



## Guía Docente

Datos Identificativos					2018/19
Asignatura (*)	Captura de Movemento	Código	730529020		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Industrial 2Enxeñaría Naval e Industrial				
Coordinación	Lugris Armesto, Urbano	Correo electrónico	urbano.lugris@udc.es		
Profesorado	Lugris Armesto, Urbano	Correo electrónico	urbano.lugris@udc.es		
Web	moodle.udc.es				
Descrición xeral	Estudaranse as técnicas para a captura de movemento, e os fluxos de traballo necesarios para utilizalas na animación de personaxes.				

## Competencias do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Coñecemento dos distintos dispositivos, técnicas e procesos para realizar e utilizar a captura de movemento	AP21	BP1	CP7 CP8
Calibrar e axustar o sistema de captura, realizar captura facial e corporal, limpar e filtrar animacións e utilizalas dentro dun motor de videoxogos	AP21 AP22 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP6 BP7 BP8	CP2 CP6 CP7 CP8
			BP10

## Contidos

Temas	Subtemas
Hardware de captura	Antecedentes Sistemas ópticos Sistemas inerciais
Calibración	Colocación de cámaras Calibración
Captura corporal	Modelos cinemáticos e coordenadas Protocolos de marcadores
Captura facial	Métodos de captura facial
Tracking de cámara	Métodos de tracking de cámara
Filtrado e preparación	Etiquetaxe de marcadores Postprocesado de traxectorias Filtrado

## Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	A21 A22 A37 B2 B4 B6 B7 B10 C2 C6	14	0	14
Traballos tutelados	A37 A22 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B10 C2	0	48	48
Seminario	A21 C7	4	0	4
Proba obxectiva	A21	2	0	2
Sesión maxistral	A21 B1 B8 C7 C8	5	0	5
Atención personalizada		2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Prácticas nas que os alumnos aprenderán a axustar e calibrar o sistema, adquirir un movemento e aplicarlo a un personaxe
Traballos tutelados	Desenvolvemento do proceso completo, de forma autónoma, desde a captura á animación dun personaxe
Seminario	Charla dun experto na materia
Proba obxectiva	Exame teórico
Sesión maxistral	Explicación das diferentes tecnoloxías de captura de movemento e a súa aplicación aos videoxogos

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Todas as prácticas serán realizadas baixo a tutela do profesor. Tamén se poderán resolver dúbidas durante o horario de tutorías.  No caso de estudantes con dispensa académica, proporcionarase ao estudante material para que poida realizar a maioría das prácticas de forma non presencial, e o profesor atenderao durante as tutorías sempre que este soliciteo, ou noutro horario se non puidese acudir no horario de tutorías.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A21 A22 A37 B2 B4 B6 B7 B10 C2 C6	Avaliarase a capacidade do alumno para resolver os problemas prácticos expostos.	10
Traballos tutelados	A37 A22 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B10 C2	Avaliarase o grao de consecución dos obxectivos do proxecto, de acordo á complexidade do mesmo.	40
Proba obxectiva	A21	O examen consistirá nunha serie de pregunta tipo test para realizar en Moodle.	50

Observacións avaliación
No caso de estudantes con dispensa académica, a avaliación basearase, ademais de no exame, nun seguimento do traballo realizado durante o curso, e no proxecto final que devanditos alumnos tamén terán que realizar.

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	- OptiTrack (). OptiTrack Documentation Wiki. <a href="https://v20.wiki.optitrack.com">https://v20.wiki.optitrack.com</a> - Alberto Menache (2011). Understanding Motion Capture for Computer Animation. Elsevier - Midori Kitagawa y Brian Windsor (2008). MoCap for Artists. Elsevier
<b>Bibliografía complementaria</b>	



## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación de Personaxes/730529037

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

## Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

A entrega de traballos que se realicen nesta materia:- Solicitárase en formato virtual e/ou soporte informático.- Realízase a través da web da materia, en formato dixital, sen necesidade de imprimilos.-

En caso de ser necesario realízalos en papel: non se empregarán plásticos; realízanse impresións a dobre cara; empregárase papel

reciclado; evítase a impresión de borradores. Débese facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías