

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Certificado Universitario
Número de créditos	5,00 Créditos ECTS
Matrícula	275 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Dirigido a perfiles técnicos (por ejemplo, ingenieros informáticos o multimedia), modeladores, ilustradores, diseñadores con o sin experiencia en 3D que quieran conocer el proceso de automatización del trabajo en un estudio de VFX o Animación 3D. Aunque el curso empezará desde los conceptos básicos, se recomienda tener unas nociones básicas de programación (en cualquier lenguaje) para poder aprovechar el curso al máximo.
Modalidad	Semipresencial
Lugar de impartición	ETSE-UV
Horario	Martes y jueves en horario de tardes

Dirección

Organizador	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria (ETSE-UV)
Colaborador	La Tribu Animation S.L
Dirección	Ignacio García Fernández Contratado/a Doctor/a. Departament d'Informàtica. Universitat de València

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 30/09/2021
Fecha inicio	Octubre 2021
Fecha fin	Noviembre 2021

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

Scripting para VFX y Animación 3D

- Introducción al Pipeline
 - Qué es un Pipeline CG.
 - Cómo funciona y los departamentos.
 - Los programas mas frecuentes.
- Los departamentos en detalle
 - Describir como funcionan los departamentos y cómo se comunican entre ellos.
- Introducción a Python
 - ¿Escribir un buen código (Pep 8).
 - Expresiones, Flujos, Funciones, Clases, Métodos.
 - Leer las API.
- Introducción a PySide/PyQt
 - Cómo crear ventanas para los programas de producción.
- Proyecto Final
 - Solucionar un problema práctico de producción con las técnicas aprendidas en el curso.

PROFESORADO

Manuel Pérez Aixendri

Profesor/a Asociado de Universidad. Departament d'Informàtica. Universitat de València

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

La salidas profesionales principales de este curso serían:

- Rigger en prácticas y/o Junior en una producción de animación 3D.
- Technical Director en Animación (TD Animación).

Como el rigging tiene una parte muy importante de programación las salidas más especializadas serían estas dos, pero podrían acceder a sitios de TD de otros departamentos.

METODOLOGÍA

- La metodología docente fomentará la participación de los estudiantes, basándose en ejercicios de carácter práctico.
- Durante las clases, el profesorado presentará casos prácticos que darán paso a la introducción de las técnicas necesarias para resolverlos.
- Las técnicas se pondrán en práctica por medio de ejercicios y problemas con programas de animación profesionales.