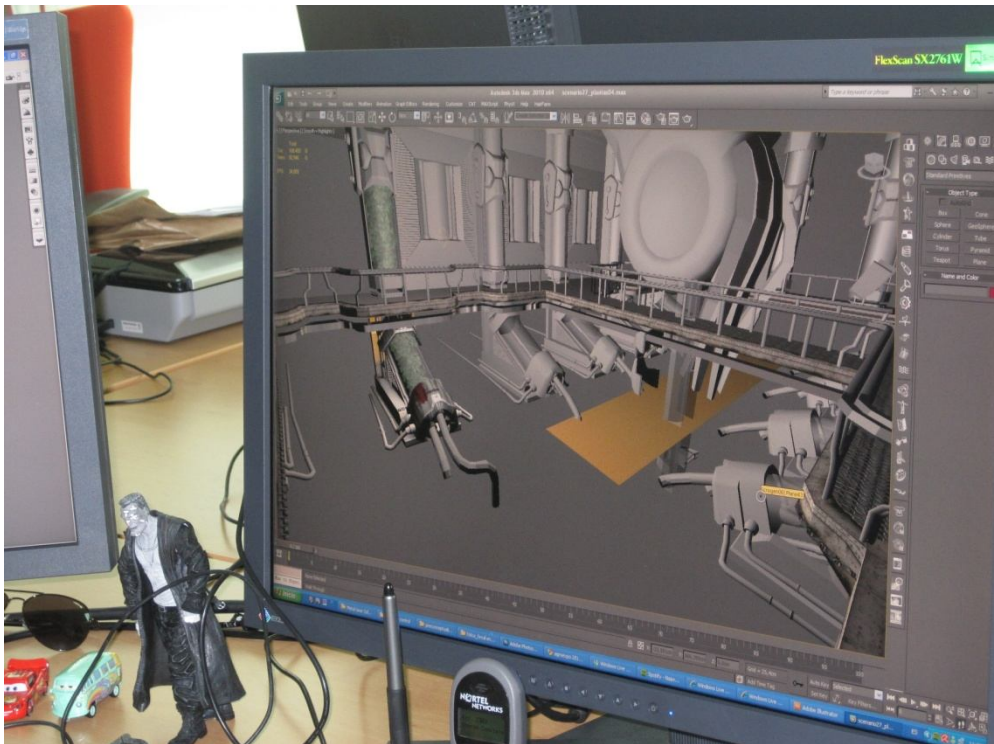


PROGRAMA DE FORMACIÓN SEXPE



Septiembre 2010

ÍNDICE

INFORMACIÓN GENERAL.....	3
Horarios para todos los cursos presenciales	3
Impartición.....	3
Información.....	3
Inscripciones cursos presenciales	3
RELACIÓN DE CURSOS.....	5
MODELADO CON ZBRUSH	6
ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3DS MAX.....	8
INTRODUCCIÓN AL MAYA.....	9
EFECTOS Y MOTION GRAPHICS CON COMBUSTION	10
PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS 3DS MAX.....	11
DISEÑO DE ELEMENTOS DE CONTINUIDAD TELEVISIVA.....	12
TALLER DE TRACKING Y ROTOSCOPIA	14
ARQUITECTURA DIGITAL. MODELADO, ILUMINACIÓN Y RENDER	16
ANIMACIÓN Y GRAFISMO.....	19
FORMACIÓN CONTINUA PARA TRABAJADORES DE LAS TDT'S.....	20

INFORMACIÓN GENERAL

Horarios para todos los cursos presenciales

- Horarios de sábados y domingos:
 - Mañanas: 9h. a 14h.
 - Tardes : 15h. 30m. a 18h. 30m.
- Horarios de viernes:
 - 16h. 30m a 20h. 30m.

