



Máster Profesional en Diseño y Modelado de Proyectos Arquitectónicos (MAI)

Impartido por



91 401 07 02 • www.cice.es

o6. Área de Arquitectura, Ingeniería Civil y Proyectos Arquitectónicos

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

Índice

Objetivos.....	4
Presentación.....	6
Instalaciones.....	7
Premios y Menciones	8
Homologaciones y Acuerdos.....	16
Recursos Humanos	17
Material Didáctico y Técnico.....	19
Condiciones Objetivas	20
Bolsa de Empleo. Proyecto CICEJOB	22
Centro Certificador Oficial Prometric y Vue.....	23
Personal Docente.....	24
Medios Técnicos y Equipamiento Informático	38
Programa de Estudios	48
Horarios y Precios	76
Guía de Matriculación.....	77
Información de contacto	80

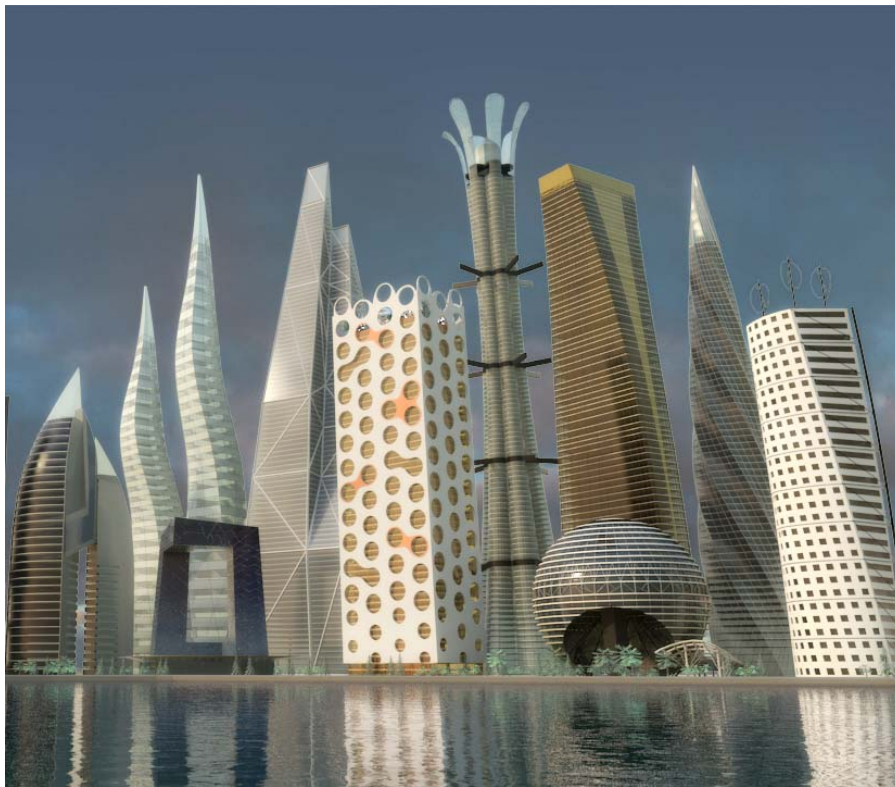


Objetivos

Obtener la formación necesaria que te permitirá afrontar todo el espectro del diseño y desarrollo de proyectos arquitectónicos, reuniendo para ello en un único programa de estudios todas las aplicaciones y entornos de diseño utilizados a lo largo de todas las etapas de un proyecto dentro del sector de la arquitectura y la construcción.

La rapidez y el eficaz uso de los datos son decisivos para el éxito de los proyectos de diseño de cualquier sector que precise dibujos técnicos. Ahí es donde las aplicaciones de Autodesk marcan la diferencia.

Este Máster no requiere conocimientos previos en AutoCAD, y su realización incluye en su matrícula la entrega a cada alumno de una licencia de Autodesk Revit Architecture 2010.



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

CICE es el único Centro de Formación en España simultáneamente Autorizado y Oficial de Discreet, Autodesk, Digidesign, Wacom, Pixologic, Lectra, Adobe, Avid, JVC, Quark, Apple y Corel para la Impartición de Formación Oficial en Producción Audiovisual, Cine Digital, Infografía y Animación 3D, Videojuegos, Producción de Sonido, Edición y Postproducción Digital, Diseño Gráfico y Dirección de Arte, Dirección Multimedia, Animación Web y Arquitectura.

Formación Oficial Homologada por



Centro de Formación Colaborador



Centro Examinador Oficial



CICE, Formación Técnica de Calidad para los Profesionales del Siglo XXI

Máster

MAI

5



Presentación

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 Producción Audiovisual y Medios Digitales, Diseño Gráfico, Animación Web y Proyectos Arquitectónicos, Imagen Digital, Moda, Diseño Industrial e Interiorismo, Desarrollo, Comunicaciones y Diseño y Programación WEB.

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!**

Instalaciones

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 Povedilla nº 4, ambas en Madrid, disponiendo de una superficie aproximada de 1800 m², distribuidos en aulas, platós, despachos, secretarías, administración, recepción, 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!



Premios y Menciones

Premios y menciones cosechados por parte de l@s alumn@s de **CICE**

Ahí va la bola

- Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007
- Finalista en View Conference 2007

Alfabetofobia

- Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007

Amor Redondo

- Finalista - Barcelona VisualSound 2006
- Finalista - LOOP (Bogotá) 2006
- Finalista - Certamen Colegio Sta. María de Europa (Madrid) 2006
- Seleccionado para la Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007

Birdtigo

- Mención Especial del Jurado - Barcelona VisualSound 2006
- Mención Especial, Accesit de Animación, Cgio Mayor Sta. María de Europa 2006
- Finalista LOOP (Bogotá) 2006
- Finalistas Caostica (Bilbao) 2006
- Finalistas Fascurt (Barcelona) 2006
- Seleccionado para la Proyección de DiBa Festival (Barcelona) 2006
- Seleccionado en la Proyección Certamen Nacional de Cortos Villa de Avilés 2006

Canción de un Ocaso

- Ganador del Primer Premio en SICARM 2005 (Murcia)
- Finalista Barcelona VisualSound 2006
- Finalista LOOP (Bogotá) 2006
- Finalista Festival Internacional de Cortos de Torrelavega (Cantabria) 2006
- Finalista Certamen Colegio Sta. María de Europa (Madrid) 2006
- Finalista Barcelona VisualSound 2006
- Seleccionado para la Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007

Audiocromático

- Finalista Festival de Cortos Ibercaja 2005
- Finalista Notodofilmfest.com 2005/06
- Mención reconocimiento valor artístico - Festival Internacional de Cortos de Torrelavega y IV de Videoclips 2006

God´s Away on Business

- Premio Pixelcoop al mejor cortometraje realizado mediante Técnicas Digitales. Envideo de Caceres. 2006

La Máquina de Trinar

- Primer Premio. Festival de Cine Extraño y de Terror de Obuxo 2005
- Selección del Jurado. Festivit 2005
- Finalista Barcelona Visual Sound 2005
- Finalista Certamen Cortos Villa de Avilés 2006
- Finalista Festival Proyecta 06. Universidad Cardenal Herrera-CEU
- Finalista VII Certamen de Cortometrajes Santa María de Europa 2006
- Finalista Ficma 06. Festival Internacional de Cinema del Medi Ambient de Catalunya

Amantes Polarizados

- Finalista en el Festival Internacional de Jóvenes Realizadores de Granada

Mi hijo, mi vida

- Seleccionado Certamen Calamonte Joven. 2006
- Seleccionado Festival Envideo de Caceres. 2006

Moscas

- Primer Premio de animación, certamen de cortos Santa Maria de Europa 2005
- Finalista de San Rafael en Corto, Gran Canaria, 2006

Tiempos Mejores

- Finalista de San Rafael en Corto, Gran Canaria, 2006
- Primer Premio del VisualSound de Barcelona, 2006
- Finalista Fascurt 2007

Maha Hrit

- Finalista en el Festival de Elche 2007
- Finalista en View Conference 2007
- Seleccionado para la Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007
- Premio Autodesk Ahead of the Curve 2007 en la categoría "Film and Video"
- Finalista en Barcelona VisualSound 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Cortometrajes de Torrelavega 2008
- Finalista en el Festival de Animación UFrame 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008

I Love You

- Finalista en Barcelona VisualSound 2008

Serás

- Muestra de Cortometrajes de Sant Cugat del Vallés 2007
- Finalista para Animadrid 2007
- Finalista en Barcelona VisualSound 2008



Cortesía y Neumáticos (Politeness and Tires)

- Finalista en Barcelona VisualSound 2008
- Seleccionado para la Noche Especial "Freaks" de Filmfest 2008
- Seleccionado para Fascurt 2008
- Finalista en el Festival de Animación UFrame 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

Clips

- Finalista en View Conference 2007
- Finalista en Barcelona VisualSound 2008
- Finalista en el Festival de Animación UFrame 2008

Solos

- Primer Premio del Jurado de Mundos Digitales 2007
- Finalista en View Conference 2007
- Finalista en el Festival de Elche 2007
- Finalista Fascurt 2007
- Finalista Animadrid 2007
- Segundo premio en Art Futura 2007
- Tercer Premio en Festivit 2007
- Premio del Jurado en Barcelona VisualSound 2008
- Seleccionado para el Festibérico 2008, Holanda
- Finalista Filmfest 2008. Categoría Nacional. Festival Internacional de Jóvenes Realizadores de Granada
- Primer premio en Stickwater 2008
- Finalista en En.Piezas 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Cortometrajes de Torrelavega 2008
- Primer Premio en el Festival UFrame 2008, dentro de la categoría de Animación
- Finalista del Festival de Cine de Ponferrada 2008
- Finalista y Ganador en categoría Estudiante en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008
- Finalista en el Festival en el Festival Internacional de Cortometrajes de Milano Film Festival 2008
- Finalista en la Competición de Escuelas de Cine del Festival de San Sebastián 2008
- Finalista en el Festival de Cine Fantástico de la Universidad de Málaga 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Cortometrajes de Bolzano 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

La Mendiga y las Bolsas

- Finalista en View Conference 2007
- Finalista en el Festival de Elche 2007
- Finalista Animadrid 2007
- Seleccionado para el Festival de Cine de Ponferrada 2007
- Mención especial en Art Futura 2007
- Primer Premio del Jurado y Primer Premio del Público en Festivit 2007
- Seleccionado para el Festibérico 2008, Holanda
- Mención Especial en Barcelona VisualSound 2008
- Finalista en AniFest 2008
- Finalista en el IX Festival Internacional de Cortometrajes de Torrelavega 2008
- Primer Premio en SICARM 2008
- Finalista en Caostica 2008
- Finalista en el Festival de Animación UFrame 2008

- Finalista y Premio Artístico para Estudiantes en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008
- Finalista en el Festival de Cine Internacional de Ourense 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Cine de Animación Digital Animatu 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

Substantia

- Caostica 2007 – Bilbao – País Vasco (Ganador del Primer premio)
- Finalista en View Conference 2007
- Festival Internacional de Cine de Sax 2007 – Alicante (Finalista)
- Festival Internacional de Cine Independiente de Elche 2007 – Alicante (Finalista)
- Certamen Fernando Quiñones 2007 – Cádiz (Finalista)
- Ahead of the Curve 2007 – Toronto – Canadá (Ganador del Primer premio)
- Baumann. Festival de Cortometrajes de Terrassa 2007 – Cataluña (Finalista)
- Festival de Cortometrajes “Plataforma Nuevos Realizadores” 2007 – Madrid (Finalista)
- Cortos de Origen Rioja 2007 – Arnedo – La Rioja (Finalista)
- Animatu 2007 – Beja – Portugal (Finalista)
- Espartinas de Cine – Bormujos 2007 – Sevilla (Finalista)
- XIII Certamen de Cortometraje Digital Ciudad de Punta Umbría 2007 – Huelva (Finalista)
- IX Certamen de Cortometrajes Ciudad de Soria, Castilla y León 2007 (Finalista)
- XIX Marató de Cinema Fantàstic i de Terror de Sants 2007 – Barcelona (Sólo proyección)
- VIII Festival de Cortometrajes de Jerez 2007 (Finalista)
- View Conference 8 en Torino 2007 – Italia (Finalista)
- III Concurso Internacional de Audiovisual Gitano “Tikinó” 2007 - Granada (Finalista)
- III Muestra San Rafael en Corto 2007 – Vecindario – Islas Canarias (Sólo proyección)
- XII Festival Nacional de Cine Ciudad de Zaragoza “Jóvenes Realizadores” 2007 (Finalista)
- Premio especial del Jurado en el Certamen de Cortos Ciudad de Soria 2007
- Notecortes Film Fest 2008 (Finalista)
- FICMAC 2008 (Finalista)
- Festival de Cortometrajes de Manlleu 2008 (Finalista)
- Seleccionados para Expo Zaragoza 2008 – Water and Film Showcase
- Finalista del Festival de Cine de Ponferrada 2008
- Finalista en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008
- Finalista en el Certamen “Get with the Times!” organizado por MyToons.com en 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

