

Edición • 2008 - 2009



Carrera Profesional de Diseño Gráfico, Producción Web y Comunicación Audiovisual con Especialización en Dirección de Arte (TDC)

Impartida por



91 401 07 02 • www.cice.es

05. Área de Diseño Gráfico, Animación Web y Dirección de Arte

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	123
Guía de Matriculación	124
Información de contacto	127



Objetivos

Esta carrera está dirigida a los jóvenes que, como tú, reclaman un proyecto formativo que desarrolle vuestra vocación hacia el diseño gráfico y la producción audiovisual.

Para ello, el TDC propone y consigue con éxito la formación de profesionales en nuevas tecnologías digitales que conjuguen un exacto conocimiento técnico con su aplicación práctica a proyectos reales relacionados con disciplinas tan diversas como el marketing publicitario, la identidad corporativa o la creación de vídeo digital para televisión.

El programa de estudios se ha concebido con el fin de permitir el acceso a la carrera sin necesidad de conocimientos previos de diseño, valorando como positivo, durante el proceso de selección, la existencia de unos estudios a nivel de educación secundaria y una formación en informática a nivel de usuario.

El TDC se desarrolla a lo largo de 2 años de formación especializada. **CICE** es un centro de formación que imparte carreras profesionales que permiten obtener titulaciones exclusivas homologadas por las compañías líderes del mercado tecnológico. El objetivo de esta diplomatura es el desarrollo personal en el ámbito de empresa, abordando para ello las materias necesarias para la obtención de las máximas certificaciones en el mundo laboral.

Durante toda la carrera, la formación se imparte en grupos reducidos disponiendo cada alumno de su propia estación de trabajo DELL y APPLE, así como laboratorios de edición y postproducción digital con material homologado por discreet. Los alumnos que lo deseen tendrán la oportunidad de acceder a convenios de prácticas en empresas.

La realización de esta carrera no requiere conocimientos previos en la materia e incluye en su matrícula la entrega a cada alumno de una tableta Wacom, herramienta imprescindible en el sector profesional.



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

Carrera
TDC
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 Cáceres. 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 Recuenco", 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 Zemos98 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 largometrajes EL CID y NOCTURNA, que ganarían el premio Goya a las mejores películas de animación en los años 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 Coteló 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: Far Cry 2, Shaun White Snowboarding, Perdidos: Via 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 Ensemble, 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 Ensemble, 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

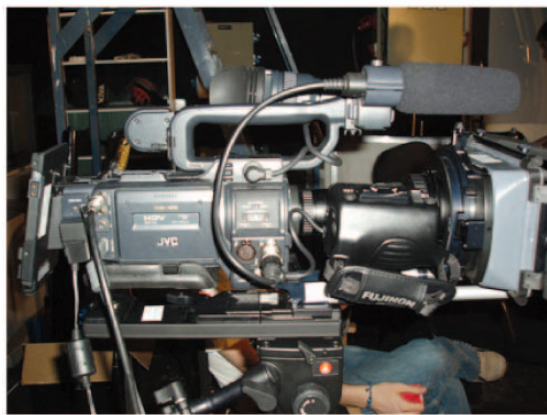
Equipamiento General

- 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 MANFROTO 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"



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 4tubos 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



ÁREA DE DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA

Módulo 1. Fundamentos de Diseño e Ilustración

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN ILUSTRATIVA

Conocer los principios básicos del diseño y abordar formación perceptiva, analítica y creativa del alumno, para la utilización del lenguaje gráfico como medio de transmisión y concepción de sus ideas.

- El espacio
- La composición, el equilibrio y dinamismo
- El color. Concepto y aplicación. Su aplicación en medios informáticos y audiovisuales
- El lenguaje gráfico
- Diseño y color

Prácticas

- Se plantean diferentes temas para desarrollar bocetos gráficos, carteles, tarjetas, ilustraciones con el objeto de estructurar, la composición, el color, el volumen y la textura a emplear de la manera más apropiada
- Creación de ilustraciones gráficas bajo supuestos diferentes, potenciando la creación de diferentes estilos gráficos e ilustrativos
- Creación de un círculo cromático para comprender las bases de las combinaciones de color
- Creación de una ilustración para aplicar distintas combinaciones de color. Trabajo con armonías y contrastes

TÉCNICAS Y APLICACIONES ILUSTRATIVAS

Conocer las técnicas de ilustración utilizando el ordenador como herramienta de emulación. Aportar al alumno los instrumentos, materiales y soluciones necesarias para la representación gráfica del producto a crear.

- Ilustración por ordenador
- Imágenes vectoriales y mapas de bits
- Conceptos de imagen digital: el píxel, bit de color
- Formatos de almacenamiento de imagen

Prácticas

- Elaborar ilustraciones gráficas con sistemas tradicionales e informáticos
- Informatizar bocetos realizados manualmente y manipular la forma, color, con el mayor número de herramientas
- Creación de elementos de comunicación gráfica: carteles, logotipos, flyers
- Aplicar diferentes efectos especiales

FUNDAMENTOS DEL PROYECTO GRÁFICO

Capacitar al alumno a planificar un proyecto gráfico considerando los elementos y principios fundamentales que están en él presentes.

- Composición gráfica, planificación de la imagen. Retículas
- Composición y encuadre
- Tipografías. Familias tipográficas fundamentales. Estilos en tipografía. Tipometría
- Color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Normalización del color. El lenguaje del color

ADOBE ILLUSTRATOR CS4

Área de Trabajo

- Nuevo Interfaz
- Varias mesas de trabajo en los documentos
- Ventanas de documentos con fichas
- Panel de organización de documentos
- Barra de la aplicación y conmutador de espacios de trabajo
- Dibujo vectorial
- Formatos y aplicaciones
- Personalización de la mesa de trabajo
- Área de imagen
- Área no imprimible
- Configurar la página
- Segmentación
- Preferencias
- Como trabajar con paletas y menús
- Herramientas de Illustrator
- Ajuste de las reglas
- Utilización de las guías



Dibujo

- Modos de color del documento, CMYK, RGB
- Herramienta Pincel de manchas para combinar trazados
- Panel y herramienta Degradado
- Transparencia en degradados
- Panel Previsualizar separaciones
- Establecer el modo de color
- Características de Diseño
- Herramientas
- Formas básicas con trazados
- Opciones de trazo y relleno
- Modificación de trazados
- Rectángulos, elipses y polígonos
- Líneas y segmentos
- Herramienta Lápiz y Pincel
- Herramienta Borrador
- Paleta Control
- Modo de aislamiento
- Guardar dibujo

Organización y selección

- Menú seleccionar
- Herramienta de selección y selección directa
- Edición en el panel Apariencia
- Panel avanzado Estilos gráficos
- Varita mágica
- Herramienta Lazo
- Herramientas de precisión
- Reglas, guías y cuadrículas
- Prácticas guías inteligentes
- Herramienta Área de recorte
- Desplazamiento de objetos con precisión
- Cortar, copiar y pegar
- Alinear y distribuir objetos
- Alineación de los objetos clave

Operaciones con objetos

- Bibliotecas desde los paneles
- Transformación de objetos
- Girar, inclinar y reflejar objetos
- Trabajar con la herramienta Pluma
- Cómo trazar líneas poligonales y líneas curvas
- Utilización de trazados mixtos
- Cómo seleccionar y editar puntos de ancla y segmentos
- Añadir y eliminar puntos de ancla
- Reformar un trazado
- Cómo ampliar un trazado
- Convertir puntos de ancla
- Utilización de las herramientas Reformar, Redondear y Borrador
- Cómo agrupar y desagrupar objetos
- Selección y edición de los objetos de un grupo
- Cómo aislar un grupo
- Expandir y ordenar Objetos
- Combinar objetos y crear formas compuestas
- Sobre el grosor de las líneas
- Disposición de los objetos
- Utilización de la paleta Estilo de objeto
- Utilización de la paleta capas
- Alinear y distribuir objetos
- La paleta y opciones de Buscatrozos
- Cómo cortar y dividir objetos
- Opciones de las herramientas de efectos líquidos
- Envolventes con deformación y con malla
- Distorsión con la herramienta Transformación libre

Color, rellenos y trazos

- Trabajar con modos de color
- Áreas de relleno y trazo
- Paletas de Color, Muestras, y Control
- Biblioteca de muestras
- Gestión de color
- Los colores de tinta plana



- Crear muestras de color
- Los matices
- Aplicar opacidades
- Como aplicar color
- Editar los colores
- Utilización del Selector de colores
- Cómo rellenar con degradados
- Rellenos y trazos con motivos
- Crear y modificar motivos
- Cómo rellenar con la herramienta malla
- Opciones de pintura interactiva
- Cómo utilizar el cuentagotas
- Utilización de transparencias
- Edición de las líneas de un trazo
- La herramienta de medición
- Los pinceles y opciones de la herramienta Pincel
- Aplicar efectos de transparencia
- Utilización de Mascaras
- Máscaras de recorte
- Situación y posición de objetos
- Selección y alineación de puntos
- Filtros, Efectos especiales y transformaciones

Trabajar con texto

- Utilización de la herramienta texto
- Texto en un punto, en un área y en un trazado
- Cómo importar un texto
- Atributos de un texto
- Texto alrededor de un objeto
- La paleta Pictogramas
- Convertir texto en contornos
- Propiedades de los caracteres
- Propiedades de los párrafos
- Transformar texto
- Texto con envolventes
- Texto sobre un trazado
- Mover y reflejar texto en el trazado

- Orientación y espaciado en una curva

Impresión

- Opciones gráficas
- Ajuste de las opciones de impresión
- Marcas de impresión y Sangrados
- Exportar documentos como PDF

Módulo 2. Tratamiento Digital de Imágenes

TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

Capacitar al alumno para adquirir y procesar digitalmente imágenes graficas. Manejar las últimas tecnologías para el tratamiento digital de la imagen.