Impartición

Centro Tecnológico de FEVAL

Avda. Badajoz s/n, Don Benito (Badajoz)

Información

Teléfono del Centro Tecnológico: 924 82 91 01

Correo electrónico: formacion@feval.com

Inscripciones cursos presenciales

- Telefónicamente en el teléfono de información del Centro Tecnológico
- Mediante correo electrónico a formacion@feval.com

Para la inscripción hay que aportar la siguiente información:

- Nombre y apellidos
- Edad
- NIF
- Dirección
- Teléfono de contacto
- Titulación y/o conocimientos previos en la materia que se va a impartir
- Ocupación actual
- Datos de la empresa en la que trabaja (si es trabajador activo)

Los requisitos para inscribirse son los siguientes:

- La inscripción es **gratuita**
- Pueden inscribirse tanto trabajadores (fijos, eventuales, autónomos, etc.) como desempleados

- En el caso de personal activo, deberán trabajar para empresas de Extremadura
- En el caso de personal desempleado, deberán estar registrados en el servicio de Demanda de Empleo. La inscripción en este servicio es muy simple y puede gestionarse en el momento personándose en cualquier oficina de empleo.

RELACIÓN DE CURSOS

Masterclass de corta duración (20 horas presenciales)

- "Modelado con ZBrush"
- "Animación de personajes con 3ds Max"
- "Introducción al Maya"
- "Efectos y Motion Graphics con Combustion"

Masterclass de duración media (40 horas presenciales)

- "Proyectos Arquitectónicos 3ds MAX"

Cursos temáticos avanzados de duración media (40 horas presenciales)

- "Diseño de elementos de continuidad televisiva"
- "Taller de Tracking y Rotoscopia"

Cursos temáticos avanzados de larga duración (160 horas presenciales + 200 horas de prácticas)

- "Arquitectura digital. Modelado, Iluminación y Render"
- "Animación y grafismo"

Cursos sobre desarrollo de habilidades, duración media (30 horas presenciales)

- "Formación continua para trabajadores de las TDT´s"

MODELADO CON ZBRUSH

Duración : 20 horas presenciales

Lugar de impartición : Centro Tecnológico de FEVAL

Calendario : 29/04, 30/04, 01/05

Nivel : Avanzado

Conocimientos previos : Especialmente dirigido a:

- Personas con interés en las artes plásticas que deseen experimentar la realización de un trabajo artístico en un soporte 3d.
- Personas que quieran tener un acercamiento al mundo de la producción 3d desde la disciplina del modelado orgánico.

Es recomendable un conocimiento básico de Photoshop, como apoyo a la explicación de algunas herramientas del programa.

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- **El interfaz principal.**
- **Herramientas.**
- **Preparar una escena.**
 - Modelado.
 - Pinceles.
 - Modelado con alphas.
 - Mascaras.
 - Trazos.
 - Zspheres.

- Retopology
 - Materiales.
 - Matcaps.
 - Texturización.
 - Polypainting.
 - Projection master.
 - ZApplink.
 - Mapas de normales.
 - ZMapper.
 - Mapas de desplazamiento.
 - Multidisplacement 3.
 - Render.
- **Ejemplo práctico.**

ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3DS MAX

<i>Duración</i>	: 20 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 25/03, 26/03, 27/03
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: Este programa va dirigido a: <ul style="list-style-type: none">▪ Personas que trabajan ya en animación 3d y desean introducirse en la animación de personajes.▪ Personas que quieran tener un acercamiento a los principios de la animación 3d. <p>Es recomendable un conocimiento básico del programa 3ds max</p>

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- **Los 12 principios de la animación tradicional.**
 - Aplicación de los principios de la animación a personajes 3d.
- **Pose y silueta.**
 - La línea de acción.
- **Animación pose a pose.**
 - otros métodos de animación
- **Planificación.**
 - Referencias.
 - Bloqueo.
- **Ciclo de caminar.**
- **Animación facial**
- **Lipsync**