La Tuerca

- Mejor Guión. VIII Semana Internacional de Cine Fantástico y de Terror de Estepona 2007 (España)
- Mención Especial del Jurado. Festival Internacional de Cine de Salerno 2007 (Italia)
- Mejor Película Extranjera. Ulrich-Schiegg-Kinder Film Festival 2007 (Alemania)
- Platinum Award. Worldfest Houston International Film & Video Festival 2008 (EE.UU.)
- Mención Especial del Jurado. “Corti da Sogni - Antonio Ricci” Ninth International Festival 2008 (Italia)
- Primer premio del Festival Internacional Miradas Madrid 2008 (España)



Selecciones

- Festival Internacional de Creación Audiovisual FICA 2007 (España)
- Festivalito, Festival Internacional de Cine Chico de Canarias 2007 (Fuera de Concurso) (España)
- Muestra de Cortometrajes Visualia 2007 (España)
- Capalbio Cinema International Short Film Festival 2007 (Fuera de Concurso) (Italia)
- Nordkapp Film Festival 2007 (Fuera de Concurso) (Italia)
- Six Day Sonic Madness 2007 (Italia)
- Festival Internacional de Cine El Ojo Cojo 2007 (España)
- Foc Cinema – Festival de Cortometrajes “Platges de Moncofa” 2007 (España)
- Openeyes Filmfest 2007 (Dinamarca)
- Cinemaissi – Festival de Cine Latinoamericano y Caribeño de Helsinki 2007 (Finlandia)
- Festival de Cine de Baja California 2007 (México)
- Portobello Film Festival 2007 (Reino Unido)
- IO, Isabella International Film Week 2007 (Italia)
- Festival Tonicorti 2007 (Italia)
- Filmfestival Contravision 2007 (Alemania)
- Festival de Cine y Vídeo Latinoamericano de Buenos Aires 2007 (Argentina)
- Taos Shortz 2007 (EE.UU.)
- International Film Festival KIN 2007 (Armenia)
- Maratón de Cine Fantástico y de Terror de Sants 2007 (España)
- Magma Short Film Festival 2007 (Nueva Zelanda)
- Festival de Vídeo y Cine Risaralda 2007 (Colombia)
- Festival Internacional de Cortometrajes Fenaco Cusco 2007 (Perú)
- Festival de Cortometrajes Relatos Cortos 2007 (Argentina)
- Muestra de Cinema D Palafrugell 2007 (España)
- Chroma Festival de Arte Audiovisual 2007 (México)
- Muestra de Cine Independiente y Fantástico de Toledo 2007 (España)
- Festival Icaro de Cine y Vídeo de Guatemala 2007 (Guatemala)
- Premio Internacional de Cortometrajes de la Universidad de La Laguna 2007 (España)
- Muestra de Cortos en Vídeo de Mijas Pueblo 2008 (España)
- Festival de Jóvenes Realizadores Ciudad de Zaragoza 2007 (España)
- Festival de Cortometrajes A Lo Cortico 2008 (España)
- Northern Wave Film Festival 2008 (Islandia)
- Malcine – Muestra de Cortos en Punta del Este 2008 (Uruguay)
- Ponte en Corto – Certamen de Cortometrajes de la Diputación de Málaga 2008 (España)
- Muestra Nacional de Cortometrajes Reunart 2008 (España)
- Something Real Festival 2008 (EE.UU.)
- Festival Montevideo Fantástico 2008 (Fuera de Concurso) (Uruguay)
- San Joaquín Film Festival 2008 (EE.UU.)
- Junken Film Festival 2007 (Japón)
- Chicago Film Festival 2008 (EE.UU.)
- Festival de Cortometrajes “Pequeñas Dosis” Lolita 35 mm 2008 (España)
- New York Latino Film Festival 2008 (EE.UU.)
- Ladyfest Edinburgh 2008 (Reino Unido)
- CICUVI – Festival Internacional de Cortometrajes, Cine, Cultura y Vida 2008 (México)
- Curt Festival de Cortometrajes ACAR. 2008 (España)
- Miradas Madrid – Festival Internacional de Cine y Mujeres 2008 (España)

Revolt of the Mouses

- Finalistas en Anima Basauri 2008

- Seleccionados en las Jornadas de Cine de Villa de la Almunia 2008
- Finalistas en Naosussa Film Festival 2008
- Finalistas en el Festival de Medina del Campo 2008
- Finalistas en el VII Festival Radio City 2008
- Finalistas en el III Festival de Cine de las Ideas 2008
- Finalistas en el Festival Galego de Curtas Concello de Sada 2008
- Finalistas en el IX Festival Internacional de Cortometrajes de Torrelavega 2008
- Finalistas en la 16ª Edición del Festival Internacional de Cortometrajes ARCIPELAGO 2008
- Primer Premio del Público al Mejor Cortometraje de Animación en el V Festival de Cans de Galicia 2008
- Finalistas del Festival de Cortometrajes Fascurt 2008
- Finalistas en el Festival El Plaza en Corto 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Cine Independiente de Elche 2008
- Finalistas en el festival Fantosfreak 2008
- Finalistas en el Certamen de Cortometrajes "Por Caracoles" 2008
- Primer Premio en la categoría de Animación de la Muestra de Cortos Torre Castilnovo 2008
- Finalistas del Certamen Nacional de Cinema, Premi "Ciutat de Terrassa" 2008
- Finalistas del Festival Internacional de Cine de Sax 2008
- Finalistas del Festival Internacional Curtocircuito 2008
- Finalistas del Open Air Filmfest Weiterstadt 2008
- Primer Premio en la categoría de Animación del Certamen de Cortometrajes de Reocín 2008
- Finalistas en el Festival Festigal 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Filmets 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes Humor "Villa de El Recueno", FesCiRecuen 2008
- Mención Especial en el Concurso de Cortometrajes organizado por la Taberna Basartena 2008
- Finalistas del Festival de Cine de Ponferrada 2008
- Finalista en la VII Edición Magna de la Mostra di Cinema Breve 2008
- Finalistas en Filminho – Festa do Cinema Galego e Português 2008
- Finalistas en la II Mostra de Cine Catalán "Som Cinema" de Mollerussa 2008
- Finalistas del IV Festival Creativo de Curtas On&Off 2008
- Primer Premio en el Festival de Cortometrajes VivirdeCine 2008, categoría Animación.
- Finalistas y Mención Especial en el V Festival de Cine de Comedia de Tarazona y El Moncayo 2008
- Finalistas en el VI Festival de Curtmetratges a la Platja de Blanes 2008
- Finalistas en Animaí, II Encontro Baiano de Animação 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes Canariasmediafest 2008
- Finalistas en el XII Ismailia International Festival for Documentary & Short Films 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes Fescigu 2008
- Primer Premio en la categoría de animación del Festival de Cortometrajes Baumann 2008
- Finalistas en la IV Edición del JaJa Festival 2008
- Finalistas en el XX Festival de Cine de Girona 2008
- Finalistas en el Festival Internacional Cinéma Méditerranéen 2008
- Finalistas en el Festival de Encuentros Cuenca 2008
- Finalistas en la XIV Edición del MedFilm Festival 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Televisión de Barcelona Infantil 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes de Mieres 2008
- Finalistas en el Festival Internacional La Boca del Lobo 2008
- Primer Premio del Público en la Muestra de Cortometrajes Vértigo 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes Sonorama 2008
- Finalistas en el Concurso de Cortometrajes de Boadilla del Monte 2008



- Finalistas en el Maratón de Cine Fantástico y de Terror de Sants 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes de San Martín de la Vega 2008
- Finalistas en el Festival Audiovisual Zemosg8 2008
- Seleccionados en el Festival de Cine Internacional de Ourense 2008
- Finalistas en el Certamen Nacional de Cortometrajes Ciudad de Dos Hermanas 2008
- Finalistas en el Festival de ArtFutura 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Cine de Sofía, Filmini 2008
- Seleccionados en la Muestra Itinerante de Cortometrajes (MIC) 2008
- Finalistas en el MVD2008, Maratón de Vídeo Digital
- Finalistas en el DSFF (Digital Short Film Fest) 2008
- Finalistas en el Concurso Nacional de Cine y Video de Navàs 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Cortometrajes del Cusco 2008
- Finalistas en el Ciclo de Cine Gallego del Instituto Cervantes (Nueva York) 2008
- Finalistas en el Festival de Cineuropa 2008
- Primer Premio en la categoría de Animación del Festival Corto “Ciudad Real 2mil8”
- Seleccionados para la Mostra de Curtmetratges de Vilafranca 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Cortometrajes de Vila-real Cineculpable 2008. Sección OFF
- Finalistas en el Certamen Audiovisual Internacional Liceo Casino Vilagarcía 2008
- Primer Premio en la categoría de Animación del Festival de Cortos Playa Las Américas Arona 2008
- Finalistas del Concurso de Cortometrajes “Ciutat de Valls” 2008
- Premio del Público en la Mostra del Festival de Cortometrajes de Mataró 2008
- Finalistas en la Quincena del Cortometraje de Risa y de Oro 2008 de Tudela
- Mención Especial en Festicurts Figueres 2008
- Seleccionados en el Festival de Cans de Bruselas 2008
- Finalistas del Festival de Cortometrajes “Asier Errasti” de Eibar 2008
- Finalistas en el Festival Internacional independiente Ohne Kohle 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Cine Cinema Jove 2008
- Finalistas en la sección “+cortos” del Certamen de Cine y Vídeo de Irún 2008
- Finalistas en el Festival Internacional de Animación Animex 2009
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes de la Asociación Cultural Yemayá “Alocortico” 2008
- Finalistas en el Festival de Cortometrajes de Nerva Cobre y Malacate 2008

Bowling Peludo

- Finalista en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

Bedtime Business

- Finalista en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008
- Finalistas en la IX Muestra de Cine de Lanzarote 2009

Breakfast

- Finalista en el Festival Internacional de Animación Eureka! SIGGRAPH 2008

No Degree

- Seleccionado para el Festival de Cine Internacional de Ourense 2008

Premios y menciones cosechados por parte de CICE

1. Premio a la colaboración especial con Autodesk concedido en la reunión anual de Centro Autorizados (ATC´s) celebrada en Barcelona en 2003
2. Enrique Gato, instructor del Máster de Animación de **CICE**, gana el Goya 2006 por el mejor cortometraje de animación "Tadeo Jones"
3. Discreet, ahora Autodesk Media and Entertainment, nombra a **CICE** como el mejor Centro de Formación de EMEA en febrero de 2005
<http://www.ciceonline.com/coreteam2005/>
4. **CICE** recibe el premio a la mejor escuela del festival de animación internacional CARTOON CLUB.
http://www.3dinfografica.com/CICE_Award_CartoonClub2006.pdf
5. **CICE** gana el festival de animación internacional Mundos Digitales 2007, celebrado en julio de 2007 en A Coruña, con el cortometraje "Solos"
<http://www.mundosdigitales.org/2007/espanol/festival.htm>
6. **CICE** gana el concurso de animación internacional Autodesk Ahead of The Curve, fallado en julio de 2007 en Toronto (Canadá), con el cortometraje "Substantia"
<http://www.autodesk.com/aheadofthecurve>
7. **CICE** gana los dos primeros premios del festival de animación internacional Art Futura 2007, celebrado en octubre de 2007 en Barcelona, con los cortometrajes "Solos" y "Tadeo Jones y el Sótano Maldito"
<http://www.artfutura.com/v2/prizes.php?idedition=25&idcontent=8&me=7&mb=1>
8. **CICE** recibe el premio a la mejor escuela de España del festival de animación internacional Art Futura 2007, celebrado en octubre de 2007 en Barcelona
<http://www.artfutura.org/v2/news.php?idcontent=6#new25>
9. **CICE** recibe el premio como el mejor ATC de la región Iberia (ATC of the Year), dentro de la reunión anual de Centros Autorizados de Autodesk celebrada en Túnez el pasado mes de octubre de 2007
http://www.3dinfografica.com/CICE_ATC_OF_THE_YEAR_2007.pdf
10. Enrique Gato, instructor del Máster de Animación de **CICE**, gana el Goya en el año 2008 por el mejor cortometraje de animación "Tadeo Jones y el Sótano Maldito"
11. CICE es seleccionada en el Festival de San Sebastián 2008, como una de 14 Escuelas participantes a concurso en la séptima edición del Encuentro Internacional de Escuelas de Cine
<http://www.sansebastianfestival.com/es/seccio.php?id=116>



Homologaciones y Acuerdos

Se detallan a continuación las homologaciones con las que **CICE** cuenta actualmente.