- Procedimientos fotomecánicos
- Digitalización y tratamiento de imagen con ordenador
- El escáner
- Proceso digital de imágenes: digitalización en blanco y negro y color. Resolución gráfica
- Separación de colores, color PostScript. Tramado
- Modos de imagen: RGB, CMYK. Pantones y colores planos. Equilibrio y balance Retoque de color
- Ajuste y calibración de pantallas, escáner e impresora
- Corrección de imágenes y retoque fotográfico. Collages fotográficos

Prácticas

- Digitalizar imágenes en diferentes resoluciones y aspectos gráficos para obtener la mejor resolución gráfica y la más adecuada al producto final
- Elaborar imágenes gráficas diferentes a través del software aprendido. Collages de imágenes
- Corregir y retocar imágenes obtenidas de diferentes medios, gráficos, fotográficos, prensa para un supuesto sugerido
- Corrección de imágenes B/N, color
- Tratamiento del color en la imagen, la forma creativa, la forma técnica

CONCEPTOS DE PREIMPRESIÓN

Conocer la base del proceso de preimpresión. Dominar e identificar los diferentes sistemas de preimpresión e impresión final de los trabajos.

- Organización de la producción



- El papel como soporte final de los trabajos
- Las tintas y el papel
- Cuatricromías y los colores directos. Imposición. Impresión
- Control del proceso de producción
- Evaluación de pruebas. Tramados. Ferros
- Formatos y optimización de pliegos
- Pruebas de color

Prácticas

- Elaborar un proyecto de producción a partir de un supuesto estudiando diferentes aspectos que intervienen en el proyecto final:
 - El proceso creativo
 - El proceso técnico
 - Soporte adecuado para rentabilizar medios
 - Tintas a emplear
 - Formato y medio de reproducción

TRATAMIENTO DIGITAL CREATIVO

Combinar la base técnica del tratamiento digital de forma creativa con técnicas digitales y tradicionales.

- Estudio de texturas digitales
- Modos diferentes de escanear imágenes, combinación de imágenes tradicionales
- Escanear texturas, objetos, materias
- Visualización y análisis de imágenes digitales creativas

Prácticas

- Desarrollo de ejercicios creativos con la imagen
- Tratamiento de filtros plugins externos

ADOBE PHOTOSHOP CS4 EXTENDED

Conceptos básicos de Adobe Photoshop CS4 Extended

- Utilizar herramientas y paletas
- Ajustes de tono y color
- Retocar imágenes
- Realizar selecciones
- Realizar ediciones
- Utilización de capas

- Componer imágenes
- Pintar
- Dibujar formas
- Crear texto
- Editar texto

Área de trabajo

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

Obtener imágenes

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

Trabajar con color

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



- Aplicar colores
- Realizar ajustes de color y tono

Producir colores coherentes. Gestión de color

Seleccionar

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

Dibujar y editar

- Panel Ajustes
- Panel Máscaras
- Composición avanzada
- Dibujar formas y trazados
- Usar las herramientas de forma
- Usar las herramientas de pluma
- Dibujar formas superpuestas
- Usar la paleta trazados
- Editar trazados
- Administrar trazados
- Convertir entre trazados y bordes de selección
- Añadir color a trazados
- Transformar y retocar
- Distorsionar objetos
- Aplicar filtros
- Ajuste de la clonación y la corrección con previsualización de superposiciones
- Filtros inteligentes
- Ajuste de la clonación y la corrección con previsualización de superposiciones

- Herramienta Selección rápida
- Función Perfeccionar borde
- Photomerge y su función avanzada de fusión de alineación
- Herramientas Regla y Recuento
- Avances en efectos tridimensionales y de movimiento
- Punto de fuga compatible con datos tridimensionales
- Filtro punto de fuga, corrección de lentes ópticas y reducción de ruido avanzada

Usar canales y máscaras

- Acerca de los canales
- Usar la paleta canales
- Gestionar los canales
- Mezclar canales de color
- Añadir colores de tintas planas
- Acerca de las máscaras
- Crear máscaras temporales en el modo máscara rápida
- Almacenar máscaras de canales alfa

Usar capas

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



- Ocultar partes de una capa
- Usar capas de ajuste o capas de relleno
- Gestionar imágenes con capas

Usar texto

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

Optimizar imágenes para la Web

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

Guardar y exportar imágenes

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

Imprimir

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

- Crear reventados de color
- Imprimir duotonos
- Imprimir separaciones de color

Automatizar tareas

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

Módulo 3. Edición de Documentos bajo Soporte Informático

INTRODUCCION A LA EDICIÓN PROFESIONAL

Conocer los principios básicos de la maquetación. Conocer los fundamentos técnicos y estéticos presentes en cualquier producto editorial.

- Conceptos básicos de diseño editorial
- Tipografía y tipometría
- Selección de imágenes e ilustraciones
- Conceptos de páginas maestras

Prácticas

- Elaborar diferentes maquetas sobre un mismo supuesto con diferentes estructuras formales
- Realizar la maquetación de un documento de varias páginas
- Aplicar estilos y crear páginas maestras en una maquetación

EDICIÓN PROFESIONAL. TÉCNICAS Y APLICACIONES

Conocer los fundamentos técnicos para la maquetación de documentos. Capacitar al alumno para la creación de proyectos gráficos editoriales con las herramientas informáticas más extendidas en el mercado.



- Maquetas y páginas de documento
- Formatos y estilos en maquetación
- Integración de textos e imágenes en la elaboración de páginas
- Estilos. Partición y justificación. Ortografía. Corrección de textos
- Maquetación de archivos de páginas múltiples
- Creación de rejilla base
- Sistemas de almacenamiento y archivo

Prácticas

- Creación de páginas maestras
- Realizar operaciones básicas con el manejo de herramientas y paletas
- Partiendo de un supuesto confeccionar la maquetación de un catálogo con imágenes fotográficas
- Analizar los diferentes tipos de textos y caracteres tipográficos
- Introducir gráficos en un proyecto editorial
- Esquematización del proceso de creación

SISTEMAS DE ACABADOS Y PRODUCCIÓN EDITORIAL

Conocer los procesos de acabados, maquetados y encuadernado en la producción editorial. Capacitar al alumno para dar un acabado profesional a los trabajos realizados.

- La materia prima, el papel, el análisis de sus calidades matéricas y de reproducción
- Técnicas de encuadernación del libro, revista, catálogos etc.
- Fotomecánica y tecnologías de reproducción
- Pruebas finales y controles de calidad
- Preparación de los artes finales
- El Producto acabado
- Optimizar la producción. Abaratar costes
- El factor tiempo
- Productos editoriales: libros, periódicos, revistas. Catálogos y memorias de empresa

ADOBE INDESIGN CS4

Área de trabajo

- Nuevo Interfaz de usuario personalizable
- Personalización del área de trabajo
- Preferencias

- Como trabajar con paletas y menús
- Herramientas claves de InDesign
- Vista de varios documentos
- Botones de desplazamiento
- Zoom avanzado
- Ajuste de las reglas
- Utilización de las guías y cuadrículas

Creación de documentos

- Como configurar un nuevo documento
- Archivo de libro
- Biblioteca de objetos
- Anatomía de una ventana del documento
- Modificar opciones de un documento
- Controlar la apariencia de un documento
- Conceptos claves de la paleta control

Trabajar con texto

- Propiedades de los caracteres
- Propiedades de los párrafos
- Anatomía del texto
- Crear marcos de texto
- Uso de la herramienta Texto
- Propiedades de los marcos de Texto
- Introducir texto
- Métodos de selección de texto
- Los caracteres ocultos
- Texto condicional
- Estilos de línea anidados
- Ajustar sangría y alineación
- Ajustar el interlineado
- Trabajar con columnas
- Alineación vertical
- Creación de capitulares
- Como enlazar marcos de texto
- Formato de texto
- Formato de párrafo



- Filetes de párrafo
- Tabulación
- Insertar glifos
- Desplazamiento de línea base de texto
- Ajustar el color de la fuente
- Utilización de Buscar / cambiar
- Creación de estilos de carácter
- Creación de estilos de párrafo
- Opciones de contorno
- Combinar texto y marcos
- Revisión ortográfica dinámica
- Crear tablas
- Utilización de la paleta Tablas
- Aplicación de texto a un trayecto
- Crear formato a las tablas
- Transformar texto a cuadro
- Contorneo de texto
- Trabajar con rejilla base

Dibujar y trabajar con objetos

- Herramientas de selección
- Crear objetos
- Trabajar con rectángulos elipses y polígonos
- Mover objetos
- Redimensionar
- Cambiar la forma
- Combinación de objetos
- Flexibilidad de la opción Editar original
- Restricción en la colocación de los gráficos
- Colocación de varias mesas de trabajo
- Control del trazo del texto
- Herramienta Transformación libre
- Atajos de teclado para cambiar la escala y el tamaño
- Duplicación con parámetros
- Bloquear y desbloquear objetos
- Transformación de objetos
- Como dibujar objetos

- Partes de un dibujo
- Crear marcos
- Aplicar sombras paralelas
- Como utilizar la herramienta Pluma
- Dibujar líneas rectas
- Dibujar líneas curva
- Combinar líneas
- Selección y edición de nodos y curvas
- Añadir y convertir los puntos de anclaje
- Prolongar y unir trazados abiertos
- Dibujar con la herramienta lápiz
- Herramienta Suavizado
- Herramienta Borrador
- Sobre el grosor de las líneas
- Disposición de los objetos
- Utilización de la paleta Estilo de objeto
- Utilización de la paleta capas
- Nuevos Efectos creativos
- Desvanecimiento de degradado
 - Desvanecimiento direccional
 - Biselar y grabar
 - Satinar
 - Sombra interior
 - Resplandor interno y Resplandor externo
- Efectos de transparencias
- Alinear y distribuir objetos

Trabajar con imágenes

- Colocación de múltiples archivo
- Ajuste de marco rápido
- Panel Páginas visual
- Repetición de estilos anidados
- Los formatos de las imágenes
- Administración de cuadros de imagen
- Como colocar imágenes
- Escala y desplazamiento de imágenes
- Inclinación y rotación de imágenes



- Ajustar la visualización de una imagen
- Aplicar modos de fusión
- Aplicar efectos de transparencia
- Obtener información sobre las imágenes
- Utilización de la paleta Vínculos
- Incrustar y vincular imágenes
- Exportar páginas como EPS

