

PRODUCCIÓN VIRTUAL

Unreal Engine e Aximmetry
en entornos de plató virtual

> MATRÍCULA GRATUÍTA

Prazo de solicitudes ata o **25 outubro**

60 horas

20 prazas

> CALENDARIO

6 a 29 de novembro

LUNS a XOVES / 16.30 - 20.30

FORMACIÓN ONLINE 6 a 23 de novembro

PRÁCTICAS PRESENCIAIS en **PLATÓ 27, 28 e 29** de novembro,
CIFP Audiovisual de Vigo, Eduardo Cabello s/n, Bouzas (Vigo)

> ALUMNADO

Profesionais da imaxe, preferentemente con coñecementos básicos de postproducción e modelado 3D. Traballadores en activo, desempregados rexistrados como demandantes de emprego ou autónomos. Os candidatos deben acreditar a súa condición de traballadores en activo e achegar un CV actualizado.

Solicitude da matrícula neste [formulario](#) ou no correo formacion@clag.es

A **selección de candidatos** comunicárase o **28 de outubro**.

FORMACIÓN PARA PROFESIONAIS



Formación dirixida a profesionais audiovisuais interesados en dar o paso á xeración de **contidos virtuais** en tempo real e ao **traballo en platós virtuais**. Ao longo do curso faremos un percorrido teórico - práctico polas principais características de **UNREAL ENGINE** para producir contidos visuais en tempo real, tanto de forma nativa como nun dos principais softwares broadcast, **AXIMMETRY**. Trataremos en profundidade os aspectos visuais da ferramenta e faremos unha introdución ao visual scripting con Blueprints para a creación de interactividades. Finalmente veremos como aplicar todos estes coñecementos nun plató virtual real.



PROGRAMA

CALENDARIO

06 N	Teoría e definición da produción virtual
07 N	Introdución Unreal Engine 5 > Interface > Navegación > Fundamentos de render en tempo real
08 N	Importación de xeometrías e Static Mesh Editor
09 N	Fundamentos de materiais PBR > Material Editor > Creación de Material Master
13 N	Fundamentos de iluminación e tipos de luces
14 N	Tipos de iluminación e configuración
15 N	Landscape > Height Maps > Foliage > Scatter
16 N	Postproducción en tempo real > Tipos de cámara > Sequencer
20 N	Movie Render Queue > Cvars > Introducción a Blueprints
21 N	Blueprints > Primeiros exemplos
22 N	Variables > BP Class
23 N	Blueprints > Sequencer > TimeLine
27 N	Práctica en plató de produción virtual. Xornada 1
28 N	Práctica en plató de produción virtual. Xornada 2
29 N	Práctica en plató de produción virtual. Xornada 3

REQUISITOS TÉCNICOS

Empregarase software con licencia gratuita de uso que o alumnado deberá instalar nos seus equipos para o seguemento práctico das sesións: Unreal Engine, Aximmetry e Blender. Os requisitos recomendados pasan por un procesador de 2.5 Ghz ou superior, 8MB de Ram mínimos e tarxetas gráficas con características asimilables á Nvidia GTX 1080 (aínda que recomendable se se conta cunha RTX 2060 ou similar)

PROFESORES

DIEGO HERNÁNDEZ

Tras finalizar a carreira de Arquitectura en 2004 adicouse durante 10 anos ao desenvolvemento de proxectos de arquitectura ata que en 2015 decidiu dar un xiro á súa carreira profesional para adicarse ao mundo da visualización arquitectónica. En 2016 comezou a formarse en Unreal Engine 4 ata converterse no primeiro instructor de fala hispana certificado por Epic Games. A partir dese momento compaxina a labor docente co desenvolvemento de proxectos de todo tipo relacionados coa visualización en tempo real e nos últimos anos máis centrado en produción virtual, tanto a nivel de ficción como a nivel broadcast. As dúas últimas empresas que fundou son www.bim2vr.es e www.surrealbytes.com. O seu próximo proxecto será a productora 3D Argonauts XR enfocada na creación de contenidos en tiempo real para produción virtual, que verá a luz a primeiros do ano que ven.

RAFAEL ALARCÓN

Durante 20 anos traballou en Canal + e logo Movistar Plus como técnico e deseñador. En 2018 empezou a desenvolver os primeiros programas de produción virtual con Vizrt e en 2019 comezou a especializarse en Unreal Engine ata que en 2022 recibe a certificación de Epic Games no programa de Virtual Production Unreal Connector. En 2023 convírtese en docente de Producción Virtual para sistemas broadcast na Universidade Rey Juan Carlos. Actualmente traballa dando solucións de produción virtual en wTVision dentro do Grupo Mediapro.

Acción formativa promovida pola Xunta de Galicia a través da Consellería de Promoción do Emprego e Igualdade.

FINANCIADO POR