

Carrera Profesional de Dirección de Cine Digital con Especialización en Animación 3D, Imagen Real y Efectos Especiales. THX

Impartido por



902 24 23 72 • www.cice.es

Si quieres...

- Motivarte con clases dinámicas y prácticas
- Alcanzar las metas personales y profesionales que te has marcado
- Elegir el tipo de formación que más te conviene
- Avalar tus conocimientos con un título profesional, homologado por las principales compañías propietarias del software del que vas a recibir formación
- Disfrutar aprendiendo
- Y tener el éxito garantizado

...Puedes

Objetivos

Este Máster, imprescindible en la creación de producciones audiovisuales de alto nivel, representa la opción tecnológica más avanzada para un artista, aportando entornos de producción creativos, rápidos y fiables.

Utilizados en todas y cada una de las producciones nominadas para los Oscars de la Academia norteamericana, CICE incorpora esta exclusiva formación a su proyecto formativo, con el fin de proporcionar a los artistas un entorno creativo que permita desarrollar su vocación hacia la dirección de cine digital y creación de contenidos digitales avanzados.

CICE, único centro de formación oficial de discreet para toda la gama de producto de la compañía en España, ha concebido este innovador programa de estudios con el fin de permitir el acceso al Máster sin necesidad de conocimientos previos específicos sobre sistemas avanzados, pero siendo por el contrario imprescindible poder demostrar, previo a su realización, un absoluto dominio de la herramienta de postproducción digital Autodesk Combustion así como entornos de edición de vídeo no lineal clásicos.



Bienvenido al primer Centro de Formación en Diseño y Producción Audiovisual de toda España Homologado por:



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado



Centro de Formación Homologado

CICE es el único Centro de Formación en España simultáneamente Autorizado y Oficial de Discreet, Autodesk, Adobe, Avid, Quark, Apple y Corel para la Impartición de Formación Oficial en Producción Audiovisual, Cine Digital, Infografía y Animación 3D, Edición y Postproducción Digital, Diseño Gráfico e Industrial, Dirección Multimedia, Producción Web, Arquitectura, Escenografía, Diseño de Interiores y Escenarios para la Vida.

Visita las Web de Centros Oficiales en



www.discreet.com/training



www.autodesk.es



www.avid.es/es/solutions/education/mentor



www.adobe.com



www.quark.com



Authorized
Training Center

www.apple.es



www.corel.com

Un Centro Homologado por las Principales Compañías del Sector de las Nuevas Tecnologías, garantiza conocimiento renovado, contrastada valía profesional e indudable calidad docente.

Índice

- I. Presentación
- II. Instalaciones
- III. Recursos Humanos
- IV. Material Didáctico
- V. Homologaciones y Acuerdos
- VI. Acreditación Recibida
- VII. Condiciones Objetivas
- VIII. Programa de Estudios
- IX. Bolsa de Empleo. Proyecto CICEJOB
- X. Centro Certificador Autorizado PROMETRIC y VUE
- XI. Personal Docente
- XII. Medios Técnicos y Equipamiento Informático
- XIII. Horarios y Tasas Académicas

CICE, Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías, es un Centro de Formación de Carácter Privado, con más de 25 años de experiencia en la Planificación, Organización y Desarrollo de Planes de Formación dentro de las Áreas de Diseño y Producción Audiovisual, Desarrollo y Comunicaciones.

Los permanentes avances tecnológicos, el imparable proceso de globalización de la economía, la continua aparición de nuevas profesiones y técnicas de gestión, la modificación del marco legal y la creciente demanda social de calidad, son elementos que caracterizan a una sociedad de servicios cuyos profesionales necesitan añadir a su preparación inicial una formación continuada y permanente que les permita actualizar sus conocimientos.

La formación impartida en **CICE** tiene un doble objetivo; desarrollar profesionalmente a todas aquellas personas que, sin tener necesariamente una titulación universitaria, desean incorporarse a la empresa privada como auténticos expertos, o bien consolidar y mejorar los conocimientos y aptitudes de aquéllos que ya están desempeñando una tarea profesional.

El Plan de Estudios de **CICE**, pretende integrar todos aquellos productos que, o bien destacan por su demanda actual en el mercado, o bien representan el cambio tecnológico que en breve plazo experimentará toda compañía.

En **CICE**, garantizamos nuestros Planes de Formación mediante el ajuste de los mismos a las premisas de gestión de calidad EFQM, asegurando el control de todo el proceso, desde el diseño y desarrollo de programas formativos hasta la evaluación de su puesta en proceso.

Nuestra oferta se complementa con Servicios de Formación como Consultoría de requerimientos técnicos, Desarrollo de Formación a medida en nuestras instalaciones o “in company” y Servicios de Certificación de Thomson Prometric y Pearson VUE.

¡CICE, Formación de Calidad Certificada!



El aprovechamiento de las enseñanzas por parte de los alumnos se ve facilitado por el variado conjunto de medios humanos, técnicos y materiales al servicio de la docencia con que cuenta **CICE**.

En la actualidad, **CICE** está capacitada para dar cobertura a cada una de las especialidades formativas que oferta, de una forma seria y profesional, utilizando para ello los equipos y materiales más actuales del mercado.

Nuestras instalaciones se encuentran ubicadas en la calle Maldonado nº 48 y en la calle Povedilla nº 4, ambas en Madrid, disponiendo de una superficie aproximada de 1600 m², distribuidos en aulas, despachos, secretarías, administración, recepción, salón de actos, aseos, almacenes, etc.

Cada una de nuestras aulas, está especialmente equipada con el material adecuado para el desarrollo de las clases, lo que permite al alumno disponer en todo momento del material técnico necesario para la realización de las diferentes prácticas.

Todas y cada una de nuestras aulas, disponen de un ordenador para cada puesto de trabajo, con las características técnicas adecuadas para hacer frente a las necesidades del software que requiere cada una de las materias impartidas.

Asistiendo a nuestros cursos, el alumno trabajará en un entorno altamente profesional, utilizando para ello todo el soporte didáctico y técnico necesario para convertirse en usuario avanzado, disponiendo asimismo, de forma permanente, del soporte de comunicaciones necesario para acceder a la completa consulta de datos y recursos que Internet pone a tu disposición.

**¡Te ofrecemos una formación de calidad
y unas instalaciones de vanguardia!**



Los recursos humanos de **CICE**, permiten ofrecer un servicio profesional y perfectamente planificado a sus alumnos, de una forma sencilla y continuada. Este factor permite al personal del Centro distinguirse en su forma de trabajar y así afrontar las diferentes tareas de cada departamento.

La Organización de **CICE**, está encabezada por la Presidencia del Centro, la cual coordina el resto de departamentos que integran el mismo: Dirección General, Dirección de Formación, Dirección Técnica, Consultoría, Jefatura de Estudios, Administración y Secretaría de Estudios. Tenemos vocación por hacer bien las cosas y superarnos cada día, para lo cual el Centro se organiza de la siguiente forma:

Directores de Programa

Como responsables directos de cada uno de los programas y actividades de formación existe un Director de Formación y un Director Técnico cuyas funciones son, entre otras, las siguientes:

- Mantener actualizados los planes de estudio adaptándolos a la dinámica real de la empresa y de la demanda social.
- Elaborar el calendario anual de la actividad, y programar el desarrollo de todas sus sesiones.
- Coordinar la labor de los profesores y diseñar en contacto con cada formador la metodología óptima para cada materia.
- Recopilar las valoraciones que de cada profesor hacen los alumnos en sus respectivos cursos.
- Informar periódicamente a la Dirección General del Centro sobre la marcha de la tarea encomendada.

Profesorado

El claustro docente constituye el núcleo que garantiza el rigor científico y académico así como la orientación profesional y práctica de la formación que se imparte en el Centro.

Está formado por profesionales expertos en su área de actividad con preparación universitaria, capacidad profesional demostrada y experiencia en la formación en Nuevas Tecnologías.

Alumnado

El Centro está abierto a todos los posibles alumnos que soliciten realizar los estudios impartidos en él, sin otras condiciones ni requisitos que los determinados en el Reglamento y demás normas que lo desarrollan.

La permanencia del alumno en el Centro sólo está condicionada por su aptitud, aprovechamiento personal y cumplimiento de sus deberes.

A fin de que los honorarios de enseñanza no sean un obstáculo para quienes tengan aptitudes e ilusión para cursar los estudios del Centro, éste facilita la financiación del pago total a través de mensualidades equivalentes al número de meses que dura el Programa cursado.

Derechos y Obligaciones

- Por el hecho de estar matriculado en el Centro, el alumno goza de todos los derechos establecidos en las Disposiciones Legales Vigentes, y en los Reglamentos y Normas que lo complementan.
- A la vez acepta plenamente las obligaciones que se derivan de los mismos.

Tras la Formación más Especializada

Una enseñanza competente y eficaz en cada uno de nuestros Programas de Estudios, se complementa con una serie de servicios añadidos y gratuitos a disposición del alumnado:

- Sala de Estudio / Prácticas con acceso ilimitado por parte del alumno.
- Tutorías Personalizadas durante la duración del Programa de Estudios.
- Bolsa de Trabajo Orientada a la Inserción Laboral de nuestros alumnos.
- Seminarios Multidisciplinares de Perfeccionamiento Específico.

El objetivo fundamental del Centro, es ofrecer al alumno una formación de calidad, que le permita cubrir sus necesidades y expectativas profesionales y personales. Para ello, es clave la conjunción de cuatro elementos dentro del sistema educativo desarrollado por **CICE**:

- Profesionales cualificados imparten cada una de las materias de cada especialidad.
- Material técnico de última generación para la realización de las prácticas de cada programa.
- Documentación específica de apoyo y consulta para el alumno, tanto Oficial del fabricante como propia del Centro.
- Metodología específica de cada curso, diseñada para que el alumno siga con facilidad el desarrollo programado en un principio.

Asimismo, el Centro organiza periódicamente un conjunto de seminarios multidisciplinares orientados al perfeccionamiento específico. Estos seminarios tienen el objetivo de actualizar, consolidar y ampliar los conocimientos de los participantes, en muy diversas áreas del conocimiento, descubriéndoles a menudo nuevas aplicaciones de los mismos.

Además, **CICE** desarrolla Programas de Formación diseñados y adaptados a las necesidades reales y concretas de cada empresa, permitiendo actualizar y mejorar los conocimientos de los participantes.

Con la Colaboración de:



Soporte Bibliográfico



Soporte Bibliográfico



Soporte Bibliográfico



Soporte Tecnológico



Soporte Tecnológico



Soporte Tecnológico

Homologaciones y Acuerdos

Se detallan a continuación, tanto las homologaciones con las que **CICE** cuenta actualmente, como aquellas que se establecerán en el plazo de Septiembre de 2007 a Diciembre de 2008

En Vigor	CICE es un Centro de Formación Legalmente Establecido, Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia, según el Decreto 707/76 y Orden Ministerial de 5 de Febrero de 1979
En Vigor	Centro de Formación Legalmente Establecido, Homologado por la Comunidad de Madrid. Plan de Formación e Inserción Profesional (Plan FIP)
En Vigor	DTC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Discreet
En Vigor	ATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Autodesk
En Vigor	ACTP. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Adobe
En Vigor	ACEP. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Avid
En Vigor	ATCe. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Apple
En Vigor	QATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Quark
En Vigor	CTP. Centro de Formación Oficial Homologado por Corel Corporation.
En Vigor	ATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Altova
En Vigor	Centro de Formación Oficial Homologado por JVC para Vídeo Profesional
En Vigor	DCP. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Turbo Squid
En Vigor	Centro de Formación Oficial Homologado por CISCO SYSTEMS como Networking Academy Program para el CCNA, CCNP, Seguridad y VoIP
En Vigor	CPLS. Centro de Formación Oficial Homologado como Microsoft Gold Certified Partner for Learning Solutions, Information Worker Solutions, Networking Infrastructure Solutions y Security Solutions
En Vigor	Centro de Formación Oficial Adscrito al Programa Linux Professional Institute (LPI)
En Vigor	Centro de Formación Oficial Asociado con la Universidad UOC en Planes de Formación de Seguridad CISCO
En Vigor	Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Trend Micro
En Vigor	Centro Examinador Oficial de las Compañías Thomson Prometric y VUE
En Vigor	Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Finjan
En Vigor	Centro de Formación Oficial Asociado a Pannta Academy Networking

En la actualidad, **CICE** es el único Centro de Formación de toda España Homologado simultáneamente por las principales Compañías del Sector de la Creación Digital y Audiovisual.

Este Proyecto, pretende afrontar todas las posibilidades tanto en materia de Formación, como de Conocimiento y posterior implantación de todos los productos y sistemas de estas Compañías, pues es esto, lo que garantiza que el profesorado esté acreditado por las mismas, y que la docencia goce de los correspondientes beneficios que ello aporta.

Los siguientes logotipos identifican a Centros Oficiales de estas Compañías, así como a Profesionales Certificados por las mismas:

Certifícate en CICE



Learning Solutions
Security Solutions
Advanced Infrastructure Solutions
Networking Infrastructure Solutions



¿Cuál es la vara de medir objetiva que nos permita a todos discriminar entre la ingente oferta de Centros y Estudios para diferenciar entre quien dice ser bueno y quien ha demostrado serlo?

Sin duda, el concepto de Homologación aportado por las Compañías privadas propietarias del software del que nos van a dar formación era, es y será cada día más, una vara de medir objetiva que permita discriminar entre el que dice ser bueno y el que lo ha demostrado con hechos objetivos sometiéndose al control de la compañía pertinente.

El mérito de un Centro no es impartir 3ds max 2008. El verdadero mérito es someterse al control de la Compañía Autodesk para asegurar que la formación sobre dicho producto tiene la calidad que se corresponde con lo esperado.

Esto no es gratuito. Lógicamente, un Centro Homologado, normalmente tiene unos medios humanos y técnicos claramente superiores al resto, lo cual redundará en grandes inversiones. Es verdaderamente lamentable, o cuando menos extraño que siendo este tipo de reconocimientos los únicos objetivos para constatar la calidad de la formación en TI en España, dentro del atomizado mundo de la formación no reglada en España, apenas sean una docena los Centros reconocidos por Compañías como Cisco, Microsoft, Linux - LPI, Adobe, Apple, Autodesk, Discreet, Quark, Corel, Softimage, Avid o JVC.

¿Cuál es el motivo de esta situación?

Una cosa está clara. Para que un Centro esté Homologado no se le pide que tenga las aulas muy grandes ni las paredes pintadas de azul. Básicamente, la exigencia de una Compañía para Homologar un Centro se centra en tres aspectos. El primero y menos relevante, dotación técnica en equipos. En principio esta es una cuestión de dinero que por sí sola no hace que un curso sea bueno. La segunda, es la fundamental: personas con Nombre y Apellidos que imparten la formación. Un Centro de Formación Homologado ha de comunicar quienes son sus profesores/as y someterles al control de la Compañía propietaria del software sobre el que recibimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades del programa, su contrastada valía profesional y su indudable cualidad docente. Este punto es crítico, pues es evidente que un curso es bueno en la misma medida que lo

sea quien lo imparte. Cualquier otro aspecto pasa a un segundo plano. Un tercer motivo es la posesión de licencias de software legal. En un país como el nuestro en el que podríamos recibir formación de Photoshop en no menos de 1000 o 2000 Centros distintos, es verdaderamente curioso que tan sólo 2 estén Homologados por la Compañía Adobe. ¿Falta de profesionales cualificados? ¿O falta de licencias y prefieren estar al margen de la Compañía?.

Acude a las Sesiones Informativas que se realizan en el Centro todas las semanas con el fin de conocer personalmente al docente/s del programa de estudios en el que estés interesado/a, así como para valorar las instalaciones, documentación o cualquier otro aspecto relevante previo y necesario para la toma de una decisión.

Por lo tanto, ante la necesidad de realizar formación especializada en Nuevas Tecnologías, ¿cual es la vía para seleccionar nuestra opción de formación?. En principio y dando por hecho que podemos pagar lo que nos piden, no olvidando que lo barato puede salirnos finalmente muy caro y viceversa, la mejor postura es la incredulidad absoluta. Sobre el papel y con el comercial de turno delante, todos somos muy buenos.

Habiendo hoy en día una forma sencilla (pero a la vez compleja para los Centros), de demostrar lo bueno que dice ser un Centro de Formación, ¿cómo es posible que tan sólo media docena se atrevan a demostrarlo?

En el caso de que el programa de estudios que se te ofrece sea lo que tú buscas, no lo dudes, ponte inmediatamente en contacto con la compañía propietaria del software del que vas a recibir formación. Ya sea telefónicamente o a través de Internet, estas Compañías son las únicas que objetivamente pueden asesorarte sobre la calidad y Homologación del Centro, cualificación del profesorado, medios técnicos y reconocimiento de los estudios. Por ejemplo, quien mejor que CISCO puede decir dónde se debería recibir formación para la obtención de la Certificación CCNA o CCNP, materias de su propiedad en su División de Networking. Esto no nos hace estar exentos de cometer errores, pero si de minimizarlos, y por lo tanto tener más probabilidades de maximizar tus resultados y satisfacción.

¡Los Estudios sin Certificación carecen de valor en el Mercado Profesional!



PRESENTACIÓN.

No es un secreto para nadie que trabaje en el mundo del Cine, que la **manera de trabajar** está cambiando, y la razón es sencilla, nuevas tecnologías hacen los procesos creativos más prácticos, sencillos y sobre todo, más económicos. Paulatinamente el cine deja de ser químico y se convierte en digital. Es por eso que CICE pone en marcha la tan esperada Carrera en Dirección de Cine Digital. En ella se conjuga tanto la herencia que el Cine ha construido durante más de un siglo con el presente que la Revolución Digital fabrica día a día y del que CICE sabe más que nadie.

La Carrera busca crear un Profesional capaz aprovechar todos los beneficios que las Nuevas Tecnologías traen consigo, pero siempre guiado por una metodología de Dirección y Producción práctica y efectiva. Nuestros alumnos podrán moverse cómodamente tanto en Cortos de Animación, Producciones de Imagen Real, complicadas películas con Efectos Especiales, así como por propuestas que brillen por su sencillez. Sabemos que el mercado requiere Profesionales brillantes estéticamente y conceptualmente, pero también hábiles técnicamente, y esos son los que formaremos. Al terminar los estudios la Carrera concederá título de Director de Cine Digital acompañado de una especialidad específica que permita al alumno expandir sus opciones de trabajo: será un profesional bien formado con fácil inserción en el mercado laboral.

Sólo se hace cine, cuando se hace cine. Con esto que parece tan obvio, queremos decir que hablaremos de Cine pero sobre todo, haremos Cine. Desde el primer momento el estudiante estará haciendo cortos y ejercicios de dirección. CICE ha creado una Carrera que funciona como una Productora, en la que la prioridad es que los alumnos hagan cortometrajes, pero siempre guiados por un sólido programa académico que facilitará y enriquecerá sus producciones. Nuestros directores sabrán conducir equipos multidisciplinarios porque nos encargaremos de cultivar en ellos habilidades diversas pero necesarias, como escribir guiones, dibujar, hacer escultura, saber de fotografía, entender de sonido, de montaje, etcétera; a fin de cuentas, un director debe tener idea de bastantes disciplinas para poder comunicarse con su equipo.

ESTRUCTURA DE PROYECTOS.