Maquetación de documentos

- Planificación y construcción de una maqueta
- Las páginas
- Los pliegos
- Rotación de la vista de pliego
- Guías inteligentes
- Dimensiones inteligentes
- Espaciado inteligente
- Cursores inteligentes
- Versátil panel Vínculos
- Panel Páginas visual
- Nuevos tamaños de página
- Eliminación rápida de guías
- Incrementos de la cuadrícula base según el interlineado
- Utilización de la paleta páginas
- Utilización de las páginas maestras
- Añadir y mover páginas
- Componer pliegos de varias páginas
- Numerar páginas
- Como crear secciones
- Marcadores de sección
- Colocar texto
- Estilos de tabla y celda
- Nuevas Funciones de buscar y cambiar
- Control de las líneas de un párrafo
- Separación de las palabras
- Ajuste de texto
- Las notas a pie de página
- Cómo compaginar documentos

- Cómo desplazarse por las páginas
- Comprobación preliminar automática

Trabajar con color

- Gestión de color
- Trabajar con modos de color
- Los colores de tinta plana
- Los colores de tintas mixtas
- Crear muestras de color
- Utilización de la paleta muestras
- Los matices
- Aplicar opacidades
- Los degradados
- Utilización de la paleta degradado
- La herramienta degradado
- Como aplicar color
- Editar los colores

Impresión

- Ajuste de las opciones de impresión
- Marcas y Sangrados
- Exportar maquetación como PDF

Módulo 4. Creatividad y Realización Gráfica. Proyecto Final de Diseño Gráfico

OBJETIVOS

Simular un trabajo real. Desarrollar un ambiente en donde el alumno actúe de un modo lo más similar posible a las condiciones reales.

- Análisis de factores comerciales
- Análisis del mercado al que nos dirigimos
- Aspectos estéticos
- Aspectos técnicos
- Productos para la publicidad
- Catálogos comerciales
- Adecuación del lenguaje estético/creativo
- Técnicas apropiadas de presentación
- Aplicaciones gráficas



- Procesos de acabado
- Desarrollo de imagen estilística adecuada al producto

Dependiendo del formador responsable de la materia se podrán plantear uno o varios de los proyectos finales que aparecen recogidos a continuación:

IMAGEN CORPORATIVA DE EMPRESA

Aprender los fundamentos necesarios para llevar a cabo un proyecto de imagen corporativa global. Capacitar al alumno para realizar un proyecto completo de imagen corporativa, desde su proceso creativo a su proceso productivo.

- Imagen corporativa: logotipo. El manual de identidad corporativa
- Fundamentos de la imagen de identidad, elementos componentes. Definición y valoración de recursos y necesidades específicas
- Recursos tecnológicos
- Confección de un fichero de análisis de imágenes de identidad existentes, para un estudio comparativo
- Diseño de marcas para diversos productos representativos de distintos sectores
- Planteamiento individual del desarrollo completo de una imagen de identidad corporativa
- Documentación, estudio y análisis
- Realizar bocetos, maquetas y originales por medios informáticos

PACKAGING, FOLLETOS INFORMATIVOS, CARTELERÍA

Aprender los fundamentos necesarios para llevar a cabo diferentes proyectos aplicados al diseño gráfico. Capacitar al alumno para realizar un proyecto de diseño gráfico desde su proceso creativo a su proceso productivo.

- PACKAGING: envases, embalaje y etiquetas
- Etiquetas, envases, embalajes como potenciador del producto
- Desarrollos tridimensionales
- Desarrollo plano de superficies tridimensionales elementales
- Desarrollo de una figura desplegable compleja
- Realizar un objeto tridimensional real, realizar planos y maqueta por medios informáticos
- Proyecto individual de desarrollo de un envase para un producto sencillo
- Plano y maquetas
- Artes finales. Presentación a cliente

EL PROYECTO GRAFICO EDITORIAL

Conocer los aspectos relevantes del diseño editorial. Capacitar al alumno para realizar un proyecto de diseño editorial complejos. Comprender las normas y principios propios del lenguaje editorial.

- Características particulares del diseño editorial
- Las editoriales (libros, revistas, folletos, catálogos, periódicos, etc.)
- Coherencia entre forma y contenido
- Formatos, estructuras retículas gráficas, tipografía, imágenes

EL DISEÑO PUBLICITARIO. ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN (ARTE FINAL)

Conocer los conceptos básicos del diseño publicitario. Capacitar al alumno para realizar el desarrollo y planificación de campañas publicitarias, así como su adecuada presentación y producción.

- El anuncio en prensa y revistas. Conceptos y características. Formatos y medios
- Folletos publicitarios y promocionales
- Encargo y selección de imágenes: bancos de imagen, clips arts y art book
- Desarrollo completo de una campaña publicitaria de un producto real
- Conocimientos teóricos y análisis de documentación
- El brainstorming
- Desarrollo de bocetos y maquetas a partir de un proceso manual
- Informatización de bocetos y maquetas
- Aplicaciones a cartelería, prensa, valla publicitaria y spot T.V.
- Realización de originales y arte final
- Calculo de presupuestos de diseño y gastos de edición



ÁREA DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA Y MOTION GRAPHICS. APLICACIONES PROFESIONALES DE APPLE

Módulo 5. Producción Digital de Vídeo Publicitario

Diseño y Motion Graphics

- Explicación de los diferentes estilos y aplicaciones de los Motion Graphics
- Técnicas de generación y diseño de Motion Graphics
- Recursos de imagen y diseño
- La animación como método de comunicación
- Tipos de animación (fotograma a fotograma, interpolación, parallax, 3d, etc.)

Teoría de Imagen y Vídeo

- Qué es un vídeo (velocidad, tamaño y compresor)
- Resolución de pantalla (tamaños y ppp)
- Calidad de audio (Mhz, Bits, Mono-estéreo)
- Compresores y tipos de archivo
 - MPEG, JPEG, MP3, DivX
 - Bmp, Pcx, Tiff, Targa, Png y psd
- Estándares y formatos (MiniDV, HD, Pal, NTSC)
- Formato de color en vídeo: RGB

Módulo 6: Edición no Lineal con Apple Final Cut Pro 6

La combinación de herramientas de edición de precisión punteras, una calidad de imagen increíble y la perfecta integración del paquete convierten a Final Cut Pro en el centro del proceso de trabajo productivo. Ofrece una amplia compatibilidad de formatos, efectos en tiempo real y un gran número de herramientas de edición, además de ser una herramienta abierta y ampliable.

Introducción

- Introducción a Final Cut Pro 6
- Formatos de vídeo
- Estructura de trabajo en Final Cut Pro 6

Interface

- El Browser
- El Viewer
- El Canvas
- El Timeline
- Personalización

Configuración y conexionado

- Conexionado de dispositivos de vídeo y audio
- Almacenamiento
- Monitorizado

Captura e Importación

- Identificación y captura de material
- Listas de captura
- Importación de ficheros

Gestión del material

- Organización del material en el Browser
- Creación de subclips y uso de marcas

Edición básica

- Trabajo con proyectos, clips y secuencias
- Uso de edit points
- Edición a 3 puntos
- Edición directa
- Manipulación de clips en el Timeline
- Trabajo con audio

Edición avanzada

- Uso de las herramientas de ajuste y trimado
- El Trim Editor
- Trabajo con multicámara
- Transiciones

Trabajo con audio

- Conceptos básicos sobre audio
- Gestión de canales y monitorización
- Ajuste de niveles de audio



- Mezcla de audio
- El Voice Over

Efectos

- Transformaciones básicas
- Animación
- Cambios de velocidad: el Time Remapping
- Composición
- Gestión y uso de Filtros de vídeo y audio
- Generación de cromakeys
- Uso de generadores
- El SmoothCam
- Titulación
- Uso de Master Templates

Corrección de Color

- Análisis y ajuste de los niveles de vídeo
- Corrección de color

Render

- Uso de RT-Extreme
- Ajustes de procesamiento de imagen y render
- Trabajo con Open Format Timeline

Gestión de material y proyectos

- El Media Manager
- Trabajo off-line y on-line

Intercambio entre plataformas

- Importación y exportación de EDL's
- Uso de XML

Volcado de vídeo y audio y exportación

- Métodos de volcado a vídeo
- Exportación de ficheros. Exportación por lotes

Preferencias y ajustes

- Preferencias de sistema y usuario
- Ajustes de vídeo y audio

Módulo 7: Edición de Sonido con Apple Soundtrack Pro 2

Una aplicación profesional de postproducción sonora diseñada especialmente para el editor de Final Cut, que salva la barrera entre la imagen y el sonido. Soundtrack Pro 2 incluye un amplio juego de herramientas de edición multipista y mezcla de sonido envolvente, además de la primera prestación integrada del sector para la adaptación de imagen y sonido.

Introducción

- Fundamentos básicos de audio
- Configuración del sistema
- El interface
- Tipos de proyectos en Soundtrack Pro 2

Trabajo con proyectos multipista

- Creación y trabajo con proyectos multipista
- Uso del Timeline
- Edición de audio en un proyecto multipista
- Edición de audio en el File Editor
- El Multitake Editor

Mezcla de audio

- Postproducción de un proyecto de audio
- Uso del Mixer
- Mezcla de sonido Surround
- Sincronización con vídeo
- Uso de efectos
- Automatización de procesos
- Grabación de audio

Creación de Podcasts

- Uso y creación de marcadores
- La pista de Podcast
- Exportación de Podcasts

Exportación de proyectos

- Exportación de diálogos
- Exportación de mezclas
- Exportación de pistas, buses y submezclas
- Uso y gestión de presets



Uso de Soundtrack Pro 2 con las aplicaciones de la suite

- Conexión con Final Cut Pro
- Conexión con DVD Studio Pro
- Conexión con Motion
- El Conform con Final Cut Pro

Uso de Soundtrack Pro 2 con superficies de control

- Conexionado y configuración

La utilidad Apple Loops

Módulo 8: Codificación y Distribución de Vídeo con Apple Compressor 3

Permite codificar audio y vídeo con gran calidad en varios formatos, como DVD, el iPod, Apple TV, la web y dispositivos móviles. Amplía y rellena las imágenes, invierte el telecine, añade marcas de agua dinámicas y graba códigos de tiempo en los archivos finales.

