

Master en Cinematografía de Animación Digital y Estereoscopía



Dirección del Master: D. Joaquín Carnicer.

Dirección Académica CEV: D. Gustavo López.

Horario: El curso se desarrolla de lunes a viernes de 11.00 a 15:00h. ó 17:30 a 21:30h.

Duración: 620 horas, 500 h. operativas y 120 h. "proyecto de fin de curso".

PRÁCTICAS EN EMPRESAS A LA FINALIZACIÓN DEL CURSO.

Instalaciones y Recursos:

6.000 metros cuadrados de instalaciones, contando con el mejor equipamiento profesional para la enseñanza audiovisual. Los alumnos cuentan con el mismo material que encontrarán en las empresas más importantes del sector garantizando con ello una adecuación real al entorno laboral.

El Master:

Si tuviéramos que condensar en pocas palabras la razón de un Master como éste, bastaría con una mirada al panorama cinematográfico en nuestros días para poder ver que prácticamente todas las producciones utilizan las nuevas técnicas de creación digital para dotar de vida y credibilidad a los guiones con un nivel de detalle y realismo imposible de obtener hace tan solo algunos años.

Así, la taquilla ha respondido de forma masiva a este tipo de producciones, sean las que de la mano de Pixar o Dreamworks han revolucionado el mundo de la animación clásica o las que como ILM o Weta han hecho realidad la fantasía mediante la creación de impactantes efectos visuales, devolviendo al cine su naturaleza de espectáculo con mayúsculas.

El presente curso nace con la vocación de ser el más ambicioso y completo de cuantos en este campo se pueden cursar en nuestro país, y uno de los más prestigiosos a nivel europeo.

Se trata de un programa integral de formación que no se limita a herramientas puntuales, sino que cubre todo el espectro de disciplinas afines al cine de animación digital (animación 3D, postproducción, narrativa audiovisual, acting, captura de movimiento...).

Para ello hemos buscado una fórmula tan sencilla como eficaz: contar con las más relevantes figuras de cada campo, proporcionar a los estudiantes de medios técnicos sin precedentes y elaborar un plan de estudios que se adapte como un guante al entorno de producción profesional.

Dirigido a:

Este curso va dirigido a todo aquél que se sienta atraído por el fascinante mundo de la animación por ordenador, los efectos visuales y, en general, las posibilidades que ofrece la tecnología de hacer realidad en forma de imágenes la imaginación y el universo interior de los artistas y creativos.

Tras el análisis de su currículum y valorando sus habilidades en el mundo de la comunicación, podrán acceder a estas disciplinas alumnos con o sin titulación universitaria y/o profesionales que pretendan mantenerse en constante actualización, que recibirán a la finalización del proceso formativo, titulaciones de la Universidad Camilo José Cela-CEV.

Admisión:

Alumnos licenciados en cualquier especialidad obtendrán el título de Master.

Alumnos no licenciados obtendrán el título de Experto Universitario.

Tras el análisis de su currículum y valorando sus habilidades en el mundo de la comunicación, podrán acceder a estas disciplinas un determinado número de alumnos no licenciados y/o profesionales que pretendan mantenerse en constante actualización, que recibirán a la finalización del proceso formativo, titulación propia de la Universidad Camilo José Cela-CEV.



Master en Cinematografía de Animación Digital y Estereoscopía



Objetivo:

El objetivo de estas enseñanzas es preparar a ese nuevo profesional en el perfecto uso de las nuevas tecnologías audiovisuales, aplicando los conocimientos conceptuales, previamente adquiridos, en entornos de trabajo reales. Las capacidades terminales resultado del período formativo incluyen:

- Nivel de producción profesional en creación de imagen digital 3D.
- Nivel de producción profesional en creación y animación de personajes digitales.
- Nivel de producción profesional en sistemas de postproducción digital.
- Adquisición de capacidades organizativas y de gestión de equipos de trabajo.
- Conocimiento profundo de los procedimientos creativos asociados a la narrativa audiovisual.
- Desarrollo de las habilidades y fundamentos artísticos vinculados a la animación.
- Dominio de los medios técnicos asociados al cine de animación y de la interrelación entre los diferentes procesos y herramientas afines.
- Capacidad de integración en equipos de producción.
Todo esto posibilita el acceso a un mercado en clara expansión, abierto a múltiples posibilidades en los entornos de cine, vídeo, publicidad, diseño, multimedia e internet.

Criterios metodológicos:

El sistema de asimilación de conocimientos se basa en los principios del aprendizaje cooperativo, promoviendo la participación de los alumnos y fomentando la interactividad.

Se establece una dinámica de grupos en función de los perfiles vocacionales de cada alumno, emulando supuestos reales para el conocimiento de las distintas áreas tecnológicas que conforman el curso.

Los alumnos adquieren la soltura necesaria desempeñando todas y cada una de las funciones de cada actividad, a partir de un sistema de rotación de puestos dentro del grupo de trabajo, dirigidos y supervisados por los profesionales que imparten cada módulo.

El alumno aprende y trabaja con los equipos y programas que hoy se utilizan en las principales empresas del sector audiovisual.

Evaluación:

El sistema de evaluación será el de evaluación continuada, valorando la participación en clase y la actitud frente a los retos. Se realizará un seguimiento personalizado de la evolución del alumno a través de la práctica demostrativa y del cumplimiento de objetivos.

Permitiendo la propia experiencia del alumno, buscando el desarrollo integral dentro del grupo y respetando los intereses, ritmos y nivel de desarrollo de cada uno.

