



cursos

extensión
universitaria



2019

universidad
de león

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D

17/06/2019 - 21/06/2019

Información y matrícula

Universidad de León
Unidad de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales.
Av. Facultad de Veterinaria, 25. 24004 · LEÓN.
Tel. 987 291 961 y 987 293 372 · Fax 987 291 963.
e-mail: ulesci@unileon.es
<http://www.unileon.es/extensionuniversitaria>

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D

DIRECTORES:

Francisco Jesús Rodríguez Sedano. Escuela de Ingenierías Industrial, Informática y Aeroespacial. Universidad de León.

LUGAR:

Escuela de Ingenierías Industrial, Informática y Aeroespacial
Laboratorio F1- 1ª planta Edificio Tecnológico

FECHAS:

17/06/2019 - 21/06/2019

HORARIO:

De lunes a viernes de 9 a 14 horas

DURACIÓN:

25 horas presenciales + 10 horas de práctica individualizada

NÚMERO DE ALUMNOS:

Mínimo: 15 y Máximo: 20

TASAS:

- Ordinaria: 120 €
- Alumnos ULE: 100 €

DESTINATARIOS:

Este curso está dirigido a cualquier persona interesada en la animación de personajes 3D y la generación de escenarios virtuales con características físicas animadas realistas y su interacción con modelos tridimensionales de personajes animados por ordenador, y dar a los alumnos un punto de inicio para experimentar con técnicas profesionales de capturas de movimiento de actores reales.

CRÉDITOS DE LIBRE CONFIGURACIÓN:

1,5 créditos ECTS

OBJETIVOS:

Dotar al alumno de unos conocimientos teóricos sobre los principios básicos de la animación, las mecánicas del cuerpo y la coreografía.

Crear pequeñas historias, coherentes con el personaje y su entorno, y con capacidad de entretenimiento.

Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas de software específicas para animación.

Desarrollar un proyecto de animación con los estándares de calidad propios del cine de animación y videojuegos, que sea consistente y coherente con el global de la obra.

Utilizar el sistema de captura de movimiento Kinect de Microsoft para grabar los movimientos de un actor y recrearlos en modelos de personajes digitales.

PROGRAMA:

BLOQUE 1: INTRODUCCION AL MUNDO DE LA ANIMACIÓN

El mundo de la animación.

Los 12 Principios de la Animación.

Fundamentos de la locomoción humana.

BLOQUE 2: ANIMACIÓN BÁSICA

Técnicas de modelado.

Transformaciones y modificadores.

Técnicas de iluminación y cámaras.

Proceso de rendering.

BLOQUE 3: Captura de movimiento

Rigging de un personaje.

Recursos para captura de movimiento.

Setup y realización de la captura.

Integración de la captura en el rigging.

PROFESORADO:

- Jesús Lozano Arias. Profesor asociado. Escuela de Ingeniería Industrial, Informática y Aeroespacial. Universidad de León.
- Rubén Ferrero Castro. TecnoFactorum.
- Francisco Jesús Rodríguez Sedano. Escuela de Ingenierías Industrial, Informática y Aeroespacial. Universidad de León.