



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

MOCAP

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:

Título oficial en Animación

Denominación de la asignatura:

Mocap

Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero/Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Jose Luis Quirós
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Jose Luis Quirós
Datos de contacto:
jose Luis.quirós@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual
Profesor:
Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
El alumno deberá tener conocimientos básicos de Animación 3D Software Autodesk Maya
Aconsejables:
-Nociones sobre Rigging en Maya -Nociones de Animación 2D y 3D

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Mocap - Captura de Movimiento- es una asignatura en la que el alumno aprenderá a realizar captura de Movimiento de personajes bípedos para incorporarlos a la animación en 3D. El alumno necesitará las bases aprendidas en Animación 2D y Animación 3D

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

MOCAP enseñará al alumno los conocimientos necesarios para realizar Captura de movimientos de animación y toda la Pipeline necesaria para la implementación en otros software, tanto para su utilización en videojuegos como en Animación.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno será capaz de realizar Captura de Movimiento en Bípedos - Body
- Será capaz de Implementar la captura en software de animación de personajes
- El alumno podrá preparar RIG específicos para captura
- Será capaz de integrar en la Captura sus propias animaciones 3D
- El alumno saldrá capacitado para realizar una limpieza de los datos de captura - Filtros de eliminación de ruido y keyframes de curvas
- El alumno será capaz de buscar soluciones a planteamientos de producción en Animación de Videojuegos o de Animación para cine , TV, etc.
- El alumno podrá automatizar procedimientos de captura, desarrollando toda una completa Pipeline de Producción de Animación 3D

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Introducción y Pipeline MOCAP – conceptos Básicos
- Manejo de Captura con Motion builder
- Mezclas de Captura con Motion builder
- Control RIG - FX/IK Motion builder
- Poses - Story con Motion builder
- FCurves - Filtros y Dinámicas con Motion builder
- Prácticas de Captura
- Manejo de software de Captura - Pipeline
- Interpretación y limpieza en Software de Captura
- Pipeline Motion builder-MAYA

Temario detallado

Tema 1. Introducción – Pipeline – MOCAP - MOTION BUILDER

- Introducción a Motion builder.
- Character Control - Human IK
- Caracterización Esqueletos
- FK/IK - Pivotes Auxiliares
- Poses- Capas
- Mezcla de Capturas con animación 3D
- Story en Motion builder
- FCurves - Filtros de limpieza
- Dinámicas en Motion builder
- Cámaras - Luces
- Pipeline completa Motion builder-MAYA

Tema 2. Captura - Software y Práctica

- Práctica de Captura de Movimiento - Body
- Pipeline de software de captura-Motion builder
- Captura con 2 cámaras
- Cáptura con elementos de Referencia
- Acting en la captura - Aplicaciones
- Preparar manos y pies en la captura

Tema 3. Pipeline Motion builder - MAYA

- Paso de Animacion y RIG entre Software

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción – Pipeline – MOCAP - MOTION BUILDER	Septiembre-Noviembre
Tema 2. Captura - Software y Práctica	Diciembre-Enero
Tema 3. Pipeline Motion builder - MAYA	Febrero-Marzo
Práctica Final	Abril-Mayo

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	<ul style="list-style-type: none">• Ejercicios prácticos	80%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	(Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%) - Formal: claridad estructuración (2.5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%)	5%
Asistencia Participativa	- Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %)	15%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Gollum: A Behind the Scenes Guide of the Making of Gollum - Andy Serkis

MoCap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture- Midori Kitagawa and Brian Windsor

Bibliografía complementaria

The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.