Introducción

- Flujos de trabajo para la transcodificación
- El interface de Compressor
- Importación de material

Creación y gestión de presets

- Creación de presets
- Previsualización de material con presets
- Gestión y distribución de presets

Ejecución de tareas

- Asignación de presets para transcodificación
- Creación y gestión de listas de tareas
- Uso del History
- Transcodificación desde Final Cut Pro

Transcodificación de vídeo y audio

- Transcodificación a AIFF
- Transcodificación a Dolby Digital Professional
- Transcodificación a DV Stream
- Transcodificación a H.264
- Transcodificación a MP3
- Transcodificación a MPEG-1

- Transcodificación a MPEG-2
- Transcodificación a MPEG-4
- Transcodificación a QuickTime

Transcodificación avanzada

- Uso y asignación de Frame Controls
- Uso y asignación de controles de geometría
- Uso y asignación de filtros
- Uso y asignación de destinos
- Creación de Droplets
- Uso de la ventana de previsualización

Módulo 9: Autoría Digital con Apple Dvd Studio Pro 4

Crea cualquier cosa, desde estadios de tus DVD hasta obras comerciales de gran interactividad gracias a la aplicación de creación de DVD profesional más popular del sector. DVD Studio Pro ofrece una interfaz fácil e intuitiva que guía a los usuarios a través del proceso de creación de un DVD.

Introducción

- Procesos de la autoría de DVD
- Planificación del proyecto
- DVD's SD y HD

Preparación del material

- Cálculo del Bitrate y requerimientos de espacio
- Preparación del material de vídeo
- Codificación MPEG
- Codificación H.264
- Preparación del material de audio
- Preparación de material para menús, slideshows y transiciones

Interface

- Uso de cuadrantes y personalización
- El inspector
- La paleta
- Uso del Drop Palette
- Gestión de elementos: el Outline y el Graphical View



Importación de material

- Importación y gestión del material

Creación de menús

- El Menú Editor
- Trabajo con Standard Menús
- Uso de Overlays
- Uso de botones
- Uso de Drop Zones, textos y audio
- Trabajo con plantillas, estilos y Shapes
- Trabajo con Layered Menus

Gestión avanzada de menús

- Creación de intros
- Uso de transiciones
- Gestión de lenguajes

Creación y uso de Tracks

- El Track Editor
- Uso de streams
- Trabajo con marcadores
- Creación y gestión de Stories
- Trabajo con ángulos
- Uso de transiciones

Creación y uso de Slideshows

- Trabajo con Slideshows

Creación y uso de Subtítulos

- Trabajo con subtítulos
- Uso de gráficos
- Importación de subtítulos
- Creación de botones sobre vídeo

Scripting

- Creación de Scripts
- Uso de los comandos
- Trabajo con SPRM's
- Trabajo con GPRM's

Conexionado

- Realización y uso de las conexiones
- El Connection Editor

Acabado del proyecto

- Testeo del proyecto con el Simulator
- Asignación de propiedades del disco
- El multiplexado
- Emulación del DVD
- Formateado del disco
- Gestión de los VTS's
- Uso del DVD@CCESS
- Las User Operations
- Uso del Display Condition

Ajustes del control remoto



ÁREA DE DISEÑO WEB Y DESARROLLO DE APLICACIONES PARA INTERNET. MARKETING INTERACTIVO

Módulo 10. Estructura y Presentación de Páginas Web

Estructura y maquetación Web (XHTML 1.0 - CSS .1)

Novedades en ADOBE DREAMWEAVER CS4

- Integración con Adobe Photoshop CS4
- Nuevos espacios de trabajo
- Vista en vivo y vista código en vivo
- Trabajo con archivos relacionados

Introducción a XHTML

- XHTML como lenguaje de estructuración de datos
- Diferencias entre XHTML y HTML
- Terminología XHTML (elementos, etiquetas, atributos...)
- Tipos de documentos (DOCTYPE): Strict y Transitional
- Separación de estructura y diseño
- Aplicación de semántica a la estructura
- Buena formación y validación de documentos XHTML

Etiquetas de estructura

- <html>, <head> y <body>
- Elementos de línea y de bloque
- Párrafos, encabezados, reglas horizontales
- Listas: no ordenadas, ordenadas y de definición
- Imágenes
- Enlaces: relativos, absolutos, anclas, mapas de imágenes
- Utilización con Adobe Dreamweaver CS4

Formularios

- Estructura básica: <form>
- Controles de formulario:<input>, <select>, <textarea>,...
- Envío y recepción de datos
- Utilización con Adobe Dreamweaver CS4

Hojas de estilos (CSS)

- Nivel 1, nivel 2 y nivel 2.1
- Tipos de hojas de estilos: externas, embebidas y en línea
- Sintaxis: selector, propiedad, valor
- Planificación, organización y mantenimiento de CSS
- Cascada y especificidad
- Selectores
 - universal
 - básico
 - contextual
 - clase
 - identificadores únicos
 - pseudoclasas
- Propiedades: texto, bloque, listas, posición
- Herencia en CSS
- Modelo de caja
- Composición por flotación
- Tipos de layout: fijo, líquido y elástico
 - Posicionamiento
 - estático
 - absoluto
 - relativo
- Estilos en tablas y formularios
- Tipos de medios: pantalla e impresión
- Utilización con Adobe Dreamweaver CS4

Ventana Sitio

- Organización y Administración de un sitio web
- Arquitectura cliente/servidor
- Configuración local y remota



- Conexión FTP y local red
- Sincronización

Módulo 11. Optimización y Exportación de Imágenes

Optimización y exportación de gráficos para la WEB

Novedades en Adobe Fireworks CS4

- Integración con Photoshop
- Creación de prototipos
- Compartir capas en páginas
- Efectos de capa de Photoshop
- Creación de símbolos en librería común
- Símbolos con guías de deformación
- Exportación a RIA
- Integración con Bridge

Introducción a Adobe Fireworks CS4

- Interfaz
- Configuración personalizada
- Procedimientos básicos
- Paneles y Herramientas

Modo Mapa de bits

- Herramientas de selección
- Operaciones básicas

Modo Vectorial

- Herramientas de dibujo (línea, lápiz, pluma, rectángulo, elipse...)
- Trazos y rellenos
- Modificación: escala, rotación, alineación, distorsión
- Panel Efectos

Estilos

- Trabajo con estilos
- Importación y exportación de estilos

Capas

- Trabajos con capas

- Modos de fusión

Optimización de imágenes para la Web

- GIF
- JPEG
- PNG 8bits y 32bits
- Importación y exportación a otros formatos

Símbolos e instancias

- Gráficos y botones
- Rollovers
- Creación de barras de navegación
- Trabajo con la biblioteca

Exportación

- Trabajo con Dreamweaver
- Trabajo con Flash

Módulo 12. Diseño y Producción Interactiva con ADOBE FLASH CS4

Novedades en ADOBE FLASH CS4

- Nuevo Interfaz
- Editor de movimiento
- Nuevas herramientas: 3D, Hueso, Pincel Rociador, Deco
- Utilización de cinemática inversa (IK)

Introducción a ADOBE FLASH CS4

- Interfaz
- Configuración personalizada
- Procedimientos básicos
- Barra de herramientas
 - Flecha
 - Subselección
 - Línea
 - Lazo
 - Pluma
 - Texto
 - Óvalo
 - Rectángulo



- Lápiz
- Pincel
- Pincel Rociador
- Deco
- Transformación Libre
- Transformación de relleno
- Transformación 3D y Rotación 3D
- Bote de tinta
- Cubo de pintura
- Cuentagotas
- Borrador

Dibujo básico en Flash

- Trazos
- Rellenos
- Grupos
- Objetos de Dibujo

Texto

- Edición de texto
- Estático y dinámico

Línea de tiempo

- Capas (creación, edición, visibilidad, bloqueo)
- Papel cebolla
- Guía de movimiento
- Carpetas
- Visualización del timeline
- Máscaras

Símbolos e instancias

- Gráficos
- Botones
- Clip de película

Área de trabajo

- Reglas
- Cuadrícula

- Guías

Animación

- Fotograma a fotograma
- Nueva interpolación de movimiento
- Interpolación clásica
- Interpolación forma
- Efectos línea de tiempo

Imágenes

- Importación de imágenes (GIF, JPEG, PNG...)
- Trazar mapa de bits
- Optimización
- Filtros y modos de fusión

3D

- Posición Z 3D
- Rotación Z 3D

Sonidos

- Importación de sonidos
- Sincronización evento y flujo
- Edición de sonidos (efectos)
- Optimización de exportación

Vídeo en Flash

- Importación de vídeos
- Tipos de códec: Sorenson Spark y On2VP6
- Creación de archivos .flv
- Trabajo con componentes

Publicación

- SWF
- Insertar archivos Flash(.swf) en XHTML
- Requisitos y opciones de publicación



ActionScript 3.0 para Diseñadores Web en Adobe Flash CS4

Introducción a ActionScript 3.0

- Procedimientos básicos (terminología y sintaxis)
- Introducción a objetos, métodos, eventos y propiedades
- Variables
- Sentencias condicionales

Prácticas

- Navegación interna
- Navegación entre escenas
- Carga y descarga de películas
- Precarga básicas y avanzadas
- Carga dinámica de imágenes
- Carga dinámica de textos
- Scroll de texto
- Reproductor de sonido
- Reproductor de vídeo

Módulo 13. Desarrollo de Sitios Web con ActionScript

XML

Principios del XML

- Qué es XML
- XML vs Bases de datos
- Que problemas resuelve XML
- XMLSpy como editor XML
- Declaración de documento
- Sintaxis básica de XML
 - Elementos y atributos
 - Elementos vacíos y elementos contenedores
 - Caracteres permitidos
 - Juegos de caracteres
- Estructurando la información con XML
- Documentos XML bien formados

