

## 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<br>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   | <a href="mailto:informacion@adeituv.es">informacion@adeituv.es</a> |

## PROGRAMA

## Scripting para VFX y Animación 3D

1. Introducción al Pipeline
  - Qué es un Pipeline CG.
  - Cómo funciona y los departamentos.
  - Los programas mas frecuentes.
2. Los departamentos en detalle
  - Describir como funcionan los departamentos y cómo se comunican entre ellos.
3. Introducción a Python
  - ¿Escribir un buen código (Pep 8).
  - Expresiones, Flujos, Funciones, Clases, Métodos.
  - Leer las API.
4. Introducción a PySide/PyQt
  - Cómo crear ventanas para los programas de producción.
5. 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.