

## DADES GENERALS

## Curs acadèmic

<b>Tipus de curs</b>	Certificat Universitari
<b>Nombre de crèdits</b>	5,00 Crèdits ECTS
<b>Matrícula</b>	275 euros (import preu públic)
<b>Requisits d'accés</b>	Dirigit a perfils tècnics (per exemple, enginyers informàtics o multimèdia), modeladors, il·lustradors, dissenyadors amb o sense experiència en 3D que vulguen conèixer el procés d'automatització del treball en un estudi de VFX o Animació 3D. Encara que el curs començarà des dels conceptes bàsics, es recomana tindre unes nocions bàsiques de programació (en qualsevol llenguatge) per a poder aprofitar el curs al màxim.
<b>Modalitat</b>	Semipresencial
<b>Lloc d'impartició</b>	ETSE-UV
<b>Horari</b>	Dimarts i dijous en horari de vesprada

## Direcció

<b>Organitzador</b>	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria (ETSE-UV)
<b>Col·laborador</b>	La Tribu Animation S.L
<b>Direcció</b>	Ignacio García Fernández Contratado/a Doctor/a. Departament d'Informàtica. Universitat de València

## Terminis

<b>Preinscripció al curs</b>	Fins a 30/09/2021
<b>Data inici</b>	Octubre 2021
<b>Data fi</b>	Novembre 2021

## Més informació

<b>Telèfon</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacio@adeituv.es">informacio@adeituv.es</a>

## PROGRAMA

## Scripting per a VFX i Animació 3D

- Introducció al Pipeline
  - Què és un Pipeline CG.
  - Com funciona i els departaments.
  - Els programes mes freqüents.
- Els departaments detalladament
  - Descriure com funcionen els departaments i com es comuniquen entre ells.
- Introducció a Python
  - Escriure un bon codi (Pep 8).
  - Expressions, Fluxos, Funcions, Classes, Mètodes.
  - Llegir les API.
- Introducció a PySide/PyQt
  - Com crear finestres per als programes de producció.
- Projecte Final
  - Solucionar un problema pràctic de producció amb les tècniques apreses en el curs.

## PROFESSORAT

## Manuel Pérez Aixendri

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

## OBJECTIUS

Les sortides professionals que té el curs són:

L'eixides professionals principals d'aquest curs serien:

- Rigger en pràctiques i/o Júnior en una producció d'animació 3D.
- Technical Director en Animació (TD Animació).

Com el rigging té una part molt important de programació les eixides més especialitzades serien aquestes dues, però podrien accedir a llocs de TD d'altres departaments.

## METODOLOGIA

- La metodologia docent fomentarà la participació dels estudiants, basant-se en exercicis de caràcter pràctic.
- Durant les classes, el professorat presentarà casos pràctics que donaran pas a la introducció de les tècniques necessàries per a resoldre'ls.
- Les tècniques es posaran en pràctica per mitjà d'exercicis i problemes amb programes d'animació professionals.