INTRODUCCIÓN AL MAYA

<i>Duración</i>	: 20 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 25/03, 26/03, 27/03
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: Curso dirigido a profesionales de las áreas de arquitectura, diseño e imagen digital, publicidad y artes visuales que deseen crear imágenes digitales y animaciones con efectos visuales en tres dimensiones, con la calidad propia del programa más premiado en la industria. Se requiere una mínima experiencia en diseño 3d y manejo desenvuelto del ordenador

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- **Requerimientos del sistema**
- **Uso de la interfase de Maya**
- **Creación, modificación, eliminación y uso de: Menus, Shelf y Holbox**
- **El flujo de trabajo**
- **Los nodos y su relación**
- **Dependencia gráfica y conexiones a través del Outliner y el HyperGraph**
- **Jerarquías y dependencias**
- **Creación de objetos básicos: primitivas, nurbs, texto, líneas, luces y cámaras**
- **Manipulación de los objetos: mover, rotar y escalar.**
- **Renderizar una escena.**

EFFECTOS Y MOTION GRAPHICS CON COMBUSTION

<i>Duración</i>	: 20 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 29/04, 30/04, 01/05
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: Este curso está especialmente dirigido a: <ul style="list-style-type: none">▪ Personas que se dediquen o quieran dedicarse al mundo audiovisual en cualquiera de sus vertientes (web, tv, cine...).▪ Profesionales del mundo audiovisual que deseen ampliar conocimientos para introducir mejores acabados en sus producciones.

Es recomendable un conocimiento general sobre el interface de este u otros programas de diseño

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- **Introducción.**
- **Efectos básicos.**
- **Interpolación y Keyframes.**
- **Croma Key.**
- **Trackeo**
- **Distorsión de tiempo.**
- **3d**
- **Motion graphics.**

PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS 3DS MAX

<i>Duración</i>	: 40 horas
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 01/04, 02/04, 03/04, 08/04, 09/04, 10/04
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: Curso especialmente dirigido a personas: <ul style="list-style-type: none">▪ Relacionadas con el mundo de la arquitectura.▪ Relacionadas con el diseño 3d.▪ Interioristas, ingenieros...▪ Aficionados al diseño gráfico que quieran acercarse al mundo de la visualización arquitectónica.

Es recomendable un conocimiento básico del programa 3ds max

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- **Flujo de trabajo desde AutoCAD.**
 - Preparación de la escena en AutoCAD.
 - Importación de planos a 3ds Max.
- **Modelado.**
 - Levantamiento del edificio.
 - Acerado, bordillos, calzadas.
 - Texturizado.
 - Iluminación diurna y render.
 - El entorno
- **Finalizando la imagen. Montaje definitivo y postproducción.**

DISEÑO DE ELEMENTOS DE CONTINUIDAD TELEVISIVA

<i>Duración</i>	: 40 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 06/05, 07/05, 08/05, 13/05, 14/05, 15/05
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: No se requiere titulación especial. Es necesario, no obstante, conocimiento de la herramienta After Effects y sería además deseable que el alumno estuviera familiarizado con el sector multimedia y contara con una cierta fluidez en el manejo del ordenador.
<i>Número de participantes máximo</i>	: 20
<i>Índice</i>	:

Bloque 1 – Tendencias en el diseño de continuidad televisiva. Conceptos principales

La imagen de los distintos canales de televisión de todo el mundo ha experimentado significativos cambios en los últimos años. En este contexto, contrasta la importancia creciente que las televisiones otorgan a sus diseños de continuidad con la homogeneidad que existe a veces en los diseños y conceptos de imagen de canales muy distintos entre sí. Con un planteamiento analítico-crítico, el curso comenzará analizando qué valor aporta la continuidad a un canal de televisión, así como las distintas tendencias de los últimos años, siempre tratando de suscitar en la clase ideas nuevas que animen a los alumnos a buscar su propia originalidad. Este primer bloque también servirá para aclarar conceptos básicos -ráfagas, cortinillas, marmolilos, etc- que se utilizarán profusamente durante el resto del curso.

Bloque 2 – Planteamiento del trabajo en la creación de continuidad televisiva.

