



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría 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	udconline.udc.gal			
Descrición xeral	O obxectivo é que o alumnado coñeza os distintos dispositivos, técnicas e procesos realizar e utilizar a captura de movemento. O alumnado aprenderá o proceso completo, desde como se calibra e axusta un sistema de captura, como realizar captura de animación tanto facial como corporal, como limpar e filtrar as animacións obtidas e como aplicalas dentro dun motor de videoxogos.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 utilízalas dentro dun motor de videoxogos	AP21 AP22 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP6 BP7 BP8 BP10	CP2 CP6 CP7 CP8

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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	A21 A22 A37 B2 B4 B6 B7 B10 C2 C6	14	0	14
Traballos tutelados	A22 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B10 C2	0	54	54
Seminario	A21 C7	4	0	4
Sesión maxistral	A21 B1 B8 C7 C8	1	0	1
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 o alumnado aprenderá a axustar e calibrar o sistema, adquirir un movemento e aplicarllo 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
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 titorías. 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 titorías sempre que se solicite, ou noutro horario se non puidese acudir no horario de titorías.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A21 A22 A37 B2 B4 B6 B7 B10 C2 C6	Avaliarase a capacidade do alumnado para resolver os problemas prácticos expostos.	20
Traballos tutelados	A22 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B10 C2	Avaliarase o grao de consecución dos obxectivos do proxecto, de acordo á complexidade do mesmo.	80

Observacións avaliación

<p>No caso de estudantes con dispensa académica, a avaliación basearase nun seguimento do traballo realizado durante o curso, e no proxecto final que devanditos alumnos tamén terán que realizar.</p> <p>O sistema de avaliación será o mesmo na primeira e na segunda oportunidade, así como na convocatoria adiantada.</p> <p>Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- OptiTrack (). OptiTrack Documentation Wiki. https://v20.wiki.optitrack.com- Alberto Menache (2011). Understanding Motion Capture for Computer Animation. Elsevier- Midori Kitagawa y Brian Windsor (2008). MoCap for Artists. Elsevier
Bibliografía complementaria	

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:- Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.- Realizarase 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; realizaranse impresións a dobre cara; empregarase 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