La Carrera funciona como una Productora en la que los Cortos o Proyectos Audiovisuales, determinan el material teórico que se enseña; aunque es importante decir que estos Proyectos están organizados de tal forma que el estudiante reciba el conocimiento en un orden lógico y didáctico, de tal forma que a medida que avance en su formación los retos serán mayores y su conocimiento será más rico en consecuencia. A pesar de sus detalles particulares, las producciones tendrán en común la clase de Guión y Dirección en la que se enseñará cómo aplicar a cada proyecto las pautas metodológicas necesarias para dirigirlo y producirlo adecuadamente. Al cursar el segundo año los alumnos podrán escoger y aprender un área de especialización, que dará a su título de director una cualidad adicional. Además se dispone de dos módulos fundamentales, de 128 horas totales, de teoría aplicada, uno de estética e historia del arte aplicada a los medios audiovisuales, y otro especializado de dramaturgia y guión igualmente aplicados a los medios audiovisuales.

PRIMER AÑO. IMAGEN REAL

Técnica de montaje, postproducción, sonido y fotografía

Proyecto 1 Proyecto de imagen real

- Guión y dirección
 - Escritura y planificación del cortometraje que se va a producir
 - Cámara
 - Dirección de Fotografía
 - Storyboard
 - Sonido
 - Preproducción
 - Rodaje
 - Montaje

Proyecto 2 Proyecto final del primer año

Proyecto final del primer año en el que el estudiante deberá combinar los conocimientos obtenidos para que le ayuden a contar una historia. Se dará al estudiante la oportunidad de definir sus prioridades e identificar sus problemas, que podrá solucionar con la ayuda de técnicos y humanos de CICE.

Proyectos

A lo largo de estos primeros 9 meses lectivos, se abordarán dos módulos fundamentales de teoría aplicada, uno de estética e historia del arte aplicada a los medios audiovisuales, y otro especializado de dramaturgia y guión igualmente aplicados a los medios audiovisuales.

Este proyecto se hará en imagen real, y posiblemente se rodará con cámaras de alta definición, aunque el estudiante podrá combinar las técnicas que considere oportunas para contar su historia.

- Guión y dirección
- Escritura y planificación del cortometraje que se va a producir
- Cámara y Dirección de Fotografía
- Montaje
- Preproducción
- Rodaje
- Composición y sonido

SEGUNDO AÑO

En este segundo año el estudiante culminará su formación básica y deberá decidir en qué área pretende especializarse, además de ser reconocido como director de Cine Digital. Para ello deberá trabajar en diferentes cargos dentro de las producciones de sus compañeros, para escoger en cual desea acentuar su formación, con miras al título profesional que habrá de obtener. Por otra parte el alumno aprenderá a dar a sus trabajos las cualidades técnicas necesarias para que, dado el momento, pueda pasarlas a formato cinematográfico.

Proyecto 1 Proyecto de dibujos animados

- Guión y dirección:
- Escritura y planificación del cortometraje que se va a producir
 - Animación
 - Introducción al dibujo
 - Diseño de personajes
 - Principios básicos de la animación
 - Herramientas digitales
- Montaje y composición
- Sonido
- Rodaje y montaje final del Proyecto

Proyecto 2

Este proyecto se hará con la ayuda de la animación por ordenador, aunque el estudiante disfrutará de la oportunidad de combinar diferentes técnicas, según sea necesario para desarrollar su guión. Es este el cortometraje en el que el alumno abordará el paso a 35 mm de obras audiovisuales, para lo cual CICE mantiene exclusivos convenios de colaboración con dos referentes de la industria cinematográfica española, Fotofilm en lo que respecta al filmado y revelado de película, y EXA en lo referente a la postproducción digital de sonido y su mezcla final en formato Dolby.

Proyecto en 3D

- Guión y dirección
- Escritura y planificación del cortometraje que se va a producir
- Infografía y Animación 3D
 - Render avanzado
 - Sistemas de partículas y simulación
- Modelado, texturizado y animación de personajes y escenarios
- Postproducción Digital de Sonido
- Preproducción del Cortometraje
- Animación y Producción del Cortometraje
- Postproducción, montaje, y sonorización del cortometraje

Proyecto 3

La finalidad de este proyecto es enseñar a integrar imágenes grabadas con cámara con otras procedentes de otros medios. En este proyecto se mezclan la tecnología relacionada con la alta definición con la habilidad para construir escenarios virtuales. La dificultad de este cortometraje reside en tener que combinar todo lo aprendido a lo largo de la Carrera. Es un corto realmente complejo y que sólo el alumno de CICE, el único que ve dentro de sus estudios todas las técnicas de realización audiovisual en formato digital, es capaz de abordar.

Proyecto de integración

- Guión y dirección
- Preproducción del Cortometraje
- Escritura y planificación del cortometraje que se va a producir
- Infografía 3D. Modelado y texturizado de escenarios
- Fotografía y rodaje en plató
- Producción del Cortometraje
- Postproducción Digital de Sonido
- Postproducción, montaje, y sonorización del cortometraje

Período proyecto final de carrera

La parte final de la Carrera está dedicada a definir el perfil del estudiante y futuro profesional. A esta altura de su formación, los alumnos han trabajado como mínimo en 5 proyectos o cortometrajes, y han logrado conseguir una relativa versatilidad que les permite moverse entre la imagen real y la animación con comodidad.

Durante este período de Proyecto Final de Carrera, el creador profundizará en la especialidad más cercana a sus intereses y habilidades, y llevará a feliz término su proyecto personal, de animación, de imagen real, o mezclando ambas disciplinas.

Área de Dirección de Cine Digital

Objetivos

Este Área, afronta desde una perspectiva eminentemente práctica la obtención de un producto audiovisual, contando en cada paso del proceso con la formación teórica necesaria. Se profundizará en conceptos de guión, narrativa audiovisual, dibujo, diseño de arte, dirección de fotografía, escultura en plastilina, montaje, sonido, etc. Todo ello orientado a potenciar al máximo las habilidades creativas y el talento que cada estudiante pueda tener, pero sobre todo con un fin práctico: la dirección y producción de cortometrajes.

Contenido del Programa de Estudios

Módulo 1. Dramaturgia y Cinematografía

Introducción a la realización de cortometrajes

- ¿Quién es el realizador en una producción de 3d?
- El 3d y el Renacimiento
- La infografía, mucho más que software y tecnología.

El cine y sus oficios

- Trabajo en equipo
- El productor:
 - Productor ejecutivo

- Jefe de producción
- Productor asociado
- El director
- Director de fotografía
- Director artístico
- Diseñador de vestuario
- Maquillador
- Técnico en efectos especiales
- Ayudante de dirección
- Script
- Montador
- Músico
- Ingeniero de sonido
- Departamento de 3d e infografía:
 - Director técnico
 - Director de animación
 - Jefe de modelado
 - Jefe de acabados
 - Jefe de set-up
 - I+D
 - Administrador de sistemas
 - Operadores

Dramaturgia: la historia, lo que se cuenta

- La idea
- Argumento
- Unidades del lenguaje cinematográfico
- Estructuras narrativas
- Estructura argumental
- Guión literario

Módulo 2

Diseño de Producción y Dirección de Arte

- Creación de personajes: inventando actores
- Fundamentos del personaje: Personalidad, fisionomía y gesticulación
- Acting, dirección de actores para muñecos en el ordenador: si aprendes a actuar podrás pedir a tu muñeco en el ordenador que actúe como debe cuando estés rodando tus cortos.
- Principios básicos de la animación
- Diseño:
 - Dibujo

- Estructura
- Construcción a partir de formas circulares y redondas
- Cabezas
- Expresión facial
- Manos
- Tipos de personajes
- Plastilina
 - Camino a la abstracción, un paso antes del ordenador
 - Diseño, peso y gravedad
 - Estructura interior
 - Superficie
 - Pose y movimiento

Al final de este intenso proceso creativo previo al trabajo en ordenador, el estudiante deberá saber si el personaje cumple con sus expectativas o si deberá hacer cambios que faciliten el trabajo de producción.

Lenguaje Cinematográfico

- Tipos de planos y sus posibles usos:
 - Plano general
 - Plano de conjunto
 - Plano entero
 - Plano americano
 - Plano medio
 - Plano medio corto
 - Primer plano
 - Primerísimo primer plano
 - Plano detalle
- Otros tipos de planos
 - Plano aéreo
 - Plano de dos
 - Plano sobre el hombro
 - Plano de imagen múltiple
 - Plano subjetivo
 - Plano de situación
 - Plano objetivo
 - Plano de shock
 - Plano de enlace o de recurso
 - Plano de reacción
 - Inserto
 - Cut away

- Plano Master
- Plano secuencia
- Plano de cobertura
- Escala, lentes, profundidad de campo
- Ángulos de cámara y sus posibles usos:
 - Picado
 - Contrapicado
 - Oblicuo
 - Imposibles

Perspectiva en la pantalla: creando la tercera dimensión

- Movimientos de cámara y sus posibles usos:
- Movimiento de rotación
 - Panorámica horizontal
 - Panorámica vertical
 - Balanceo
 - Zoom
- Movimiento de traslación
 - Travelling
 - Dolly in
 - Dolly out
 - Travelling lateral
 - Travelling vertical o de grúa
 - Steadicam
 - Movimiento circular
 - Zoom in + Dolly out
- Encuadre y composición:
 - Finalidad del encuadre
 - Descriptiva
 - Narrativa
 - Expresiva
 - Simbólica
 - Finalidad de la composición
 - Equilibrio en la composición
 - Equilibrio en el encuadre
 - Formas más usuales en la composición
 - Medios utilizados para la composición
- El storyboard
- Diagrama de Planos
- Lista de planos

Módulo 3.

Rodaje Infográfico. Montaje y Producción Final

Mirar como fotógrafo

- ¿Qué es la luz?
 - Colores de la luz
 - Temperatura de color
 - Formación de la imagen en el ojo
 - Cómo percibimos el color
- Psicología del color
- Relaciones entre colores
- Condicionantes de la luz en el cine
 - Tipos de Luz
 - Luz natural
 - Luz celeste
 - Luz artificial
- Los elementos de la iluminación
 - Luz principal
 - Luz de relleno
 - Contraluz
 - Perfilado y contorno
 - Luz de ojos
 - Ambiente
 - Calidad de la luz
 - Dura/Suave
 - Especular/Difusa
 - Difusión
 - Difusión natural
- Diseño de producción y dirección de arte
 - Escenarios
 - Props
- Sonido
 - Introducción: La animación, un caso particular
 - Sonido real
 - Sonido subjetivo
 - Sonido expresivo
 - La música
- Montaje
 - Transiciones
 - Elipsis temporal
 - Transición de efecto óptico:
 - Fundidos
 - Encadenados

- Cortinilla
- Barridos
- Jump cut
- Tipos de montaje
 - Montaje analítico
 - Montaje sintético
 - Montaje lineal
 - Montaje invertido
 - Montaje paralelo
 - Montaje alterno
 - Montaje dinámico
 - Montaje expresivo
- Montaje ideológico o por atracción
- Montaje por contraste

Pensar como productor

- Cómo ser práctico al resolver un problema
- Cálculo de tiempos de render
- Presupuesto
- Desglose
- Plan de rodaje

Módulo 4. Formación Específica sobre Herramientas Digitales de Producción Audiovisual

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES CON ADOBE PHOTOSHOP CS₃ EXTENDED

Novedades en Adobe Photoshop CS₃

- Nuevo Interfaz
- Ajuste de la clonación y la corrección con previsualización de superposiciones
- Filtros inteligentes
- Ajuste de la clonación y la corrección con previsualización de superposiciones
- Herramienta Selección rápida
- Función Perfeccionar borde
- Photomerge y su función avanzada de fusión de alineación
- Herramientas Regla y Recuento
- Avances en efectos tridimensionales y de movimiento
- Punto de fuga compatible con datos tridimensionales

Conceptos básicos de Adobe Photoshop CS3

- Utilizar herramientas y paletas
- Ajustes de tono y color
- Retocar imágenes
- Realizar selecciones
- Realizar ediciones
- Utilización de capas
- Componer imágenes
- Pintar
- Dibujar formas
- Crear texto
- Editar texto

Área de trabajo

- Adobe Bridge, explorador de archivos
- Usar el cuadro de herramientas
- Usar la barra de opciones de herramienta
- Usar paletas
- Usar menús contextuales
- Volver a cualquier estado de la imagen
- Duplicar imágenes
- Usar las reglas, la herramienta medición, las guías y la cuadrícula
- Mostrar información de estado
- Menús y espacios de color personalizables
- Guías inteligentes

Obtener imágenes

- Acerca de las imágenes de mapa de bits y los gráficos vectoriales
- Acerca del tamaño y la resolución de las imágenes
- Escanear imágenes
- Crear imágenes nuevas
- Abrir e importar imágenes
- Imágenes RAW

Trabajar con color

- Acerca de los modelos y modos de color
- Gammas de color
- Canales y profundidad de bits
- Convertir entre modos de color
- Convertir a color indexado

- Aplicar colores
- Realizar ajustes de color y tono

Producir colores coherentes. Gestión de color

Seleccionar

- Acerca de las selecciones
- Realizar selecciones de píxeles
- Ajustar selecciones de píxeles
- Suavizar los bordes de una selección
- Mover, copiar y pegar selecciones y capas
- Trabajar con ajustes
- Guardar y cargar selecciones
- Eliminar selecciones
- Eliminar píxeles de halo de una selección
- Extraer objetos de su fondo

Dibujar y editar

- Dibujar formas y trazados
- Usar las herramientas de forma
- Usar las herramientas de pluma
- Dibujar formas superpuestas
- Usar la paleta trazados
- Editar trazados
- Administrar trazados
- Convertir entre trazados y bordes de selección
- Añadir color a trazados
- Transformar y retocar
- Distorsionar objetos
- Aplicar filtros
- Filtro punto de fuga, corrección de lentes ópticas y reducción de ruido avanzada

Usar canales y máscaras

- Acerca de los canales
- Usar la paleta canales
- Gestionar los canales
- Mezclar canales de color
- Añadir colores de tintas planas
- Acerca de las máscaras

- Crear máscaras temporales en el modo máscara rápida
- Almacenar máscaras de canales alfa

Usar capas

- Acerca de las capas
- Acerca de los conjuntos de capas
- Usar la paleta capas
- Crear una imagen con capas
- Agrupar capas en conjuntos
- Control de múltiples capas
- Objetos inteligentes
- Agrupar capas como objetos inteligentes
- Mover y alinear el contenido de las capas
- Editar capas
- Crear grupos de recorte
- Especificar propiedades de capa
- Usar el cuadro de diálogo estilo de capa
- Definir opciones de fusión de capas
- Utilizar estilos de capa
- Personalizar estilos de capas
- Crear y editar contornos
- Ocultar partes de una capa
- Usar capas de ajuste o capas de relleno
- Gestionar imágenes con capas

Usar texto

- Acerca del texto
- Crear texto
- Trabajar con capas de texto
- Formatear caracteres
- Formatear párrafos
- Controlar la separación de sílabas y la justificación

Optimizar imágenes para la web

- Acerca de la optimización
- Ver imágenes durante la optimización
- Seleccionar un formato de archivo para la optimización
- Optimizar imágenes
- Trabajar con valores hexadecimales para el color
- Crear imágenes transparentes y mates
- Previsualizar y controlar el tramado

- Definir preferencias de optimización
- Guardar imágenes optimizadas

Guardar y exportar imágenes

- Guardar imágenes
- Acerca de los formatos de archivo
- Añadir información de archivo
- Colocar imágenes de Photoshop en otras aplicaciones

Imprimir

- Acerca de la impresión
- Imprimir imágenes
- Ajustar imágenes
- Imprimir parte de una imagen
- Imprimir gráficos vectoriales
- Usar gestión de color al imprimir
- Crear reventados de color
- Imprimir duotonos
- Imprimir separaciones de color

Automatizar tareas

- Acerca de acciones
- Utilizar la paleta acciones
- Grabar acciones
- Ejecutar acciones
- Definir opciones de ejecución
- Editar acciones
- Gestionar acciones en la paleta acciones
- Utilizar el comando lote
- Usar droplets
- Usar los comandos automatizar
- Automatización externa

EDICIÓN DE VÍDEO NO LINEAL CON ADOBE PREMIERE PRO CS3

Teoría de Imagen y Vídeo

- Qué es un vídeo (velocidad, tamaño y compresor)
- Resolución de pantalla (tamaños y ppp)

- Calidad de audio (Mhz, Bits, Mono-estéreo)
- Compresores y tipos de archivo
 - Mpeg, Jpeg, Mp3, DivX
 - Bmp, Pcx, Tiff, Targa, Png y psd
- Estándares y formatos (MiniDV, HD, Pal, NTSC)
- Formato de color en vídeo: RGB

Adobe Premiere Pro CS3

- Ventanas de Premiere Pro CS3:
- De proyecto: Importar archivos (tipos de archivos aceptados), modificar iconos. Crear comentarios y etiquetas
- Monitor: Vista origen (izquierda), vista de programa (derecha), Inserción de puntos In y Out para recorte de clips. Reproducción de clips. Extraer, insertar, superponer.
- Construcción: Herramientas. Canales. Audio y vídeo. Opciones de pantalla
- Navegador
- Transiciones
- Preparación de trabajo
- Flujo de trabajo en edición ESCALETA
- Primera aproximación, selección y edición final

Primer trabajo, cortes y transiciones

- Montaje de vídeo con transiciones. Aprender a cortar e insertar clips de vídeo
- Uso de Monitor y de funciones In y Out
- Extracción de Clips (uso de la herramienta cortar)
- Selección de clips (uso de botones de selección)
- Ventana de transiciones. Tipos
- Uso de Alt+puntero para poder ver resultados y transiciones. Y uso de movimiento de cursor para ver sin transiciones
- Exportar películas

Ajuste de clips, cromas, transparencia y ajuste de tiempo

- Tipo de base de Tiempo, Cámara rápida, cámara lenta. Cambio de velocidad y duración de un clip. Duración y Velocidad del Clip (equilibrio tiempo/fps)
- Creación de transparencias desde Adobe Photoshop CS3 (textos y logos)
- Creación de Cromas desde Adobe Photoshop CS3
- Creación de efectos de movimiento (motion)

Clips de audio. Inserción de audio. Filtros de audio

- Inserción de clips de audio
- Utilización de Ganancia
- Ajuste del Audio con la imagen
- Tipos de audio. Programas de Captura
- Tipos de edición basados en el audio. Cómo encadenar secuencias por medio del audio. Sincronización entre video y audio. Montaje o edición basado en el audio.

Dominancia de campos. Vídeo entrelazado, Clip virtual, configurar proyecto

- Dominancia de Campos, vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado, dominancia progresiva
- Uso del Clip Virtual.
- Uso de Marcas
- Configuraciones del proyecto
- Configuraciones generales
- Configuraciones de Vídeo
- Configuraciones de Audio
- Configuraciones de Keyframe y Render
- Configuraciones de Captura.
- Configuración de discos de trabajo.

Compresores

- Codecs: Formato MiniDV
- Intel Indeo
 - Microsoft
 - Cinepack
- Codecs de Audio: Intel
 - Microsoft
- Codecs para Mov.
- Otros Codecs (Mpeg, DivX, Xvid)
- Windows Media Audio/video
- Real Media

Edición de Sonido

- El Mp3
- El Wav
- Edición y recorte de sonido.

- Limpieza del Audio
- Captura de Audio desde CD

Preparación de Proyecto Premiere

- Creación de Story-Board
- Creación de una Lista de Archivos de proyecto

Streaming de Audio y Vídeo

Cleaner XL de discreet

Comprender cleaner XL: ¿Qué es y lo que puede hacer?

