



GLOSARIO DE TÉRMINOS

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo

Código: ECP2806_3

NIVEL: 3



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



UNIÓN EUROPEA
NextGenerationEU

SECRETARÍA GENERAL DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL DE LAS
CUALIFICACIONES



Blending: (Anglicismo). También, Edge Blending. En español, Combinación de Bordes. Colocar dos proyectores uno al lado del otro para crear una pantalla más grande y hacer desaparecer los bordes entre ambas proyecciones para así obtener una panorámica de gran calidad y contraste.

Códec: Sistema o software que posibilita la codificación y decodificación de archivos de audio y video. Combina un codificador con un decodificador: de hecho, la noción de códec surge por la acronimia de (co)dicador y (dec)odificador.

CPU: (Central Processing Unit. En español, Unidad Central de Procesamiento). Suele asimilarse coloquialmente al microprocesador o, simplemente, procesador. Es el dispositivo encargado de recibir e interpretar datos y ejecutar las secuencias de instrucciones a realizar por cada programa, valiéndose de operaciones aritméticas y matemáticas, de movimiento de datos y de cambios o saltos en la secuencia de ejecución. La CPU interpreta la información que proviene del sistema de almacenamiento del dispositivo, que puede ser tanto un programa, un dato o un conjunto de datos con los que operar.

Escaleta: Lista de las escenas o secuencias de una historia. Refiere al esquema que se desarrolla a modo de preparación de un guion televisivo o cinematográfico, de un relato o de una novela.

Ethernet: Ethernet es la tecnología para conectar dispositivos en una red de área local (LAN) o una red de área amplia (WAN) por cable, lo que les permite comunicarse entre sí. Define una familia de protocolos, un conjunto de reglas o lenguaje de red común que describe cómo los dispositivos de red pueden formatear y transmitir datos para que otros dispositivos del mismo segmento de red de área local o de campus puedan reconocer, recibir y procesar la información.

Mapping: (Anglicismo). También video mapping. En proyectores de vídeo, uso de dichos aparatos para el despliegue de imágenes estáticas o animadas, en formato de vídeo, sobre superficies reales. Con ello se logran efectos de tipo artístico. La manera más habitual de hacer mapping con proyectores de vídeo es la proyección de imágenes sobre edificios. Estos suelen estar acompañados de sonido, y es habitual hacerlo en espectáculos de imagen y audio con edificios históricos y monumentos de fondo.

Mediaserver: (Anglicismo. En español, servidor de medios). Hardware o software dedicado (servidor físico o programa de aplicación) que es responsable de proporcionar multimedia a pedido. Se usan comúnmente junto con sistemas de cine en casa para facilitar el acceso a una amplia variedad de medios, y a veces se usan en capacidades profesionales, como conciertos o teatro en vivo.

MIDI: (Musical Instrument Digital Interface. En español, Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). Lenguaje que permite a ordenadores, instrumentos musicales y hardware comunicarse entre sí. El protocolo MIDI incluye una interfaz, un lenguaje en el que se transmiten los datos MIDI, y las conexiones necesarias para comunicar entre elementos hardware.



OSC: (Open Sound Control. En español, control de sonido abierto). Protocolo abierto que define un formato de mensajes que facilita la comunicación entre dispositivos capacitados para recibir o enviar datos por medio de la red, como ordenadores, sintetizadores de sonido y otros controladores multimedia.

Pantalla LED: Pantalla plana que utiliza diodos emisores de luz como pantalla de vídeo. Una pantalla LED puede ser una pantalla pequeña o parte de una pantalla más grande. Los diodos LED se utilizan para formar una pantalla LED. Las pantallas de LED también se utilizan en las carteleras y en los carteles de las tiendas. Un panel LED consta de varios LED, mientras que una pantalla LED consta de varios paneles LED.

Realidad aumentada: (AR). Término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este.

Virtual Production: (Anglicismo. En español, producción virtual). Método que combina artistas reales con mundos virtuales, escenarios de primer plano y objetos reales para hacer que todo parezca estar en un solo espacio.

Warping: (Anglicismo). Técnica que nos permite deformar la imagen para poder adaptar la proyección sobre superficies curvas o esféricas. Esta técnica nos permite realizar proyecciones en pantallas curvas y junto la técnica blending proyecciones en 360°.