



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Captura de Movemento		Código	730529020
Titulación				
Descriptor				
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	O obxectivo é que o alumno coñeza os distintos dispositivos, técnicas e procesos realizar e utilizar a captura de movemento. O alumno 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.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos			
	Os contidos permanecen igual, só que se impartirán telemáticamente.			
	2. Metodoloxías			
	Mantéñense todas as metodoloxías excepto as prácticas de laboratorio.			
	No seu lugar, utilizaranse capturas de movemento existentes (web, capturas do ano pasado, etc.)			
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado			
	Total dispoñibilidade de moodle e correo electrónico para concertar tutorías telemáticas.			
	4. Modificacines na avaliación			
	O 20% da nota correspondente ás prácticas de laboratorio elimínase.			
	Por tanto, a avaliación basearase ao 100% no traballo final.			
5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía				
Non hai modificacións.				

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	BP1	CP2
	AP22	BP2	CP6
	AP37	BP3	CP7
		BP4	CP8
		BP6	
		BP7	
		BP8	
		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	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 os alumnos aprenderán 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 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.	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
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.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- 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; realízanse impresións a dobre cara; empregase papel reciclado; evitase 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
