

DADES GENERALS

Curs acadèmic

Tipus de curs	Certificat Universitari
Nombre de crèdits	5,00 Crèdits ECTS
Matrícula	275 euros (import preu públic)
Requisits d'accés	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.
Modalitat	Semipresencial
Lloc d'impartició	ETSE-UV
Horari	Dimarts i dijous en horari de vesprada

Direcció

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

Terminis

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

Més informació

Telèfon	961 603 000
E-mail	informacio@adeituv.es

PROGRAMA

Scripting per a VFX i Animació 3D

- Introducció al Pipeline
 - Què és un Pipeline CG.
 - Com funciona i els departaments.
 - Els programes més 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.