- **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
- Centro de Formación Legalmente Establecido, Homologado por la Comunidad de Madrid. Plan de Formación e Inserción Profesional (Plan FIP)
- DTC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Discreet
- ATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Autodesk
- ACTP. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Adobe
- ACEP. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Avid
- AATCe. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Apple
- DSS. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Digidesign
- ATC. Centro de Formación Autorizado por Wacom
- ATC. Centro de Formación Autorizado por Pixologic
- QATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Quark
- CTP. Centro de Formación Oficial Homologado por Corel Corporation
- ATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Altova
- Centro de Formación Oficial Homologado por JVC para Vídeo Profesional
- ATC. Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Lectra
- Centro de Formación Oficial Homologado por CISCO SYSTEMS como Networking Academy Program para el CCNA, CCNP, Seguridad y VoIP
- MCP. Centro de Formación Homologado como Microsoft Gold Certified Partner for Information Worker Solutions, Networking Infrastructure Solutions y Security Solutions
- Centro de Formación Oficial Adscrito al Programa Linux Professional Institute (LPI)
- Centro de Formación Oficial Asociado con la Universidad UOC en Planes de Formación de Seguridad CISCO
- Centro de Formación Colaborador de la Universidad Complutense de Madrid para el Máster de Programación de Videojuegos
- Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Trend Micro
- Centro Examinador Oficial de las Compañías Thomson Prometric y VUE
- Centro de Formación Oficial Avalado y Homologado por Finjan
- Centro de Formación Oficial Asociado a Pannta Academy Networking



Los recursos humanos con los que cuenta **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 del Alumnado:

- 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.

Material Didáctico y Técnico

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

Canon

DELL™


ipdea.com
gráfica | web | soluciones

Microsoft®
Press

PEARSON
Educación



FOTOCASIÓN



Condiciones Objetivas

Formación Técnica con Garantía

¿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. 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 LECTRA, 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 quiénes 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 calidad 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, ¿cuál 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!



Bolsa de Empleo. Proyecto CICEJOB



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.

Centro Certificador Oficial Prometric y Vue

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 diferente 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!**



Personal Docente

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

D. Cayetano García González (12/01/69)

- Experiencia como docente: 10 años
- Licenciado en Geografía e Historia del Arte por la UCM
- Certificación ACE de Adobe. Técnico de Color
- Experto en Sistemas Avanzados de discreet Smoke y Flame
- Instructor Certificado por Discreet

D. José Antonio Navarrete (22/07/71)

- Experiencia como docente: 8 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 (16/05/70)

- Experiencia como docente: 6 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. Miguel Ángel Jiménez (17/02/68)

- Experiencia como docente: 5 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: 4 años
- Ingeniero Técnico Informático por la UPM
- Ganador del Goya de Animación 2006 y 2008
- www.insidemotion.com
- Instructor Certificado por Autodesk

D. David Fernández Barruz (19/05/77)

- 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. José Luis Feito (12/02/58)

- Experiencia como docente: 24 años
- 1996 - 2001.- Productor Ejecutivo de FILMAX donde, entre otros, se produce el largometraje GOOMER, que gana el premio GOYA al mejor largo de animación en el año 1999. Inicia los rodajes de los largometraje EL CID y NOCTURNA, que ganarían el premio Goya a la mejores películas de animación en los año 2003 y 2006
- 1990 - 1996.- Desde su propia empresa audiovisual realiza como Productor reportajes, documentales, más de cien spots para televisión y una serie de animación digital para ANTENA 3 TV de 45 episodios
- 1985 - 1990.- Productor Ejecutivo en la empresa BLUE PENCIL, que realizaba sus trabajos para las Majors Norteamericanas DISNEY, WARNER, HANNA BARBERA, NELVANA y las europeas, CANAL + FRANCIA y ELLIPSE

D. Carlos Cotelo Oñate (16/10/71)

- Experiencia como docente: 6 años
- Título de Licenciado en Filosofía y Letras, especialidad Filosofía. Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Navarra.
- Doctorado en Periodismo. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense. Diploma de Estudios Avanzados (DEA). Tema tesis: Televisión Digital Interactiva.
- 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. 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: 6 años
- Instructor certificado por Avid España
- Editor de Avid y Final Cut Pro en diversas producciones para cine y televisión

Dña. Nadia García Serrano (16/03/81)

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos
- Instructora certificada por Avid y Apple
- Editora de Avid en diversas producciones para televisión

D. Joaquín Roca (16/04/62)

- Experiencia como docente: 16 años
- Estudios de Dirección y Montaje en Nueva York
- Experto montador para productoras como Telson, TVE, etc.

D. Manuel Moral Alcántara (20/04/78)

- Experiencia como docente: 3 años
- Experto en Animación 3D y Postproducción Digital
- Instructor certificado por Autodesk

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)

Dña. Cristina Linares Triviño (28/07/73)

- Experiencia como docente: 8 años
- Licenciada en Realización de Cine y T.V.
- Especialista en Estudios Cinematográficos. Título de Estudios Avanzados del Doctorado de Historia del Cine. Universidad Autónoma de Madrid

Dña. Diana Calleja Pérez (06/03/81)

- Experiencia como docente: 3 años
- Licenciada en Historia del Arte. Univ. Autónoma de Madrid.
- Cursando Doctorado en Historia del Cine

D. José Antonio Muñoz (28/07/73)

- Experiencia como docente: 8 años
- Técnico en Dirección de Fotografía
- Experto en Fotometría y Colorimetría

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

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 Icíar 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 más de 50 producciones, entre las que cabría recordar "Cachorro" de Miguel Albaladejo, "Te doy mis ojos" de Icíar 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 Aristarain. 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

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

Área de Producción Profesional de Videojuegos

D. José Luis Feito (12/02/58)

- Experiencia como docente: 24 años
- 1996 - 2001.- Productor Ejecutivo de FILMAX donde, entre otros, se produce el largometraje GOOMER, que gana el premio GOYA al mejor largo de animación en el año 1999. Inicia los rodajes de los largometraje EL CID y NOCTURNA, que ganarían el premio Goya a la mejores películas de animación en los año 2003 y 2006
- 1990 - 1996.- Desde su propia empresa audiovisual realiza como Productor reportajes, documentales, más de cien spots para televisión y una serie de animación digital para ANTENA 3 TV de 45 episodios
- 1985 - 1990.- Productor Ejecutivo en la empresa BLUE PENCIL, que realizaba sus trabajos para las Majors Norteamericanas DISNEY, WARNER, HANNA BARBERA, NELVANA y las europeas, CANAL + FRANCIA y ELLIPSE



D. Sergio Santos Núñez (16/02/80)

- Experiencia como docente: 2 años
- Ingeniería Técnica en Informática de Gestión (Univ. de Alcalá de Henares)
- 6 años de experiencia en el sector de los videojuegos, 3 años de experiencia en el extranjero (Inglaterra y Canadá). Proyectos recientes: FarCry 2, Shaun White Snowboarding, Perdidos: Vía Domus, The Fixer, X-Men 3: The Last Stand (PSP), Shadow of Aten y Lord of the Creatures
- Empresas: Ubisoft (estudio de Montreal), Climax Action (Portsmouth, UK), Silicon Garage (Madrid) y Arvirago Entertainment (Madrid)
- Publicaciones: D'Artiste Character Modelling 2, Exposé 5 y 6, Exotique 3, Elemental 3 y 3DCreative Magazine. Portafolio: www.sergio3d.com
- Instructor Certificado por Autodesk

D. José Antonio Navarrete (22/07/71)

- Experiencia como docente: 8 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 (16/05/70)

- Experiencia como docente: 6 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. Enrique Gato Borregán (26/04/77)

- Experiencia como docente: 4 años
- Ingeniero Técnico Informático por la UPM
- Ganador del Goya de Animación 2006 y 2008
- www.insidemotion.com
- Instructor Certificado por Autodesk

D. David Fernández Barruz (19/05/77)

- 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

Área de Aplicaciones Profesionales de Apple

D. Antonio Sarmiento Cárdenes (22/02/1971)

- Experiencia como docente: 6 años
- Apple Pro Certified Trainer en Final Cut Studio 2
- Licenciado en CC. de la Información (Comunicación Audiovisual) por la UCM
- Instructor certificado por Apple (T3) con más de 10 años de experiencia en programas de Formación Oficial de Apple en España

D. Pedro Alvera Fernández (27/07/73)

- Experiencia como docente: 7 años
- Apple Pro Certified Trainer en Final Cut Studio
- Instructor Certificado por Apple con más de 5 años de experiencia en programas de Formación Oficial de Apple en España
- Editor en LA NUBE STUDIO
- Colaborador de macuarium.com

D. Juan Ugarriza Moreno (14/06/72)

- Experiencia como docente: 3 años
- Instructor asociado al programa de Formación Oficial de Apple en **CICE**
- Editor Profesional en diversas compañías
- Realizador de videoclips, publicidad, etc.

D. Luis Miguel Soriano (26/03/70)

- Experiencia como docente: 9 años
- Apple Pro Certified Trainer en Final Cut Studio
- Realizador, operador de cámara y montador, para diferentes productoras y canales de televisiones
- Colaborador del programa de TVE "Al Filo de lo Imposible"
- Coautor de la guía "Final Cut Pro 6" (Anaya Multimedia)

D. Rubén Marqués Arenas (05/10/83)

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico superior en Realización de espectáculos y audiovisuales
- Máster en Edición y Postproducción digital con Sistemas Avanzados de Discreet Smoke y Flame
- Realización, edición y postproducción de vídeo durante 3 años en la empresa audiovisual MacGuffin



Área de Producción de Sonido Profesional

D. Michel Martín (13/04/65)

- Experiencia como docente: 11 años
- Diplomado en la Universidad Politécnica de Valencia en Sistemas de Audio y Sonorización
- Más de 25 años en el mundo del Sonido Profesional, habiendo trabajado en diversos estudios de grabación, como los legendarios estudios de la RCA, además de Sonoland, Eurosonic, Cinearte, entre muchos otros, y con artistas como: Víctor Manuel, Ana Belén, Hombres G, Los Ronaldos, Mastretta, Esclarecidos, La Frontera, Joan Valent & Ars Ensamble, Los Planetas, Nosotrash, Taller, Reincidentes, La Barbería del Sur, Duncan Dhu, Andrés Olaegui Quartet, Balboa, Room, etc.
- Experto en el mundo del sonido en directo, con una experiencia de más de 3.000 conciertos
- Realizó el primer diseño de sonido 5.1 para una gira, en el año 1995 para Nacho Cano y ha trabajado como Técnico Mezclador (FOH) con artistas como: Amaral, Estopa, Monica Naranjo, La Orejade Van Gogh, Pereza, Mastretta, Julieta Venegas, Fey, Joan Valent & Ars Ensamble, Los Pecos, Tontxu, La Union, Los Ronaldos, Boikot, Hamlet, Aviador Dro, Los DelTonos, Fangoria, Alaska & Dinarama, Los Planetas, Los Rodriguez, Lagartija Nick, Camarón de la Isla, Tomatito, Enrique Morente, José el Frances, Estrella Morente, Stars Big Band, Los Enemigos, Australian Blonde, Mercromina, Chucho, B.B. King, Kiko Veneno, Marta Sanchez, Ketama, Pedro Guerra, Rosana, El Duo Dinámico, Los Bravos, Alejandro Sanz, etc.
- Colaborador en diversas publicaciones de sonido profesional como, "Audio Profesional", y "Producción Audio"

Dña. Irene Vinader (05/10/83)

- Experiencia como docente: 4 años
- Diplomada en Sonido en la Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid (ECAM)
- Instructora Certificada por Digidesign para Pro Tools 101, 110, 201, 210 y 310 obteniendo el título de Operador Oficial de Pro Tools
- Asistente y 2ª Técnico de Sonido en los Estudios Takataka en múltiples producciones de música Pop, Publicidad y Música de Cine
- Técnico de Sonido en la obra de Teatro de danza contemporánea "Miedo", de Coral Troncoso y Nicola Rimbaud
- Diseño de sonido y Creación FX's para la adaptación de Fernando Méndez Leite al teatro de "La Calumnia." 2004
- Asistente Personal del Técnico José Vinader en numerosos proyectos de Música de Cine, así como musicales

D. Alberto Hernandez Serradilla (07/11/72)

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico de Grado Superior en Sonido

- Instructor Certificado por Digidesign para Pro Tools 101, 110, 201, 210 y 310 obteniendo el título de Operador Oficial de Pro Tools
- Ayudante de técnico de sonido en el estudio de grabación SOUND GARDEN PRODUCCIONES DE SONIDO, S.A.
- Ayudante de D. José Vinader para la banda sonora de Juan Bardem del film “El Próximo Oriente”
- Composición, Arreglos, Diseño Sonoro, Programación MIDI y Mezclas para el proyecto musical Nothvs Filivs Mortis

D. Andrés Núñez Bermejo (13/11/77)

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico de Grado Superior en Sonido
- Título de Realización de T.V.
- Operador de Digidesign Pro Tools HD
- Técnico de Sonido en CANAL+ y CANAL 40 TV (freelance)
- Técnico de Sonido con “Travel Sound” (Unidad Móvil de Grabación de conciertos en directo), trabajando con grupos como: Red Hot Chili Peppers, Maná, Rem, Miguel Ríos, Joaquín Sabina, Green Day, La Oreja de Van Gogh, Carlos Santana, Travis, Ketama, Carlos Núñez, Eminem, Eros Ramazzotti, La Unión, Sóber, Enrique Búmbury, etc.
- Técnico de Sonido en “Soundress Studios”, Mediapro en Unidades Móviles, Videoreport, IN & OUT y Canal Real Madrid TV entre otros