¿Por dónde empezar? Los elementos de una imagen de continuidad no aparecen porque sí, sino que giran en torno a un planteamiento conceptual de la cadena muy trabajado en el que cada elemento, cada color y cada línea porta una parte del mensaje. A través de ejemplos reales, este segundo bloque ahondará en cómo plantear la creación de una imagen de canal desde su elemento más significativo, el logotipo del canal.

Bloque 3 – Tutorial

A modo de taller, el tercer bloque del curso presentará ejemplos ya acabados de los distintos elementos que componen el diseño de continuidad de un canal. A continuación, el profesor irá creando paso a paso dichos elementos haciendo uso del software del curso. Los distintos elementos de continuidad servirán de pretexto para aplicar las técnicas específicas de After Effects aplicadas a este tipo de trabajos. El profesor se detendrá en aquellos aspectos que por

su importancia o dificultad requieran tratamiento específico.

Bloque 4 – Realización de piezas originales

El cuarto y último bloque del curso, el más largo, busca la aplicación de lo aprendido invitando a los alumnos a crear un número de elementos de continuidad originales. Partiendo un logotipo de televisión real que será común para todo el grupo, los alumnos del curso crearán distintas piezas de continuidad breves, para lo que contarán con el asesoramiento individual del profesor. Al final del bloque se comentarán las distintas creaciones.

TALLER DE TRACKING Y ROTOSCOPIA

<i>Duración</i>	: 40 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 20/05, 21/05, 22/05, 27/05, 28/05, 29/05
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: No se requiere titulación especial. Es necesario, no obstante, conocimiento de la herramienta After Effects y sería además deseable que el alumno estuviera familiarizado con el sector multimedia y contara con una cierta fluidez en el manejo del ordenador.
<i>Número de participantes máximo</i>	: 20
<i>Índice</i>	:

I- Introducción a la Composición Digital.

- Conceptos básicos del Vídeo Digital
- ¿Qué es la Composición Digital?
- La Composición Digital en el conjunto de la Producción Audiovisual
- Terminología de la Composición Digital: Chroma-Key, máscaras, matte, track, rotoscopia...
- Técnicas de rodaje para la postproducción

II.- Introducción a Adobe After Effects

- Introducción al interfaz de After Effects
- Metodología de trabajo: La Composición
- Trabajo con Capas
- Principios de animación
- Efectos básicos
- Trabajo con máscaras, mattes y rotoscopia
- La herramienta de Tracking

III.- Ejemplos prácticos de tracking y rotoscopia en Adobe After Effects

IV.- Introducción a Imagineer Mocha v.2

- Ventajas frente a After Effects
- Introducción al interfaz de Mocha v.2
- Tracking básico
- Tracking de 4 puntos
- Herramientas de rotoscopia
- Rotoscopia de objetos orgánicos
- Flujo de trabajo con Adobe After Effects

V.- Ejemplos prácticos de tracking y rotoscopia en Imagineer Mocha

VI- Composición de escenas en Adobe After Effects

- Técnicas de integración de planos de diferentes fuentes.
- Corrección de color (Color matching)
- Grano (Match Grain)
- Filtros de enfoque y desenfoco
- Acabado final

ARQUITECTURA DIGITAL. MODELADO, ILUMINACIÓN Y RENDER

<i>Duración</i>	: 160 horas presenciales + 200 horas de prácticas
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: Todos los sábados y domingos desde el 15 de enero al 20 de marzo
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: Curso dirigido a profesionistas de las áreas de arquitectura, diseño e imagen digital, publicidad y artes visuales que desean crear imágenes digitales y animaciones con efectos visuales en 3 dimensiones, con la calidad propia del programa más premiado en la industria. Se requiere una mínima experiencia en diseño 3d y manejo desenvuelto del ordenador
<i>Número de participantes máximo</i>	: 20
<i>Índice</i>	:

- **Introducción a 3ds Max**

- Los visores.
- El interface.
 - Panel de comandos y Barra de herramientas principal.
 - Crear y modificar. Propiedades de los Objetos.
 - Modificadores.
 - El objeto "Editable poly".
- Ejemplo práctico: puerta giratoria.
- Modelado
 - Modelado usando modificadores. Ejemplo práctico: modelado edificio.
 - Modelado poligonal. Ejemplo práctico: Mueble de cocina.

