



Acreditación Institucional  
ALTA CALIDAD • MULTICAMPUS  
Res. MEN No. 17228 del 24 de octubre de 2018 • 6 años  
Vigilado Mineducación

PROGRAMAS EN TRANSFORMACIÓN DIGITAL  
ESCUELA DE INGENIERÍAS  
FACULTAD DE INGENIERÍA EN TIC

NOMBRE DEL PROGRAMA

CURSO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO MOCAP

DESCRIPCIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

\*Público objetivo:

Personas con interés en la producción de animados, pueden ser previamente técnicos o aficionados a la producción de animados. Que conozcan sobre principios de la animación.

\*Perfil del participante:

Técnicos, profesionales o estudiantes que tengan interés por animación.

TIPO DE PROGRAMA

Curso

FORMA (modalidad)

Presencial

INTENSIDAD DEL PROGRAMA

40 HORAS

VALOR DE INSCRIPCIÓN POR PERSONA  
(SIN DESCUENTOS)

\$916.000 - MED  
\$1.593.000 - BOG

TARIFAS DIFERENCIALES (descuentos)

\$10% Grupos de 6 a 10 personas  
\$20% Grupos de 11 a 20 personas  
\$30% Grupos mayores a 20 personas

PRESENTACIÓN O JUSTIFICACIÓN  
(Necesidad de formación)

La captura de movimiento (MoCap, Motion Capture) es una técnica de animación ampliamente utilizada que combina la tecnología y el arte performativo para crear movimientos convincentes y creíbles, y que hace uso de dispositivos y equipos tecnológicos que permiten el registro del movimiento a través de cámaras. Acelerando procesos en la producción de animados y creando oportunidades de creación de contenidos para artistas de la actuación y artistas de la animación, o aficionados que quieran profundizar más en las técnicas de animación.

OBJETIVO DEL PROGRAMA

A partir del aprendizaje práctico, apoyado en el uso de herramientas de captura de movimiento aprender a crear movimientos convincentes y vivos, capturar la actuación de un profesional y reproducirla en un producto animado.

**CONTENIDO ACADÉMICO**

Fundamentos Modulo: En esta etapa se le entregara al estudiante las bases para la utilización de los dispositivos de Captura de movimiento: 15H

- Introduccion a maya
- Introduccion a rigging
- Rigging para mocap
- Introduccion a motion builder

Preproduccion Modulo: En esta etapa se entregaran las bases al estudiante para la planeación de un producto animado y de la utilización del equipo de captura de movimiento: 8H

- Planeacion y preproduccion
- Preproduccion para mocap
- Planeacion de una toma
- Creacion de layout
- Creacion de el material de preproduccion

Produccion Modulo: En el modulo de producción se realizarán ejercicios de captura de movimiento y producción de animación. 10H

- Trabajo de campo
- Manejo de marcadores
- Limpieza de capturas
- Props en mocap
- Capturas para vfx-tv-videojuegos Diferencia

Post produccion Modulo: En el modulo de post producción se le dara finalización al ejercicio practico que se ha realizado, finalizando la formación en Motion Capture. 7H

- Montaje de las capturas en motion builder
- creacion de ciclos en motion builder
- construccion de escenario en maya
- Ensamble de tomas entre maya y motion builder

**SISTEMA DE CERTIFICACIÓN**

Asistencia (mínimo 80 %) - Cuantitativo

**CERTIFICACIÓN**

(Presiona F1 para ver ayuda)

Asistencia mínima del 80%