D. Marcos Gutiérrez de Rozas Gómez – Obregón (17/01/82)

- Experiencia como docente: 2 años
- Técnico de Grado Superior en Sonido
- Experto en Técnicas de Producción Musical, Diseño de Sistemas Certificado por MEYER SOUND y Ajuste y Medición de Sistemas Certificado por MEYER SOUND
- Operador de Digidesign Pro Tools HD
- Técnico independiente en los estudios Cinearte, habiendo trabajado en producciones con Plácido Domingo, Gordon Raphael, Celtas Cortos, Javier Alvarez, Tomasito, Josele Santiago, Niños Mutantes, ZATS, etc.
- Técnico independiente especializado en grabación y producción musical
- Técnico de grabación y de mezcla de: Celtas Cortos, Javier Baeza, Zeno and the Estoics (ZATS), Gorka Hermosa “Garua”, Michael Rose, The Abbissinians, Dave Barker, Lírico Class, Jabardeus “Male di Cantur”, Jabardeus “Jabardeus”, Black tide “No Reason”, Black Tide “Be Wise”, Willow Tree “Needs every day”, Willow Tree “Rasta thin set Away”
- Diversas colaboraciones con estudios de grabación, producción y postproducción



D. Juan Manuel Benavides (25/06/75)

- Experiencia como docente: 7 años
- Técnico de Sonido
- Experto en Técnicas de Producción y Postproducción de Sonido
- Operador de Digidesign Pro Tools
- Diversas colaboraciones con estudios de grabación, producción y postproducción

D. Pedro Barbadillo (24/11/75)

- Experiencia como docente: 4 años
- Técnico de Grado Superior en Sonido
- Operador de Digidesign Pro Tools
- Diversas colaboraciones con estudios de grabación, producción y postproducción
- Dos nominaciones a los premios Goya como ayudante de sonido

Área de Diseño Gráfico, Animación Web y Dirección de Arte**Dña. Carmen Collado Jiménez (03/12/65)**

- Experiencia como docente: 13 años
- Licenciada en Diseño, Centro Superior de Diseño de la Universidad Politécnica de Madrid
- Diplomatura en Tecnologías Multimedia
- Instructora de Adobe

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

- Experiencia como docente: 9 años
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Artes Gráficas. Universidad Politécnica de Valencia
- Instructora de Adobe

D. Manuel Barreda Terán (18/02/75)

- Experiencia como docente: 6 años
- Diplomado en Diseño Gráfico
- Diseñador Gráfico. Estudio de Comunicación Redondel
- Instructor de Adobe

Dña. Sonia Pamplona Roche (13/07/65)

- Experiencia como docente: 15 años
- Licenciada en Ingeniería Informática por la UPM
- Consultora Informática en Diseño y Nuevas Tecnologías
- Máster en Edición por la Universidad de Salamanca

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. Luis Herrero (25/12/77)

- Experiencia como docente: 3 años
- Experto en Producción Multimedia y Web con Flash CS4
- Experto en Motion Graphics y Streaming de Vídeo
- Diseñador freelance para Ogilvy, Delvico Redcell y 4oTV.
- Fundador del estudio Interactivo www.amidadesign.com

D. Manuel Álvarez González (12/11/1979)

- Experiencia como docente: 2 años
- Licenciado en Ingeniería Informática
- Experto en Desarrollo Web con Flash CS4 y lenguajes de servidor
- Programador creativo para WYSIWYG y Delvico.
- Jefe de Proyectos interactivos en BrainstantSoup
- Portafolio personal: www.notacube.com

D. Carlos Alcalde Olivera (09/07/75)

- Experiencia como docente: 2 años
- Ingeniería Industrial en la Universidad Carlos III de Madrid
- Director de Arte y Producción para diferentes agencias

D. Rodrigo Erades Alonso (25/08/1973)

- Experiencia como docente: 2 años
- Ingeniero Técnico en Topografía por la Universidad Politécnica de Madrid
- Programador freelance para diferentes agencias interactivas
- Experto en Actionscript 3.0 y BB.DD.



Dña. Gema de la Fuente Sánchez (22/02/73)

- Experiencia como docente: 7 años
- Licenciatura en Bellas Artes, especialidad: Audiovisuales U.P.V.
- Diseñadora freelance para diferentes agencias interactivas

Área de Arquitectura, Ingeniería Civil y Proyectos Arquitectónicos**D. Ignacio Thomas Tejedor (12/11/76)**

- Experiencia como docente: 9 años
- Licenciado en Arquitectura por la ETSAM. Universidad Politécnica de Madrid
- Experto en Iluminación avanzada con Vray
- 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: 8 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

Dña. Elena Cobos Aparicio (15/03/73)

- Experiencia como docente: 5 años
- En curso Licenciatura en Arquitectura - ETSAM - UPM
- Experta en Fotografía y Diseño Gráfico para varios estudios y agencias
- Instructora Certificada por Autodesk

D. Eduardo Rodríguez Malagón (11/06/80)

- Experiencia como docente: 4 años
- Diplomado en Gestión Comercial y Marketing por la Universidad Autónoma de Madrid
- Experto en Infoarquitectura y Animación 3D
- Diseñador 3D para varios estudios y agencias de Madrid
- Instructor Certificado por Autodesk

D. Alberto Díaz Gallego (01/09/65)

- Experiencia como docente: 13 años
- Diplomatura en Arquitectura de Interior
- Experto en Infografía y Arquitectura Interior
- Instructor Certificado 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.



Medios Técnicos y Equipamiento Informático

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 1.000 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.

Un Centro de Formación Líder necesita un equipamiento completamente profesional

Equipamiento General

- 3 servidores empresariales DELL Poweredge 2900 con 4 procesadores Intel Xeon Quad Core, 8 Gigas de memoria RAM y 1600 Gb de almacenamiento en configuración RAID 5 con tolerancia a fallos. Sistema Trend Micro Office Scan con protección centralizada.
- 19 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 JVC Pro HD GY-HD201 B para rodaje de CINE DIGITAL
- 1 MAGNETOSCOPIO BR-HD50E JVC
- 2 BATERIAS IDX-100E
- 2 ADAPTADORES GRAN ANGULAR WCV-82SC
- 2 BASES TRÍPODE KA-55IU
- 2 MONITORES DF-V100CGU
- 1 MAGNETOSCOPIO SR-DVM700E
- 2 TRÍPODES MANFROTTO 503-525PKIT
- 2 BOLSAS TRANSPORTE CÁMARA
- 2 ADAPTADORES DE 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

- Proyector 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 Digidesign 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

Descripción detallada de los equipos destinados para la formación Oficial de Digidesign

Sistemas de alumnos certificados por Digidesign modelo Apple Mac Pro con la siguiente configuración:

- Digidesign Mbox
- Teclados M-Audio Axion25
- Superficie de Control Command 8

Sistema del instructor certificado por Digidesign modelo Apple Mac Pro con la siguiente configuración:

- Apple Mac Pro con Digidesign Pro Tools HD 2Accel PCIe
- Superficie de Control Profesional C |24
- Tarjeta Pyro PCIe-64 Firewire 400x3
- M-Audio Axion25
- AVID MOJO SDI
- AKG 271 Studio
- Magnetoscopio JVC 3000U
- 96 I/O
- SYNC I/O
- M-Audio MidiSport 2x2
- Bomb Factory Pultec
- Bomb Factory Rude Compresor
- TL Space Plug in
- Smack Compresor TDM
- Digisnake Kit 4"
- Digidesign DINR TDM
- Surround Panner



- Instalación acústica en formato 5.1

Sistemas de Edición No Lineal

- 50 Sistemas de Edición no Lineal Avid Media Composer
- 17 Sistemas de Edición no Lineal Apple Final Cut Studio 2
- 19 Sistemas de Edición y Composición Xpress Studio (Avid 3D, Avid FX, Avid Xpress Pro, Avid - DVD y Avid Protocols)

Sistemas de Composición y Finishing. Sistemas Avanzados de discreet

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

Descripción detallada de los Sistemas Avanzados de discreet:

Sistema del instructor modelo HP 8600 con la siguiente configuración:

- HP 8600 con 4 x CPU Intel XEON Quad Core a 3,2 Ghz , 8 GB de RAM y un disco de sistema de 73 GB con OS Linux Red Hat Enterprise
- Monitor EIZO Profesional de 24"
- Discos de almacenamiento internos con capacidad de 1 Terabyte Raw.
- Tarjeta Gráfica Nvidia Quadro FX 5600
- Tableta Wacom Intuos A5 Wide

Sistema de respaldo 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 EIZO Profesional de 24"
- 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"

Sistemas de los 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"



flame®



flint®



smoke®



inferno®



lustre®

Equipamiento informático

- 53 Estaciones de Trabajo Profesionales Apple Mac Pro con doble procesador Intel Xeon Quad Core, 4 Gb de memoria RAM, 1 Tb de almacenamiento y Monitores TFT HD de 23”.



- 21 Estaciones de Trabajo Apple iMac de 24”.
- 300 Estaciones de Trabajo Profesionales DELL WorkStation 3400 con tarjetas profesionales Nvidia Quadro FX 3700. Estaciones SATA3 con 4 Gb de memoria RAM, procesadores Intel Quad Core y Monitores TFT de 22”/24”.
- 350 Tabletas WACOM, una en cada estación individual del alumno.
- Servidores de Hosting con Ilimitada Capacidad de Almacenamiento en Disco. Control de Bases de Datos en ASP, PHP y Coldfusion



Plató de CICE

Proyectores

- BALCAR 70176 QUADLITE 250 BASIC. Proyector 4 tubos 55W. Conexión directa a 220V, con regulación local. Incluye 8 palas de espejo, horquilla sin spigot, cable acabado en clavija Schuko y 4 tubos 3.200 °K. Consumo 250 W. 8.300 candelas, equivalente a un softlight de 1,25 KW.
- BALCAR 70166 DUOLITE 100 BASIC. Proyector 2 tubos 55W. Conexión directa a 220V, con regulación local. Incluye 8 palas de espejo, cable acabado en clavija Schuko y 2 tubos 3.200 °K. Consumo 125 W. 3.800 candelas, equivalente a un softlight ó miniiris de 650W.
- CYCLO PROYECTOR DE CICLORAMA/FONDOS. Proyector de 2 tubos de 55 W con palas directoras. Regulación local. Soporte giratorio. Perfil muy bajo (20 cm en condiciones de trabajo, especial para cicloramas y set virtuales de paredes bajas (entre 3 y 3,5 m de altura). Consumo 125 W. Incluye garra especial de cuelgue.
- CONTRA Proyector spot de luz fría con parábola intensificadora (35°). 1 tubo 42W, control local. Dimensiones mínimas, ideal para frontal-contra pequeñas salas.
- GARRA de cuelgue para proyector, para barra de 50mm.

Elementos de instalación y control

- CONTROL
 - Instalación eléctrica en parrilla para el estudio, incluyendo canalizaciones sobre parrilla hasta cuadro eléctrico.
- PARRILLA
 - Parrilla a medida, estructura de tubos de 50 mm para el total del estudio (5X6m aproximadamente), con espacio superior para la canalización de la instalación eléctrica y de control. Subparrilla compuesta por 6 barras de 2-3m de longitud, descolgadas de la parrilla a la altura de trabajo correspondiente para cada proyector.
 - SET Autoportante de madera, de aproximadamente 4,5m de anchura x 2,5 m de fondo en un lateral y 1,5 m de fondo en el otro lateral x 3m de altura, curvas entre paredes y curvas logarítmicas a suelo, paredes divergentes para mejorar la resonancia acústica, incluyendo suelo de linóleoum Rosco verde, acabado en pintura verde Rosco chromakey.
 - MONJE BM-CP4UP CAJA PLATÓ 4U Incluye conectores BNC, XLR macho y hembra.



Equipamiento Específico del Área de Fotografía Digital

Cámaras Reflex Profesionales Canon EOS 450D

Resolución de CCD: CMOS de dimensiones 22.20 x 14.80 mm.

Resolución: 12.4 MP totales (12.1 MP Efectivos)

Resolución: 4272 x 2848 píxeles

Otras resoluciones: 3088 x 2056, 2256 x 1504 píxeles

Distancia focal: Factor de multiplicación: 1.60 x

Pantalla LCD: TFT de 3.00 pulgadas

Resolución de pantalla: 230.000 píxeles

Tipo de enfoque:

- Automático
- Manual

Modos de exposición:

- Auto
- Manual
- Prioridad obturación
- Prioridad abertura
- Programa
- Escenas



Velocidad de obturación:

- Máxima 1/4000 s
- Mínima 30 s

Sensibilidad ISO: 100, 200, 400, 800, 1600

Balance de blancos:

- Auto y Manual
- Preconfigurados, 6 modos
- Manual
- Otros bracketing
- Ajuste fino

Disparo en ráfaga:

- JPEG, 53 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848
- RAW, 6 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848
- RAW + JPEG, 4 imágenes, 3,5 fps, 4272 x 2848

Temporizador: 2, 10 s

Memoria compatible: SD Card, SDHC

Formato de imágenes comprimidas: JPEG

Formato de imágenes sin comprimir: RAW

Batería incluida: Ión de litio (LP-E5), de 1080 mAh, recargable

Batería compatible: ión de litio

Interfaz: USB 2.0 y Salida A/V

Dimensiones: 128.8 x 97.5 x 61.9 mm

Peso: 475 g

Información adicional:

Sistema Integrado de limpieza EOS "EOS Integrated Cleaning System"



El sistema Canon incorporado de prevención del polvo utiliza tres métodos para que las imágenes no muestren motas de polvo:

- Materiales especiales para reducir la generación de polvo dentro de la cámara
- Una Unidad de Autolimpieza del Sensor que elimina mediante vibraciones el polvo acumulado en el sensor, cada vez que la cámara se enciende y se apaga
- Localización de las motas de polvo no eliminadas para su posterior eliminación con el software Digital Photo Professional.
- Pantalla LCD de 3,0" (7,6 cm) con Modo Visión en Directo "Live View Mode"

La luminosa pantalla LCD ofrece una definición nítida para la comprobación del enfoque y de la composición, con un aumento de 10x para mostrar detalles más finos. Cuando se dispara con la cámara desde posiciones poco habituales, el Modo de Visión en Directo "Live View Mode" permite la opción de encuadrar la imagen en la pantalla LCD, además de una selección de modos de enfoque.

