

cursos



extensión  
universitaria

2020

universidad  
de león



## INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D (2ª EDICIÓN)

27/01/2020 - 31/01/2020

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](mailto:ulesci@unileon.es)  
<http://www.unileon.es/extensionuniversitaria>



unileones

## **INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D (2ª EDICIÓN)**

### **DIRECTORES:**

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

### **LUGAR:**

Escuela de Ingeniería Industrial, Informática y Aeroespacial

### **FECHAS:**

20/01/2020 - 24/01/2020

### **HORARIO:**

De lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas.

### **DURACIÓN:**

25 horas presenciales + 10 horas de práctica individualizada

### **NÚMERO DE ALUMNOS:**

Mínimo: 10 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 da 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: INTRODUCCIÓN 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:**

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

Jesús Lozano Arias. Profesor asociado. Escuela de Ingeniería Industrial, Informática y Aeroespacial. Universidad de León.