

## DATOS GENERALES

## Curso académico

<b>Tipo de curso</b>	Certificado Universitario
<b>Número de créditos</b>	5,00 Créditos ECTS
<b>Matrícula</b>	275 euros (importe precio público)
<b>Requisitos de acceso</b>	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.
<b>Modalidad</b>	Semipresencial
<b>Lugar de impartición</b>	ETSE-UV
<b>Horario</b>	Martes y jueves en horario de tardes

## Dirección

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

## Plazos

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

## Más información

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

## 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.