DTD

- Qué es un DTD
- Sintaxis básica de un DTD
- Validación de documentos

Módulo 14. Javascript. AJAX

Bases del lenguaje

Que es Javascript, de donde parte y cuál es su propósito

- Qué es un lenguaje de Programación
- Qué es un lenguaje de script
- Origen de Javascript
- Estandarización del lenguaje: ECMAScript
- Otros lenguajes basados en el Standard
- Javascript no es Java
- Qué puede hacer Javascript
- Qué no puede hacer Javascript

Comprensión de un lenguaje de script ejecutado en cliente

- El modelo cliente-servidor
- Tipos de navegadores y sus diferencias
- El modelo de programación en 3 capas
- Diferencias entre la ejecución en cliente y ejecución en servidor
- Cómo funciona el protocolo HTTP

Base del lenguaje

- Variables y valores: El uso moderno de la memoria
- Tipos de datos
- Operadores
- Estructuras básicas de control
 - Condicionales
 - Condicionales IF
 - Condicionales SWITCH
 - Funciones
 - Bucles
 - Bucles FOR
 - Bucles WHILE
- Objetos integrados
 - Clase String



- Clase Number
- Clase Boolean
- Clase Date
- Clase Array
- Clase Math

- Utilización de un depurador

HTML DOM

- Qué es el DOM, de donde parte y cuál es su propósito
- El papel del W3C en el desarrollo web
- Introducción al XHTML dinámico
- El árbol DOM y el acceso a nodos
- Como se interpreta un documento XHTML
- Concepto de nodo
- Acceso a nodos
- Modificación del árbol DOM
- Formularios
- Validación de formularios
- Técnicas de usabilidad aplicadas a formularios
- Utilización de DHTML en elementos de interface
- Creación y gestión de ventanas flotantes
- Interacción de las hojas de estilo y Javascript
- Creación de botones
- Visualización dinámica de imágenes
- Menús
- Menús desplegados
- Menús de acordeón
- Contenido Expandible

AJAX: Obtención dinámica de contenidos

- Integración XML y Javascript
- Que es AJAX y de donde parte
- Librerías disponibles
- Integración y usos de AJAX
- Compatibilidad

Módulo 15. Actionscript para diseñadores

Introducción a la plataforma Flash

- Qué es una RIA
- Para qué sirve y para que no sirve Flash
- Los entornos de desarrollo y ejecución
 - El Flash Player
 - El Flash IDE
- Igualdades y diferencias entre Javascript y Actionscript
- Herramientas relacionadas con la producción de Flash
 - Extensiones
 - Editores de script
- Modelo de comunicación en las RIA
 - El modelo de 3 capas aplicados a las RIA
 - Integración con lenguajes de servidor
- El lenguaje ActionScript 3.0
 - Evolución del Standard ECMA
 - Otras implementaciones del lenguaje

Manejo de la línea de tiempo

- Controlar programáticamente la ejecución de las animaciones
- Comandos play, stop, gotoAndPlay, gotoAndStop
- Responder ante las acciones del usuario
- Introducción a los sistemas de eventos
 - Sistemas de eventos basados en callbacks
 - Sistemas de eventos basados en listeners
 - Implementación de la navegación no lineal
- Estados de una aplicación
 - Estados basados en fotogramas
 - Estados basados en formularios
 - Cambio de estados mediante Actionscript

Manejo de MovieClips

- Creación de elementos gráficos en tiempo de ejecución
 - Duplicación de Movieclips
 - Instanciación de símbolos
 - Creación de MovieClips
 - Carga de imágenes externas
 - Técnicas de precarga
- El modelo de delegación en la construcción de elementos de interface
 - Técnicas de creación de clips autónomos



- La herencia de Movieclips
- Comportamiento individual, comportamiento en grupos

Eventos: La interactividad como medio de comunicación con el usuario

- Introducción a los componentes de interface gráfico
 - Objeto Stage
 - Películas flash a pantalla completa
 - Los componentes de Macromedia
 - Componentes de terceras partes

Trabajo con texto

- Textos dinámicos
 - Obtención y modificación de textos
 - Textos en HTML
 - HTML Soportado
 - Inclusión de imágenes
- Gestión de tipografías
 - Como se comportan los tipos en Flash
 - Fuentes del sistema y fuentes incorporadas
 - Importación y uso de tipografías
- Utilización de CSS para el formateado de textos
 - CSS soportado
 - Carga de CSS externos
 - Modificación de las propiedades dinámicamente

Carga y gestión de datos externos

- El modelo de datos de Flash
- Almacenamiento de datos en ficheros de texto
 - Utilización del objeto LoadVars
 - Envío de variables al servidor
 - Recepción de variables del servidor
 - Integración con los servidores de aplicaciones
- Modelos de datos en XML y su integración en Flash
 - El objeto XML
 - El árbol de nodos en Flash
 - Diferencias entre el HTML DOM y XML DOM

Display List

- Manipulación de la Display List

Objeto Sound

- Carga de sonidos interna y externa
- Lectura ID3 en archivos MP3

- Reproductor MP3

Objeto Vídeo

- Carga de vídeos externos
- Reproductor vídeo

ÁREA DE ARQUITECTURA Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

Módulo 16. Delineación de Proyectos Arquitectónicos con AutoCAD 2010. Curso Oficial de AutoCAD 2D

Entorno de AutoCAD 2010

- Interface de programa. Menús desplegables, barras de herramientas, área de trabajo, línea de comandos, centro de controles, barra de estado, paletas de herramientas
- Entrada de comandos. Opciones para el uso de los comandos. Variables del sistema, que son y como modificarlas. Entrada dinámica
- Calculadora rápida
- Gestión de ficheros. Comandos nuevo, Rnuevo, abrir, guardar y guardar como
- Presentación de conjunto de planos
- Presentación de paleta de propiedades

Novedades de AutoCAD 2010

- Uso de la barra de acceso rápido, lazo, menú rápido y gestor de capas
- Macros y personalización
- Navegación en la escena de AutoCAD 2010
- View Cube
- Steering Wheels
- ShowMotion
- Nuevo format DWFX



Módulo 17. Herramientas indispensables de AutoCAD 2010 para proyectos Arquitectónicos. Curso Oficial de Autodesk AutoCAD Architecture 2010

Utilidades y Ayudas para el Dibujo

- Modos de designación de entidades. Designación de todo el dibujo, de lo último dibujado o del último conjunto de designación. Opciones para la designación
- Herramientas avanzadas de designación. Selección rápida
- Parámetros de forzado de Cursor y Rejilla. Teclas para su activación. Manejo del modo isométrico para dibujo en 2 dimensiones
- Parámetros de configuración de la polar. Su uso por incremento y sus características en modo absoluto o relativo
- Modos de referencia a objetos temporales y fijos. Distintos tipos
- Rastreo a partir de los modos de referencia. Su uso ortogonal o polar
- Comandos de consulta de información. Obtención de distancias, áreas, tiempo y todos los datos de cada entidad listados
- Líneas auxiliares y rayos. Obtención de bisectrices y paralelas

Dibujo, Modificación y Visualización

- Creación de entidades simples: línea, arco y círculos. Elipses y su variable para convertirse en polilíneas
- Creación de entidades complejas: Polilíneas, rectángulos, polígonos, nubes de revisión, spline. Descomposición de entidades compuestas
- Edición de polilíneas y spline
- Dividir y graduar mediante puntos
- Comandos de modificación de objetos: Borrar, deshacer y rehacer. Desplazar, copiar, girar y escalar. Equidistancias, matrices y simetrías. Recortar y alargar objetos. Empalmes y chaflanes
- Manejo de la visualización: zoom y encuadre a la hora de trabajar. Vista aérea y gestión de vistas. Limpiar la pantalla y precisión de la visualización
- Edición por pinzamientos
- Partir, unir y longitud

Control de Capas y Propiedades

- Administrador de capas.
- Tipos y grosores de línea
- Uso de filtros de capas para mejor manejo
- Estados de capas. Almacenamiento de estados con nombre.

Dibujo y Edición de Textos

- Componentes de un estilo de texto
- Creación de un estilo de texto
- Generación de líneas de texto
- Generación dinámica de párrafos de texto
- Búsqueda, sustitución y corrección de texto
- Edición de textos
- Escalado de varios textos a la vez

Utilización de Líneas Complejas y Tablas

- Estilos de línea múltiples. Creación y edición de las líneas múltiples
- Estilos y creación de tablas. Inserción de bloques en las celdas
- Utilización de campos

Dibujo y Edición de Sombreados

- Creación de sombreados predefinidos, definidos por usuario y personalizados
- Edición de sombreados
- Creación de contornos

Bloques, Desingcenter y Atributos

- Control de propiedades al utilizar bloques
- Creación de bloques
- Inserción de bloques
- Bloques dinámicos
- AutoCAD DesingCenter
- Definición de atributos
- Edición de atributos
- Extracción de atributos

Enlace de Referencias Externas e Imágenes de Trama

- Enlaces de referencias externas. Trabajo con varios ficheros
- Administrador de referencias externas
- Unión y delimitación de referencias externas
- Edición in situ de bloques y referencias externas
- Imágenes de trama. Ajustes y delimitación de imágenes



- Necesidad del comando Etransmit para transporte de proyectos

Acotación

- Terminología
- Acotación lineal, alineada, angular
- Acotaciones múltiples. Acotación continua, a línea base o acotación rápida
- Acotación de radios, diámetros y arcos
- Administrador de estilos de cota
- Acotación de coordenadas
- Acotación con directrices
- Modificaciones de cotas asociativas
- Comandos de edición de cotas asociativas
- Generación

Visualización Dinámica y Presentaciones en el Espacio Papel

- Entorno de trabajo. Espacio papel/modelo
- Configuración y gestión de presentaciones
- Utilización de ventanas múltiples
- Gestión de capas en ventanas múltiples
- Uso de objetos anotativos en espacio papel
- Animaciones

Salida Impresa de los Dibujos

- Configuración de trazadores
- Trazado de un dibujo
- Sello de trazado y formatos especiales de trazado (DXF, PostScript, trama y PDF)
- Vista preliminar, trazado en segundo plano y detalles de trazados
- Utilidad de trazado por lotes

Módulo 18. Productividad en AutoCAD 2010 para Arquitectura en el trabajo con líneas

Crear planos con información

- Herramientas esenciales de AutoCAD para arquitectura
- Cálculo y gestión de elementos

Gestión de Superficies

- Gestión y cálculo automático de Superficies y Espacios
- Gestión temática de espacios

Gestión de Librerías y herramientas. Gestión de Proyectos

Herramientas de productividad

- Acotación Automática
- Mediciones
- Herramientas AEC
- Etiquetas

Módulo 19. Productividad en Autocad 2010 para Arquitectura en el trabajo con Paramétricos

Creación de Distribuciones arquitectónicas con objetos paramétricos

Creación de Documentación sobre dibujos con Objetos AEC

Trabajo con modelos de Edificios

Personalización de Objetos y herramientas

ÁREA DE ANIMACIÓN 3D, POSTPRODUCCIÓN DIGITAL Y EDICIÓN NO LINEAL

Módulo 20. Modelado e Infografía Profesional con 3ds Max 2010

Entorno

- Qué es un programa 3D
- Orígenes del 3D en la Informática
- Comparativa entre programas 3D
 - 3ds Max
 - Maya
 - Softimage
 - Lightwave
- Por qué Max y no otro Software
- Cuándo aparece 3D Studio con MS-DOS y 3ds Max para Windows de Autodesk y Kinetix.