Objetivos Canon 17-55 IS USM EF

Tamaño de la imagen	APS-C
Longitud focal equivalente en 35 mm	27-88
Ángulo de visión (horizontal, vertical, diagonal)	48° - 15° 40', 68° 40' - 23° 20', 78° 30' - 27° 50'
Construcción del objetivo (elementos/grupos)	19/12
Abertura mínima	22
Distancia mínima de enfoque	0,35
Aumento máximo (x)	0,17 (a 55)
Información de la distancia	Si
Estabilizador de la imagen	3 pasos
Motor para el AF	USM de anillo
Aumento con el tubo de extensión EF12 II	0,45-0,23 ¹
Aumento con el tubo de extensión EF25 II	1,71-0,51



Objetivos Canon 100/2.8 EF-S USM Macro

Objetivo autofocus para macrografía, con aumentos hasta la proporción 1:1 (tamaño real). El enfoque interno posibilita trabajar a una distancia de 149 mm (1x). La inclusión en un grupo flotante de tres elementos garantiza una perfecta delineación a todas las longitudes focales. Incorpora un micromotor de anillo USM para la activación silenciosa del enfoque automático de alta velocidad, además de disponer de enfoque manual en todo momento. El anillo de montura para trípode (opcional - con adaptador) permite girar el objetivo para enfocar tanto vertical como horizontalmente.



Objetivos Canon 70-300 USM EF III

Nombre	EF 70-300 IS USM
Ángulo de visión (horizontal, vertical, diagonal)	29° - 6° 50´ 19° 30´ - 4° 35´ 34° - 8° 15´
Construcción del objetivo	15/10
Número de palas del diafragma	8
Abertura Mínima	32-45
Distancia mínima de enfoque	1,5
Aumento máximo	0,26 (a 300 mm)
Estabilizador de la imagen	3 puntos
Diámetro del filtro	58
Diámetro máximo por longitud	76,5 x 142,8
Porta filtros para filtros de gelatina IV	(3)



Material adicional

5	Baterías complementarias
3	Flashes Metz 48 AF-1 DIG E TTL II
4	Pilas AA 2700 mAh - 6 blister
3	Cargadores para pilas tipo AA
5	Filtro UV Hoya 67mm
2	Filtro UV Hoya 58mm
2	Filtro UV Hoya 52mm
5	Gamuzas de limpieza
2	Sistema de limpieza para sensores
7	Tarjetas SD 2 Gb Sandisk
5	Bolsa Cullmann ultralight mini 500
2	Fotómetro/Flashímetro Sekonic L308s
2	Trípode Slik 400 DX Pro

Escáner plano/transp. Canonscan 4400F

- Profundidad de color de 48 bits, 4800 x 9600 ppp
- Adaptador de película – tira de película de 6 x 35mm y diapositivas de 4 x 35mm
- Motor de lectura súper rápida
- Eliminación de polvo/arañazos de las fotos con QARE Nivel 3
- Completo paquete de software
- USB 2.0 Hi-Speed
- 7 botones EZ
- Modo multifoto rápido
- Avanzada tapa articulada en Z

Calibrador de pantallas Eye-One display

Sistema Iluminación en Clase:

- Paraguas Photoflex 114 cm. - 2 unid.
- Rótula portaflash - 2 unid.
- Pie de foco Elinchrom - 2 unid.
- Células fotosensibles Hama - 2 unid.
- Cable sincro Metz 5 mts.
- Reflector 5 en 1 de 82 cm.
- Zapatas de conexión - 3 unid.
- Soporte para fondos Cromalite
- Ciclorama Novoflex 120x80 cm



Programa de Estudios

Módulo 1. Arquitectura Profesional con Autodesk Revit Architecture 2010. Diseño Paramétrico

Introducción al B.I.M.

- La nueva manera de elaborar proyectos de Arquitectura y de Arquitectura de Interiores, Modelado de Información de Edificios (B.I.M.)
- Conceptos básicos. Líneas y grosores de línea en los planos. Vistas en Arquitectura. Escalas. Maquetación de planos

Características y conceptos a aprender del software

Interfaz Básica

- Barras de Herramientas y Herramientas de Editar
- Barra de Opciones con el selector de tipo y cuadro de propiedades del elemento
- Navegador de Proyectos para la localización de todas las vistas del proyecto y familias cargadas
- Barra de Diseño. Los cajones con herramientas con títulos como: Básicos, Vista, Modelado, Diseño, Modelado, Solar, Masa, Habitación y Área, Estructural y Construcción
- Barra de estado, Información del programa al nuevo usuario
- Barra de herramientas de Vista
- F1 – Ayuda del programa. Uso por índice y búsqueda de conceptos

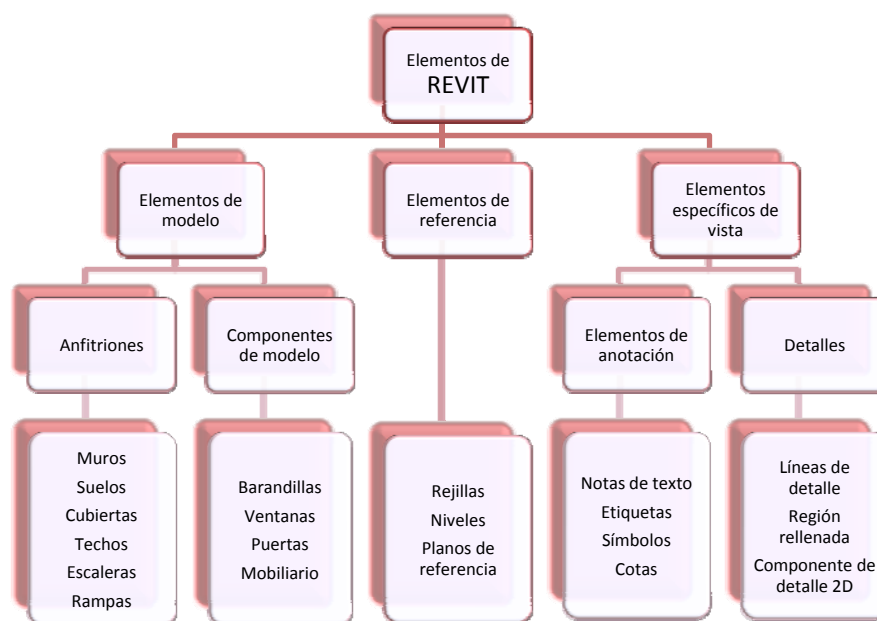
Definiciones

- Niveles, Elementos, Modelo (huésped frente a hospedado), Vista, Anotación (anotación frente a dato), Proyecto, Plantilla, Componente, Categoría, Planos y Boceto
- Familias y tipos. Parámetros de ejemplar o de tipo. Cargar familias al proyecto

Teoría de objetos

Los edificios se crean añadiendo elementos a un diseño. En proyectos, Revit Architecture usa 3 tipos de elementos:

- Elementos de modelo, que representan la geometría 3D real de un edificio. Aparecen en vistas relevantes del modelo. Muros, ventanas, puertas y cubiertas son ejemplos de elementos de modelo
- Elementos de referencia, que ayudan a definir el contexto del proyecto. Rejillas, niveles y niveles de referencia son ejemplos de elementos de referencia
- Elementos específicos de vista, que aparecen sólo en las vistas en que se encuentran. Son útiles para describir o documentar un modelo. Cotas, etiquetas y componentes de detalle 2D son ejemplos de elementos específicos de vista



Hay dos tipos de elementos de modelo:

- Anftriones (o elementos anftriones), normalmente construidos in situ en el solar de construcción. Muros y cubiertas son ejemplos de elementos anftriones
- Componentes de modelo, éstos son todos los demás tipos de elementos en el modelo de construcción. Ventana, puertas y armarios son componentes de modelo

Hay dos tipos de elementos específicos de vista:



- Elementos de anotación, componentes 2D que documentan el modelo y mantiene la escala en papel. Cotas, etiquetas y notas clave son ejemplos de elementos de anotación
- Detalles, elementos 2D que proporcionan detalles sobre el modelo de construcción en una vista particular. Líneas de detalle, regiones rellenas y componentes de detalle 2D son ejemplos de detalles

ELEMENTOS DE MODELO. ANFITRIONES

Suelos

- Suelo con boceto. Suelo definiendo muros. Creación de suelos inclinados gracias a la definición de pendiente
- Modificación de suelos ya realizados. Manejo de los tipos y modificación de la estructura de un suelo
- Colocación de borde de losa. Personalización del borde de los

Techos

- Techos a partir de muros y habitaciones. Techos compuestos. Necesidad de techo ante la colocación de componentes dependientes de techo

Muros

- Tipos de muro: Básicos, Apilados. Estructura y parámetros. Barridos y telares de tipo u hospedados
- Muros cortina de sistema. Elementos de generación de muros cortina personalizados: rejilla, montantes y paneles. Colocación de puertas y ventanas en muros cortina. Personalización de paneles
- Muros incrustados
- Modificaciones de los muros: unión de geometría, edición de perfil para la modificación de los alzados del muro, enlaces de muros en la base o en la parte superior
- Modificación de las vistas de las uniones en vistas de planta y de sección

Cubiertas

- Estructura en capas de la cubierta
- Creación de cubiertas por perímetro. Cubiertas con alero, concepto de definición de pendiente
- Creación de cubiertas y por extrusión
- Unir muro a cubierta, Unir cubierta a cubierta
- Cubiertas avanzadas. Cubiertas por lado
- Cubiertas curvas, Cubiertas cúpulas, Flechas inclinadas, Sofitos, imposta, canaleta, Usar cubiertas creadas in situ para ir más allá del concepto tradicional de cubierta

Escaleras

- Introducción. La escalera como estructura. Escaleras sobre zancas o sobre losa. Tipos de escalera en la arquitectura: Imperiales, en U, en L compensadas, de un solo tramo y de caracol
- Componentes de la escalera. Vigas zancas, losa, contrahuella y huella
- Creación de Escaleras en Revit. Por tramo, con contorno y contrahuellas. Escalera totalmente personalizada
- Modificaciones de tipo de escalera. Parámetros de ejemplar y de tipo

Rampas

- Elemento rampa en Revit
- Parámetros de tipo y sus posibles modificaciones

ELEMENTOS DE MODELO. COMPONENTES DE MODELO

Barandillas

- Tipos de barandillas. Creación de nuevos tipos a partir de las existentes
- Creación de tramos de barandilla. Vinculaciones a escaleras, losas y rampas
- Modificaciones de los tramos existentes

Ventanas

- Inserción de los tipos de ventanas existentes. Necesidad de la existencia de muro para su inserción
- Creación de nuevos tipos partiendo de las familias del proyecto
- Modificación de las puertas del proyecto. Cambio de tipo, cambio de orientación y de oscilación. Otras propiedades
- Cargar ventanas de la librería métrica de Revit
- Creación de una familia personalizada de ventanas

Puertas

- Inserción de los tipos de puertas existentes. Necesidad de la existencia de muro para su inserción
- Creación de nuevos tipos partiendo de las familias del proyecto
- Modificación de las puertas del proyecto. Cambio de tipo, cambio de orientación y de oscilación. Otras propiedades
- Cargar puertas de la librería métrica de Revit
- Creación de una familia personalizada de puertas



Mobiliario

- Herramienta Componente de Revit. Inserción de los componentes existentes
- Cargar componentes de la librería métrica de Revit
- Creación de una familia personalizada de mobiliario

ELEMENTOS DE ANOTACIÓN. COTAS

- Uso de cotas temporales en Revit. Manejo de cotas permanentes. Conversión de temporales a permanentes
- Tipos de cota. Modificación de unidades, tamaño y tipo de letra de la cota
- Permanentes: Lineal, angular y radial, Longitud de sintaxis, Acotaciones a referencias individuales o a objetos completos
- Modificación de cotas: mover las líneas de referencia, Cotas de multireferencia, Cota de longitud, Cotas a centros, caras y núcleos de un muro, Propiedades de cota
- Igualar cotas. Herramienta EQ

