



GENERALITAT
VALENCIANA

LABORA
Servei Valencià d'Ocupació i Formació



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL



SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO ESTATAL
SEPE



CDX 020: DISEÑO Y VISUALIZACIÓN 3D DE ILUMINACIÓN PARA ESPECTÁCULOS

50 horas

OBJETIVOS GENERALES

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Diseñar un espacio escénico en 3D para espectáculos en vivo.
- Integrar luminarias profesionales y configurarlas en proyectos realistas.
- Crear simulaciones dinámicas de iluminación con precisión técnica.
- Exportar planos, renders, documentación técnica y visualizaciones para clientes o técnicos.
- Sincronizar software con consolas y software de control DMX/Art-Net.

MÓDULO 1: Introducción al diseño escénico 3D

- Principios del diseño de iluminación en entorno virtual.
- Tipos de software de visualización 3D.
- Interfaz del programa: workspace, librerías, menús y herramientas.

MÓDULO 2: Modelado del espacio escénico

- Creación de estructuras: escenarios, fondos, telones, elementos arquitectónicos.
- Importación de planos DWG/DXF y modelos externos.
- Herramientas de modelado básico y avanzado.
- Posicionamiento y escala de objetos.

MÓDULO 3: Inserción y configuración de luminarias

- Uso de la librería de fixtures.
- Inserción de equipos convencionales, móviles, LED, efectos especiales.
- Configuración de propiedades: dirección, canal DMX, lente, haz, color.
- Organización por capas, grupos y universos.

MÓDULO 4: Programación y visualización de escenas

- Configuración del modo Live.

- Creación de escenas de iluminación.
- Control manual de parámetros (intensidad, color, movimiento, gobos).
- Uso de timecode y secuencias automatizadas.
- Render en tiempo real y render estático.

MÓDULO 5: Integración con consolas y software de control

- Comunicación con consolas mediante Art-Net/sACN.
- Configuración de entradas externas (MagicQ, grandMA, etc.).
- Visualización en directo desde consola externa.
- Testing de showfiles en entorno virtual.

MÓDULO 6: Documentación técnica y presentación final

- Generación automática de planos y documentación técnica (patch, rigging, listas de materiales).
- Exportación de renders e informes.
- Presentación de proyectos al cliente o equipo técnico.
- Exportación de archivo para producción.