- Revolución en 3ds Max: Aparece el nuevo 3ds Max de Discreet
- Quién es Autodesk Media and Entertainment
 - División Advanced Systems: Smoke, Flint, Fire, Flame e Inferno.
 - División New Media: 3ds Max, Maya, Combustion, Toxik, etc.
- Posición de Autodesk M&E en el Sector Profesional del 3D, la Edición y la Postproducción
- 3D: ¿Arte o Tecnología?
- El Mundo Real y el Mundo Virtual
- Cambios en el Sector Audiovisual: ¿Hasta dónde podemos llegar en 3D?
- Utilización de la Infografía en el Mercado Laboral
 - Presentaciones
 - Publicidad
 - Videojuegos
 - Cine y TV: entornos, personajes digitales y efectos especiales
 - Simulaciones: arquitectónicas, industriales, urbanísticas, forenses, médicas, científicas, arqueológicas, etc.
- Tendencias en 3D: Realismo y Cartoon
- Empresas Líderes en el Sector: I.L.M. (Industrial Light and Magic) de George Lucas, Pixar, Digital Domain de James Cameron, Ilion, etc.

Interfaz y Terminología en 3ds Max 2010

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

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



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

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

- - Trucos para evitar errores en las Booleanas
 - Modificación de los operandos tras realizar las operaciones booleanas
 - Operaciones booleanas en 2D
- Modelado con Malla Poligonal Editable.
 - Qué es una malla poligonal
 - Edición de la malla poligonal a través de
 - Vertex
 - Edges
 - Borders
 - Poligons
 - Elements
- Diferencias entre malla editable y malla poligonal
 - Herramientas con malla poligonal en 3ds Max 2010
 - Eliminar vértices y aristas
 - Insertar vértex
 - Extruir Edges
 - Conectar Edges
 - Contornear Poligons
 - Voltear Poligons
 - Extrusión basada en Spline
- Modelado a partir de desplazar
 - El modificador desplazar
 - Uso con Bitmap
 - Uso con mapas procedurales
- El mapa desplazar como base de modelar
 - Modificadores FFD (Free Form Deformation)
- Modificador Shell: añadir contorno y grosor a las superficies

Materiales y Mapas Básicos

- El editor de materiales
 - Ranuras de material
 - Barras de Opciones y Herramientas
 - Materiales calientes, fríos, templados, directos e indirectos
 - Bibliotecas de materiales. Personalización
 - Visor de materiales
 - Explorador
- Mapeado de Objetos. UVW Mapping
 - Planar



- Spherical
- Box
- Cylindrical
- Shrink + Wrap
- Face
- Mapeado de Objetos. Unwrap UVW:
 - Modo de trabajo
 - Tipos de Mapping(planar, box, spherical)
 - Editar el Mapping
 - Modos automaticos de Mapping
- Creación y Edición de Materiales
- Teoría de las superficies en un entorno real
 - Comportamiento de la luz sobre la superficie
 - Diferencia entre superficies mates y brillantes.
 - Teoria del comportamiento de la suciedad en una superficie
 - Superficies irregulares.
 - Los materiales y texturas en la vida real
 - Zonas básicas de un material
- Parámetros básicos y extendidos del Sombreador
- Nivel especular, lustre y autoiluminación
- Diferentes tipos de reflexión
 - Flat Mirror
 - Raytrace
 - Reflect-Refract
- Tipos de materiales
 - Estándar
 - Compuesto
 - Multi / subobjeto
 - Canales de mapa
 - Mapas bitmap y mapas procedurales
 - Uso de cada una de las ranuras de los canales de mapa
 - Animación de los canales de mapa
 - Creación de canales Alpha en Photoshop para su uso en Max
 - Creación de texturas base y avanzadas en Photoshop
 - Máscaras
 - Ensuciar las texturas para aumentar el grado de realismo
 - Efectos especiales generados a través del buen uso de los materiales
- Texturizado por capas mediante ficheros PSD de Photoshop

- Combustion: Cómo ahorrar tiempo y esfuerzo en la elaboración de diversos tipos de material

Iluminación Básica

- La importancia de la iluminación en las escenas 3D
- Principios básicos de iluminación
 - La iluminación
 - Volúmenes y sombras
 - Profundidad 3D
- Aprender a observar la iluminación en el mundo real. Cómo plasmarlo
- Tipos de luces.
 - Omnidireccionales
 - Focos (Spot)
 - Direccionales
- Controles de iluminación
 - Color
 - Sombras
 - Punto luminoso y atenuación
 - Contraste luminoso
 - Proyección de mapas
 - Control sobre las sombras
 - Mapa de sombras
 - Sombras de Ray Trace
 - Color y densidad

Cámaras

- Cómo usar las cámaras
- Tipos de cámara en Max
 - Cámara con objetivo
 - Cámara libre
- Cambiar el objetivo de la cámara
- Rangos de entorno de la cámara para controlar los efectos del entorno
- Planos de recorte de cámara
- Efectos de cámara
 - Profundidad de campo (Depth of Field)
 - Desenfoque de movimientos (Motion Blur)
- Controlar y animar las cámaras de la escena a través de objetos ficticios
- Emular cámara con la vista
- Guía de cámara
- Movimientos de cámara



- Paralelo de cámara
- Travelling de cámara
- Rodaje de cámara
- Órbita de cámara
- Encuadres de cámara
 - Plano general
 - Plano medio
 - Plano corto
 - Primer plano
- Usar las cámaras como medio de expresión
- Modificador corrección de cámaras

Animación Básica

- Fundamentos del control del Timing a través de las curvas
- Controles de Animación
- Uso del Track Bar
- Uso del Track View
 - Creación de claves (Keyframes)
 - Edición de claves
 - Eliminación de claves
 - Modificación de los tiempos de animación
 - Escalar claves
 - Interpolación en las claves
 - Curvas de función
 - Curvas Mitigadoras
 - Curvas Multiplicadoras
 - Asignar Controladores de animación
 - Barra de herramientas
- El control más amplio del Track View se estudia en el módulo de Animación de Personajes así como opciones avanzadas de animación

Render

- Introducción al vocabulario Broadcast
- Características de la imagen con calidad Broadcast
- Formatos de Vídeo
 - NTSC
 - NTSC D-1
 - NTSC DV
 - PAL

- PAL D-1
- HDTV
 - Tamaño y resolución de las imágenes
 - Sistemas de color de vídeo
- Modo entrelazado por campos para emisión broadcast
 - Campos impares
 - Campos pares
- Sistemas de Edición y Emisión: BETACAM, DVC PRO, etc.
- Formatos de imagen y uso adecuado
 - TGA
 - JPG
 - TIFF
 - PNG
 - AVI
 - MOV
 - CINEON
 - RLA
 - RPF
 - EPS
- Representación por secuencias de Fotogramas
- Representaciones en RLA y RPF para postproducción con Combustion
- Formatos de cine
- Emulación del formato Panavisión para Broadcast
- Representación con filtros
 - Área
 - Catmull-Rom
 - Mitchell-Netravali
 - Vídeo
- Búfer de representación

FX Enviroment

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



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

Efectos de 3ds Max 2010

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

Adobe Premiere Pro CS4

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

Módulo 21. Infografía Avanzada

Modelado Orgánico

- Saber observar para saber modelar
- Bases de dibujo anatómico
- El cuerpo humano
- Técnicas
 - Malla editable avanzada
 - Malla poligonal editable avanzada
 - Herramientas de superficie avanzadas
 - Nurbs
- Modificadores de apoyo en el modelado orgánico
 - Suavizar malla
 - Suavizar

- Triangular
 - Mullir
- ¿Por dónde empiezo a modelar? Bases, condiciones y trucos a tener en cuenta
- ¿Realismo o Cartoon?
- Texturizar un modelo orgánico
 - Base generada en Photoshop
 - Texturizar en tiempo real con Combustion
- Optimizar el modelo orgánico
- Modelado Orgánico para videojuegos
- Modelado Orgánico para alta producción
- Modelado con Herramientas de Superficies
 - Creación de Splines 2D
 - Modificador sección transversal
 - Red de Splines. Enlaces
 - Modificador superficie
 - Trucos para mejorar el modelado con herramientas de superficie
 - Solución de problemas

Materiales y Mapas Avanzados

- Composite
- Shellac
- Top/Bottom
- Double Side
- Blend
- Matte/Shadow (Estudio del Mate Shadow para integración de imagen real y 3D)
- Trucos básicos para ajustar luz real y 3D
- Estudio y ajuste de las sombras reales sobre las sombras 3d (Temperatura. Desenfoque)
- Composición desde 3ds max de fondo real e imagen 3D
- SSS Skin Material. (Comportamiento de la luz a través de la piel)
- Niveles de piel
- Toon Shading. Motor de render para dotar de aspecto cartoon al render final de las escenas
- Tipos de shader. (Control del brillo de la superficie según el Shader):
 - Blinn
 - Metal
 - Anisotrópico
 - Multicapa



