

## 1.- Datos generales

**Código:** 469

**Asesoría:** 6\_Formación Profesional

**Estado:** Publicada lista de admisión

**Duración:** 10 horas

**Fecha inicio actividad:** 08 / 04 / 2021

**Dirigido a:** Formación Profesional

**Calendario:** 8, 15, 22 y 29 de abril y 6 de mayo en horario de 17:00 a 19:00h

**Área:** 1. Actualización Profesional

**Modalidad:** Cursos a distancia

**Responsables:** Nuria Fernández Martínez

**Programa:** 1.05.- FORMACIÓN PROFESIONAL ESPECÍFICA

**Créditos:** 1

**Fecha fin actividad:** 06 / 05 / 2021

**Lugar:** A través de una plataforma educativa.

**Horario:** 17:00 a 19:00

## 2.- Información sobre la inscripción

**Número de plazas.**    **Mínimo:** 10    **Máximo:** 20

**Fecha de apertura:** 03 / 03 / 2021

**Fecha de cierre:** 21 / 03 / 2021

**Procedimiento de inscripción:**

La inscripción se realizará en línea en la página web del Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés-Occidente: <http://www.cpravilesoccidente.es/p/actividades-de-formacion.html>

\* Se incluye como requisito para ser admitido/a en el curso, inscribirse con el correo institucional de la persona.

**Criterios de selección:**

- 1.-Profesorado de la familia profesional de Imagen y Sonido (IMS) del CISLAN.
- 2.-Profesorado de la familia profesional de Imagen y Sonido.
- 3.-Resto del profesorado de FP.

- Los establecidos con carácter general en la Resolución de 16 de octubre de 2020, de la Consejería de Educación, por la que se aprueba el Plan Regional Anual de Formación Permanente del Profesorado 2020-2021, cofinanciado por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020 (publicado en BOPA de 12-11-2020)

## 3.- Descripción del programa

**Objetivos:**

- 1.-Identificar las posibilidades del software libre y gratuito Blender como una herramienta profesional de postproducción audiovisual.
- 2.-Conocer las técnicas de creación de VFX más habituales en la industria audiovisual.

3.-Desarrollar el flujo de trabajo de un trabajo de postproducción en Blender de principio a fin.

4.-Aprender a trabajar con nodos: entradas, salidas, parámetros, ...

5.-Implementar nuevas aplicaciones informáticas en las materias o asignaturas vinculadas a la creación audiovisual.

**Contenidos:**

- Usos de mattes: Chroma Key y Canal Alfa. Matte painting.
- Camera Tracking 3D. Integración de elementos 3D e imagen en movimiento.
- Rotoscopia. Animando un matte.
- Nodos. Color Ramp y otros nodos de interés.
- Sistema de partículas y tejidos.

**Metodología:**

Clases telemáticas online y repositorio de contenidos educativos (videotutoriales y documentación).

Las sesiones formativas serán grabadas y estarán a disposición de los asistentes.

**Ponentes:**

- Diego Moya Parra

**Observaciones:**

Las actuaciones desarrolladas en el marco de esta actuación están financiadas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y cofinanciadas por el FSE dentro del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación del FSE 2014-2020.