La ventana Job window, Job Structure, Job Queue y Job Template

Asignando configuraciones

- Modificar, comparar, aplicar, definir destinos
- Aplicar múltiples configuraciones a un archivo
- Aplicar una configuración a múltiples archivos

Monitores Source y Preview

Cropping y Ajuste del Aspect Ratio

Filtros de Vídeo y de Audio

- Vídeo: noise reduction, curvas, blur, vídeo fades, watermark, gamma, brillo, contraste.
- Audio: noise reduction, volumen, parametric EQ, Audio Fades

Testeando el resultado final (efecto) del codec

- Factores que determinan los parámetros de codificación
- Formatos de vídeo (codec) y con cuales trabajar:
 - Los formatos AVI, MOV, Real Media y Windows Media
 - El formato MPEG (MPEG-1, MPEG-2 y MPEG-4)
 - Formatos estándar de vídeo digital: VCD, SVCD, XVCD, DVD, miniDVD, DV, PC (DivX)
- FPS (frames por segundo) - CPS (cuadros por segundo)
- Vídeo entrelazado (campos) / no-entrelazado

- Relación de Aspecto (Aspect Ratio)
- Frame rate, data rate, keyframes, tamaño de imagen

Testeando el Audio

- Detalles a considerar antes de codificar el audio
- Sample rate, bit depth y channels
- Codecs de audio

Streaming Vídeo:

- Progressive download o realtime streaming
- Standard vs. streaming servers

PRODUCCIÓN DIGITAL DE VÍDEO CON ADOBE AFTER EFFECTS CS3

Introducción a After Effects CS3

- Descripción del software.
- Principios básicos de la composición de vídeo.
- Descripción de las aplicaciones comerciales de la composición digital y los Motion Graphics
- Flujo de trabajo en After Effects
- Técnicas y atajos de teclado para la optimización de tiempo de desarrollo y claridad en la interfaz de trabajo

Explicación de los elementos de interface de After Effects CS3

Ventana de herramientas

- Selection
- Rotation
- Orbit camera
- Hand
- Zoom
- Pan Behind
- Brush Clone Stamp
- Eraser
- Shape

- Type
- Pen
- Coordinates modes

Project

- Composition
- Folder
- Clips
- Imágenes

Timelines

- Configuración del timeline
- Descripción de los módulos
 - opciones de capa
 - nombres
 - switches/modes
 - Parent
 - In/out
 - Duración
 - Stretch
 - Marcas de Timeline
 - Marcas de capa
 - Anotaciones

Views

- Zoom
- Tv Safe
- Snapshots
- visualizaciones (wireframe, alpha/rgb)
- Previsualizaciones
- Vistas de cámara
- Corrección del aspecto de pixel

Time Controls

- Controles de reproducción
- Shuttle
- RAM Preview

Audio

- Controles de audio
- Personalización de elementos

Origen e importación de contenidos

- Tipos de archivo
- Tipos de footage
 - Sólidos
 - Clips de vídeo
 - Imágenes
 - Secuencias de imágenes
 - Clips de audio
 - Proxy footage
- Importación de contenidos
- Fuentes de origen de contenidos utilizables en After Effects.
- Preparación de archivos para importar en After Effects.
- Descripción de resoluciones y Frame Rate de los contenidos.
- Adecuación de los contenidos en After Effects para su uso en composición.
- Ventajas de la utilización de archivos vectoriales en After Effects
- Mezcla de procesos con Illustrator CS3 y Adobe Photoshop CS3
- Interacción de After Effects con Premiere y Flash CS3
- Proyectos con múltiples composiciones. La precomposición
- Preparar imágenes e ilustraciones para su uso como composiciones en After Effects.

Trabajar con capas

- Tipos de capas
 - Composition
 - Video
 - Audio
 - Still
 - Solid
 - Camera
 - Light
 - 2D / 3D
 - Null Objects

- Opciones de capa (transform, effect, etc)
- Opciones de visualización
- Motion blur
- Frame blending
- In/out y parent
- Máscaras de capa
- Modos de fusión de capas (multiply, overlay, add, etc)
- 'Nesting'
 - Trabajar con diferentes composiciones
 - Convivir con múltiples capas simultáneamente

Null objects

- Trabajar con objetos guía y jerarquías

Capas 3D

- OpenGL
- Trabajar con espacios 3d en composición de vídeo
- Vistas múltiples
- Configurar cámaras
- Configurar luces

Keyframes

- Diferentes técnicas de utilización de keyframes
- Representaciones gráficas de los diferentes tipos de keyframes
- Modificar keyframes con teclado y con ratón.
- Modos de interpolación
- Técnicas de 'easing'.
 - Comprensión de los gráficos de curvas de velocidad
 - Técnicas para trabajar con curvas de velocidad entre keyframes
 - "Animar no es mover": técnicas y recursos de animación para comunicación

Effects

- Aplicación de efectos.
- Ventana de Effect Controls
- Animación de efectos
- Uso de herramientas de chroma
- Uso de efectos y jerarquía de los mismos. Reutilizar Efectos de manera productiva. Capas de ajuste

Tracking

- Descripción de los diferentes tipos de tracking
 - tracking de movimiento
 - tracking de estabilización
- Descripción de las opciones de tracking
- Diferentes casos de secuencias para utilizar trackers
- Ejemplos de tracking
- Solución de errores

Canales Alfa, máscaras y mattes

- Teoría y uso de los canales alfa
- Métodos de trabajo con canales alfa en After Effects
 - Diferencias entre canales Alfa, Mattes y máscaras
 - Generación e importación de canales alfa
 - Herramientas de After Effects para generar canales Alfa
 - Diferentes formas de generación y utilización de Mattes
 - Máscaras vectoriales

Introducción a las expresiones

- Usar expresiones sin necesidad de escribir código
- Herramientas creativas (captura de movimiento, suavizador, marioneta)
- Ejemplos:
 - Creación y animación de un menú de DVD
 - Diseñar y animar una cartela corporativa

AUTORÍA DIGITAL CON ADOBE ENCORE DVD CS3

Creación de Interface de DVD's

Teoría del Diseño de DVD's

- Diseño del diagrama de flujo de DVD's
- Guionización, story-board, gestión de recursos y planificación de tareas
- Material gráfico y textos
- Objetivos del diseño de un Interface de DVD. Usabilidad
- Cómo dividir el espacio. Áreas de texto y áreas de imagen
- Conceptos aplicables al diseño de DVD's: la composición, el equilibrio y el dinamismo
- Una iconografía coherente para guiar al usuario por el DVD
- La importancia de la elección de la tipografía

- Familias y estilos tipográficos
- Teoría del color. Concepto, clasificación y aplicación
- Psicología del Color. El lenguaje del color
- El color como herramienta para diferenciar niveles de navegación
- El color en la Impresión. Presentación de propuestas, de diseño de interface de DVD's, impresas.
- Tipo de soportes, formatos de fichero y hardware requerido.
- Tipo de formatos, codecs de compresión, sistemas de vídeo o resoluciones de pantalla.

Teoría de DVD's

- El DVD; Estructura y Formatos
- Los formatos -R/RW y +R/RW
- El DVD-RAM
- Autoría de DVD's
- Estructura interna
 - Vob
 - Ifo
 - Bup
 - Vts_
 - Mpeg 2
- La grabación del DVD
- La conceptualización. Diagramas de flujos
- Muestras de DVD, tendencias del mercado

Adobe Encore DVD

- La preparación del vídeo:
 - NTSC
 - PAL
 - Trabajar con Premiere
- La Barra de Menús
- La Barra de Herramientas
- Ventana de Propiedades
- Las capas
- Librería
- La ventana de Proyectos
- Importación de archivos "activos"
- Importación de menús
- Creación de Líneas de Tiempo
- La ventana Monitor
- Los capítulos, creación y edición
- Creación de menús interactivos

- Botones y objetos
- Creación y edición de textos
- Los “subpictures”
- Navegación entre capítulos;
 - Selección de capítulos
 - Selección de escenas
 - Comportamientos
- Navegación entre menús;
 - Creación de menús
 - El formato PSD
 - Trabajar con Photoshop
 - Comportamientos y órdenes
- El “Transcoding”, codificación del vídeo:
 - El Vídeo y el formato MPEG 2
 - El Audio, Dolby, Stereo
 - Compresión y tasa de transferencia de bits
 - Dominancia de Campos
 - Los formatos 4:3 y 16:9
- Los subtítulos, la elección del idioma.
- Creación de subtítulos
- Comportamientos con subtítulos
- El Audio
 - Importar y editar audio
 - El MP3
 - La frecuencia
 - La calidad
 - El modo
- Estilos predeterminados
 - Menús animados
 - Iconos de muestra de capítulos
 - Botones animados
 - Navegación avanzada

El “Quemado” del DVD

- Ventana de previsualización
- Simulaciones en disco
- Pruebas y validación
- Protección de copias :
- CSS
 - Macrovisión
 - CGMS
- Codificación de regiones
- Las seis regiones

- Creación del DVD, el proyecto master
- Duplicación de DVD
- Grabadoras de DVD
- Diseño gráfico y “Packaging”

Cleaner XL 1.5 de discreet

Comprender Cleaner XL 1.5: ¿Qué es y lo que puede hacer?

La ventana Job window, Job Structure, Job Queue y Job Template

Asignando configuraciones

- Modificar, comparar, aplicar, definir destinos,
- Aplicar multiples configuraciones a un archivo
- Aplicar una configuracion a multiples archivos

Monitores Source y Preview

Cropping y Ajuste del Aspect Ratio

Filtros de Vídeo y de Audio

- Vídeo: noise reduction, curvas, blur, vídeo fades, watermark, gamma, brillo, contraste.
- Audio: noise reduction, volumen, parametric EQ, Audio Fades

Testeando el resultado final (efecto) del codec

- Factores que determinan los parametros de codificación
- Formatos de vídeo (codec) y con cuales trabajar:
 - Los formatos AVI, MOV, Real Media y Windows Media
 - El formato MPEG (MPEG-1, MPEG-2 y MPEG-4)
 - Formatos estandar de vídeo digital: VCD, SVCD, XVCD, DVD, DV, PC (DivX)
- FPS (frames por segundo) - CPS (cuadros por segundo)
- Vídeo entrelazado (campos) / no-entrelazado
- Relación de Aspecto (Aspect Ratio)
- Frame rate, data rate, keyframes, tamaño de imagen

Testeando el audio

- Detalles a considerar antes de codificar el audio
- Sample rate, bit depth y channels
- Codecs de audio

Streaming Vídeo:

- Progressive download o realtime streaming
- Standard vs. streaming servers

Packaging de DVD's

- Tendencias de diseño de Embalajes de DVD's
- El exterior debe reflejar el interior
- Estudio del consumidor
- Utilización del color, la forma y la tipografía
- Utilización de la fotografía
- Sectores. Características
- Materiales
- Estampación de DVD's
- Troqueles de Embalajes
- Posicionamiento del Producto en el Mercado. Estrategias

Módulo 5. Formación Específica sobre Animación

Las clases se orientan a formar futuros profesionales de la imagen audiovisual, que deberán aprender como primer paso de su educación, como hacer dibujos animados. Gracias a la naturaleza de este arte en el que el creador debe hacer los personajes, los fondos, y demás elementos que se verán y oirán con sus propias manos, el estudiante tendrá la oportunidad de proponer pequeñas historias que habrá de contar con la única ayuda de su ingenio, el lápiz digital y el ordenador. El dibujo animado por ordenador le permitirá al estudiante sentirse capaz de inventar sus propios universos con la sola ayuda de su creatividad.

Al concluir el temario específico de animación, el alumno habrá iniciado el camino a convertirse en el director polifacético, con fuertes recursos estéticos y narrativos que la carrera está dispuesta a formar.

- Timing: Distribución y control de los tiempos.
- Arcos: El recorrido visual de la acción.
- Frenada y arrancada: Cambio de estado.
- Anticipación, acción y reacción: Pasos naturales de toda acción.
- Problemas de rigidez en la animación: Stretch y Squash (Masa y rigidez de un objeto deformándolo en la misma acción).
- Over lap: Movimiento solapado para mayor realismo.
- Animación secundaria: Animación de un elemento, resultante de la animación de otro.
- Acting y Staging: Interpretación y puesta en escena, para mayor comprensión de la acción.

Módulo 6. Formación Específica Sobre Producción

*“LA PREPRODUCCIÓN ES LO MÁS IMPORTANTE
TODO LO QUE SIGUE ES MUY ABURRIDO...”*
- Alfred Hitchcock -

Al concluir el temario específico de producción, el alumno dominará el oficio del productor, partiendo de un acercamiento hacia la industria Cinematográfica concebida precisamente como eso: Industria.

- La producción Cinematográfica enlace entre “arte” e industria.
- La producción: soporte y motor de la creatividad.
- El organigrama del Staff y las relaciones del equipo de producción.
- Inicio de un proyecto: el análisis del guión por producción.
- Desglose del guión.
- Realización del presupuesto.
- Esquema de trabajo.
- Organización de equipos según el proyecto.
- Formatos.
- PITCHING
- La presentación de proyectos.
- Claves del pitching.
- La obra como producto.
- El mercado audiovisual.
- La producción: viabilizar el proyecto.
- Diferenciar: Producción Ejecutiva, la jefatura de producción, la producción de Campo.
- Labores producción según el proyecto.
- Conformación del equipo según el proyecto.
- Producción de Campo.
- Para qué sirven los informes de producción?
- Evaluación del proyecto desde producción.
- Justificación y legalización de gastos.
- Formas de pago, impuestos, seguros, contratos.
- Presupuesto y gasto real.

Módulo 7. Formación Específica Sobre Sonido

Diseño de sonido, del guión a la gran pantalla

- Introducción a los procesos, tanto creativos como técnicos, a la hora de plantearse la sonorización de la película.
- Diferentes etapas de la producción:

- a) Preproducción (lectura del guión, localizaciones, comunicación entre los diferentes responsables del sonido)
- b) Rodaje (grabación del sonido directo, grabación de wildtracks)
- c) Postproducción (edición de sonido, doblaje, efectos de sala, creación de atmósferas y ambientes, montaje de músicas, mezcla y masterización)
- d) Exhibición (los diferentes formatos: Doby digital, DTS, SDDS)
- Proyección de una secuencia, desarrollando los anteriores procesos, empezando por el sonido directo y añadiendo el resto de los elementos hasta llegar al resultado final.
- Desarrollo práctico (cada alumno sonorizará una secuencia individualmente)
- Temario Oficial de Protocols de Digidesign:
- Capacidades del sistema (Grabación, Edición, Mezcla, Procesado, y entrega de Audio)
 - Fundamentos del Disco Duro
 - Entendimiento del sistema de ficheros de Pro Tools (Session documents,
 - Audio files, Audio Regions)
 - Fundamentos de Navegación y de Ventanas (Display)
 - Modos y técnicas de grabación, incluyendo ajuste de niveles
 - Técnicas de selection para regions de audio (precursor para edición básica)
 - Herramientas básicas de edición
 - Importación de ficheros de audio
 - Uso de fades
 - Ejemplos básicos de mezcla
 - Uso de plug-ins AudioSuite (procesado de archivo)
 - Introducción al MIDI con la aplicación de Pro Tools

Módulo 8. Formación Específica sobre Historia del Arte

Prehistoria

- Contexto histórico
- Arte rupestre
- Evolución del hombre, física y mental
- Películas de referencia

Edad antigua: Egipto

- Contexto histórico
- Arte egipcio, arquitectura, escultura, pintura

- Música: Reconstrucción histórica de la posible música del periodo
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Edad antigua: Grecia

- Contexto histórico
- Arte griego, arquitectura, escultura, pintura
- Música: Reconstrucción histórica de la posible música del periodo
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Edad antigua: Roma

- Contexto histórico
- Arte romano, arquitectura, escultura, pintura
- Música: Reconstrucción histórica de la posible música del periodo
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Edad antigua: Israel

- Contexto histórico
- Evolución del género bíblico en el cine
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Edad media

- Contexto histórico
- Arte románico y gótico
- Música de referencia
- Evolución de la música: Del canto gregoriano a las primeras polifonías
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Renacimiento Italiano

- Contexto histórico y arte de la época, incluido pensamiento
- Música de referencia
- Película de referencia
- Literatura de referencia

Renacimiento Español

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Renacimiento Inglés

- Contexto histórico, arte
- Música de referencia
- Evolución de las obras de SHAKESPEARE en el cine, desde LAWRENCE OLIVIER a KENETH BRANAGH
- Películas de referencia
- Literatura de referencia

Edad moderna: España

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Época moderna: Inglaterra

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Edad moderna: Francia

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Siglo XVIII

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Italia: Centro Venecia

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Revolución Francesa de 1789

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Siglo XIX: Romanticismo

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Evolución y aproximación de literatura y música
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Siglo XIX Realismo comienzos del Siglo XX

- Contexto histórico y arte
- Música de referencia
- Literatura de referencia
- Películas de referencia

Siglo XX Guerras mundiales

- Gran ruptura del arte y de la música en sus conceptos, abstracción y dodecafonismo
- Inicios del cine: CINE MUDO. CHAPLIN; BUSTER KEATON, HAROLD LLOYD, F. MURNAU
- Literatura de referencia
- Música de referencia

Módulo 9.

Formación Específica sobre Fotografía y Cámara

La Gestión de la Imagen

- De la cámara oscura a la formación de la imagen, conceptos básicos de óptica, distancia focal, profundidad de campo, los formatos
- La cámara, partes esenciales, cuidados y comprobaciones básicas, la función del ayudante de cámara.

- El encuadre, la composición, tipos de planos, relación con el montaje
- Los movimientos de cámara y los medios para realizarlos, la función del operador de cámara, el maquinista, el steadycam.
- Vídeo digital, cine 35mm, alta definición. Diferencias entre los diferentes soportes.
- Qué tipo de imagen estamos buscando
- Qué tipo de luz, luz natural o artificial
- Profundización de conceptos cómo la temperatura de color y el contraste.
- Cómo ver la luz
- El lenguaje de las ópticas y los formatos

La Luz

- El espectro visible, teoría del color, la temperatura de color, filtros de corrección y de efecto.
- El negativo, qué es la exposición fotográfica, tipos de fotómetros, el contraste, nociones de sensitometría, la latitud de la película.
- La luz y el color como instrumento creativo, la atmósfera fotográfica, los tipos de luz y sus características, la continuidad de la luz, la función del director de fotografía.
- La luz, cómo dominarla? Medios existentes para iluminar, el manejo de la luz natural, accesorios de iluminación, los filtros, las difusiones etc. Función del jefe eléctrico.
- Medios y herramientas técnicas para controlar la Luz.
- La exposición fotográfica, nociones de sensitometría.
- Iluminar para cine y video
- Cómo rodar en video para llegar a una buena copia en cine.
- El estilo fotográfico para un proyecto.
- La continuidad de la iluminación.
- Iluminación nocturna.
- Elementos que apoyan la creación de una atmósfera.

La Cámara

- La cámara de cine, cómo trabaja el formato reina.
- La cámara de video, cómo registra la imagen, los sistemas Broadcast, la Alta Definición
- Particularidades de cada uno de los soportes

Cómo asumir un proyecto audiovisual

- Análisis del guión en términos fotográficos
- El diseño visual de un proyecto.

- El trabajo de la preproducción.
- Aspectos a tener en cuenta cuando se localiza.
- Los departamentos que están involucrados en el resultado final de la imagen, desde el productor, el director de arte, vestuario, maquillaje, hasta la posproducción.
- Pruebas de cámara con otros departamentos para encontrar el tipo de imagen deseada en la película.