- Oren-nayar-blinn
- Phong
- Strauss
- Tipos de mapas
 - Composite Map
 - Composición por capas
 - Modos de Mezcla
 - Corrección de color
 - Ajustes de opacidad
 - Reemplazar o crear Alpha channel con mascaras
 - Reordenar las capas
- Construcción de mapas compuestos
- Materiales y mapas para recubrir el Modelado Orgánico
 - Bases para la creación de texturas orgánicas
 - Cómo comenzar a crear una textura orgánica
 - Piel, venas, nervios, pelo, barba, poros e impurezas en las texturas orgánicas
 - Aumento del nivel de detalle y la complejidad para la textura orgánica final
 - Cómo aplicar la textura al modelo
- Uso de archivos HDRI (Higt Dinamic Range Image)
- Nuevas funciones del modificador Pintura de Vértices (Vertex Paint)
- Representación por capas
- Renderizado por textura en tiempo real
 - Control de la dispersión de la luz según nivel de piel.
- Mapeado de Objetos. Unwrap UVW:
 - Modo de trabajo
 - Tipos de Mapping(planar, box, spherical)
 - Editar el Mapping
 - Modos automaticos de Mapping.
 - Pelp Mapping
 - Relax
 - Simetria
 - Mapeado por Spline

Iluminación avanzada

- Base teórica del comportamiento de la luz en un entorno real:
 - Diferencia entre Luz directa y Luz Indirecta (GI)
 - Comportamiento de la luz según el espacio (luz interior, luz exterior)

- Como viaja la luz por el espacio y como decae la luz por el espacio
- Diferencia entre la luz en un entorno 3d y un entorno real
- Comportamiento de la luz según la superficie de choque
- Importancia del control de los materiales de las superficies para un control exacto de la luz
- Base teórica del comportamiento de una lente de cámara real para su uso en iluminación
 - Tipos de lente de cámara
 - Control de exposición de la luz a través de la cámara
 - Depth of field en una cámara real (Tiempo de exposición, punto focal)
 - Sobreexposición de la luz y Subexposición de la luz

Mental Ray 3.6

- Mental Ray es un potente sistema de render incluido en 3ds Max 2010 para:
 - Iluminación global
 - Efectos cáusticos de iluminación
 - Reflexiones y Refracciones
 - Sombreados realistas
 - Luces de área
 - Raytrace
 - Profundidad de campo (Depth of field)
 - Soportar todos los materiales de 3ds Max
 - Renderización por área
- Proceso de Iluminación en Mental Ray
- Iluminación por fotones (GI) iluminación Global
 - Controles de luces por photons
 - Control de photons por
 - Atenuación (Decay)
 - Intensidad
 - Rebotes
 - Shaders para el control de photons en la superficie
- Final Gather
 - Control de Iluminación por final gather
 - Densidad de puntos por escena
 - Presets
 - Control de tamaños de Rayos.
- Shader (Materiales propios de Mental Ray)
 - Arch & Desing



- Car paint
- Ambient Occlusion
- DGS Material
- Mapas de Displacement
- Production Shaders
 - Matte/Shadow/Reflection (Integración de entornos 3D sobre imagen real)
 - Environment Probe/Chrome Ball (Emular Reflexión de un entorno Real a uno 3D)
 - Environment Probe/Grey Ball
 - Render Subset de la escena (Permitir sacar render por información de elementos y materiales, ayudando a la composición posterior por capas)
 - Motion Vector Export (Exportar como canal independiente la información del Motion Blur)
 - HDR Image Motion Blur
- Iluminación de interiores
 - Controles avanzados en la atenuación
 - Atenuación cercana
 - Atenuación lejana
 - Cuándo, cómo y por qué utilizarlos
 - Aspecto realista en la iluminación. La caída de luz
 - Decay de tipo inverso
 - Decay de tipo cuadrado inverso
 - Por qué usar Decay en la luz en la escena
 - Fuentes pequeñas de iluminación
 - Fuentes amplias de iluminación con mezcla de luces puntuales
- Iluminación de interiores amplios con entrada de iluminación del exterior
 - La dispersión de la luz en el espacio
 - Temperatura Fria y Calida en la iluminación
 - Mezclar diferentes tipos de luz
 - Luz principal y luces de relleno
 - Luz volumétrica
 - Sobrexposición de luz
 - Excluir / Incluir en la iluminación
- Iluminación de exteriores
 - De iluminación del exterior
 - Simular la filtración de la luz solar en la atmósfera a través de mapas procedurales
 - Iluminación a través del discurrir del tiempo
 - Mañanas

- Mediodía
 - Tarde
 - Noche
- Luz principal y sistema matricial circular de relleno
- Efectos atmosféricos para aumentar la verosimilitud de la escena
- Iluminación global
 - Iluminación Real con MAX
 - Luces Fotométricas
 - Utilización de Archivos IES
 - Controles de Exposición: Automático, Lineal, Logarítmico
 - PseudoColor
 - Material Advanced Light Override
- El Light Lister

Iluminación Avanzada con Vray 1.5 SP2

- Introducción. Diferencias entre el motor de Mental Ray y el motor Vray
- Instalación
 - Conceptos básicos de Vray: muestreo, subdivisión e interpolación
 - Método de cálculo de Vray. Concepto de guardado de mapas
 - Cálculo del rebote de la luz frente al cálculo final de samples.
- Configuración y herramientas
 - Global switches (Configuraciones globales)
 - VRay frame buffer
- Indirect illumination (GI). Cálculo de Iluminación.
 - Rebotes primarios t rebotes secundarios.
 - Quasi-Monte Carlo GI
 - Irradiance map (Incluyendo la aplicación Irradiance Map Viewer)
 - Light cache
 - Global photon map
- GI caustics. Efectos de la luz
- Cámaras Vray
 - Parámetros
 - Tipos de cámara: Standard, Spherical, Cylindrical (point), Cylindrical (ortho), Box y Fish eye
 - Motion blur (desenfoque)
 - Cámaras físicas de VRAY. Aplicaciones, ventajas
- Image Sampler (Antialiasing)
 - G-Buffer based antialiasing



- Randomized antialiasing (suavizado aleatorio)
- Antialiasing filters
- Antialiasing filters and moire effects
- Luces propias de Vray
 - VrayLight: Ventajas, usos, limitaciones. Integración en los mapas de irradiación
 - VraySun: Uso del módulo vray_sun + 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
 - Mapas de VRay
 - VRayMap
 - VRayHDRI
 - VRayEdgesTex
 - VrayColor
 - VrayDirt. Ambient Occlusion
- Geometría y Modificadores Vray
 - VRayDisplacementMod
 - VRayFur
 - VrayPlane
 - VrayProxy
- Efectos atmosféricos
 - VrayToon
 - VraySphereFade

Módulo 22. Animación Avanzada de Personajes

Lenguaje narrativo visual

- Estudio y bases de cómo crear un relato narrativo visual
- Teoría sobre la escritura de un guión a partir de una idea
 - Desarrollo de una idea
 - Estructura de un guión
 - Paradigma

- Desarrollo del conflicto
 - Final de la historia
 - Dando forma a nuestro personaje
- Pasos en el desarrollo de la producción del relato audiovisual
 - Guión Técnico
 - Preproducción
 - Preproducción
 - Montaje
- Teoría sobre el lenguaje narrativo visual
 - Tipos de planos
 - Tipos de planos según su información
 - Elipsis narrativa
 - Continuidad entre plano y plano
 - Fallos de Raccord
 - La importancia del sonido en el relato
 - Montaje del relato

Biped

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



- Overlapping Action
- Secondary Action
- Follow Through
- Straight ahead y pose animation
- Staging
- Appeal
- Técnicas de Animación de objetos y elementos

Skin

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

SkinMorph

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

SkinWarp

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

Bones

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

- Esqueleto cuadrúpedo
- Spline IK
- Characters node

Animación facial

- Set up de la animación facial
 - Manipuladores
 - Reaction Manager (control de posiciones a través de un jefe)
 - Parameter collector (control de todo parámetro animable a través de un editor)
 - Wire parameter (control de un objeto sobre otro a través de su valor)
- Sistemas de deformación / animación facial
 - Deformación directa
 - Deformación por Morph
 - Estudio de la animación facial para nuestro personaje (nº cabezas que necesito)
 - Creación de expresiones mediante Morph
 - Animación de ojos (Parpadeos, pupilas, pestañas)
 - Animación y esqueleto de lenguas
 - Lyp sync o animación labial
- Técnicas de Animación facial
 - Expresiones faciales
 - Animación Keyframe
 - Animación facial por Joystick
 - Vocalización
 - Herramientas de Lip-sinc

Modulo 23: Efectos Especiales en 3D

Reactor

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

Particle Flow

- Flujo de trabajo sobre Particle Flow a través de eventos



- Comportamiento de las partículas según sus funciones
- Variación de las tareas de las partículas con un único emisor
- Control jerárquico de las partículas
- Test de partículas
- Objeto de composición Malla Blob para metaballs, para generar efectos líquidos por modelado orgánico de formas
- Comportamiento de las partículas a través de fuerzas
 - Gravedad
 - Viento
 - Empuje
 - Vortex
 - Bomb

Cloth Fx

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

Hair Fx

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

Módulo 24: Postproducción Digital con Autodesk Combustion 2008

Interface. Configuración y Ajuste de

- Visores. Nueva función en la sincronización de visores durante la reproducción
- Timeline. Marcas en el Timeline para operadores y capas
- Nueva posibilidad de crear keyframes de animación sólo en una pista específica del Timeline
- Filmstrip
- Paneles de herramientas

- Controles de reproducción
- Controles de visualización
- Ajustes a Rejilla, Líneas Guías y Reglas

Modos de Trabajo en Combustion 2008

- Paint. Novedades en Combustión 2008
- Composite. Novedades en Combustión 2008
- Sólido
- Partículas
- Texto
- Edit