Master en Cinematografía de Animación Digital y Estereoscopia



Programa:

Al tratarse de un curso con vocación de integrar de forma coherente todas las disciplinas afines al cine de animación digital, es preciso deslindar las diferentes etapas de una producción y abordarlas de forma eficiente desde una perspectiva doble, tanto técnica como artística.

MÓDULO 1. PREPRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN CINEMATOGRAFICA

Se tratan los esquemas, posiciones, responsabilidades y tareas. (Dirección, Dirección de Arte, Técnica, de Animación, producción, producción ejecutiva, etc...) y sus terminologías.

MÓDULO 2. HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN

AUTODESK MAYA

Alias Maya se ha convertido en el estándar "de-facto" en la producción de imagen sintética en tres dimensiones tanto en el campo de los efectos visuales para cine como en los más recientes largometrajes de animación.

CREACIÓN DE TEXTURAS CON PHOTOSHOP

Mediante el uso de un software de retoque fotográfico como Photoshop, se comprende el proceso de creación de texturas para la síntesis de materiales virtuales.

MODELADO ORGÁNICO CON Z-BRUSH

El uso de esta avanzada herramienta de escultura digital posibilita al artista alcanzar las cotas de hiperrealismo exigidas por los estándares actuales de efectos visuales, donde lo real y lo virtual acaba siendo indistinguible.

SISTEMAS DE IMAGEN ESTEREOSCÓPICA

La visión en tres dimensiones es especialmente adecuada cuando se trata de creaciones de animación por ordenador,

en los que la generación de la imagen para cada ojo, así como los parámetros ópticos de la cámara son mucho más controlables que en los equipos físicos.

Las avanzadas herramientas de Final Cut Pro son las responsables de conducir al alumno por el apasionante mundo de la edición de vídeo.

Durante el curso se utilizarán herramientas de Avid (Protools) para la edición, creación y sincronización del audio con las imágenes animadas.

COMPOSICIÓN CON ADOBE AFTER EFFECTS

El mundo de la composición digital, omnipresente en nuestros días en campos tan diversos como los efectos especiales en cine o los videoclips musicales, sigue evolucionando mediante herramientas que permiten enfatizar la vertiente creativa del realizador sin por ello dejar de lado la más absoluta sofisticación.

Master en Cinematografía de Animación Digital y Estereoscopia



MÓDULO 3. RIGGING AVANZADO (CHARACTER SETUP)

Se conoce como Rigging a la construcción del esqueleto y los controles necesarios para que un personaje digital pueda ser manipulado y animado de forma eficiente, como si de una marioneta virtual se tratase.

MÓDULO 4. ANIMACIÓN AVANZADA DE PERSONAJES

Animar a un personaje, como la misma palabra indica, consiste en dotarle de alma y vida, si acaso virtuales.

MÓDULO 5. CAPTURA DE MOVIMIENTO

Un método alternativo para dotar de vida a nuestras creaciones es extraer las acciones de un actor real mediante el uso de sensores de captura de movimiento. De uso frecuente en el cine de gran presupuesto (El Señor de los Anillos, Hulk, King Kong...), su empleo complementa pero nunca reemplaza el trabajo de un animador profesional.

MÓDULO 6. ANIMACIÓN Y ACTING

Por sorprendente que resulte, muchos animadores de afamados estudios como Pixar o Dreamworks, usan como referencia para mejorar sus resultados algo tan simple como un espejo. La infinita gama de expresiones que los seres humanos sabemos extraer de un puñado de piel y músculos es un pequeño milagro que supone una fuente inagotable de documentación a la hora de dar vida a un personaje.

MÓDULO 7. PROYECTO CINEMATOGRAFICO

Durante el desarrollo de las materias que conforman el curso y de forma paralela, los alumnos participarán en la creación de un cortometraje cinematográfico de animación, siguiendo las etapas, procesos y métodos de trabajo utilizados en las producciones profesionales.

Nota: Este documento carece de valor contractual.

El programa del curso puede sufrir modificaciones que serán notificadas al alumno en la presentación del curso.

Master en Cinematografía de Animación Digital y Estereoscopía



Precios

CONTADO		
7.245 €		
3 Pagos	Entrada 2 Plazos	3.400 € 1.951 €
5 Pagos	Entrada 4 Plazos	2.300 € 1.273 €
7 Pagos	Entrada 6 Plazos	1.500 € 1.001 €
9 Pagos	Entrada 8 Plazos	1.300 € 788 €
13 Pagos	Entrada 12 Plazos	1.000 € 567 €
16 Pagos	Entrada 15 Plazos	1.000 € 463 €

Duración: **620 h.**

- **500 h.** operativas.
- **120 h.** "Proyecto fin de curso".

Horario: **11:00 a 15:00 h.**
17:30 a 21:30 h.

Días: **Lunes a viernes.**

Prácticas en Empresas a la finalización del curso.

Titulación Universitaria

- Los horarios pueden tener pequeñas modificaciones que serán notificadas al interesado en el momento de realizar la inscripción.
- La duración de los cursos sufre modificaciones en función de las festividades contempladas en el calendario escolar.
- Para conocer el inicio del curso, consulte con el departamento de información del centro.

Impartición del Curso: CEV
(Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido)
C/Gaztambide, 65, 28015 Madrid
91 550 29 60



CEV
Escuela Superior de
Comunicación,
Imagen y Sonido



www.cev.com