

Captura de movimiento con IA para aplicaciones en software 3D

Modalidad:	Presencial	Tipo:	Curso Corto
Duración:	24.0 (horas académicas de 50 minutos)		

Acerca de este Curso

Este curso ofrece una experiencia práctica completa del pipeline de captura de movimiento. Los estudiantes aprenderán a preparar el entorno, capturar y procesar datos con Shogun Live. Se abordará la exportación y retargeting en Maya usando Human IK y Advanced Skeleton. Además, se integrarán animaciones manuales para perfeccionar los movimientos. El enfoque conecta rigging técnico y animación, alineado con flujos de trabajo de la industria.

Temario

Nro.	Tema
1	Introducción al pipeline de mocap
2	Operación de sistema Vicon.
3	Limpieza de datos de captura.
4	Retargeting inicial en Maya.
5	Creación de rigs personalizados.
6	Transferencia de animación avanzada.
7	Edición de mocap.
8	Aplicación completa del pipeline.