La Postproducción

- El laboratorio químico, el viaje del negativo hasta la copia final, todos los departamentos involucrados y su función.
- Cómo se hacen los más comunes efectos ópticos tradicionales.
- El montaje final, los efectos visuales, la corrección de luces en video
- El kinescopado, cómo llevar el material de video a Cine 35mm para su exhibición.
- La posproducción digital, el intermediate digital
- El laboratorio cinematográfico.
- El etalonaje o corrección de luces en cine, proceso final del trabajo de fotografía, qué es cómo se hace.
- Hinchado de material 16mm a 35, 35 a scope.
- Las copias de exhibición...

Módulo 10. Formación Específica sobre Montaje

El programa de montaje, a pesar de responder al enunciado de “teoría del montaje”, se plantea de forma eminentemente práctica. Es decir, los conocimientos impartidos van enfocados a futuros profesionales del montaje más que a teóricos o analistas del lenguaje cinematográfico.

El montador, como elemento clave en el proceso de realización de una película en su doble faceta de responsable artístico y técnico de la postproducción, debe aportar una visión muy específica y creativa a su trabajo, pero también debe dominar la técnica que va a utilizar para desempeñar dicho trabajo. No sólo debe conocer la herramienta con la que va trabajar, sino que debe conocer el resto de procesos técnicos que dependen de él.

Por tanto el programa tiene una doble orientación: por una parte incluye una serie de conocimientos técnicos básicos para cualquier profesional del montaje o la postproducción y por otra pretende desarrollar en el alumno una capacidad de mirada y de análisis sobre el material rodado que debe

tener todo buen montador.

Introducción al oficio de montador

- La figura del montador en su doble faceta artística y técnica: ¿es necesario un montador en una película?; los diferentes oficios de la postproducción.
- El montador y su relación con el director y con el equipo de rodaje; la figura de la “script”; la documentación de trabajo del montador: guión rayado, partes de cámara, partes de sonido, partes de montaje, informes del laboratorio.
- El trabajo del ayudante de montaje: organización y sincronización del material rodado; el control de los procesos de postproducción. La figura del “Postproducer”

La postproducción tradicional en cine

- Formatos de cine: 35 mm, 16 mm, super 8, super 16, super 35, 70 mm, Imax
- Pasos de ventanilla; comparación entre los pasos de TV (3/4 y 16/9) respecto a los pasos de cine.
- La obturación en cine y en TV (entrelazado); nuevas técnicas de obturación en video (progresivo) y su influencia en el montaje.
- El laboratorio cinematográfico: Procesos de revelado de negativo, positivo y reversible; procesos intermedios, interpositivos e internegativos; el copión y la copia standard; montaje de negativo; sonido óptico y magnético.
- Técnicas de montaje tradicional en cine: elementos de la sala de montaje, la mesa de montaje, la moviola vertical, la moviola horizontal, el montaje de sonido con banda magnética.

Técnicas de Postproducción Digital

- Orígenes del montaje tradicional en video: montaje con corte físico de la cinta en VTRs de 2'
- Montaje “tape to tape”, estaciones A,B,C... roll, el código de tiempos, la E.D.L. y sus tipos
- Edición no lineal: principios básicos de montaje de imagen y sonido en disco duro.
- El AVID y otros sistemas de edición no lineal para cine y video.
- Conceptos básicos sobre digitalización y compresión de datos.
- Proceso de montaje digital de una película rodada en sistema tradicional de cine; el “Keycode”, los archivos “Flex”, las “Cut lists”
- Proceso de montaje digital de una película rodada de video convencional

o alta definición para su acabado en cine tradicional; el conflicto de los 25 y 24 fotogramas por segundo.

Los trucos (efectos especiales)

- La manipulación del tiempo: ralentizados, acelerados y congelados; técnicas tradicionales y nuevas técnicas en rodaje (La película “Matrix”)
- Las transiciones: encadenados, fundidos y cortinillas; métodos tradicionales en cine mediante truca y copiadora y métodos digitales y su reflejo en la E.D.L.; transiciones específicamente digitales (morphing)
- Retoque de imagen: El etalonaje tradicional y el etalonaje digital, el empleo de máscaras fijas y en movimiento.
- Sobreimpresiones e incrustaciones: sistemas tradicionales (blue backing y negativo de alto contraste) y sistemas digitales (luma key, chroma key e incrustaciones mediante canal alfa)
- La edición multicapa, esquema de trabajo “en árbol” y mediante “time line”

La postproducción de sonido en cine

- El trabajo del montador de sonido y su relación con el montador; archivos O.M.F. y su aplicación en la postproducción de sonido.
- Montaje del sonido directo; los wild tracks.
- Tratamiento de los diálogos: montaje de diálogos; el doblaje y su tratamiento digital.
- Los efectos especiales de sonido: ambientes, efectos especiales y efectos sala.
- El trabajo con el músico de cine: el análisis de movimientos emocionales por Antoine Duhamel en “La buena vida”; la grabación y mezcla de músicas y su integración en la banda sonora de la película.
- La mezcla: el trabajo del mezclador, los “stems” y el M+E; diferentes sistemas de sonido en cine: Dolby, DTS, SDDS.
- Armonización y compresión de la copia para TV

La aportación artística del montador

- El análisis estructural del guión: La escaleta, Los puntos de trama y los tres actos, la síntesis del guión; el trabajo del montador y sus similitudes con el trabajo del guionista.
- Criterios de montaje: Los puntos de atención del espectador; el raccord; ejes de acción, de movimiento y de mirada.
- El ritmo de montaje: ritmo interno del plano, ritmo de la secuencia, la

elipsis; del plano secuencia a la secuencia fragmentada.

- El sonido como elemento narrativo, análisis de la utilización creativa del sonido por Walter Murch en películas de ficción (El Padrino, Apocalipsis now) y por Ken Burns en películas documentales (Jazz, Baseball)
- El trabajo artístico del montador aplicado a un caso práctico: La diferencia del guión al material rodado; el primer montaje; las sucesivas revisiones de montaje; los cambios de estructura dramática sobre la película rodada.

Módulo 11. Formación Específica Sobre Sonido Directo

Uso del sonido en la obra audiovisual

Al concluir el temario específico de sonido directo, el alumno podrá usar el sonido como parte de su obra. Se combinan tres bloques de información sobre el sonido: el conocimiento de este como fenómeno natural y su percepción sensorial y emocional por el hombre; el manejo del mismo como lenguaje (estudiando el caso del cine); y la implementación práctica de su uso (desde el registro y la edición, a la reproducción).

La formación está orientada a la realización de un ejercicio práctico final de sonorización de un cortometraje de animación, mediante el uso de softwares de edición y mezcla.

Descripción física del sonido

- Presión acústica, propagación de ondas.
- Fenómenos acústicos derivados de la naturaleza del sonido (reverberación, gradiente de temperatura, amortiguación hidráulica, efecto Doppler, interferencia, ...etc)
- Implicaciones Filosóficas.

Fisonomía del sonido, cualidades y composición

- Sonidos puros y sonidos reales. Estacionariedad y no-estacionariedad
- Sonidos musicales y ruidos. Universo sonoro natural
- Intensidad, tono, timbre.
- Complejidad y percepción. Fenómenos relacionados (análisis auditivo, enmascaramiento)
- Ejercicios de audición

Percepción humana del sonido

- Fisiología del oído humano y física de la percepción sensorial.
- Representación perceptiva y realidad sonora.

- Psicoacústica en ejemplos (batimiento, tonos de combinación, etc)
- Apuntes sobre la audición de algunas especies animales.
- Ejercicios de audición.

Diseño sonoro significativo

- Cómo potenciar las posibilidades expresivas del sonido en el audiovisual.
- Criterios prácticos y estéticos para el diseño sonoro.
- Ejemplos en películas de su evolución, actualidad y algunos experimentos.
- Apuntes sobre el idioma hablado y la codificación de sensaciones. Ejemplos en películas.
- Apuntes sobre el uso de la música.
- El espacio humano y el ambiente sonoro. Paisaje sonoro. Ejemplos de proyectos.

Registro y recreación sonoros

- Un poco de historia, evolución tecnológica.
- Registro analógico Vs. Digital
- Microfonía, métodos de registro, soporte, altavoces.
- Realidad Vs. Imagen recreada. Técnicas de grabación y de reproducción.
- Ejemplos.

Universo natural y artificial del sonido

- Edición y creación de efectos sonoros.
- Montaje sonoro para audiovisual. La Ilusión temporal. Métodos y rutinas de trabajos.
- Mezcla: Complejidad de lo simple y simplicidad funcional.
- Uso de tecnologías informáticas.
- Uso de Protools.
- Ejercicio práctico de realización sonora de un corto de animación usando programas informáticos sobre PC.
- Conclusiones.

Módulo 12.

Modelado e Infografía Profesional con 3ds max 2008

Introducción

- Qué es un programa 3D.
- Orígenes del 3D en la Informática.

- Comparativa entre programas 3D:
 - 3ds max
 - Maya
 - Softimage
 - Lightwave
- Por qué Max y no otro Software
- Cuándo aparece 3D Studio con MS-DOS y 3ds max para Windows de Autodesk y Kinetix
- Revolución en 3ds max: Aparece el nuevo 3ds max de Autodesk
- Quién es Autodesk:
 - División Advanced Systems: Smoke, Flint, Fire, Flame e Inferno
 - División New Media: 3ds max, Reactor, Character Studio, Combustion y Toxik
- Posición de Autodesk en el Sector Profesional del 3D, la Edición y la Postproducción
- 3D: ¿Arte o Tecnología?
- El Mundo Real y el Mundo Virtual.
- Cambios en el Sector Audiovisual: ¿Hasta dónde podemos llegar en 3D?
- Utilización de la Infografía en el Mercado Laboral:
 - Presentaciones
 - Publicidad
 - Cine y TV: entornos, personajes digitales y efectos especiales
 - Simulaciones: arquitectónicas, industriales, urbanísticas, forenses, médicas, científicas, arqueológicas, etc...
- Tendencias en 3D: Realismo y Cartoon
- Empresas Líderes en el Sector: I.L.M. (Industrial Light and Magic) de George Lucas, Pixar, Digital Domain de James Cameron...

Interfaz y Terminología en 3ds max 2008

- La Escena 3D: X, Y, Z.
- Observar un Objeto Real y Plasmarlo en 3D.
- Los Visores:
 - Vistas Ortogonales
 - Vista Perspectiva
 - Vista Axonométrica
 - Vistas Especiales:
 - Vista de Cámara
 - Vista de Luz
 - Visión Activa
 - Configuración de los Visores
 - Atajos de Visor
- La Barra de Menús
- La Barra de Herramientas Principal

Modelado e Infografía Profesional con 3ds max 2008

- El Panel de Comandos:
 - Crear
 - Modificar
 - Jerarquía
 - Movimiento
 - Presentación
 - Utilidades
 - Distribución de los Paneles:
 - Categorías
 - Subcategorías
 - Persianas
 - Casillas Paramétricas
 - Casillas de Verificación
- Sistemas de Coordenadas: Tipos
- Herramientas en los Controles de Visores:
 - Conjunto Axonométrico
 - Conjunto de Perspectiva
 - Conjunto de Luz
 - Conjunto de Cámara
- La Barra de Estado y Línea de Mensajes
- Botones de Ajustes
- Menús Quad: uso y configuración.
- Uso del interfaz del nuevo cuadro de información de canales para manipular directamente los canales de los objetos
- Controles de Animación
- Track Bar
- Modo Experto.
- Uso y configuración personalizada del Interfaz.
- Proceso de creación de una escena 3D.
 - Modelado
 - Iluminación
 - Materiales y Texturización.
 - Inserción de Cámaras en la Escena
 - Representación / Render
- Diferencias en Max entre Transformar y Modificar: Por qué no es lo mismo
- Clonación de Objetos:
 - Copiar: Relación Independiente
 - Calcar: Relación Bidireccional
 - Referenciar: Relación Unidireccional
- Nuevo trabajo por capas en la escena de 3ds max 2008
- Nueva vista esquemática
- Nuevos ajustes al trabajo por capas

Modelado Básico: Base de Modelado de 2D a 3D

- Visión general de las diferentes técnicas de Modelado con Max
- Modelado a partir de Geometrías Primitivas Estándar y Extendidas en 3D: Líneas, Arcos, Círculos, Rectángulos...
- Modelado a partir de Formas 2D
 - Extrusion
 - Lofts
 - Bevels
 - Sweep
- Técnicas de arrastrar y soltar o con precisión mediante configuración previa de las Herramientas de Ajuste y/o teclado
- Modelado con Objetos Lofts:
 - Qué es un Loft
- Formas y recorridos válidos. Condiciones
 - Comparación y reajuste de formas
 - Deformaciones en los Solevados para la creación de objetos complejos:
 - Escalar
 - Torcer
 - Oscilar
 - Biselar
 - Ajustar
 - Baja poligonización
 - Alta poligonización
 - ID de objetos y subobjetos
 - Detección y solución de errores en las mallas
 - Mallas poligonalmente correctas
- Modelado con Objetos de Composición: Qué son y cómo se manejan
 - ShapeMerge
 - Loft
 - Scatter
 - Procutter
- Modelado a través de Operaciones Booleanas 3D:
 - Unión
 - Sustracción
 - Intersección
 - Cortar
 - Posible aparición de errores en operaciones Booleanas complejas
 - Detección y solución de errores
 - Trucos para evitar errores en las Booleanas
 - Modificación de los operandos tras realizar las operaciones booleanas
 - Operaciones booleanas en 2D

Modelado Básico: Base de Modelado de 2D a 3D

- Modelado con Malla Poligonal Editable.
 - Qué es una malla poligonal
 - Edición de la malla poligonal a través de:
 - Vértices
 - Aristas
 - Bordes
 - Polígono
 - Elemento
- Diferencias entre malla editable y malla poligonal
 - Nuevas herramientas con malla poligonal en 3ds max 2008
 - Eliminar vértices y aristas
 - Insertar vértices
 - Nueva herramienta de corte de polígonos
 - Extruir aristas
 - Conectar aristas
 - Contornear polígonos
 - Voltar polígonos
 - Extrusión basada en Spline
- Modelado a partir de desplazar
 - El modificador desplazar:
 - Uso con Bitmap
 - Uso con mapas procedurales
 - El mapa desplazar como base de modelar
 - Modificadores FFD (Free Form Deformation)
- Nuevo modificador Shell: añadir contorno y grosor a las superficies

Materiales y Mapas

- La importancia de los materiales en la escena 3D
- Mapear los Objetos. Modificador UVW:
 - Plano
 - Esférico
 - Caja
 - Cilíndrico
 - Ajuste + Contracción
 - Cara
- El editor de materiales.
 - Ranuras de material
 - Barras de Opciones y Herramientas
 - Materiales calientes, fríos, templados, directos e indirectos

- Bibliotecas de materiales. Personalización
- Visor de materiales
- Explorador
- Creación y Edición de Materiales
- Teoría de las superficies en un entorno real
 - Comportamiento de la luz sobre la superficie
 - Diferencia entre superficies mates y brillantes.
 - Teoría del comportamiento de la suciedad en una superficie
 - Superficies irregulares.
 - Los materiales y texturas en la vida real
 - Zonas básicas de un material
 - Tipos de shader. (Control del brillo de la superficie según el Shader):
 - Blinn
 - Metal
 - Anisotrópico
 - Multicapa
 - Oren-nayar-blinn
 - Phong
 - Strauss
- Parámetros básicos y extendidos del Sombreador
- Nivel especular, lustre y autoiluminación
- Reflexión y refracción
- Diferentes tipos de reflexión
 - Reflexión falsa
 - Reflexión automática
 - Reflexión por simetría plana
 - Reflexión cúbica
 - Reflexión Raytrace
- Tipos de materiales
 - Estándar
 - Compuesto
 - Dos lados
 - Matte/Shadow (Estudio del Mate Shadow para integración de imagen real y 3d)
 - Trucos básicos para ajustar luz real y 3d.
 - Estudio y ajuste de las sombras reales sobre las sombras 3d (Temperatura. Desenfoque)
 - Composición desde 3ds max de fondo real e imagen 3d.
 - Mezcla
 - Morfista
 - Multi / subobjeto
 - Raytrace
 - Shellac
 - Superior / Inferior

- SSS Skin Material. (Comportamiento de la luz a través de la piel).
- Niveles de piel.
- Control de la dispersión de la luz según nivel de piel.
- Canales de mapa
 - Mapas bitmap y mapas procedurales
 - Uso de cada una de las ranuras de los canales de mapa
 - Combinación de los canales y los niveles y subniveles de los canales para la elaboración de texturas avanzadas y complejas
 - Animación de los canales de mapa
 - Creación de canales Alpha en Photoshop para su uso en Max
 - Creación de texturas base y avanzadas en Photoshop
 - Máscaras
 - Ensuciar las texturas para aumentar el grado de realismo
 - Efectos especiales generados a través del buen uso de los materiales
 - Creación de materiales avanzados
- Materiales y mapas para recubrir el Modelado Orgánico
 - Bases para la creación de texturas orgánicas
 - Cómo comenzar a crear una textura orgánica
 - Piel, venas, nervios, pelo, barba, poros e impurezas en las texturas orgánicas
 - Aumento del nivel de detalle y la complejidad para la textura orgánica final
 - Cómo aplicar la textura al modelo
 - Arte final
- Nuevo texturizado por capas mediante ficheros PSD de Photoshop
- Uso de archivos HDRI (High Dynamic Range Image)
- Nuevas funciones del modificador Pintura de Vértices (Vertex Paint)
- Nuevas herramientas en el interfaz de desajustar UVW: nueva herramienta RELAX
- Combustion: Cómo ahorrar tiempo y esfuerzo en la elaboración de diversos tipos de material

Iluminación

- La importancia de la iluminación en las escenas 3d
- Principios básicos de iluminación:
 - La iluminación
 - Volúmenes y sombras
 - Profundidad 3D
- Aprender a observar la iluminación en el mundo real. Cómo plasmarlo.
- Tipos de luces.
 - Omnidireccionales
 - Focos (Spot)

- Direccionales
- Controles de iluminación.
 - Color
 - Sombras
 - Punto luminoso y atenuación
 - Contraste luminoso
 - Proyección de mapas
 - Control sobre las sombras
 - Mapa de sombras
 - Sombras de Ray Trace
 - Color y densidad

Sistemas de Partículas

- Partículas Estándar:
 - Aerosol
 - Superaerosol
 - Nieve
 - Nube de partículas
 - Ventisca
 - Matriz P: La llave maestra
- Parámetros y ajustes en los sistemas de partículas.
 - Partículas. Tipos:
 - Estándar
 - Metapartículas: Líquidos y fluidos
 - Fragmentos de objeto
 - Geometría calcada
 - Rotación y colisión
 - Multiplicación de partículas
- Comportamiento de las partículas a través de fuerzas.
 - Gravedad
 - Viento
 - Empuje
 - Vortex
 - Bomb
- Controlar los sistemas de partículas mediante expresiones
- Generación de efectos mediante partículas:
 - Fuego
 - Estelas e impactos de asteroides
 - Fuentes y chorros de agua
 - Humo y polvo
 - Líquidos y fluidos

- Explosiones con fragmentación y desintegración
- Asignar recorridos a los sistemas de partículas
- Materiales especiales para partículas

Particle Flow

- Flujo de trabajo sobre Particle Flow a través de eventos
- Comportamiento de las partículas según sus funciones
- Variación de las tareas de las partículas con un único emisor
- Control jerárquico de las partículas
- Test de partículas
- Nuevo objeto de composición MALLA BLOB para metaballs para generar efectos líquidos por modelado orgánico de formas

Cámaras

- Cómo usar las cámaras
- Tipos de cámara en Max
 - Cámara con objetivo
 - Cámara libre
- Cambiar el objetivo de la cámara
- Rangos de entorno de la cámara para controlar los efectos del entorno
- Planos de recorte de cámara
- Efectos de cámara
 - Profundidad de campo (Depth of Field)
 - Desenfoque de movimientos (Motion Blur)
- Controlar y animar las cámaras de la escena a través de objetos ficticios
- Emular cámara con la vista
- Guía de cámara
- Movimientos de cámara
 - Paralelo de cámara
 - Travelling de cámara
 - Rodaje de cámara
 - Órbita de cámara
- Encuadres de cámara
 - Plano general
 - Plano medio
 - Plano corto
 - Primer plano
- Usar las cámaras como medio de expresión.
- Nuevo modificador: corrección de cámaras

Animación

- Fundamentos del control del Timing a través de las curvas
- Controles de Animación

- Uso del Track Bar
- Uso del Track View
 - Creación de claves (Keyframes)
 - Edición de claves
 - Eliminación de claves
 - Modificación de los tiempos de animación
 - Escalar claves
 - Interpolación en las claves
 - Curvas de función
 - Curvas Mitigadoras
 - Curvas Multiplicadoras
 - Asignar Controladores de animación
 - Barra de herramientas

El control más amplio del Track View se estudia en el módulo de Animación de Personajes así como opciones avanzadas de animación.