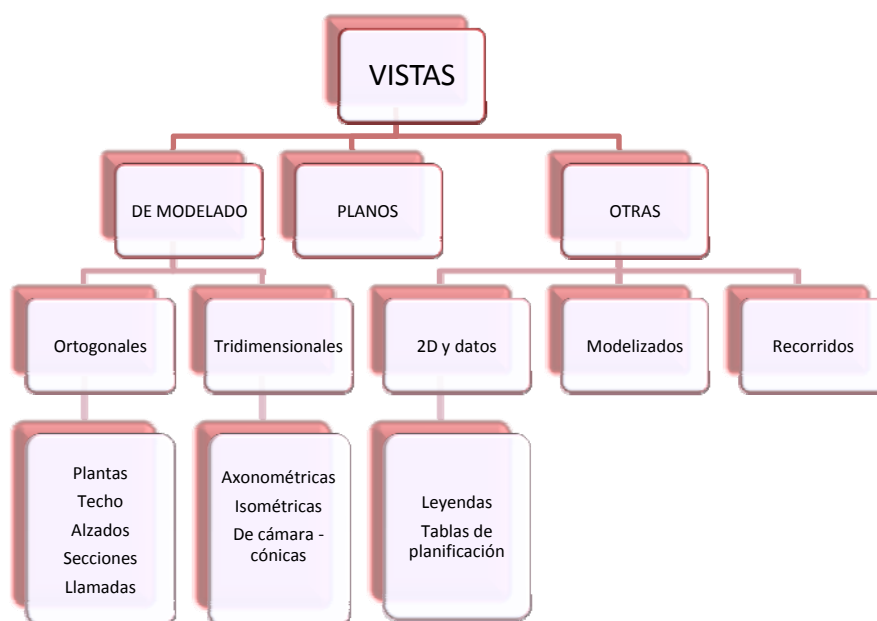
ELEMENTOS DE REFERENCIA. REJILLAS, NIVELES Y PLANOS DE REFERENCIA

- Niveles, planos de referencia y rejillas. Normas para guiar la evolución de las ideas
- Definiendo relaciones. Alineamientos y cotas
- Niveles por defecto, Establecimiento de niveles, Vistas asociadas, Enlazar muros y techos a los niveles
- Recursos para el dibujo en 2D, Planos de referencia implícitos para vistas, Seleccionar un plano de trabajo, Dimensionar hasta o desde un plano de referencia
- Añadir planos de referencia en modo boceto
- Alineamiento. La herramienta Alinear, Restringir a alineamientos
- Rejilla
- Nombrar el set de planos de referencia, Mostrar por defecto en varias vistas, Crear
- Dimensionar, Nivelar, Rejilla en un nivel subyacente

REPRESENTACIONES

- Conceptos Vista y representación. Anotaciones mejorando la información que ofrece la vista
- Parámetros de los distintos tipos de vista
- Vistas múltiples similares con diferentes propiedades. Duplicidad de vistas, copiar con y sin detalle. Vincular vistas
- Visibilidad. Navegación y uso del zoom. View Cube y Steering Wheels.

- Mostrar u ocultar cosas. Limpieza de dibujo. Aislar objeto o categorías
- Diseñar rellenos frente a patrones de superficie
- Crear vistas Ortogonales: de Planta, de techo. Alzados, Secciones. Cambiar los parámetros de una vista (Subyacente, Rango de vista, etc.)
- Estilo de los gráficos del modelo: Estructura alámbrica, Línea oculta, Sombreado, Sombreado con bordes.
- Nivel de detalle bajo, medio y alto para el buen manejo de información del proyecto a diferentes escalas
- Vistas 3D axonométricas y de cámara (cónicas). Edición y modificación de cámaras
- Planos. Creación de planos. Colocación de las vistas en el plano



TEORÍA DE FAMILIAS Y FAMILIAS JERARQUIZADAS

- Bibliotecas de familia exteriores
- Examinar los tipos disponibles instalados, sitio web de Autodesk, otros sitios web, Cargar y descargar
- Cargar familias, Editar parámetros de un tipo, A través de la lista de familias en el Navegador de Proyectos, A través del comando Nuevo, del menú de Edición, Crear nuevos tipos, Duplicar tipos, A través de Editar características, de la Barra de Opciones
- Edición de tipos. Duplicar y creación de nuevos tipos
- Los tipos de familias son:
 - Familias sistemas y alquiladas como familias externas. Muros, escaleras, rampas, techos, y suelos
 - Familias externas, bibliotecas: puertas, ventanas, mobiliario, etc.
 - Familias in situ, generadas en el propio proyecto
- Tipos de parámetros
 - Parámetros de tipo



- Parámetros de ejemplar
- Familias dentro de familias
- Manejo de planos de trabajo. Creación de planos para crear familias. Nombrar planos de trabajo. Colocación de los planos de trabajo para trabajar en ellos
- Nuevas familias de la biblioteca de familias, Introducción al Editor de Familias, Guardar Familia desde un comando del Proyecto, Editar in situ en el proyecto

Parámetros

- Crear parámetros para mayor versatilidad en las familias. Tipos de parámetros: de material, de longitud, de visibilidad, de texto, etc.

Creación de familia o componente

- Acceder al Editor de Familias, Instalación individual, Desde el proyecto, Componente Plantilla de Familia
- Proceso de Diseño Herramientas de geometría 3D, Sólidos: Extruir, Revolución, Barrer, Fundir y Fundidos de barrido, Vacíos: Extruir, Revolución, Barrer, Fundir y Fundidos de barrido, Líneas simbólicas, Control de Visibilidad, Mediante propiedades de visibilidad, Mediante propiedades visibles, Mediante subcategoría, Planos de referencia y líneas de referencia, Alineación con o sin restricción, Cotas, Etiqueta (parámetros), Cerradura estática (restricción explícita), Texto y modelo de texto, Parámetros, Tipos, Fórmulas lógicas "si no", Parámetros implícitos
- Secuencia: líneas de referencia, parámetros, sólidos o vacíos, líneas simbólicas, Dibujar primero, establecer los parámetros luego
- Cargar y recargar familias, Editar familias que han sido colocadas en un proyecto, Eliminar familias que han sido colocadas en un proyecto, Creando tipos de familia, Crear tipos dentro de un proyecto

Crear familias ejemplo como:

- Perfiles: Crear, editar, y utilizar perfiles. Barrido, telar. Tipo de muro horizontal, Aplicado verticalmente, Caras de cubierta y losa, Barandilla
- Instalación de iluminación
- Mobiliario
- Bloques de título o carátulas
- Títulos
- Etiquetas

MODELIZADOS

- Creación de vistas para modelizar. Mejora de las vistas de cámara
- Materiales actuales del proyecto. Modificación de los existentes
- Creación de materiales para el proyecto. Sombreados y Mapas
- Resolución del modelizado. Exportación de la imagen del proyecto

SOLAR

- Superficie Topográfica
- Importada, Dibujada, Puntos de alzado, Propiedades, Contornos y niveles, Superficie dividir/fusionar
- Región nivelada. Plataformas con modo boceto, creación y edición
- Líneas de propiedad
- Componentes de solar
- Aparcamiento, Región nivelada, Árboles y plantas

DATOS NO GRÁFICOS - ESQUEMAS, LENGÜETAS Y LEYENDAS

- Etiquetas de puerta, Etiquetas de habitación, Etiquetas de uso
- Habitaciones. Cálculos de área, perímetro y volumen
- Nombres de habitación, Áreas y columnas, Etiquetas de habitación
- Esquemas
- Qué son. Definir esquemas. Etiquetas de propiedades de los esquemas. Aplicar una frase a un esquema. Fórmulas en los esquemas
- Color de relleno
- Crear, Cambiar la representación, Cambiar los colores
- Leyendas
- Crear leyendas, Añadir símbolos, cotas, y texto a las leyendas

RELACIONES ENTRE PROGRAMAS

- Importar y exportar archivos de formato AutoCAD
- Vincular un archivo de Revit con otro
- Exportación de imágenes modelizadas, vídeos elaborados con recorridos

MAQUETACION DE LOS PLANOS DEL PROYECTO

- Maquetar planos de Plantas y secciones acotadas, alzados, vistas 3D, planos de instalaciones, planos de carpinterías, de áreas o habitaciones, de detalles constructivos usando la gama de escalas desde 1:1000 a 1:5

GRUPOS

- Creación de grupos
- Edición de grupos. Añadir al grupo, quitar del grupo
- Repetición del grupo desde el navegador de proyectos



MASAS

- Concepto de masa. Herramienta de modelado de edificios con formas más complejas. Manejo de visibilidad de la masa en el proyecto
- Creación de Masas. Herramientas de modelado (extrusión, fundido, fundido de barrido, barrido y revolución)
- Modificación de la masa. Edición y restauración de los elementos generados por ella
- Creación de suelos, sistemas de muro cortina, muros y cubiertas en una masa
- Cargar y crear familias de masa

SUBPROYECTOS

- Usuarios múltiples. Con las múltiples hojas de trabajo de Autodesk Revit los usuarios pueden acceder a la base de datos, o modelo constructivo a la vez. El programa tiene los derechos de cada objeto, previniendo que dos usuarios puedan editar el mismo archivo a la vez
- Bloqueo y comprobación. Una forma de aprovechar esta idea, sin atar a todos los usuarios a una única máquina, es permitir a los usuarios “comprobar” las secciones de un modelo. Pueden realizarse modificaciones únicamente a una parte y cuando están realizadas debería volver a comprobarse la sección. Eso hace que la modificación de una única transacción atómica pueda ser cargada en el reverso si es necesario
- Proceso para la creación de un fichero madre
- Creando ajustes de trabajo, y ajustes de trabajo editables
- Trabajar desde una copia local, pedir prestados elementos
- Hacer peticiones y aceptar peticiones de otros
- Comprobando en cambios
- Ajustes de trabajo no editables
- Añadir elementos al subproyecto
- Seleccionar elementos en los subproyectos
- Visibilidad. Ver los últimos cambios
- Selectivamente abierto
- Regreso a versiones anteriores del proyecto

EL TIEMPO EN EL PROYECTO - FASES

- Concepto de fase. El tiempo en el proyecto. Introducción al trabajo con fases
- Creación y modificación de Fases en el proyecto
- Filtros de fase para cada vista, Propiedades de la fase de vista, Fases con esquemas, Propiedades de fase para modelar componentes, Trabajo con las vistas para la creación de los elementos en el tiempo – la fase – de creación de los mismos

- Demolición. Propiedades de los elementos de desaparecer del proyecto en una determinada fase
- Maquetación de planos presentando las distintas fases del proyecto

VARIACIÓN – OPCIONES DE DISEÑO

- Autodesk Revit: Opciones
- Concepto de Opciones en Revit. Introducción al trabajo con Opciones de diseño
- Creación de Opciones en un proyecto. Opción primaria y opciones secundarias Hacer una opción primaria
- Colocación de vistas para cada opción de diseño. Trabajo desde las vistas configuradas para cada opción
- Elaboración de elementos comunes en todas las opciones
- Editar una opción para la creación de elementos pertenecientes a la misma
- Ver las modificaciones de visibilidad
- Maquetación de planos presentando las distintas opciones de diseño del proyecto

Módulo 2. Mediciones y Presupuestos de obra. Presto

Mediciones y Presupuestos. Presto

El objetivo de las nociones básicas de Presto que presentamos es la realización y presentación de un presupuesto para el cliente para lo que previamente calcularemos el costo total mediante la identificación de las partidas y la cuantificación de todos los elementos que la componen.