Construcción de Workspaces

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

Combustion 2008 en Modo Paint

- Herramientas en el modo Paint
- Herramientas de pintura
- Herramientas de texto
- Herramientas de selección
- Herramientas de máscara
- Herramienta B-Spline para ejercer tensión en la creación de nuevas formas
- Uso de pinceles, modificación y creación
- Editor de pinceles personalizados que incluye la incorporación de imágenes, texturas y partículas
- Nueva Creación de objetos especificando la cantidad exacta de fotogramas en la duración



- Control de puntos a través de grupos
- Creación de sombras y contornos en los objetos
- Creación y animación de gradientes
- Herramientas de clonación y revelado
- Operaciones con canales alfa
- Rotoscopias
- Animación en el modo Paint
- Selecciones: unión, sustracción e intersección; copiar y pegar
- Pivote individual en cada una de las formas
- Alineación y distribución de los objetos
- Paletas de creación y mezcla de colores
- Efectos y filtros en el modo Paint
- Modos de fusión

Combustion en Modo Texto

- Creación de textos
- Edición de Textos
- Controles avanzados de texto
- Alineación, interlineado, kerning y línea base
- Animación de textos: elaboración de cabeceras avanzadas
- Operador de texto en Combustion 2008
- Textos con path

Combustion en Modo Composite

- Composite en 2D
- Composite en 3D
- Cámaras. Ajuste y configuración
- Luces: tipo, integración y ajuste
- Capas de reflexión
- Objetos guía en la composición: null object
- Ajuste STAINED GLASS para colorear sombras y luces con filtración de imágenes
- Operadores
- Nuevo operador COLOR WARTER para la corrección de color, normalizar el color en una secuencia y seleccionar zonas de imagen por color.
- Uso y dominio del VECTORSCOPIO en Color Warper
- Operador Time Warp
- Blur/sharpen

- Channel
- Cineon
- Operador de Cápsulas
- Operador G-Buffer Builder
- Operador de Canal Merge
- Operador Resize
- Color corrector
- Distort
- Noise
- Stylize
- Grano de película: ajuste y configuración avanzada
- Trackers
- Operaciones con canales alfa: creación, importación, uso, edición y aplicación

Trackers

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

Chroma Key

- Operador de Keyer: Diamond Keyer
- Técnicas de chroma
- Chroma con linear keyer
- Chroma con discreet keyer (compatible con Flint/Flame/Inferno)
- Extracción del color
- Extracción de los rangos del color
- Suavizado
- Ploteado
- Ajuste de la máscara
- Ajuste de las curvas
- Ajuste pormenorizado de cada uno de los canales de color
- Eliminación y corrección de zonas conflictivas
- Animación de las claves
- Guardando los ajustes



- Limpieza final de la imagen
- Corrección del color del chroma para su integración con las capas del fondo a través del Discreet Color Corrector (uso y configuración de este potente corrector con técnicas avanzadas basadas en Flame)
- Chromas basados en la iluminación de la imagen
- Chromas con imágenes reales de humo, fuego y explosiones

Máscaras (Matte)

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

Partículas

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

Vista Esquemática

- Uso y configuración
- Nuevos atajos de teclado
- Nueva creación de footages y sólidos
- Añadir operadores
- Nodos: organización, alineación y ejecución
- Relaciones de jerarquía
- Vincular y desvincular
- Reproducción en tiempo real de los efectos vinculados
- Personalización

Profundidad de Bit y Tablas Lut

- Cambios en la profundidad del bit

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

Expresiones

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

Combustion 2008 y 3ds Max 2010

- Secuencias con formatos RLA y RPF
- Integración de imagen real y de imagen 3D
- Operadores 3D de postproducción:
- Nieblas
- Profundidad de campo (depth of field)
- Desenfoque de movimiento (motion blur)
- Lens effect en 3D sobre imagen plana
- Selección de la imagen plana a través del ID de objeto o material
- Cambio de secuencias y fondos 2D-3D

Otras funciones

- Compatibilidad con Adobe Photoshop CS4
- Creación de animaciones y exportación en formato SWF para Adobe Flash
- Opciones de render: ajuste y configuración de render y de render a RAM
- Operador Edit para la edición no lineal de pistas de imagen y aplicación de transiciones básicas
- Captura directa de vídeo y audio a través de Quick Capture con dispositivo Firewire
- Audio en Combustion 2008
- Integración de Combustion con Smoke y Flint/Flame/Inferno



Módulo 25: Edición no Lineal con Sistemas AVID Media Composer

Entorno Avid

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

Conceptos de edición

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

Entorno Avid Media Composer

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

Proyectos

- Proyectos y Usuarios En Avid
- Configuración e inicio de un proyecto
- Uso de la ventana proyecto
- Estructura interna de carpetas almacenamiento y Back up---Avid projects, Attic, Users
- Copias de seguridad de los proyectos
- Visualización de bin, settings, efectos e información del sistema
- Creación y personalización de un perfil de usuario
- Espacios de Trabajo
- Creación de proyectos: NTSC y PAL. Externo, privado o compartido. Progresivo o entrelazado
- Configuración de proyecto (settings)

BINS

- Crear bins, superbins y carpetas
- La ventana Bin y su configuración
- Iconos del BIN: tamaños, resolución, configuración y características
- Organización de bins y opciones de visualización
- Mover, copiar, seleccionar y borrar clips entre diferentes bins o carpetas
- La papelera
- Timelines
- Personalización y configuración
- Navegación y modos de ajuste
- Herramientas y botones para la edición (command palette)
- Añadir, seleccionar, supervisar, bloquear, parchear y eliminar pistas
- Informes
- Administración de los Timelines
- Editar en el Timeline
- SubTimelines
- Render
- Visores
- Visor de previos o entrada
- Visor del timeline (edición) o salida
- Tracking information menú. Trabajar con código de tiempo o con frames
- Marcas in y out
- Marcas de referencia
- Clear monitor y clear menú
- Hide vídeo y 16:9 vídeo
- Configuración y personalización. Source or record monitor o New Pop-up monitor
- Cajas de herramientas
- Herramientas Basic
- Herramientas Color Correction
- Herramientas Source/Record Editing
- Herramientas Audio Editing
- Herramientas Effects Editin
- Herramientas Capture
- Herramientas Media Tools
- Herramientas Digital Cut



Técnicas

- Técnicas de edición
 - Técnicas básicas de edición
 - Edición al corte y edición A/B roll
 - Edición drag&drop
 - Edición a tres puntos
 - Edición a cuatro puntos
 - Trimming
 - Sliding y slipping
 - Edición por inserto
 - Edición por sobrescritura
 - Montaje en modo multicámara
- Transiciones
 - Creación de transiciones personalizadas y exclusivas con matte Key
 - Creación y control
 - Personalización y ajustes
 - Utilización, duplicación, modificación y eliminación
 - Transiciones por defecto
 - Clips
 - Efectos de movimiento
 - Efectos de escala
 - Efectos de opacidad
 - Modificación de los atributos
 - Aumento y reducción de la velocidad de los clip
 - Fotogramas congelados
 - Efecto Strobe
 - Cambio de dirección
- Editor de KeyFrames (claves)
 - Interpolación entre KeyFrames y mezclas
 - Modos de visualización. Propiedades
 - Splitting
 - Configuración y personalización del editor
- Composición de efectos
 - Creación de efectos
 - Efectos de máscara (tipos de Cromá)
 - Tracking de imagen
 - Corrección de color (Concepto de cómo se ejecuta un proceso de corrección y herramienta de corrección AVID)

- Efectos 3D
 - Aceleración y ralentización de efectos
 - Guardar y eliminar
 - Renderizado de efectos
- Clips de gráficos y textos
 - Creación, importación, modificación y grabación
 - reacción básica e importación de grafismos en Photoshop
 - Settings de importación
 - Características especiales
 - Creación de textos, tacones, pastillas y logos
 - Rolls y Crawls
 - Títulos de crédito
 - Configuración y preajustes de tiempos
- Audio
 - Pistas de audio: creación, modificación y grabación
 - Mezclador de audio: Audio Mix Tool
 - Paneo y nivel de audio
 - Scrubbing
 - Mezclas en tiempo real
 - Transiciones de sonido
 - Creación y modificación de keyframes
 - Fundidos
 - Efectos de audio: compresión, ecualización, modulación, delay, chorus, flangers, etc
 - Sincronización de imagen y sonido
 - Uso del medidor de audio digital
 - Grupos de pistas de audio
- Captura y volcado del material con calidad broadcast
 - Características y ajustes de la ventana de captura
 - Clasificación del material fuente. Tratamiento
 - Barras, tonos y negros, antes de volcar
 - Procesos de digitalización y catalogación en televisión
 - Opciones de volcado y sistemas: Betacam SP, Betacam Digital, Betacam SX, DVCPPro, DVCAM, etc
 - Exportación de master final para distintos medios: Televisión, web, CD, DVD
 - Explicación del programa Sorenson Squeeze para la exportación e importación de cualquier tipo de archivo audiovisual al sistema Avid



- Otros
 - Audio Mixdown
 - Vídeo Mixdown
 - Consolidado y Transcoder
 - Decompose
 - Relink
 - Batch Import
 - Exportación e importación de archivos
 - Trabajar con multicámara
- Prácticas
 - Autopromoción de una película (Técnicas de montaje para autopromos)
 - Perfiles de personajes (Producto muy demandado en programas tipo reality)
 - Cebos televisivos (Para la captación de público potencial de un programa determinado)
 - Spot de publicidad. (Conceptos de preproducción, producción y postproducción)
 - Programa de TV en modo multicámara
 - Cabeceras Programas, documentales, etc.
 - Productos de servicios informativos: Piezas, colas, sumarios, Totales....
 - Vídeo-clip
 - Trailer
 - Vídeo Industrial
 - Serie de Televisión
 - Cine
 - Documental

Módulo 26: Realización de Cortometrajes para Infografistas

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

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

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



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

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

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

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

Pon la Carrera Profesional de Diseño Gráfico, Producción Web y Comunicación Audiovisual con Especialización en Dirección de Arte (TDC) 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

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

Carrera
TDC
123



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**, 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

