

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	<p>Tema 1. Movimientos oculares de seguimiento</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. Conceptos básicos del curso y técnicas que abordaremos</p> <p>1.3. El espacio de trabajo de Cinema 4D Lite y su interrelación con su módulo (plugin) en After Effects</p>		<p>Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,15 puntos cada una)</p> <p>Test - Tema 01 (0.1 puntos)</p>
Semana 2	<p>Tema 2. El grafismo en televisión. Modelado básico con primitivas y jerarquías</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. El grafismo en televisión. Un análisis histórico y estético</p> <p>2.3. Técnicas de modelado con subdivisión de superficies, splines, trazados e imágenes importadas</p>		
Semana 3	<p>Tema 2. El grafismo en televisión. Modelado básico con primitivas y jerarquías (continuación)</p> <p>2.4. Establecimiento de jerarquías (nulls-grupos)</p> <p>2.5. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Modelado de un personaje: jerarquías y funciones de movimiento (2.0 puntos)</p>	<p>Test - Tema 02 (0.1 puntos)</p>
Semana 4	<p>Tema 3. Consideraciones sobre el diseño para televisión/Aplicación de materiales a modelos 3D</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. Elementos clave de un buen diseño para productos audiovisuales. Tipologías en el motion graphics audiovisual II</p> <p>3.3. La aplicación y configuración de materiales en Cinema 4D Lite</p>		<p>Test - Tema 03 (0.1 puntos)</p>
Semana 5	<p>Tema 4. Consideraciones sobre el diseño para televisión II/Trabajar con texto en Cinema 4D Lite y After Effects</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Elementos clave de un buen diseño para productor audiovisuales. Tipologías en el Motion Graphics audiovisual II</p> <p>4.3. Posicionamiento 3D en escenas reales (rastreo de movimiento)</p>	<p>Caso Práctico: Aplicación de una cabecera en una escena real e integración con el entorno (2.5 puntos)</p>	<p>Test - Tema 04 (0.1 puntos)</p>

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 6	<p>Tema 5. Entornos virtuales: una breve historia/Técnicas básicas de animación en Cinema 4D</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Entornos virtuales: una breve historia 5.3. Coordenadas, movimiento y rotación 5.4. El espacio de trabajo para animación 5.5. Técnicas de animación (fotogramas clave y curvas)</p>		Test - Tema 05 (0.1 puntos)
Semana 7	<p>Tema 6. Técnicas básicas de iluminación</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Tipos de iluminación y parámetros de control 6.3. La gestión de sombras en Cinema 4D e iluminación ambiental 6.4. Focos y luces con objetivo 6.5. Luces de Área: simulación de una iluminación real e integración</p>	Caso práctico: Iluminación de una escena (2.0 puntos)	Test - Tema 06 (0.1 puntos)
Semana 8	<p>Tema 7. Técnicas de animación y el uso de deformadores y elementos MoGraph</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Expresiones en animación 7.3. Objetos deformadores (bend objects)</p>		Foro: Ambientación de escenas, ejemplos y propuestas (1.35 puntos)
Semana 9	<p>Tema 7. Técnicas de animación y el uso de deformadores y elementos MoGraph (continuación)</p> <p>7.4. Hacer editables las primitivas</p>	Proyecto: Animación en 3D (2.5 puntos)	Test - Tema 07 (0.1 puntos)
Semana 10	<p>Tema 8. Técnicas de integración en metraje real</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Organización de capas en Cinema 4D 8.3. Importación selectiva a After Effects de objetos y sombras (capas)</p>		Test - Tema 08 (0.1 puntos)
Semana 11	<p>Tema 9. Técnicas avanzadas en la aplicación de materiales</p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Canales y efectos ambientales 9.3. Canales de textura: Relieve (Bump), Desplazamiento (Displacement) y primitiva Relieve (Relief) 9.4. Combinación y animación de materiales 9.5. Incorporación de imágenes con canales alfa 9.6. Etiquetas de selección</p>		Test - Tema 09 (0.1 puntos)
Semana 12	<p>Tema 10. Control de cámaras, técnicas avanzadas de iluminación y exportación multipase</p> <p>10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Control de cámaras 10.3. Técnicas avanzadas de iluminación 10.4. Exportación multipase</p>		Test - Tema 10 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 13	Tema 11. La herramienta Rotoscopia 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Consideraciones previas	Trabajo: Rotoscopia en combinación con 3D (3.0 puntos)	Test - Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 12. Consideraciones sobre el renderizado y optimización de proyecto 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Consideraciones y parámetros de renderizado		
Semana 15	Tema 12. Consideraciones sobre el renderizado y optimización de proyecto (continuación) 12.3. Profundidad de campo 12.4. Exportación de proyectos		Test - Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		