Videopost

- Uso correcto del Videopost para la inserción de determinados efectos en las secuencias
- Barra de herramientas
- Cola de Vídeo Post
- Añadir sucesos de escena
- Añadir filtros:
 - Por ID de objetos (G-Buffer)
 - Por ID de material (canal de efecto)
 - Por Nodos
- Efectos especiales
 - Lens Effects Flare
 - Lens Effects Glow
 - Lens Effects Highlight
- Render con el Videopost. Uso correcto para evitar errores
- Salida de los efectos

Entornos

- Cómo usar y dominar el entorno de la escena
- Usar colores o imágenes Bit Maps como fondos en la representación
- Efectos atmosféricos del entorno.
 - Efecto de fuego
 - Niebla
 - Volumen de niebla
 - Volumen luminoso

- Explicación detallada de todos y cada uno de los efectos expuestos anteriormente

Efectos de 3ds max

- Ajuste de los efectos. Control de los parámetros
- Tipos de efectos.
 - Lens Effects
 - Desenfoque
 - Grano de película
 - Desenfoque de movimiento
 - Profundidad de campo
 - Equilibrio de color

Representación de las Escenas (Render)

- Introducción al vocabulario Broadcast
- Características de la imagen con calidad Broadcast
- Formatos de Vídeo
 - NTSC
 - NTSC D-1
 - NTSC DV
 - PAL
 - PAL D-1
 - HDTV
 - Tamaño y resolución de las imágenes
 - Sistemas de color de vídeo
- Modo entrelazado por campos para emisión broadcast
 - Campos impares
 - Campos pares
- Sistemas de Edición y Emisión: BETACAM, DVC PRO...
- Formatos de imagen y uso adecuado:
 - TGA
 - JPG
 - TIFF
 - PNG
 - AVI
 - MOV
 - CINEON
 - RLA
 - RPF
 - EPS
- Representación por secuencias de Fotogramas

- Representaciones en RLA y RPF para postproducción con Combustion
- Formatos de cine
- Emulación del formato Panavisión para Broadcast
- Representación con filtros:
 - Área
 - Catmull-Rom
 - Mitchell-Netravali
 - Vídeo
- Toon Shading. Nuevo motor de render para dotar de aspecto cartoon al render final de las escenas
- Exportar a Shockwave 3D
- Representación por capas
- Renderizado por textura en tiempo real
- Búfer de representación

3ds max 2008

Módulo 13. Adobe Photoshop CS3

- Interfaz y herramientas principales
- Sistema de color RGB para BROADCAST frente al sistema CMYK para imprenta
- Canales Alfa y Máscaras para composición de materiales en 3ds max
- Efectos especiales con Photoshop
- Creación de texturas genéricas
- Creación de texturas orgánicas
- Cómo pintamos una cara realista: piel, poros, pelo, vello, rugosidades, impurezas...
- Creación de mapas de desplazamiento
- Creación de mapas de relieve (Bump)
- Arte final en imagen fija

Photoshop CS3

Módulo 14. Adobe Premiere Pro CS3

- Interfaz
- Creación de títulos: Roll y Crawl
- Créditos dinámicos
- Captura de vídeo y audio
- Montaje de películas
- Montaje de sonido
- Características de la edición BROADCAST
- PAL y NTSC. Medición de tiempos
- Los campos de imagen: pares e impares
- Carga y tratamiento de las secuencias TGA
- Edición al corte y edición A/B Roll

Premiere Pro CS3

Módulo 15. Animación Avanzada de Personajes

Biped

- Estructura y jerarquía del Biped
- Cómo ajustar el Biped a nuestro modelo
- Cómo se trabaja con las huellas (editar, ventajas e inconvenientes)
- Cómo se trabaja sin huellas (editar, ventajas e inconvenientes)
- Motion Flow (mezclar varias animaciones)
- Interacción entre el Biped y otros objetos
- Trabajar con los pivotes
- Técnicas de animación con Biped:
 - Modulo Mixer (Ciclos, Aceleración, Pitch, Transiciones)
 - Modulo Workbench (Filtros, Analizador de fallos)
 - Layer (Animación sobre layer)
 - Animación con pisadas
 - Animación libre
 - Animación de varios personajes en un mismo plano
 - Generación de malla Biped personalizada
- Conocimiento de los principios básicos de la Animación y su aplicación al 3D
 - Squash y Stretch
 - Anticipación y gag
 - Arcos y curvas
 - Easy in easy out
 - Timing
 - Overlapping Action
 - Secondary Action
 - Follow Through
 - Straight ahead y pose animation
 - Staging
 - Appeal
 - Técnicas de Animación de objetos y elementos

Skin

- Control de pesos a través del skin
- Modos de control de pesos:
 - Paint Weight
 - Tools Weight
 - Weight Table
 - Modo simetría para pegar pesos de un lado simétrico a otro

SkinMorph

- Comportamiento de la malla según su ángulo de giro
- Modificación de la malla para la creación de musculatura y deformación física en el cuerpo humano
- Modo simetría para copiar de un lado a otro la deformación

SkinWarp

- Posibilidad de pegar la deformación de un objeto a otro
- Control de pesos según su influencia de cada vértice
- Copiar la deformación de un modelo de baja a otro de baja

Bones en 3ds max

- Estudio de nuestro esqueleto
- Cinemática Directa
- Cinemática Inversa
 - Resolutores de CI
 - CI HD
 - CI IH
 - CI SPLINE IK
- Restricción de los huesos según su resolutor
 - Sliding joins (límites de posición)
 - Rotational joins (límites de rotación)
- Esqueleto bípedo básico (estructura mínima)
- Esqueleto bípedo complejo (cintura, cadera, triple pivote pie, cojepesos)
- Esqueleto cuadrúpedo
- Spline IK
- Characters node

Animación Facial

- Set up de la animación facial
 - Manipuladores
 - Reaction Manager (control de posiciones a través de un jefe)
 - Parameter collector (control de todo parámetro animable a través de un editor)
 - Wire parameter (control de un objeto sobre otro a través de su valor)
- Sistemas de deformación / animación facial:
 - Deformación directa
 - Deformación por Morph
 - Estudio de la animación facial para nuestro personaje (nº cabezas que necesito)
 - Creación de expresiones mediante Morph

- Animación de ojos (Parpadeos, pupilas, pestañas)
- Animación y esqueleto de lenguas
- Lyp sync o animación labial
- Técnicas de Animación facial
 - Expresiones faciales
 - Animación Keyframe
 - Animación facial por Joystik
 - Vocalización
 - Herramientas de Lip-sinc

Reactor

- Simulador del comportamiento físico de los objetos en un entorno real.
 - Objetos Rígidos
 - Objetos deformables
 - Telas
 - Cuerdas
 - Comportamiento físico de un personaje en un entorno con gravedad

Lenguaje Narrativo Visual

- Estudio y bases de cómo crear un relato narrativo visual
- Teoría sobre la escritura de un guión a partir de una idea
 - Desarrollo de una idea
 - Estructura de un guión
 - Paradigma
 - Desarrollo del conflicto
 - Final de la historia
 - Dando forma a nuestro personaje
- Pasos en el desarrollo de la producción del relato audiovisual
 - Guión Técnico
 - Preproducción
 - Preproducción
 - Montaje
- Teoría sobre el lenguaje narrativo visual
 - Tipos de planos
 - Tipos de planos según su información
 - Elipsis narrativa
 - Continuidad entre plano y plano
 - Fallos de Raccord
 - La importancia del sonido en el relato
 - Montaje del relato

Cloth Fx

- Comportamiento y simulación de telas
 - Modelado y construcción de telas a partir de patrones
 - Propiedades físicas reales según su tipo de tela
 - Dinámicas y propiedades físicas en el comportamiento de la tela
 - Construcción de ropa a partir de objetos 3d

Hair Fx

- Simulador y comportamiento del pelo
 - Construcción del pelo según geometría o spline
 - Editor gráfico para edición interactiva del pelo
 - Variaciones de tipos de pelo
 - Control de rizo
 - Dispersión del pelo
 - Dinámicas y colisión del pelo con objetos externos y fuerzas
 - Materiales y control según el tipo de pelo (color, brillo, mechas)

Materiales y Mapas

- Tipos de mapas
- Construcción de mapas compuesto
- Composite
- blend
- Mix
- Mask
- Modelado Orgánico
 - Saber observar para saber modelar
 - Bases de dibujo anatómico
 - El cuerpo humano
 - Técnicas:
 - Malla editable avanzada
 - Malla poligonal editable avanzada
 - Herramientas de superficie avanzadas
 - Nurbs
 - Modificadores de apoyo en el modelado orgánico
 - Suavizar malla
 - Suavizar
 - Triangular
 - Mullir
 - ¿Por dónde empiezo a modelar? Bases, condiciones y trucos a tener

- en cuenta
- ¿Realismo o Cartoon?
- Texturizar un modelo orgánico:
- Base generada en Photoshop
 - Texturizar en tiempo real con Combustion
- Optimizar el modelo orgánico
- Modelado Orgánico para videojuegos
- Modelado Orgánico para alta producción
- Modelado con Herramientas de Superficies.
 - Creación de Splines 2D
 - Modificador sección transversal
 - Red de Splines. Enlaces
 - Modificador superficie
 - Trucos para mejorar el modelado con herramientas de superficie
 - Solución de problemas

Iluminación Avanzada

- Base teórica del comportamiento de la luz en un entorno real
 - Diferencia entre Luz directa y Luz Indirecta (GI)
 - Comportamiento de la luz según el espacio (luz interior, luz exterior)
 - Como viaja la luz por el espacio y como decae la luz por el espacio
- Diferencia entre la luz en un entorno 3d y un entorno real
- Comportamiento de la luz según la superficie de choque
- Importancia del control de los materiales de las superficies para un control exacto de la luz

Base Teórica del Comportamiento de una Lente de Cámara Real para su Uso en Iluminación.

- Tipos de lente de cámara
- Control de exposición de la luz a través de la cámara
- Depth of field en una cámara real (Tiempo de exposición, punto focal)
- Sobreexposición de la luz y Subexposición de la luz.

Mental Ray 3.6

- Mental Ray es un potente sistema de render incluido en 3ds max 2008 para:
 - Iluminación global
 - Efectos cáusticos de iluminación
 - Reflexiones y Refracciones
 - Sombreados realistas

- Luces de área
- Raytrace
- Profundidad de campo (Depth of field)
- Soportar todos los materiales de 3ds max
- Renderización por área
- Iluminación por fotones (GI) iluminación Global
 - Controles de luces por fotones
 - Control de los fotones por:
 - Atenuación (Decay)
 - Intensidad
 - Rebotes
 - Tamaño
 - Shaders para el control de fotones en la superficie
- Final Gather:
 - Control de Iluminación por final gather
 - Densidad de puntos por escena
 - Presets
 - Control de tamaños de Rayos

Shader (Materiales Propios de Mental Ray)

- Construcción de un Shader para Mental Ray para:
 - Control de los rebotes de luz
 - Control de fuga de color
 - Control de la dispersión de la luz
 - Traducir un Shader de Mental Ray para 3dsMax
- Iluminación de interiores
 - Controles avanzados en la atenuación:
 - Atenuación cercana
 - Atenuación lejana
 - Cuándo, cómo y por qué utilizarlas
 - Aspecto realista en la iluminación. La caída de luz:
 - Caída de tipo inverso
 - Caída de tipo cuadrado inverso
 - Por qué usar caída de luz en la escena
 - Fuentes pequeñas de iluminación
 - Fuentes amplias de iluminación con mezcla de luces puntuales
- Iluminación de interiores amplios con entrada de iluminación del exterior
 - La dispersión de la luz en el espacio
 - Frialdad y calidez en la iluminación
 - Radiosidad
 - Mezclar diferentes tipos de luz
 - Luz principal y luces de relleno

Infografía Avanzada con 3ds max 2008

- Luz volumétrica
- Quemaduras de luz
- Excluir / Incluir en la iluminación
- Iluminación de exteriores.
 - De iluminación del exterior
 - Simular la filtración de la luz solar en la atmósfera a través de mapas procedurales
 - Iluminación a través del discurrir del tiempo:
 - Mañanas
 - Mediodía
 - Tarde
 - Noche
 - Luz principal y sistema matricial circular de relleno
 - Efectos atmosféricos para aumentar la verosimilitud de la escena
- Iluminación global
 - Iluminación Real con MAX
 - Motores Radiosidad y Light Tracer
 - Luces Fotométricas
 - Utilización de Archivos IES
 - Proceso de solución de Cálculo de Radiosidad
 - Controles de Exposición: Automático, Lineal, Logarítmico
 - PseudoColor
 - Material Advanced Light Override
- El listador de luces

Iluminación Avanzada con Vray 1.5

- Introducción. Diferencias entre el motor de Mental Ray y el motor Vray.
- Instalación
 - Conceptos básicos de Vray. Sampleado, Subdivisión, Interpolación.
 - Método de cálculo de Vray. Concepto de guardado de mapas. Cálculo del rebote de la luz frente al cálculo final de samples.
- Configuración y herramientas
 - Global switches (Configuraciones globales)
 - VRay frame buffer
- Indirect illumination (GI). Cálculo de Iluminación.
- Rebotes primarios t rebotes secundarios.
 - Quasi-Monte Carlo GI
 - Irradiance map (Incluyendo la aplicación Irradiance Map Viewer)
 - Light cache
 - Global photon map

- GI caustics. Efectos de la luz
- Cámaras Vray
 - Parámetros
 - Tipos de cámara: Standard, Spherical, Cylindrical (point), Cylindrical (ortho), Box, Fish eye
 - Motion blur (desenfoque)
- Cámaras físicas de VRAY. Aplicaciones, ventajas
- Image Sampler (Antialiasing)
 - G-Buffer based antialiasing
 - Randomized antialiasing (suavizado aleatorio)
 - Antialiasing filters
 - Antialiasing filters and moire effects
- Luces propias de Vray
 - VrayLight: Ventajas, usos, limitaciones. Integración en los mapas de irradiación.
 - VraySun: Usodelmódulovraysun+vrayPhysicalSkypara iluminación natural
 - VrayShadows: Parámetros de sombras
- Materiales:
 - Diseño de materiales realistas de exterior e interior (cristales, paramentos, telas, agua, césped, tejas, etc...)
 - VRayMtl
 - VrayMtlWrapper
 - VrayMtlOverride
 - VrayLightMtl
 - VrayFastSSS
 - Mapas de VRay
 - CI HDVRayMap
 - CI HDVRayHDRI
 - CI HDVRayEdgesTex
 - CI HDVrayColor
 - CI HDVrayDirt. Ambient Occlusion
- Geometría y Modificadores Vray
 - VRayDisplacementMod
 - VRayFur
 - VrayPlane
 - VrayProxy
- Efectos atmosféricos
 - VrayToon
 - VraySphereFade

Módulo 17. Postproducción Digital con Combustion 4

Interface. Configuración y Ajuste de:

- Visores
- Timeline. Marcas en el Timeline para operadores y capas
- Workspace
- Filmstrip
- Paneles de herramientas
- Controles de reproducción
- Controles de visualización
- Nuevos Ajustes a Rejilla, Líneas Guías y Reglas

Modos de Trabajo en Combustion 4

- Paint
- Composite
- Sólido
- Partículas
- Texto
- Edit

Construcción de Workspaces

- Nuevo Control del Workspace a través de teclado
- Estructura jerárquica:
 - Branch
 - Capas
 - Operandos
 - Footages
- Creación y planificación, importación y configuración de los workspaces
- Footage y proxy footage
- Inserción de capas
- Elementos multicapa
- Gestión de capas
- Nueva función slip y split en las capas (trimming y splitting layers)

Combustion 4 en Modo Paint

- Herramientas en el modo Paint:
 - Herramientas de pintura
 - Herramientas de texto

- Herramientas de selección
- Herramientas de máscara
- Nueva Herramienta B-Spline para ejercer tensión en la creación de nuevas formas
- Uso de pinceles, modificación y creación
- Editor de pinceles personalizados que incluye la incorporación de imágenes, texturas y partículas
- Control de puntos a través de grupos
- Creación de sombras y contornos en los objetos
- Creación y animación de gradientes
- Herramientas de clonación y revelado
- Nuevo ajuste del grado de curvatura de las esquinas de las formas
- Operaciones con canales alfa
- Rotoscopias
- Animación en el modo Paint
- Selecciones: unión, sustracción e intersección; copiar y pegar
- Pivote individual en cada una de las formas
- Alineación y distribución de los objetos
- Paletas de creación y mezcla de colores
- Efectos y filtros en el modo Paint
- Modos de fusión

Combustion en Modo Texto

- Creación de textos
- Edición de Textos
- Controles avanzados de texto
- Alineación, interlineado, kerning y línea base
- Animación de textos: elaboración de cabeceras avanzadas
- Operador de texto en Combustion 4
- Textos con path

Combustion en Modo Composite

- Composite en 2D
- Composite en 3D
- Cámaras. Ajuste y configuración
- Nueva función de importación de ficheros ASE de cámaras de 3ds max 8
- Luces: tipo, integración y ajuste
- Capas de reflexión

- Objetos guía en la composición: null object
- Ajuste STAINED GLASS para colorear sombras y luces con filtración de imágenes
 - Operadores:
 - Nuevo Operador Time Warp
 - Blur/sharpen
 - Channel
 - Cineon
 - Nuevo Operador de Cápsulas
 - Nuevo Operador G-Buffer Builder
 - Nuevo Operador de Canal Merge
 - Nuevo Operador Resize
 - Color corrector
 - Distort
 - Noise
 - Stylize
 - Grano de película: ajuste y configuración avanzada
- Trackers
- Operaciones con canales alfa: creación, importación, uso, edición y aplicación

