de animación musical y visual en vivo y en directo, dentro del área espectáculos en vivo. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para realizar sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales.

**Categorías:** [Administración y Oficinas](#), [Artes y Artesanías](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Cursos online](#), [Servicios Socioculturales y a la Comunidad](#) |

<b>Duración</b>	80 h
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### UNIDAD FORMATIVA 1. ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PREPARACIÓN DE MATERIAL VISUAL PARA SESIONES DE ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO.

1. Técnicas de captación, importación y exportación de imagen:
2. - Utilización, operatividad y particularidades.
3. Aplicación de recursos expresivos:
4. - Efectos visuales.
5. - Transiciones.
6. - Manipulación de imagen fija y móvil.
7. - Mezclas intermedias y montaje y combinación de imágenes.
8. Construcción de listados de clips de vídeo destinados a la mezcla:
9. - Criterios de organización.
10. Construcción de escaletas en sesiones de animación visual en vivo:
11. - Tipos.
12. - Recursos gráficos.
13. - «Timing».
14. - Identificación de puntos clave de la sesión.
15. - Intervención de participantes.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDICIÓN DE ARCHIVOS DIGITALES PARA SESIONES DE ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO.**

1. Procesos de trabajo con archivos digitales de vídeo según sus características:
2. - Formato de trabajo.
3. - Resolución.
4. - Profundidad de color.
5. - Tamaño.
6. - Compresión.
7. - Calidad.
8. - «Codecs».
9. - Pixelado.
10. - Capas de imagen y ordenación.
11. Operación de aplicaciones informáticas para la captación, creación de imagen sintética, animación, edición, tratamiento, efectos y mezcla de imágenes:
12. - Posibilidades y limitaciones funcionales y operativas.
13. Técnicas de creación, edición y volcado de clips de vídeo:
14. - Formatos y soportes de salida.
15. Técnicas de edición de continuidad de clips:
16. - Compresión, tamaño, «framerate», velocidad y duración.
17. - Modalidad de bucle.
18. Técnicas de preparación de visuales en sesiones de animación visual en vivo:
19. - Grabaciones planificadas.
20. - Grabaciones no planificadas.
21. - Utilización de material preexistente.
22. Control de calidad:
23. - Pixelización.
24. - Definición y luminosidad.
25. - Expresividad del montaje visual.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. MEZCLA DE IMÁGENES EN SESIONES DE ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO.**

1. Procesos de ajuste y tratamiento de la señal en los mezcladores de imagen.
2. Técnicas de mezcla, montaje y composición de capas visuales.
3. Técnicas de mezcla en vivo o en tiempo real:
4. - «Scratch visual».
5. - Realización.

6. Técnicas de combinación de imágenes complementarias con el sonido, efectos de iluminación y otros elementos escénicos:
7. - Localización de los puntos clave de la proyección visual.
8. Procedimientos de ajuste del nivel de entrada de las señales de imagen.
9. Control de la calidad de la imagen reproducida o proyectada.
10. Control del programa informático mediante dispositivos MIDI:
11. - Transformaciones y cambios de imagen.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN DE SESIONES DE ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO.**

1. Procedimientos de creación y mantenimiento del ambiente visual según las características del público asistente al evento.
2. Técnicas de interacción con otros profesionales en la sesión de animación visual en vivo:
3. - Disc-jockey, técnico de luces y otros disc-jockey o vídeo-jockey residentes o invitados.
4. Técnicas de interacción con el público en sesiones de animación visual en vivo.
5. Respuesta a imprevistos y contingencias en sesiones de animación visual en vivo.
6. Técnicas de intervención en la resolución de conflictos en sesiones de animación visual en vivo.