- **Ejemplo práctico escena exterior diurna.**
 - Modelado.
 - Preparación de la escena en AutoCAD.
 - Importación de planos a 3ds Max.
 - Levantamiento del edificio.
 - Volúmenes principales.
 - Preasignado de materiales.
 - Carpintería.
 - Cornisas, cerrajería, refinado.
 - Acerado, bordillos, calzadas.
 - Texturizado.
 - El editor de materiales.
 - Tipos de materiales y sus propiedades.
 - Materiles Multi/Sub-objeto
 - Coordenadas de mapa del objeto. Mapeado.
 - Unwrap.
 - Iluminación y render.
 - La iluminación global.
 - Motor de render.
 - Sistemas de Iluminación diurna.
 - El entorno
 - Ambientación y edificios colindantes.
 - Proxies.
 - Finalizando la imagen
 - Pases de render adicionales.

- Montaje definitivo y postproducción.
- **Ejemplo práctico escena exterior nocturna.**
- **Ejemplo práctico escena interior diurna.**
- **Ejemplo práctico escena interior nocturna.**

ANIMACIÓN Y GRAFISMO

<i>Duración</i>	: 160 horas presenciales + 200 horas de prácticas
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: Todos los sábados y domingos desde el 15 de enero al 20 de marzo
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: No es necesaria experiencia en las herramientas pues el curso arrancará de cero. Sí es, no obstante, necesario un conocimiento general sobre interfaces de programas de diseño (conceptos básicos).
<i>Número de participantes máximo</i>	: 20
<i>Índice</i>	:

- **Introducción a 3ds Max**

- o Los visores.
- o El interface.
- o Formas básicas.
- o Iluminación.
- o Animación.
- o Render
- o Proyecto de animación con 3ds max.

- **Introducción a After Effects.**

- o Interface del programa
- o Composiciones.
- o Importar desde photoshop.
- o Animación
- o Render
- o Proyecto de animación con After Effects.

FORMACIÓN CONTINUA PARA TRABAJADORES DE LAS TDT'S

<i>Duración</i>	: 30 horas presenciales
<i>Lugar de impartición</i>	: Centro Tecnológico de FEVAL
<i>Calendario</i>	: 02/04, 03/04, 09/04, 10/04
<i>Nivel</i>	: Avanzado
<i>Conocimientos previos</i>	: El curso está especialmente dirigido a técnicos audiovisuales en general, profesionales de la comunicación, directivos y otros que estén interesados en trabajar en un canal TDTL y quieran conocer cómo funciona una televisión TDTL y cómo se realizan las tareas más habituales de producción, realización y difusión de un canal de Televisión de este tipo.

No se requiere titulación específica.

Número de participantes máximo : 20

Índice :

- La TDTL, sus departamentos y la funcionalidad.
- La iluminación en plató para noticias y programas, disposición de las luminarias y precauciones.
- La noticia, su producción, locución, redacción y edición de noticias para TV.
- El telepronter, uso y configuración, además la integrado en la del Tele-promter para televisión.
- Métodos de captura de recursos para TV.
- Métodos de exportación, edición y preparación de noticias para TV.
- Realización de programas en directo, mezclado de cámaras y realización.
- Métodos y procedimiento para trabajo en directo, toma de decisiones en situaciones extremas, determinación de las incertidumbres y control preventivo.
- Funciones de OP Cámara en plató, Control de sonido, tareas auxiliares.
- Técnicas para la clasificación de los contenidos
- Sistemas de continuidad de televisión y de automatización Play Out.
- Diseño de la parrilla, configuración y criterios de inserción publicitaria
- Conocimientos sobre EGP y continuidad de un canal de TDTL