Aspectos Generales del Programa

- Creación de presupuestos, reformados, ofertas, licitaciones y certificaciones
- Utilización de informes predefinidos para imprimir todo tipo de documentos
- Personalización y preparación de nuevos informes
- Aplicación de líneas detalladas de medición para el presupuesto, la certificación, la ejecución o el objetivo de coste
- Medición de planos en DXF
- Costes previstos periodificados. Comparación de costes previstos, costes reales e ingresos y sus desviaciones
- Exportación a formato XLS (Microsoft Excel)
- Costes reales por centros de coste. Partes de obra



Creación de un Nuevo Proyecto

- Definición del camino de proyecto, nombre y plantilla. Elección de formato: compacto PZH (monousuario) o clásico Btrieve PZ8 (multiusuario)
- Ventana "Propiedades de Obra". Definición de los Datos, opciones de cálculo, redondeo y registros
- Personalización de la interface de trabajo. Elección de columnas visibles

Ingreso de Datos

- Elección de códigos para capítulos, subcapítulos, partidas y conceptos
- Estructuración y desplazamiento dentro del árbol de proyecto
- Comandos rápidos
- Capítulos, partidas y conceptos
- Base de datos. Copia de referencias
- Códigos duplicados
- Columna de información. Códigos utilizados (suministros, imágenes, documentos de control, detalles, notas, pliegos, indicador de descomposición, textos asociados, fases y estados de pago)
- Filtros por máscara, por expresión, por campo o por palabras
- Protección de columnas
- Cálculo de porcentajes
- Importación / exportación de datos entre Presto y Microsoft Excel

Asociación de Datos

- Asociación de archivos de texto, imagen, ficheros de dibujo (formatos DXF, WMF y DWG)

Líneas de Medición

- Asociación de líneas de detalle a cada partida de un presupuesto
- Columnas fase, comentario, cantidad y dimensiones
- Utilización de plantillas para las líneas de medición
- Modificar líneas de medición

Medición Manual / Automática

- El objetivo de las mediciones automáticas es el automatizar el resultado de las mediciones a partir de un plano digital previamente generado
- Preparación del plano y la partida a medir
- Valores por defecto de un plano

- Capas y zonas de medición
- Medición de líneas continuas y descuento de vanos
- Medición de partidas volumétricas, superficiales y lineales
- Combinación de mediciones manual y automática

Diseño / Generación de Informes

- Propiedades de los elementos de Presto Informes
- Propiedades del informe
 - Propiedades comunes a las secciones
 - Propiedades específicas de la sección Elemento
 - Propiedades comunes de los controles
 - Propiedades comunes del Control Cuadro de Texto
 - Propiedades del Control Gráfico
- Personalización de un informe a partir de uno predefinido
- Creación de nuevos informes
- Generación de Presupuesto y Mediciones (PRSMED) y Resumen de presupuesto (RESMED)

Módulo 3. Organización y Gestión de Proyectos Arquitectónicos. Microsoft Project 2007

Introducción a Microsoft Project

- Gestión de proyectos con Microsoft Project
- Conceptos generales de la interfaz, análisis de vistas e informes

Introducción a los Diagramas de Gantt

- Definición de un nuevo plan de proyecto
- Propiedades de proyecto

Creación de Listas de Tarea

- Introducción a los conceptos de tarea, hito
- Establecimiento de calendarios y horarios laborales de un proyecto
- Estimación de las duraciones de las tareas
- Definición y duración de tareas e hitos
- Organización de las tareas en fases. Vinculación y superposición de tareas



Configuración de los Recursos

- Definición y configuración de los recursos humanos, de equipamiento y materiales
- Establecimiento de los costes de los recursos
- Ajuste individualizado del horario laboral para los recursos humanos

Asignación de Recursos a las Tareas

- Asignación de los distintos tipos de recursos a las tareas
- Vinculación de recursos adicionales a las tareas

Formato e Impresión de Proyectos

- Creación de vistas de Diagrama de Gantt personalizadas
- Representación de objetos en un Diagrama de Gantt
- Creación de informes personalizados
- Formato e impresión de los informes

Gestión de un Proyecto

- Seguimiento del progreso de las tareas
- Refinamiento de los detalles de las tareas
- Refinamiento de los detalles del recurso y de la asignación
- Organización y formato de los detalles del proyecto
- Publicación de la información del proyecto on-line
- Visualización e informe del estado de proyecto

Módulo 4. Modelado y Animación de Proyectos de Proyectos Arquitectónicos

Introducción y Presentación. Tecnología 3D

- Aplicación de la tecnología 3D en los procesos de elaboración
- Aplicaciones del diseño 3D. Arquitectura, Ingeniería, publicaciones diarias, cine y televisión, telemedicina, realidad virtual, simulaciones y testeos, escenografía virtual, imágenes cuya filmación es costosa y difícil
- Proceso integral de "diseño asistido por ordenador".
- Los métodos constructivos como fundamento para el modelado 3D. La lógica de la edificación aplicada al proyecto infográfico.
- El ordenador como una herramienta más de expresión gráfica. El uso de otras técnicas y estéticas, Acuarelas, grafitos, tintas, etc.
- Teoría de la estética particular de la infografía.

- Esquematación previa. El uso de "Story Board" o esquemas de distribución gráfica. Lo que se quiere decir, como se quiere decir, los medios que se tienen.

Conceptos Básicos de Hardware y Software

- Requerimientos de Hardware: Placa base, Procesador, RAM, Tarjeta Gráfica, Disco Duro, Monitor
- Requerimientos de Software: Sistemas operativos, NT, Windows 2000, XP, Vista. Ventajas de la integración de la tecnología 64 bits

Módulo 4.1. Interface y Áreas de Trabajo de 3ds Max 2010

El Espacio 3D en 3ds Max 2010

- Ejes, X, Y, Z. Dimensiones del espacio
- Intersección de ejes, origen de coordenadas, (0,0,0)
- Valores positivos y negativos de los ejes de coordenadas
- Planos. Articulación del espacio
- Planos de construcción, planos ortogonales

Configuración de Sistema y Menús

- Configuración de sistema
- Configuración de Visores
- Personalización de Interfaz de Usuario
- Nueva Interfaz de Usuario por defecto en Max 2010. VizDesign

Zooms y Cursores. Navegación en Interfaz

- Zoom. Zoom, 4 Ventanas. Zoom Extensión. Zoom Ventana. Zoom Panorámico. Orbitador. Maximizador, Minimizador
- Steering Wheel y Hypercube como sistemas de navegación universal Autodesk

Rejilla y Snap. Ayudas al Dibujo

- Rejilla como plano de construcción.
- Configuración y uso de la rejilla. Espacio de rejilla.
 - Configuración del SNAP. Tipos de SNAP, 3D, 2.5D, 2D
 - Tamaño de la aproximación y tamaño del "Pick Box"
- SNAP angular. SNAP Porcentual

Unidades

- Unidades genéricas y unidades normalizadas. Conversión de archivos entre diferentes sistemas de unidades



- Trabajo con decimales, (menú "Preferences")
- Conversor automático de unidades, (menú "Preferences")

Modelado: creación de entidades 2D (Primitivas 2D)

- Teoría sobre geometría 2D. Errores tipo de "ACAD"
- Tipología de los elementos en objetos 2D
- Color de visualización en pantalla de los objetos
- Nombre de los objetos. Herramienta para renombrar
- Primitivas 2D. Métodos y parámetros de creación de formas. Uso de la cuadrícula como elemento de apoyo
- Líneas "Renderizables"
- Parámetros de interpolación. "Steps"

Modelado: creación de entidades 3D (Primitivas 3D)

- Teoría sobre geometría 3D
- Tipología de los elementos en objetos 3D
- Teoría sobre polígonos 3D. Normales y visibilidad de caras
- Primitivas 3D. Métodos y parámetros de creación

Propiedades y Pivotes de los Objetos

- Pivotes de modificación. Centros de los Objetos. Transformaciones con distintos tipos de ejes. Transformaciones de varios objetos en simultáneo
- Propiedades de los objetos
- Propiedades de Visualización de objetos
- Xform, resetear punto de pivote. Pivote de trabajo

Visualización y Selección de los Objetos

- Selección de objetos. Ventajas del nuevo cuadro de selección
- Filtros de Visualización de Entidades y Filtro de selección de entidades
- Scene explorer
- Ocultar Objetos y Congelar Objetos

Trabajo con Grupos

- Creación de Grupos [Ctrl+G]
- Desagrupamientos
- Abrir y Cerrar Grupos [O], [Ctrl+O]
- "Attach" y "Detach"
- Eliminación de Grupos

Mover, Rotar, Escalar. Copias y Referencias

- Mover
- Rotar
- Escalar. Uniforme. No Uniforme, "Squash"
- Bloqueo de Ejes
- Copiar y Referenciar.
- Transformaciones con diferentes centros

Simetrías, Alineamientos, Matrices. Herramientas de espaciado.

- Simetría
- Alinear. (Objetos, normales, cámaras, luces, etc.)
- Matriz 2D, 3D
- Herramienta de espaciado

"El Stack" (Catálogo de modificadores o histórico de objetos o histórico)

- Trabajo con "Stack", Teoría
- Trabajo por niveles. Retroactividad de niveles. Copia de modificadores
- Configuración y Opciones. Botones de acceso rápido a modificadores

Módulo 4.2. Técnicas de Modelado con 3ds Max 2010

El apartado de modelado cubre todo el contenido necesario para el levantamiento en 3D del volumen arquitectónico, así como todos los elementos que pudieran ser necesarios para elementos de interiores (Mobiliario, elementos de un aseo, tejidos, objetos de diseño etc).

Modelado mediante Splines

- "Sub-Objetos"
 - Vértice
 - Segmento
 - Línea
- Tangentes. "Corner, Bezier, Bezier-corner, Smooth"
- Números de vértices
- Modificadores Sección transversal y superficie
- Booleanos entre formas
- Asociar y disociar formas. (Attach-dettach)

Modelado mediante mallas / Poligonales

Editar malla/ Editar poligonal

- Sub-Objetos



- Vértice
- Arista
- Polígono
- Cara
- Elemento
- Edición de geometrías. Malla clásica frente a malla poligonal. Técnicas de modelado mediante malla poligonal
- Trabajos con Ids
- Grupos de Suavizado

Editar Corrector (Edit Patch)

- Sub-Objetos
- Vértice
- Arista
- Corrector
- Asa (Tangente)
- Elemento
- Ventajas de los correctores en el modelado arquitectónico con base CAD

Modelado mediante modificadores

- Selección de modificadores aplicables a la infoarquitectura: Bend, Cloth, Cap Holes, Displace, Garment Maker, FFD, Lattice, Linked Xform. MeshSmooth, Normal, Noise, Optimize, Path Deform, Patch Deform, Shell, Slice, Smooth, TurboSmooth, así como cualquier otro modificador que se presente útil en los ejercicios planteados por el instructor

Modelado de Objetos de composición

- Terrenos (Terrain)
- Fusforma (Shapemerge)
- Conectar (Connect)
- Dispersar (Scatter)
- Conformar (Conform)

Operaciones “Booleanas”. (Boolean, Proboolean, Procutter)

- Teoría sobre operaciones “booleanas”
- Operando “A” y operando “B”
- Interactividad de las “booleanas”. Transformaciones a “operandos”. Trabajo con sub-objetos en “booleanas”
- Extracción de “operandos”
- Axonómicas seccionadas. Utilidades
- Uso del proboolean como sistema de optimización de mallas o de reparametrización poligonal

“Loft” o “Solevados” / Modificador “Sweep” o “barrido”

- Teoría sobre extrusiones por trayectorias no lineales con sección variable. Aplicaciones
- Ajuste de formas a trayectorias
- Resolución de malla
- Deformaciones. (Scale, Twist, Teeter)
- Ventajas y desventajas del Loft frente al modificador Sweep

Modelado con Referencias Externas

Cada día resulta más sencillo abarcar proyectos de gran envergadura, con millones de polígonos. Para facilitar el trabajo, es necesario conocer las referencias y los proxies (de objetos y texturas) para un trabajo fluido en el visor.

- XRef Object.
- Xref Scene

Módulo 4.3. Técnicas de Iluminación con 3ds Max 2010

Este apartado engloba todos los motores integrados en MAX, así como el renderizador externo VRAY, considerado hoy en día como el motor más adecuado para el render arquitectónico.

Iluminación I: Conceptos Teóricos

- Propiedades físicas de la Luz
 - Reflexión
 - Refracción
- Conceptos generales de la luz. Intensidad, caída, haz, ángulo entre recta de proyección de la luz y la superficie

Iluminación II: Tipología de luces en 3D

- Luces Estándar frente a luces fotométricas.
- Incorporación de luces específicas de motores de render (Mental Ray y V-Ray)
- Luces IES. Sistemas de iluminación por archivo. Iluminación por entorno. Uso de archivos EPW con Mental Ray

Iluminación III. Parámetros de control

- Intensidad - Color
- Rangos (Atenuación)
- Proyección de Sombras (Tipos de sombras: Mapas de sombras, sombras Raytraced y sombras de área bajo los distintos motores de render)



Iluminación IV. Técnicas de Iluminación

- Escalado de luces “OMNI”
- Iluminación por perpendicularidad de planos. Ángulos de Incidencia
- Luces Principales Vs. Luces de relleno. Modelos de Iluminación
- Material neutro para Iluminación. “Raytrace”, Grano (“Noise”)
- Valores Recomendados
- Técnicas de iluminación tradicional. Sombras falsas, proyectores etc
- Conceptos generales. Ambient Occlusion, lightning, diffuse, specular
- Sistemas de renderizado a textura

Iluminación Global I. Teoría de los motores de GI primitivos. (Radiosity, Light Tracer, Lightscape).

Conceptos de métodos de cálculo de los diferentes motores de render. Sistemas View-dependent (MR Final Gather, Light Tracer, VR Irradiance etc) frente a sistemas View-Independent (Radiosity, Fotones).

Este apartado es puramente conceptual, no se realizan ejercicios con estos motores de iluminación ya que han quedado obsoletos. Sin embargo, se realiza una visión general de cada motor para entender la evolución y el funcionamiento de los motores de render.

Fundamentos de radiosidad y Lightsape. Resolución de malla para cálculo

- Correcciones por material. Correcciones por objeto
- Regather en Radiosidad

Fundamentos de LightTracer

- Multiplicación Global, como control de intensidad lumínica
- Muestreos. Muestreos adaptativos, densidad de muestreos
- Fuga de color, en función de la reflectancia del material
- Rebotes
- Utilización de “Light Tracer” con Luz cenital y Luz directa

Iluminación Global II. Motor Mental Ray.