Trackers

- Trackers a 1 punto
- Trackers a 2 puntos
- Trackers a 4 puntos
- Estabilización de imagen a 1 punto
- Estabilización de imagen a 2 puntos
- Trackers con partículas
- Aparición y solución de errores

Chroma Key

- Nuevo Operador de Keyer: Diamond Keyer
- Técnicas de chroma
- Chroma con linear keyer
- Chroma con discreet keyer (compatible con Flint/Flame/Inferno)
 - Scontroles
 - extracción del color
 - Extracción de los rangos del color
 - Suavizado
 - Ploteado

- Ajuste de la máscara
- Ajuste de las curvas
- Ajuste pormenorizado de cada uno de los canales de color
- Eliminación y corrección de zonas conflictivas
- Animación de las claves
- Guardando los ajustes
- Limpieza final de la imagen
- Corrección del color del chroma para su integración con las capas del fondo a través del Discreet COLOR CORRECTOR (uso y configuración de este potente corrector con técnicas avanzadas basadas en Flame)
- Chromas basados en la iluminación de la imagen
- Chromas con imágenes reales de humo, fuego y explosiones

Máscaras (Matte)

- Creación de máscaras
- Animación de máscaras
- Operaciones con máscaras
- Garbage mask:
 - Configuración
 - Bordes con gradiente
 - Máscaras con splines

Partículas

- Añadir partículas a la escena
- Modificación de los emisores de partículas
- Configuración avanzada de los ajustes en los sistemas de partículas
- Uso de deflectores
- Creación de sistemas personalizados
- Partículas con tracker
- Renderizado de las escenas con partículas

Vista Esquemática

- Uso y configuración
- Añadir operadores
- Nodos: organización, alineación y ejecución
- Relaciones de jerarquía
- Vincular y desvincular
- Reproducción en tiempo real de los efectos vinculados
- Personalización

Profundidad de Bit y Tablas Lut

- Cambios en la profundidad del bit
- Imagen de cine y ajustes Lut:
 - Operador base
 - Visores Lut
 - Conversión de la profundidad en un operador
 - Importación y exportación

Expresiones

- Sistema de expresiones basado en JavaScript
- Adición de expresiones a una animación
- Uso y manejo de Expression Browser
- Añadir expresiones predefinidas
- Control de expresiones en el Timeline

Combustion 4 y 3ds max 2008

- Secuencias con formatos RLA y RPF
- Integración de imagen real y de imagen 3D
- Operadores 3D de postproducción:
 - Nieblas
 - Profundidad de campo (depth of field)
 - Desenfoque de movimiento (motion blur)
 - Lens effect en 3D sobre imagen plana
 - Selección de la imagen plana a través del ID de objeto o material
 - Cambio de secuencias y fondos 2D-3D
- Creación de animaciones y exportación en formato SWF para Macromedia Flash
- Opciones de render: ajuste y configuración de render y de render a RAM
- Operador Edit para la edición no lineal de pistas de imagen y aplicación de transiciones básicas
- Captura directa de vídeo y audio a través de Quick Capture con dispositivo Firewire
- Audio en Combustion 4
- Integración de Combustion con Smoke y Flint/Flame/Inferno

Entorno Avid

- Explicación de los Productos AVID
- Workflow entre productos Avid
- Explicación de una instalación AVID MEDIA FACTORY

Conceptos de Edición

- Lenguaje de imagen (Tipos de plano, movimientos de cámara...)
 - Edición analógica y edición digital
 - Edición lineal y edición no lineal
 - Edición off-line y edición on-line
 - Edición horizontal y edición vertical
 - Hardware y Software
- Tipos de montaje
- Procesos profesionales de estructura de trabajo del montador de vídeo en productos tipo Spots, documentales, etc.
- Procesos de postproducción: publicidad, televisión, cine y hd

Entorno Avid Media Composer

- Proyectos, Composer, Timeline, Bins y cajas de herramientas
- Personalizar el entorno de trabajo como nuevo usuario
- Opciones y consejos de configuración

Proyectos

PROYECTOS Y USUARIOS EN AVID

- 1 Configuración e inicio de un proyecto
- 2 Uso de la ventana proyecto
- 3 Estructura interna de carpetas almacenamiento y Back up---Avid projects, Attic, Users
- 4 Copias de seguridad de los proyectos
- 5 Visualización de bin, settings, efectos e información del sistema
- 6 Creación y personalización de un perfil de usuario
- 7 Espacios de Trabajo
- 8 Creación de proyectos: NTSC y PAL. Externo, privado o compartido. Progresivo o entrelazado

9 Configuración de proyecto (settings)

BINS

- Crear bins, superbins y carpetas.
- La ventana Bin y su configuración
- Iconos del BIN: tamaños, resolución, configuración y características
- Organización de bins y opciones de visualización
- Mover, copiar, seleccionar y borrar clips entre diferentes bins o carpetas
- La papelera

Timelines

- Personalización y configuración
- Navegación y modos de ajuste
- Herramientas y botones para la edición (command palette)
- Añadir, seleccionar, supervisar, bloquear, parchear y eliminar pistas
- Informes
- Administración de los Timelines
- Editar en el Timeline
- SubTimelines
- Render

Visores

- Visor de previos o entrada
- Visor del timeline (edición) o salida
- Tracking information menú. Trabajar con código de tiempo o con frames
- Marcas in y out
- Marcas de referencia
- Clear monitor y clear menú
- Hide vídeo y 16:9 vídeo
- Configuración y personalización. Source or record monitor o New Pop-up monito

Cajas de Herramientas

- Herramientas Basic

- Herramientas Color Correction
- Herramientas Source/Record Editing
- Herramientas Audio Editing
- Herramientas Effects Editin
- Herramientas Capture
- Herramientas Media Tools
- Herramientas Digital Cut

Técnicas

- Técnicas de edición
 - Técnicas básicas de edición
 - Edición al corte y edición A/B roll
 - Edición drag&drop
 - Edición a tres puntos
 - Edición a cuatro puntos
 - Trimming
 - Sliding y slipping
 - Edición por inserto
 - Edición por sobrescritura
- Montaje en modo multicámara
- Transiciones
- Creacion de transiciones personalizadas y exclusivas con matte Key
 - Creación y control
 - Personalización y ajustes
 - Utilización, duplicación, modificación y eliminación
 - Transiciones por defecto
 - Clips
 - Efectos de movimiento
 - Efectos de escala
 - Efectos de opacidad
 - Modificación de los atributos
 - Aumento y reducción de la velocidad de los clip
 - Fotogramas congelados
 - Efecto Strobe
 - Cambio de dirección
- Editor de KeyFrames (claves)
 - Interpolación entre KeyFrames y mezclas

Edición No Lineal con Avid Media Composer

- Modos de visualización. Propiedades
- Splitting
- Configuración y personalización del edito
- Composición de efectos
 - Creación de efectos
 - Efectos de máscara (tipos de Croma)
- Tracking de imagen
 - Corrección de color (Concepto de cómo se ejecuta un proceso de corrección y herramienta de corrección AVID)
- Efectos 3D
 - Aceleración y ralentización de efectos
 - Guardar y eliminar
 - Renderizado de efectos
- Clips de gráficos y textos
 - Creación, importación, modificación y grabación
- Creación básica e importación de grafismos en Photoshop
- Settings de importación
 - Características especiales
 - Creación de textos, tacones, pastillas y logos
 - Rolls y Crawls
 - Títulos de crédito
 - Configuración y preajustes de tiempos
- Audio
 - Pistas de audio: creación, modificación y grabación
 - Mezclador de audio: Audio Mix Tool
 - Paneo y nivel de audio
 - Scrubbing
 - Mezclas en tiempo real
 - Transiciones de sonido
 - Creación y modificación de keyframes
 - Fundidos
 - Efectos de audio: compresión, ecualización, modulación, delay, chorus, flangers, etc
 - Sincronización de imagen y sonido
 - Uso del medidor de audio digital
 - Grupos de pistas de audio
- Captura y volcado del material con calidad broadcast
 - Características y ajustes de la ventana de captura

- Clasificación del material fuente. Tratamiento
- Barras, tonos y negros, antes de volcar
- Procesos de digitalización y catalogación en televisión
 - Opciones de volcado y sistemas: Betacam SP, Betacam Digital, Betacam SX, DVCPro, DVCAM, etc
 - Exportación de master final para distintos medios: Televisión, web, CD, DVD
- Explicación del programa Sorenson Squeeze para la exportación e importación de cualquier tipo de archivo audiovisual al sistema Avid
- Otros
 - Audio Mixdown
 - Vídeo Mixdown
 - Consolidado y Transcoder
 - Decompose
 - Relink
 - Batch Import
 - Exportación e importación de archivos
 - Trabajar con multicámara
- Prácticas
 - Autopromoción de una película (Técnicas de montaje para autopromos)
- Perfiles de personajes (Producto muy demandado en programas tipo reality)
- Cebos televisivos (Para la captación de público potencial de un programa determinado)
 - Spot de publicidad. (Conceptos de preproducción, producción y postproducción)
 - Programa de TV en modo multicámara
- Cabeceras Programas, documentales, etc.
- Productos de servicios informativos: Piezas, colas, sumarios, Totales....
- Vídeo-clip
 - Trailer
 - Vídeo Industrial
 - Serie de Televisión
 - Cine
- Documental

Módulo 19. Taller de Realización de Cortometrajes para Infografistas

Con el fin de formar animadores, operadores, artistas y profesionales del 3D con un mayor nivel técnico y creativo, CICE ha puesto en marcha el Taller de Realización de Cortometrajes para Infografistas. Se trata de una formación que tiene lugar una vez a la semana, en horario intensivo de viernes por la tarde, de asistencia libre y gratuita, en el que los estudiantes que desean aprender como dirigir un cortometraje o una producción infográfica, pueden asistir, asumiendo el compromiso de cumplir con los deberes que se les asignen, con la misma dedicación que lo harían si participaran en una producción profesional. De esta forma la escuela asegura que el estudiante no sólo será experto en el control de las herramientas tecnológicas, si no que podrá adaptarse mejor a las ofertas de trabajo que le surjan en su vida laboral.

Los participantes en el taller serán supervisados mientras crean sus propias historias y diseñan sus propios personajes y escenarios. Se les guiará mientras convierten sus ideas en imágenes y sonidos. Se les enseñará a convertir sus animáticas en proyectos de 3D reales. Asimismo, los estudiantes aprenderán nuevas estrategias para entender como animar mejor sus personajes, de tal forma que cuando llegue el momento de darles vida el éxito no sea un accidente si no algo natural. Paso a paso los asistentes al taller tocarán todas las disciplinas involucradas en la realización de una producción. Igualmente harán suya una metodología, que con toda seguridad, los hará mejores profesionales y los transformará en los creadores que siempre han soñado ser.

El Taller de Realización de Cortometrajes para Infografistas es el sitio ideal para que el estudiante aprenda a concebir una idea y consiga producirla de principio a fin. Este Taller es el comienzo de una carrera para quienes buscan trabajar en el mundo del 3D como jefes de equipo, directores o productores.

Para la obtención final del Título Profesional Acreditativo, es imprescindible, además de presentar y realizar los distintos trabajos obligatorios de cada uno de los módulos, que el alumno entregue un Proyecto Final de Curso cuyas características y extensión conocerás durante el desarrollo del mismo. La realización de este proyecto final tendrá lugar a partir de la conclusión de las clases presenciales, tiempo durante el cual se podrá seguir disfrutando de los recursos humanos y técnicos de CICE de forma ilimitada y gratuita.

Los alumnos que cursen satisfactoriamente sus Estudios y superen con éxito las pertinentes pruebas de evaluación, recibirán el correspondiente Título Profesional Acreditativo de **CICE** y de las Compañías que Homologan nuestros Estudios*, máximo reconocimiento en el mundo empresarial de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

Las Certificaciones Oficiales suponen un elemento diferenciador para el candidato a un puesto de trabajo que avalan su nivel técnico y complementan su experiencia profesional.

Consigue la Certificación Oficial de las Compañías propietarias de la Tecnología involucrada en este Programa de Estudios. Una Prestigiosa Titulación, Homologada por las Compañías Líderes del Mercado Tecnológico, que te abre las puertas del mundo laboral.

Pon la Carrera
Profesional de
Dirección de Cine
Digital en tu
Currículum Profesional

* La Formación Técnica Oficial que imparte CICE está Homologada por las Compañías líderes de cada Sector Tecnológico, pero no conduce a la obtención de un título con valor oficial del MEC, si bien podría llegar a formar parte del Catálogo de Cualificaciones Profesionales que actualmente desarrolla el Instituto Nacional de las Cualificaciones, INCUAL, adscrito al Ministerio de Educación y Ciencia.



La efectividad de una Bolsa de Trabajo en un Centro de Formación es directamente proporcional al crédito y homologaciones que éste posea.

¿A dónde recurrirías tú para buscar profesionales?

CICE cuenta con una amplia Bolsa de Empleo que proporciona a cualquier empresa la posibilidad de integrar en su plantilla a personal altamente cualificado formado profesionalmente en nuestro Centro de Estudios, ofreciendo a nuestros alumnos la posibilidad de acceder más rápidamente al mercado laboral.

Contamos con un nutrido número de empresas colaboradoras a las que enviamos de forma periódica, el perfil de nuestros alumnos, seleccionando previamente el que más se adapte a las necesidades de la empresa, teniendo en cuenta los estudios realizados en nuestro Centro y la Calificación final obtenida.

La Bolsa de Empleo, está gestionada por un Departamento que cuenta con personal altamente capacitado y permanentemente a vuestra disposición, garantizando el correcto funcionamiento de la misma. Dicho Departamento suministrará a los alumnos que lo requieran información acerca de los métodos de búsqueda de empleo, modelos de cartas de presentación y de agradecimiento, además de modelos de tests de evaluación realizados en las empresas para ayudar aún más a nuestros alumnos de cara a la realización de entrevistas o pruebas de selección.

Pretendemos aportar un servicio a nuestros alumnos con el fin de intentar proporcionarles si lo desean, una alternativa laboral. En **CICE**, el compromiso no finaliza con la terminación del periodo formativo.

Adicionalmente **CICE** mantiene en vigor un Seguro Escolar que le permite firmar “Convenios de Colaboración y Prácticas” con diferentes empresas, lo cual representa en cualquier caso una magnífica vía para promover la inserción o mejora laboral.



En los últimos años, las Certificaciones se han convertido en uno de los parámetros objetivos para poder medir el grado de conocimiento y eficacia en las empresas.



THOMSON PROMETRIC y PEARSON VUE, son sin duda, los líderes Mundiales como proveedores de tecnología en pruebas de examen y certificación, administrando una importante cantidad de certificaciones de la casi totalidad de empresas de Software y Hardware reconocidas a nivel mundial.

CICE es un Centro Oficial Autorizado PROMETRIC y PEARSON VUE para la realización de exámenes de Certificación, lo que permite, tanto a empresas como a particulares que estén o no realizando un proceso de formación con nosotros, solicitar y realizar la prueba de examen correspondiente. Los modelos de solicitud, los diferentes códigos de examen, así como la organización de los mismos, se encuentran publicados en nuestra página web desde donde se puede solicitar la correspondiente prueba, o bien, directamente en las instalaciones del Centro.

Con el fin de asegurar el éxito en el resultado del examen, la mayoría de las pruebas de certificación de los diferentes fabricantes disponen de los denominados "TRANSCENDER" y "Test King", que facilitan el entrenamiento de cara a la preparación previa del examen con Prometric ó VUE.

Algunas de las compañías que ofrecen sus Certificaciones a través de THOMSON PROMETRIC y PEARSON VUE: Microsoft, Adobe, Cisco, Apple, Sun Microsystems, Citrix, Oracle. . . .

**¡Certifícate con la formación de mayor
proyección laboral!**

Área de Dirección de Cine digital, Animación 3D, Postproducción Digital y Edición no Lineal

D. José Antonio Navarrete (06/04/69)

- Experiencia como docente: 7 años
- Miembro del Departamento de Animación de Globomedia
- Experto en Animación de Personajes con Character Studio y Bones
- Nominado en los premios Autodesk Master 2007
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Juan Diego Zapata (13/05/72)

- Experiencia como docente: 5 años
- Ex-responsable del Departamento de Animación de Pyro Studios
- Experto en Animación de Personajes con Character Studio y Bones
- Fundador del estudio Big Time Works
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Sergio Isusi Ballesteros (02/04/76)

- Experiencia como docente: 6 años
- Técnico Especialista en Realización Audiovisual
- Máster de Imagen de Síntesis para Cine y Televisión
- Certificado Alias/Wavefront Computer Graphics Animador
- Experto en Maya, Jaleo-Mistika, Shake y Combustion
- Socio-Fundador y desempeñando el cargo de Realizador y Supervisor de Efectos Digitales en HD STUDIO, empresa de Postproducción Audiovisual

Dña. Teresa Sotoca Holgado (15/06/75)

- Experiencia como docente: 3 años
- Diplomada en Trabajo Social y Licenciada en Comunicación Audiovisual. Universidad de Salamanca
- Doctorado en Técnicas y Procesos en la Creación de Imágenes. Universidad Complutense
- Profesor Asociado en la Escuela de Cinematografía y Artes Visuales de Ponferrada (Universidad de León) y en la Universidad Antonio de Nebrija
- 5 años de experiencia como Ayudante de Montaje y Coordinadora de Postproducción en Largometrajes y Series de TV

D. Miguel Ángel Jiménez (17/02/68)

- Experiencia como docente: 4 años
- Arquitectura Técnica por la Universidad Complutense de Madrid
- Supervisor del departamento de Set-Up de Ilion Animation Studios
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Enrique Gato Borregán (26/04/77)

- Experiencia como docente: 3 años
- Ingeniero Técnico Informático por la UPM
- Ganador del Goya de Animación 2006
- Instructor Certificado por Autodesk
- www.insidemotion.com

D. Iker J. de los Mozos Antón (6/4/82)

- Experiencia como docente: 3 años
- Licenciado en Bellas Artes en la Universidad San Carlos de Valencia
- Departamento de Setup y Skin en Illion Animation Studios
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Óscar Esteban Illanes (17/05/70)

- Experiencia como docente: 7 años
- Técnico Artefinalista en Diseño Gráfico
- Apple Certified Trainer y Apple Certified Pro
- Instructor Certificado por Apple

D. David Fernández Barruz (19/5/77)

- Experiencia como docente: 3 años
- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión por la UEM
- Experto en Animación de Personajes con Character Studio y Bones
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Ángel Javier González Gálvez (03/12/82)

- Experiencia como docente: 3 años
- Titulado por la Gnomon School of Visual Effects
- Technical Director Animator. Ilion Animation Studios
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Iván del Río (06/07/79)

- Experiencia como docente: 2 años
- Animador de Personajes en Pyros Studios
- Animador en Zinkia Entertainment
- Instructor Certificado por Autodesk

Dña. Victoria Mora de la Torre (23/11/80)

- Experiencia como docente: 3 años
- Licenciada en Comunicación Audiovisual por la UCM
- Doctorada en Cine Español por la Universidad de Rey Juan Carlos I
- Editora en Avid para diferentes productoras de Madrid

D. Gonzalo Romero Carulli (27/03/71)

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciado en Ciencias de la Comunicación
- Co-guionista y Director de Largometrajes
- Experto en Postproducción y Autoría Digital

D. Alberto del Amo Domínguez (15/06/69)

- Experiencia como docente: 4 años
- Instructor certificado por Avid España
- Instructor certificado por Apple España
- Editor de Avid y Final Cut Pro en diversas producciones para cine y televisión