- Modelos de Iluminación Global para exteriores. (MR Sun y MR Sky), Archivos EPW para situaciones geográficas específicas. Nuevos Modelos de MRSky: LaCIE, All-Perez)
- Modelos de Iluminación Global para interiores-exteriores
- Final Gather. Parámetros. Grabar mapas, reutilizar mapas
- Control de Exposición fotográfico de Mental Ray frente al Control de exposición logarítmico

- Materiales propios de Mental Ray: Mental Ray, Car Paint, Arch & Design, FastSSS, Promaterials. Ventajas y desventajas frente al Arch&Design. Importando archivos de Revit
- Shaders de Mental Ray. (Selección de los shaders más útiles para infoarquitectura: Material to Shader, Production Shaders, HDRI motion blur, glare, Wrap-to Camera, contour, etc.)
- Caústicas y fotones. Metodologías y limitaciones
- Iluminación Global. Final Gather. Fotones. Combinación de ambas
- Sistemas de iluminación de interiores mediante “Skylight Portal”
- Antialiasing de Mental Ray
- Iterative Render con Mental Ray
- Proxies de Mental Ray
- Novedades de Render Elements. Descomposición

Iluminación III. Lightning Analysis.

- Sistemas de unidades. Light Meters
- Análisis de iluminación en superficies. Render Element: Lightning Analysis
- Exportando resultados fotométricos a EXCEL
- Limitaciones del Lightning Analysis. Promaterials

Iluminación Global IV - Iluminación Avanzada con Vray 1.50 SP2

- Introducción. Diferencias entre el motor de Mental Ray y el motor Vray
- Instalación
 - Conceptos básicos de Vray. Muestreo, 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 (Brute Force)
 - 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. Motion blur, Depth of field, Vigneting etc.
- 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. Tipos de Vray light. Integrando la luz directa como mapa de irradiación. Iluminando con HDR como luces directas
 - VraySun: Uso del módulo vraysun + vrayPhysicalSky para 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
 - VraySimion
 - Mapas de VRay
 - VRayMap
 - VRayHDRI
 - VRayEdgesTex
 - VrayColor
 - VrayDirt. Ambient Occlusion
- Geometría y Modificadores Vray
 - VRayDisplacementMod
 - VRayFur
 - VrayPlane
 - VrayProxy. Proxies animados
- Efectos atmosféricos
 - VrayToon
 - VraySphereFade

Módulo 4.4. Técnicas de Texturizado con 3ds Max 2010

Este apartado comprende la creación y mapeado de todos los materiales que se pueden dar en un modelo arquitectónico. Los materiales utilizados en cada ejercicio estarán determinados por el motor de render (Mental Ray, Vray, iluminación tradicional, radiosity etc.).

Texturizado I. Conceptos Teóricos, Interface

- Muestra de material y “slot” de materiales
- Botones de navegación
- Botones de aplicación y almacenamiento de material
- Nombre de material y tipo de materiales en raíz

Texturizado II. Color, Ambiente, Difusa, Especular. Curvas Brillo

- Color Ambiental, Color Difuso, Color Especular
- Bloqueo de “Canales”
- Combinación de luz ambiental de la escena con ambiental del material
- Autoiluminación y Opacidad
- Curvas de Brillo. Representación en planta de las curvas de brillo

Texturizado III. Parámetros Extendidos. Transparencias

- Perpendicularidad de planos y Transparencia, Transparencia avanzada
- Filtrado de color de sombras (Solo calculo de sombras “Raytraced”)
- Índice re Refracción
- Tamaño del “render wireframe”
- Difuminado de la reflexión y cantidad de la misma en las sombras

Texturizado IV (Canales, Texturas BitMap)

- Canales. Descomposición de los mapas por canales.
- RWSM (Real World Size Map) como sistema predeterminado de asignación de tamaños de bitmaps. Ventajas frente al uso de canales
- Mezcla de Canales con colores, Tintado de materiales
- Texturas para objetos y texturas para fondos
- Desfases, Repetición y Rotación de imágenes como mapas
- Desenfoque de imágenes, desenfoque en distancia
- Parámetros de las imágenes. Recorte, Ubicación
- Corrección de imágenes. Curvas. (Output)

Texturizado V. Proyecciones de Mapa, UVW map

- Tipos de proyección



- Repeticiones, Simetrías y ajustes
- Transformaciones en el nivel “sub-objeto”
- Métodos de mapeado por RWSM (Real World Size Map)
- Mapeado por desajuste (unwrap)
- Nuevos sistemas de unwrap: Spline mapping. Circular y Linear
- Mapeado por vista de cámara (Camera Map)
- Sistemas de mapeado: canal explícito, Objeto XYZ, Universal XYZ, Pantalla

Texturizado VI. Texturas Procedurales

- Mapas de uso frecuente en el texturizado arquitectónico: Tiles, Noise, Falloff, gradient, etc.
- Mapa composite como editor de imagenes interno
- Materiales para reflexiones y refracciones
- Material mezcla (blend) frente a mapa Mixto (Mix). Máscaras
- Mapas para entorno

Texturizado VII. Materiales Adicionales

- “Mate-Sombra”. (Matte Shadow). Uso junto a los shaders de producción para integraciones fotorealistas con Mental Ray. Con motor vray: VrayMtlWrapper. Trucos para mejorar los matte shadows. Trabajo por canales
- Dos lados (Two-Sided)
- Superior-Inferior (Top-Bottom)
- MultiSubObjeto
- Material Ink&Paint

Modificadores aplicables al texturizado y mapeado.

- Modificador Material By Element
- Modificador Camera Map
- Modificador Unwra
- Render to texture

Módulo 4.5. Técnicas de Animación y Cámaras con 3ds Max 2010

Cada día tiene más importancia en la visualización arquitectónica la animación frente a la convencional imagen estática. La composición, una buena animación con un guión específico al proyecto, y efectos de post-producción para completar las animaciones son imprescindibles para obtener resultados aparentes. Este apartado recorre una teoría fundamental del uso de cámaras virtuales, estudia en profundidad las herramientas del software para desarrollar animaciones, e introduce efectos que hasta hoy eran de uso exclusivo del cine en la visualización arquitectónica.

Cámaras I. Conceptos Teóricos, Parámetros de cámaras en MAX. Formatos de Render

- Focales
- Vistas Ortográficas
- Horizonte
- Rangos y planos de corte
- Corrección del tercer punto de fuga (Camera correction)
- Exportación panorámica. Tamaños y salidas de render
- Normas básicas de la composición en la fotografía. Importancia de la colocación de la cámara para los renders

Cámaras II. Efectos, Nieblas, Profundidad de Campo, Desenfoques de movimiento.

- Profundidad de Campo
- Nieblas. Control de Rangos en Cámaras
- Cámaras específicas del motor VRAY frente a las cámaras convencionales de Max

Cámaras III. Render

- Salidas de imagen. “Render” de imágenes y secuencias
- Tamaños y formatos de las imágenes
- Opciones de “render”
- Guardado de imágenes y Render en red
- “Antialiasing”. “Render de producción” y “render borrador”

Animación I. Animación por fotogramas o modificadores. Uso del Track View

- Método de animación directa por keyframes. Parámetros animables y no animables
- Animación de secciones para modelos arquitectónicos
- Animación de modificadores



- Animación de materiales, y luces. Trucos para sistemas de representación arquitectónica en vídeo
- El Track View. Cambiar pistas, copiar pistas
- Animation Wizard para animación de cámaras, novedad de 3ds max 2010 específica para movimientos de videos arquitectónicos

Animación II. Animación por controladores

- Teoría de los controladores. Asignar controladores y subcontroladores
- Explicación de los controladores necesarios para Infoarquitectura: Bezier, Linear, Look At, Noise, Floating Motion Capture, Path Constraint. Ejemplos
- Animación de cámaras: como enriquecer el resultado con movimientos fluidos y atractivos
- Controladores en el Track View

Animación III. Animación con jerarquías

- Vincular y cinemática directa
- Parámetros de interconexión (wire parameters)
- Parámetros personalizados para objetos (Attribute Editor)
- Ejemplos sencillos con elementos arquitectónicos (Animación de puertas, coches, luces, fondos etc. Con cualquiera de los sistemas de animación

Otras herramientas

Existen un gran número de herramientas o aplicaciones complementarias a 3ds max, tanto a nivel de plugins, como software adicional, que facilita enormemente la visualización arquitectónica. Este apartado puede sufrir modificaciones si aparece una herramienta nueva que el instructor considere apropiada impartir.

RPC, Treestorm, Ivy y otros plugins

- Trabajo con RPC dentro de 3ds Max
- Bibliotecas RPC
- Creación de vegetación: Onyxtree y IvyGenerator

Insertando gente animada en los vídeos

- Trabajo con chromas en vídeos arquitectónicos
- Keying (Ver temario específico de Combustion 2008)

Metodologías de importación/exportación a CAD

- Como obtener alzados, plantas y secciones en CAD a partir de un modelo en MAX
- Illustrate y otros software´s de exportación (si existen versiones compatibles con 3ds max)

Módulo 5. Técnicas de Edición y Postproducción Digital para Infoarquitectura

Los programas de postproducción permiten un trabajo más ágil, rápido y disminuyen enormemente los tiempos de cálculo de 3ds max. Es imprescindible conocer las bases, tanto en imagen fija (Photoshop), como en vídeo (Combustion), así como la edición final (Premiere Pro).

Trabajo con imágenes bitmap en Adobe Photoshop CS4 Extended

- Tamaños de imágenes. Resoluciones. Conceptos básicos de la imagen
- Teoría básica del color. Modos (RGB, CMYK, Gris, Indexado, etc.)
- Formatos, calidades, compresiones (JPG, TGA, TIF, EXR, HDR, PNG)
- Uso de los elementos renderizados de max (Z-Buffer, MatID, RenderID, ObjectID etc). Trucos con acciones, trabajos en lote
- Trabajo con capas. Máscaras de capa. Capas de ajuste. Estilos de capas
- Selecciones. Máscara rápida, herramientas de selección directa. Guardado de selecciones. Canales
- Trabajo con Photoshop sobre imágenes de alto rango
- Generación de texturas para 3ds max

Postproducción Digital con Autodesk Combustion 2008

- Teoría fundamental de los sistemas de video. PAL, NTSC, HD. Resoluciones, Aspecto del pixel, velocidad de reproducción (FPS), Campos
- Workspace. Fundamentos de combustion
- Estabilizar. Tracking a 1 y 4 puntos. Integración de metrajes. (Discreet color correction, Color Warper, grain management, etc.)
- Keying: Linear Keyer y Discreet Keyer para limpiar chromas
- Partículas: uso básico para fuentes, fuegos etc.
- Profundidad Z. Uso, dificultades con el track, trucos. Insertando gente real en los vídeos
- Trabajo con imágenes de alto rango. Animando la exposición
- Alfa premultiplicado/no premultiplicado
- Salidas de render
- Empleo de canales Alfa
- Vista esquemática. Uso. Cápsulas
- Texto en Combustion. Write-on

Edición no Lineal y Montaje con Adobe Premiere Pro CS4

- Importación de clips
- Vídeo 1A, 1B y 2
- Marcas de Entrada y Salida
- Transiciones



- Movimiento de Clips
- Composición de Imágenes
- Encadenados
- Efecto Split
- Textos
- Empleo de canales Alfa
- Insertando Audio en los clips
- Formatos de salida. (MOV, AVI, MPG etc). Codecs

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 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 el Máster Profesional en Diseño y Modelado de Proyectos Arquitectónicos (MAI) 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.



Horarios y Precios

HORARIO	FECHA INICIO	HORAS Y MESES	COSTE MENSUAL
10:00 A 12:00 L - M - X - J			
10:00 A 14:00 L - M - X - J			
10:00 A 12:00 L - M o X - J			
12:00 A 14:00 L - X o M - 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 o X - J			
18:00 A 20:00 L - X - 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 Sábados			
10:00 A 14:00 Sábados			



DADA LA PROGRESIVA DESAPARICIÓN DE PLAZAS Y HORARIOS, CONSULTE LAS OPCIONES DISPONIBLES EN ESTE INSTANTE MANDÁNDONOS SU SOLICITUD A TRAVÉS DE LOS FORMULARIOS DE PETICIÓN DE INFORMACIÓN QUE ENCONTRARÁ EN TODAS LAS PÁGINAS DE NUESTRA WEB PARA CADA UNO DE NUESTROS PROGRAMAS DE ESTUDIOS

www.cice.es

SI LO PREFIERE, PUEDE CONSULTAR DICHA INFORMACIÓN TELEFÓNICAMENTE

(+34) 91 401 07 02

Guía de Matriculación

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.

Transferencias Bancarias

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: CAIXESBB
- 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

Formas de Pago

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 más información en la Secretaría de la escuela.

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**.

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 o solicitar más información en la secretaría de la escuela.

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 Profesional 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.



Información de contacto

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, Digidesign, Apple, Adobe, Quark, Corel, JVC, etc. 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 este Programa de Estudios, utiliza una de estas vías:

1. Información Presencial en nuestras instalaciones: Calle Maldonado 48, Metro Diego de León. 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 de 10 a 14 y de 16 a 21 horas de lunes a viernes y de 10:00 a 14:00 los sábados (91 401 07 02)

Para obtener más Información Técnica de este Programa de Estudios, 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.

No dudes en dirigirte a nosotros a través del teléfono 91 401 07 02 para ampliar información o hacer las sugerencias que estimes oportunas.

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/PDD IESE

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