D. Miguel Ernesto Yusty (06/11/69)

- Experiencia como docente: 5 años
- Licenciado en Realización de Cine y Televisión
- Máster en Síntesis de Imágenes y Animación. MAISCA (UIB)
- Técnico de Realización de Animaz (Globomedia)
- Coordinador de Cine Digital de CICE

D. Alfredo Bravo Buendía (01/10/71)

- Licenciado en Geografía e Historia, Especialidad Historia del Arte, por la Universidad Complutense de Madrid
- Título de C.A.P. en el I.C.E., Universidad Complutense de Madrid
- Animador y Dibujante de cómics
- Especialista en Dibujo de Storyboards

D. José Antonio Cerro Marín (14/11/73)

- Director de Animación en la película "Gisaku" de Filmax
- Ha trabajado para Walt Disney Animation, Warner Brothers Feature Animation, Trikompan, Richard Rich Entertainment, Uli Meyer Studios, Hahn Films y Animagic Studio

D. Manuel Emiro Álvarez Rubiano (14/09/69)

- Experiencia como docente: 5 años
- Licenciado en Dirección de Fotografía por la Escuela de Cine de San Antonio de los Baños de Cuba
- Director de fotografía en películas como "ISI DISI", "Te doy mis ojos", "En la Ciudad sin Límites", "Gente Pez", "Amor, Curiosidad, Prozac y Dudas"
- Director de Fotografía para Documentales, Video Clips y Spots Publicitarios

D. Ángel Hernández Zoido (08/10/62)

- Ha trabajado como montador en diferentes películas, de las que cabría destacar “La caja 507” de Enrique Urbizu, con la que obtuvo el Premio Goya 2003 al mejor montaje y “Te doy mis ojos”, de Iciar Bollaín, con la que fue nominado para la categoría de mejor montaje en el 2004
- Profesor en el EICTV de Cuba en el curso 1997-98. Posteriormente ha impartido clases y seminarios en la ECAM de Madrid, la Cátedra de Cine de la Universidad de Valladolid, la Universidad de Salamanca, y multitud de seminarios organizados por instituciones tan diversas como la SGAE, la Diputación de Málaga o el Festival de Cine de Granada

D. Pelayo Gutiérrez Álvarez (16/07/70)

- Diseñador de sonido, con experiencia en mas de 50 producciones, entre las que cabría recordar “Cachorro” de Miguel Albaladejo, “Te doy mis ojos” de Iciar Bollaín, “La flaqueza del bolchevique” de Manuel Martín Cuenca, “Trileros” de Antonio Del Real, o “Días de fútbol” de David Serrano

D. Ignacio Royo-Villanova Jordana (18/12/70)

- Diseñador de sonido, ha participado en producciones como “Abre los ojos” de Alejandro Amenábar, o “Martín (Hache)” de Adolfo Aristaráin. De sus últimos trabajos se podrían mencionar “ISI DISI” de Chema de la Peña, “El rey” de Antonio Dorado, “La flaqueza del bolchevique” de Manuel Martín Cuenca, “Nubes de verano” de Felipe Vega, “La vida mancha” de Enrique Urbizu, o “Al sur de Granada” de Fernando Colomo

Dña. Teresa Fernández Cuesta (05/07/70)

- Experiencia como docente: 3 años
- Productora de cine en la empresa Oasis P.C., realiza una importante labor en el ámbito del largometraje, el corto y los video clips
- Socia fundadora de la productora de Cine Oasis P.C.
- Premio Prix de la Jeneusse concedido durante el festival de Cannes 2002

Dña. Eva Valiño (04/06/73)

- Experiencia como docente: 5 años
- Ingeniero de Sonido
- Ganadora del Goya 2004 al mejor sonido por “Te doy mis ojos”

D. Fernando Cobos Bruno (02/09/78)

- Animador 2D y 3D - Diseñador gráfico
- Especialista en: Layout, Fondos, Desarrollo de Personajes
- Supervisor de Animación 2D / 3D
- 8 años de experiencia en importantes Producciones para Cine y Televisión, tanto en Spots, Series, Pilotos, Cortometrajes (premio Goya 2002) y Largometrajes

D. Julián Ormeño (10/11/77)

- Diseñador de personajes y animador 2D para Cine y Televisión.
- Profesional con experiencia en casi todas las ramas de la animación tradicional
- Ha trabajado para Estudios como Disney, Animagic, Sopa de Sobre, Filmax, A Films y Fox Channel

Instructores Colaboradores:  www.serena.tv

D. Emilio Pérez Barba

- Senior Flame/Inferno Artist
- 7 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: Atanor, Telson y SERENA DIGITAL
- Co-director de las dos Ediciones del Curso de Verano de la Universidad de Alcalá de Henares “Los efectos especiales en el cine”
- Ponente en el III festival de cine español de Málaga

D. Marcos Requena Sánchez

- Director de Explotación de SERENA DIGITAL
- 5 años de experiencia como Fire Artist en Telson
- Estudios: I.O.R.T.V.
- Empresas: Natele, Atanor, Telson y SERENA DIGITAL
- Profesor colaborador en el Máster en Publicidad y Comunicación Empresarial del ESIC
- Conferenciante para la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Alcalá de Henares sobre Cine Digital

D. Juan Ramón Herrero

- Senior Flame/Inferno Artist
- 5 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: Canal +Música, Mad Pix y SERENA DIGITAL

D. Miguel Ángel Ruiz Galea

- Senior Flame/Inferno Artist
- 7 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: Telson, Dalton´s y SERENA DIGITAL

D. Eduardo “Alvin” Cruz

- Senior Flame/Inferno Artist
- 4 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: Spin Media y SERENA DIGITAL

D. Bruno de la Calva

- Senior Flame/Inferno Artist
- 5 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: Vogue, Mad Pix y SERENA DIGITAL

D. Gabriel Garrido Figueroa

- Senior Flame/Inferno Artist
- 7 años de experiencia trabajando en Flame/Inferno
- Empresas: OMSA (Chile), Telson y SERENA DIGITAL
- Entre 1996 a 1999 imparte cursos de formación de Power Animator y Flame de Discreet, para DIGISTAR, en Chile Área de Cine Digital, Imagen Real y Efectos Especiales

Dña. Carmen Collado Jiménez (03/12/65)

- Experiencia como docente: 12 años
- Licenciada en Diseño, Centro Superior de Diseño de la Universidad Politécnica de Madrid
- Diplomatura en Tecnologías Multimedia
- Instructora de Adobe y Quark

Dña. Elizabeth Gómez Negrete (17/10/71)

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Artes Gráficas. Universidad Politécnica de Valencia
- Instructora de Adobe y Quark

D. Manuel Barreda Terán (18/02/75)

- Experiencia como docente: 5 años
- Diplomado en Diseño Gráfico
- Diseñador Gráfico. Estudio de Comunicación Redondel
- Instructor de Adobe y Quark

D. Javier Casado Pérez (24/08/76)

- Experiencia como docente: 5 años
- Licenciado en Filología Hispánica por la UCM
- Técnico Superior en Diseño y Producción Editorial
- Máster en Edición por la Universidad de Salamanca

-D. Aureliano Moret Molina (15/06/69)

- Experiencia como docente: 10 años
- Diplomado en Restauración de Obras de Arte
- Técnico en Diseño Industrial
- Experto en Diseño Gráfico, Ilustración y Vídeo Digital



D. Félix Ortega (07/08/75)

- Experiencia como docente: 8 años
- Graduado Superior Multimedia por la UOC
- Máster en Desarrollo de Aplicaciones para Internet
- Responsable de Planificación de portales de telefonía móvil
- Instructor Certificado de Adobe

D. Carlos Buesa (19/07/74)

- Experiencia como docente: 4 años
- Técnico en Arte Publicitario
- Ex-Director de Arte para Informática El Corte Inglés

D. Luis Herrero (25/12/77)

- Experiencia como docente: 3 años
- Experto en Producción Multimedia y Web con Flash CS3
- Experto en Motion Graphics y Streaming de Vídeo
- Diseñador Freelance para Ogilvy, Delvico Redcell y 4oTV.
- Fundador del estudio Interactivo www.amidadesign.com

D. Joseba Alonso Pérez (18/10/74)

- Experiencia como docente: 6 años
- Técnico Superior en Comunicación Gráfica y Multimedia
- Experto en Actionscript y Bases de Datos ASP/PHP
- Fundador del Adobe User Group www.5dms.com
- Instructor Certificado de Adobe

D. Devta Singh (20/07/69)

- Experiencia como docente: 4 años
- Especialista en Desarrollo de Aplicaciones con PHP y MySQL
- Fundador con alumnos de CICE de WILDDEV.CO

D. Ignacio Thomas Tejedor (12/11/76)

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciado en Arquitectura por la ETSAM. Universidad Politécnica de Madrid
- Experto en 3DStudio MAX, 3DStudio VIZ y AutoCAD
- 7 años de experiencia, como Freelance, realizando Perspectivas y Animaciones para numerosas Empresas e Instituciones
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Alfonso Javier Gracia Salvador (05/06/67)

- Experiencia como docente: 7 años
- Delineante. Especialidad Edificios y Obras
- Fundador del estudio Espacio Infográfico
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Isaac Gómez Llorente (16/09/75)

- Experiencia como docente: 5 años
- Ingeniero en Geodesia y Cartografía
- Desarrollador Oficial de Software para la Compañía Cartoworld
- Instructor Certificado por Autodesk

Dña. Sonia Molero Queipo (03/02/66)

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciada en Arquitectura - ETSAM - UPM
- Máster en Infografía Arquitectónica
- Instructora Certificada por Autodesk

Profesionales Certificados que garantizan el cumplimiento del programa estipulado y que prestarán, en todo momento, una especial atención a las dificultades individuales que te puedan surgir a lo largo de los estudios.

Un Centro de Formación Líder necesita un equipamiento completamente profesional

Tras liderar durante más de 25 años la Formación Técnica en Nuevas Tecnologías en España, nuestras instalaciones, situadas en la calle Maldonado nº 48, en pleno barrio de Salamanca, se ubican sobre una superficie de 800 m² y están dotadas de las más novedosa Tecnología. Inauguradas en Septiembre de 2001, estas instalaciones suponen un salto cualitativo inigualable en lo que a dotación técnica en el sector de la Formación se refiere.

Equipamiento General

- Servidor empresarial DELL Poweredge 2900 con 4 procesadores Intel Xeon 3.2 Ghz, 8 Gigas de memoria RAM y 1200 Gb de almacenamiento en configuración RAID 5 con tolerancia a fallos. Sistema Trend Micro Office Scan con protección centralizada
- 13 Pantallas de Plasma Profesionales de 43" de Pioneer.
- Aulas climatizadas e insonorizadas con doble acristalamiento del exterior, y cableadas con redes tipo Ethernet 1Gb y Switches CISCO / Dell.
- Servidor dedicado en Internet con ilimitada transferencia en disco, cuentas FTP y direcciones de e-mail.
- Servidores Windows Server 2003, gestionando accesos a Bases de Datos SQL Server.
- Acceso digital permanente a Internet con Broadband de 10 Mb.
- Dispositivos Periféricos de Impresión, Ploteado, Captura de Imágenes y Grabación de DVD's:
 - Impresora color A3 HP LaserJet 5500
 - Plotter color A1 HP LaserJet 1100
 - Escáner de alta resolución Agfa DuoScan HID
 - Escáner de alta resolución Agfa SnapScan
 - Regrabadoras de DVD's externas e internas

Sistemas HD:

- 2 Cámaras profesionales JCV Pro HD 111 para rodaje de CINE DIGITAL
- 1 MAGNETOSCOPIO BR-HD50E JVC
- 1 BATERIA IDX-100E
- 2 ADAPTADORES GRAN ANGULAR WCV-82SC
- 2 BASES TRÍPODE KA-55IU
- 2 MONITORES DF-V100CGU
- 1 MAGNETOSCOPIO SR-DVM700E
- 2 TRÍPODES MANFROTO 503-525PKIT
- 2 BOLSAS TRANSPORTE CÁMARA
- 1 ADAPTADOR CÁMARA
- 2 CHROSZIEL MATTEBOX 2 FILTROS
- 2 CHROSZIEL LWS SOPORTE CON BARRA
- 2 CHROSZIEL ANILLO ADAPTADOR
- 2 CHROSZIEL JUEGO DE DOS VISERAS
- 2 CHROSZIEL DV STUDIO RIG MANDO FOCO
- 2 CHROSZIEL PIÑÓN PARA LENTES FUJINON



Sistemas de Grabación y Filmación:



- Magnetoscopios Digital DV de JVC modelo SR-VS30
- Magnetoscopio Betacam Digital de Sony
- 3 Cámaras Digitales XL2 de Canon con bolsas profesionales de transporte Petrol
- 3 Ópticas manuales 16X ZOOM XL 5.4-86.4mm de Canon
- 3 Ópticas Gran angular 3X ZOOM XL 3.4-10.2mm de Canon
- Filtro óptica 72mm 1a skylight
- Trípodes Profesionales 503/525 de Manfrotto
- 2 Monitores de 9" color de Sony
- Cargadores profesionales de baterías
- Baterías ion-litio DTI

Sistemas de Iluminación Profesionales:

- 4 Proyectores Bambino Fresnell 500w
- 2 Proyectores Studio Light 2kw Mo Europe
- 4 Proyectores Redhead 1 kw
- 2 Proyectores Blonde 2000w
- 20 Trípodes "C" 40 de acero con base desmontable
- 20 Extensiones Ceferino Avenger 1m
- 20 Rótulas Ceferino Avenger 2" • Mang
- 2 Banderas de tela negra Avenger 31x46 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 46x61 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 61x91 cm
- 2 Brazos mágicos
- 4 Soportes Porex/estico M16M Avenger y Tochos
- 2 Pinzas universales Avenger 2 SPG 16
- 2 Pinzas ajustables esp 2 x 16 mm
- 2 Trípodes para Cine Combo
- 2 Espejos completos, con horquilla y marco
- 4 Bastidores 1x1 con acople para Ceferino
- 4 Pinzas Manfrotto
- Equipos de Iluminación para Fotografía Broncolor
- Panel de Filmación en Chroma de Autopole
- Sistema de Chroma LiteRing y ChromaFlex de Reflecmedia

Filtros para Iluminación

- 2 Lee Roll Full C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll Full C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll 0.3 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.6 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.9 Neutral Density
- 2 Lee Roll White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll Black Foil Wide (7.62m x 0.6 m)
- 2 Lee Roll Soft Silver Reflector

Sistemas de Grabación y Edición de Sonido

- 19 Sistemas Avid Protools
- 2 Kits de grabación profesional Marantz PDM 670 con cargador, batería litio, batería de pilas y funda
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME64
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME67
- 2 Porta pilas para Micrófonos Sennheiser ME64 y ME67
- 2 Auriculares Profesionales Sennheiser HD25-1
- 2 kits para Micrófonos Inalámbricos Sennheiser EW112 PG2
- 2 Micrófonos de corbata Sennheiser MKE2-EW-G
- 2 Pértigas Sennheiser MZB 760
- 2 Ricote Softie Mango de pistola
- 2 Ricote Softie funda de pelo para K6 + ME64
- 2 Ricote Softie funda de pelo para K6 + ME67
- 10 Conexiones de XLR hembra a XLR macho 15m
- 6 Conexiones de XLR hembra a XLR macho 5m
- 4 Micrófonos de interior Studio Projects B1
- 4 Trípodes para Microfonos Quiklok
- 19 Mbox con Software Protools de Avid
- 1 Lector de Compact Flash
- 4 Tarjetas Compact Flash 512 Mb
- 2 Maletas Peli 1600 Foam negro

Sistemas de Edición no Lineal

- 50 Sistemas de Edición no Lineal Avid Media Composer
- 19 Sistemas de Edición y Composición Xpress Studio (Avid 3D, Avid FX, Avid Xpress Pro, Avid - DVD y Avid Protools)
- 2 Sistemas Edit 6.5 de discreet con capturadoras Targa 3000 de Pinnacle

Sistemas de Composición y Finishing. Sistemas Avanzados de discreet

- 100 Sistemas de Composición Digital para Combustion 4 de Autodesk
- 7 Sistemas de Composición Digital sobre Flint 2007 de discreet
- 7 Sistemas de Edición y Finishing sobre Smoke 2007 de discreet

Descripción detallada de los Sistemas Avanzados de discreet:

Máquina del instructor modelo IBM 6221 con la siguiente configuración:

- IBM 6221 con 2 x CPU Pentium 4 XEON a 3 Ghz , 3 GB de RAM y un disco de sistema de 36 GB con OS Linux Red Hat Enterprise
- Monitor IBM Profesional CRT de 22"
- Disco de almacenamiento externo de fibra óptica (con 2 x loop de 2 Gbit) con capacidad de 1 Terabyte Raw y protección de datos Hardware Raid (Raid 5).
- Incluye un rack de 3U y 16 discos de 73 GB a 15.000 rpm.
- Tarjeta Gráfica Nvidia Quadro FX3000G
- DVS 4 channel DIG Audio, AES/EBU, DVS SD break-out box, DVS SD station 64bit PCI D1 output para realizar entradas/salidas de vídeo PAL sin compresión (D1) con 4 x canales de audio.
- DVI Ramp-SD de Miranda para tener una syncro perfecta entre el monitor informático y la salida broadcast a un monitor de vídeo
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"

Máquinas de alumnos modelo IBM 6224 con la siguiente configuración:

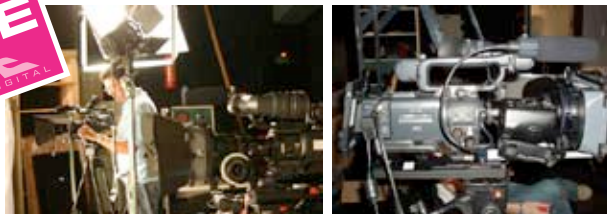
- IBM 6224 APro con 2 x CPU Opteron 2.2GHz, 3GB de RAM y un disco de sistema de 36G U3 con OS Linux Red Hat Enterprise.
- Monitor LCD Sony SDM-P234 Profesional de 23"
- Disco de almacenamiento interno de 600 GB (600 GB disk Ultra320 SCSI)
- Tarjeta gráfica Nvidia FX3000SL
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"



Área de Infografía, Animación y Postproducción Digital

- 17 Estaciones de Trabajo Profesionales Apple Mac Pro con doble procesador Intel Xeon Core 2 Duo, con 4 Gb de memoria RAM, 1 Tb de almacenamiento y Monitores TFT HD de 23”.
- 74 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 390 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3500. Estaciones UWSCSI con 2048 Mb de memoria, procesadores Intel Core 2 Duo E6600 y Monitores TFT de 24”/20”.
- 60 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 380 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3450. Estaciones UWSCSI con 2048 Mb de memoria, procesadores a 3200 Mhz y Monitores TFT de 24”/20”.
- 38 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 370 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3400. Estaciones UWSCSI con 2048 Mb de memoria, procesadores a 3200 Mhz y Monitores Trinitron de 22”.
- 21 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 360 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 1000. Estaciones UWSCSI con 2048 Mb de memoria, procesadores a 3000 Mhz y Monitores Trinitron de 22”.
- 18 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 530 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro 4 900 XGL. Estaciones UWSCSI con 1024 Mb de memoria ECC RAMBUS PC800, 2 procesadores XEON a 2 Ghz, grabadora de CDs y Monitores Trinitron 19”.
- 90 Tabletas digitales WACOM Graphire 2, 3 y 4.
- 4 Servidores de Hosting con Ilimitada Capacidad de Almacenamiento en Disco. Control de Bases de Datos en ASP, PHP y Coldfusion





Sistemas HD:

- 2 CÁMARAS JCV PRO HD 111 PARA RODAJE DE CINE DIGITAL
- 1 MAGNETOSCOPIO BR-HD50E JVC
- 1 BATERIA IDX-100E
- 2 ADAPTADORES GRAN ANGULAR WCV-82SC
- 2 BASES TRÍPODE KA-55IU
- 2 MONITORES DF-V100CGU
- 1 MAGNETOSCOPIO SR-DVM700E
- 2 TRÍPODES MANFROTO 503-525PKIT
- 2 BOLSAS TRANSPORTE CÁMARA
- 1 ADAPTADOR CÁMARA
- 2 CHROSZIEL MATTEBOX 2 FILTROS
- 2 CHROSZIEL LWS SOPORTE CON BARRA
- 2 CHROSZIEL ANILLO ADAPTADOR
- 2 CHROSZIEL JUEGO DE DOS VISERAS
- 2 CHROSZIEL DV STUDIO RIG MANDO FOCO
- 2 CHROSZIEL PIÑÓN PARA LENTES FUJINON

Sistemas de Grabación y Filmación:

- Magnetoscopios Digital DV de JVC modelo SR-VS30
- Magnetoscopio Betacam Digital de Sony
- 3 Cámaras Digitales XL2 de Canon
- 3 Ópticas manuales 16X ZOOM
XL 5.4-86.4mm de Canon
- 3 Ópticas Gran angular 3X ZOOM
XL 3.4-10.2mm de Canon
- Filtro óptica 72mm 1a skylight
- Trípodes Profesionales 503/525 de Manfrotto
- 2 Monitores de 9" color de Sony
- Cargadores profesionales de baterías
- Baterías ion-litio DTI

Sistemas de Iluminación Profesionales:

- 4 Proyectores Bambino Fresnell 500w
- 2 Proyectores Studio Light 2kw Mo Europe
- 4 Proyectores Redhead 1 kw
- 2 Proyectores Blonde 2000w
- 20 Trípodes “ C ” 40 de acero con base desmontable
- 20 Extensiones Ceferino Avenger 1m
- 20 Rótulas Ceferino Avenger 2” • Mang
- 2 Banderas de tela negra Avenger 31x46 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 46x61 cm
- 4 Banderas de tela negra Avenger 61x91 cm
- 2 Brazos mágicos
- 4 Soportes Porex/estico M16M Avenger y Tochos
- 2 Pinzas universales Avenger 2 SPG 16
- 2 Pinzas ajustables esp 2 x 16 mm
- 2 Trípodes para Cine Combo
- 2 Espejos completos, con horquilla y marco
- 4 Bastidores 1x1 con acople para Ceferino
- 4 Pinzas Manfrotto
- Equipos de Iluminación para Fotografía Broncolor
- Panel de Filmación en Chroma de Autopole
- Sistema de Chroma LiteRing y ChromaFlex de Reflecmedia

Filtros para Iluminación

- 2 Lee Roll Full C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll • C.T. Blue
- 2 Lee Roll Full C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll • C.T. Orange
- 2 Lee Roll 0.3 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.6 Neutral Density
- 2 Lee Roll 0.9 Neutral Density
- 2 Lee Roll White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll • White Diffusion
- 2 Lee Roll Black Foil Wide (7.62m x 0.6 m)
- 2 Lee Roll Soft Silver Reflector



Sistemas de Grabación y Edición de Sonido

- 19 Sistemas Avid Protools
- 2 Kits de grabación profesional Marantz PDM 670 con cargador, batería litio, batería de pilas y funda
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME64
- 2 Micrófonos exteriores Sennheiser ME67
- 2 Porta pilas para Micrófonos Sennheiser ME64 y ME67
- 4 Micrófonos de interior Studio Projects B1
- 4 Trípodes para Microfonos Quiklok
- 19 Mbox con Software Protools de Avid
- 1 Lector de Compact Flash
- 4 Tarjetas Compact Flash 512 Mb
- 2 Maletas Peli 1600 Foam negro

Sistemas de Edición no Lineal

- 50 Sistemas de Edición no Lineal Avid Media Composer
- 19 Sistemas de Edición y Composición Xpress Studio (Avid 3D, Avid FX, Avid Xpress Pro, Avid - DVD y Avid Protools)
- 2 Sistemas Edit 6.5 de discreet con capturadoras Targa 3000 de Pinnacle.



- 100 Sistemas de Composición Digital para Combustion 4 de Autodesk
- 7 Sistemas de Composición Digital sobre Flint 2007 de discreet
- 7 Sistemas de Edición y Finishing sobre Smoke 2007 de discreet

Descripción detallada de los Sistemas Avanzados de discreet:

Máquina del instructor modelo IBM 6221 con la siguiente configuración:

- IBM 6221 con 2 x CPU Pentium 4 XEON a 3 Ghz , 3 GB de RAM y un disco de sistema de 36 GB con OS Linux Red Hat Enterprise
- Monitor IBM Profesional CRT de 22"
- Disco de almacenamiento externo de fibra óptica (con 2 x loop de 2 Gbit) con capacidad de 1 Terabyte Raw y protección de datos Hardware Raid (Raid 5).
- Incluye un rack de 3U y 16 discos de 73 GB a 15.000 rpm.
- Tarjeta Gráfica Nvidia Quadro FX3000G
- DVS 4 channel DIG Audio, AES/EBU, DVS SD break-out box, DVS SD station 64bit PCI D1 output para realizar entradas/salidas de vídeo PAL sin compresión (D1) con 4 x canales de audio.
- DVI Ramp-SD de Miranda para tener una syncro perfecta entre el monitor informático y la salida broadcast a un monitor de vídeo
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"

Máquinas de alumnos modelo IBM 6224 con la siguiente configuración:

- IBM 6224 APro con 2 x CPU Opteron 2.2GHz, 3GB de RAM y un disco de sistema de 36G U3 con OS Linux Red Hat Enterprise.
- Monitor LCD Sony SDM-P234 Profesional de 23"
- Disco de almacenamiento interno de 600 GB (600 GB disk Ultra320 SCSI)
- Tarjeta gráfica Nvidia FX3000SL
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"
- Tableta Wacom Intuos 6" x 8"



Alianza de CICE y los Estudios VIVA VÍDEO

El pasado miércoles 20 de julio de 2005, **CICE** y los estudios VIVA VÍDEO suscribieron un nuevo acuerdo de colaboración, por el que nuestros alumnos pueden disponer de sus importantes servicios e infraestructura general para la realización de sus producciones.

CICE se ha caracterizado en los últimos años tanto por la adquisición de productos de “marca” de gama alta, a través de acuerdos de homologación con todas y cada una de las multinacionales que dominan cada uno de los sectores de producción, como por alianzas locales con empresas que destacan por su liderazgo en diversos sectores productivos.

Con esta nueva alianza, **CICE** accede a la siguiente infraestructura de la productora VIVA, añadida a sus ya magníficas instalaciones:

1. **Servicios de Postproducción sobre equipos discreet Smoke**
2. **Servicios de Edición sobre equipos AVID Shymphony y Composer**
3. **Salas de edición multiformato**
4. **Telecine**
5. **Estudios de Sonido Profesionales**
6. **Filmado a 35 M/M**
7. **Plató Profesional de 135 m•**

De toda la infraestructura disponible en VIVA VÍDEO, es especialmente relevante el magnífico plató de 135 m• disponible. Habitualmente usado para el rodaje profesional de series de televisión y secuencias de cine, dispone de todo el equipamiento audiovisual necesario para la formación audiovisual tanto en producción como en edición y postproducción de cine y televisión.

VIVA es una productora con sede en la calle Maldonado 52 de Madrid, local anexo al de **CICE**. Dispone de más 1.000 m• de superficie y destaca fundamentalmente por su experiencia en el mundo del cine, lo cual complementa inmejorablemente a **CICE** en sus prestigiosos estudios de Dirección de Cine Digital.

Esta nueva alianza será la piedra angular necesaria para afianzar un liderato en el sector de la Formación Técnica Oficial en España, que por méritos propios nos convierte en algo inalcanzable para cualquier otro Centro de Formación de nuestro país.



Maldonado, 52
28006 Madrid
91 401 00 00
viva@viva-video.es
www.viva-video.es



Formalización de la Matrícula

Para formalizar tu inscripción, debes cumplimentar los impresos proporcionados por la Secretaría del Centro, presentar la documentación requerida (D.N.I. o documento alternativo de identificación personal, clásico de alumnos sin nacionalidad española) y abonar los derechos de matrícula del programa que vas a realizar.

Proceso de Matriculación

Abonar los derechos de matrícula. El plazo estará abierto todo el año hasta la fecha de comienzo, a finales de Marzo u Octubre del año en curso, o en su defecto, para ambas Convocatorias, hasta la fecha en la que no queden plazas disponibles en el Programa y Horario que te interese.

Si eres un alumno extranjero, la formalización del pago de matrícula da derecho al envío por parte de **CICE** de las pertinentes cartas de admisión y matriculación que deberán ser presentadas ante la Embajada de España en el país de origen para obtener el visado de estudios. Ten en cuenta que este proceso requiere, según el país de procedencia, un plazo aproximado de dos meses por lo que es necesario comenzar cuanto antes para poder tener resuelta la tramitación antes del comienzo de su Programa de Estudios.

El pago se puede realizar mediante transferencia bancaria, tarjeta de crédito, cheque o en efectivo (en los tres últimos casos el interesado deberá personarse físicamente en nuestras instalaciones).

Si deseas realizar el pago por transferencia, hazlo a la siguiente cuenta bancaria, y envíanos por fax (+34 91 309 18 94) tanto el justificante de tu banco como el documento de pedido y reserva debidamente cumplimentado del programa solicitado, que puedes descargar de nuestra web. En este caso, te será confirmada tu plaza por la Secretaría del Centro vía correo electrónico tras recibir los documentos anteriormente mencionados.

Información para Realizar Transferencias desde España

“LA CAIXA”

- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**
- Número de Cuenta: 2100 2859 62 0210099001
- Dirección de la Sucursal: Maldonado, 41 - 28006 Madrid
- La opción de repercusión de las comisiones y gastos corren por cuenta del ordenante, opción OUR

Información para Realizar Transferencias desde el Extranjero

“LA CAIXA”

- Nombre o Razón Social del Beneficiario: **CICE**
- Número de Cuenta: 2100 2859 62 0210099001
- Dirección de la Sucursal: Maldonado, 41 - 28006 Madrid
- Código Swift (BIC) de la entidad/sucursal: CAIXESMMXXX
- Código Internacional de la Cuenta Bancaria (IBAN) completo: ES5321002859620210099001
- La opción de repercusión de las comisiones y gastos corren por cuenta del ordenante, opción OUR



1. Mensual. Domiciliar el pago mensual a través de tu entidad bancaria habitual. Recoge en la Secretaría del Centro el formulario de domiciliación bancaria.
2. Al contado antes de comenzar. Se aplicará un 7% de descuento sobre el total del programa elegido menos el importe de la matrícula. El pago debe hacerse antes de la fecha de comienzo.
3. Financiado por entidades de crédito. Esta opción la puedes contratar con tu entidad bancaria habitual, o en cualquier caso con la que aplique un menor interés bancario. Se financiará el total del programa elegido menos el importe de la matrícula. Con independencia del Banco o Caja elegida, **CICE** aplicará un 7% de descuento del importe total de las mensualidades, lo que te permite compensar total o parcialmente los intereses bancarios de tu crédito. Solicita información en la Secretaría del Centro sobre las condiciones de nuestra entidad, el Banco Santander Central Hispano.

Nota:

Si se elige el formato de pago mensual, ya sea en efectivo, con tarjeta de crédito, cheque o domiciliado a través de tu banco, en tantos meses como dure el programa lectivo, se abonará como muy tarde la víspera del día de comienzo, la parte proporcional del mes en curso. Es decir, si el coste mensual de un programa es de 300 Euros y comienza el día 15 de Octubre, el 14 de Octubre se deberá tener abonados los 150 Euros correspondientes a la parte proporcional del mes de octubre. El pago de los recibos mensuales se realiza inexcusablemente entre los días 1 y 10 de cada mes. Asimismo, los procesos de financiación bancaria, deben estar resueltos el día que comience tu programa de estudios en **CICE**.

Si se trata de multicontratación de programas por parte de empresas para varios/as empleados/as, consulta las opciones disponibles y ventajas asociadas vía mail (info@cice.es).

Cancelaciones de Matrícula

1. Las cancelaciones deben comunicarse por escrito al Departamento de Secretaría y Admisiones, al menos una semana antes de su comienzo. Es decir, una vez pagada la matrícula del programa de tu interés, y siempre que se nos comunique con al menos una semana de antelación a la fecha de comienzo, el alumno podrá anular su matrícula y el Centro devolverá dicho importe. Por debajo de este periodo el alumno tendrá derecho a utilizar dicho importe para el pago de programas formativos en el plazo de 6 meses o traspasarlo a otra persona.
2. En el caso de que por cualquier circunstancia **CICE** estuviera obligada a cancelar un programa inicialmente previsto, se devolvería la totalidad del dinero recibido a cada alumno/a matriculado/a.

Alojamiento y Residencia en Madrid

Para obtener información sobre alojamiento en Madrid visita la sección de nuestra página web Guía de Madrid.

Bolsa de Empleo

La entrada en la base de datos de la bolsa de empleo es voluntaria y requiere la firma de tu permiso por escrito del pertinente formulario que te facilita el Centro. Dado el crédito objetivo en el mercado profesional de empresa que posee **CICE**, esto te permitirá prestar atención a aquellas ofertas que reciba el Centro, habitualmente canalizadas a través de las diferentes compañías que homologan los estudios.

Total de Horas Lectivas

Nuestros programas formativos tienen una duración en horas concreta. Estas horas son las que fijan la fecha de finalización. En este sentido, **CICE** fija la fecha de comienzo pero no la de terminación. La fecha de terminación la fija el cumplimiento estricto de dichas horas, siendo totalmente recuperadas “horas perdidas” por periodos vacacionales (**CICE** interrumpe los programas lectivos durante el mes de agosto por vacaciones), festivos o posible causa de fuerza mayor como enfermedad del docente.

Como ejemplo planteamos las condiciones habituales del Máster Oficial en Animación 3D y Postproducción Digital (MAD). Este Programa tiene una duración de 352 horas, que a razón de 8 horas semanales, se traduce en 11 meses lectivos. A partir de la fecha de inicio, si el pago es mensual y el día de comienzo no coincide con el primer día laborable del mes en curso, se abonará una fracción de la mensualidad proporcional a lo que reste de mes, a continuación 10 mensualidades completas, y la última será proporcional a lo no pagado en la primera para cerrar 11 completas.

Es habitual, fruto de pequeñas interrupciones tales como festivos o enfermedad puntual del docente, que próximos a la conclusión del Programa tengamos que recuperar ciertas horas para cumplir con las determinadas inicialmente. En cualquier caso, la fecha de conclusión de un Programa de Estudios en **CICE**, la marca el cumplimiento estricto de las horas contratadas. Es decir, pagas X dinero por Y horas lectivas, independientemente de que asistas más meses de los que pagas, producto de tener que recuperar “días perdidos”.

Petición de Certificados de Estudios

Se podrá solicitar un Certificado de Estudios y Matriculación así como Cartas de Admisión del Programa que vas a realizar, después de abonar el importe de la matrícula correspondiente a la especialidad elegida. Esta solicitud suele ser imprescindible para la obtención de becas así como para tramitar visados de estudios en España.

HORARIO	FECHA DE INICIO	HORAS Y MESES	COSTE MENSUAL
10:00 a 12:00 L - M - X - J	 CICE Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías DADA LA PROGRESIVA DESAPARICIÓN DE PLAZAS Y HORARIOS DISPONIBLES, CONSULTE TELEFÓNICAMENTE LAS OPCIONES DISPONIBLES EN ESTE INSTANTE (+34) 91 401 07 02 SI LO PREFIERE, ENVÍE UN CORREO ELECTRÓNICO SOLICITANDO INFORMACIÓN ADICIONAL A: info@cice.es IF YOU NEED MORE INFORMATION, MAIL US TO: info@cice.es		
10:00 a 14:00 L - M - X - J			
10:00 a 12:00 L - X o M - J			
12:00 a 14:00 L - M - X - J			
16:00 a 18:00 L - M - X - J			
16:00 a 18:00 L - X o M - J			
16:00 a 20:00 L - M - X - J			
18:00 a 20:00 L - M - X - J			
18:00 a 20:00 L - X o M - J			
18:00 a 22:00 L - M - X - J			
20:00 a 22:00 L - M - X - J			
20:00 a 22:00 L - X o M - J			
17:00 a 21:00 Viernes			
17:00 a 21:00 Viernes 10:00 a 14:00: Sabados			
10:00 a 14:00 Sabados			

La mayor garantía en lo que respecta a la calidad en la impartición de este Programa de Estudios se deriva de nuestra acreditación como Centro de Formación Oficial de Autodesk, AVID, Apple, Adobe, Quark, Corel y JVC. No obstante, es muy recomendable que acudas a nuestras sesiones informativas para conocer al profesorado personalmente y visitar la Escuela. Consulta las fechas de estas sesiones en www.cice.es

Para obtener más Información de esta Carrera, utiliza una de estas vías:

1. Información Presencial en nuestras instalaciones: Calle Maldonado 48, Metro de Diego de León (frente al Hospital de la Princesa). De 10 a 14 y de 16 a 21 horas de lunes a viernes y de 10:00 a 14:00 los sábados.



2. Telefónicamente entre las 10 y las 14 o de 16 a 21 horas de lunes a viernes y de 9:30 a 14:30 los sábados. (91 401 07 02)
3. Vía email. Envía tu petición de información a: info@cice.es

Para obtener más Información Técnica de esta Carrera, utiliza una de estas vías:

1. Acude a las Sesiones Informativas de nuestros/as Instructores/as. Consulta las fechas de estas sesiones en www.cice.es
2. Solicita una cita personal con el profesorado. Envía un mail a info@cice.es indicando tu disponibilidad.

No dudes en dirigirte a nosotros a través del teléfono **91 401 07 02** ó en **info@cice.es** para ampliar cualquier información o hacer las sugerencias que estimes precisas.

Te invitamos a que visites nuestra página **www.cice.es** en la que podrás ampliar información sobre éste y otros programas.

Nuestro más sincero agradecimiento por la confianza que nos demuestras.

Marco Antonio Fernández Doldán
Director de Formación de CICE
Ingeniero Industrial del ICAI

CONSIGUE LA CERTIFICACIÓN OFICIAL DE LAS COMPAÑÍAS PROPIETARIAS DE LA TECNOLOGÍA INVOLUCRADA EN ESTE PROGRAMA DE ESTUDIOS. UNA PRESTIGIOSA TITULACIÓN, QUE TE ABRE LAS PUERTAS DEL MUNDO LABORAL.



Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías

Información e Inscripciones

c/ Maldonado, 48 • 28006 Madrid

T. 91 401 07 02 • F. 91 309 18 94

info@cice.es www.cice.es

Formación Oficial Homologada por



Autodesk
Authorized Training Center

Autodesk
Authorized Training Center
Media and Entertainment

Adobe
Solutions Network
Certified Training Provider



Authorized
Training Center



COREL™ TRAINING
PARTNER

ALTOVA®

JVC
The Perfect Experience
