

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	Tema 1. ¿Por qué Maya? Instalación y puesta a punto 1.1. Introducción 1.2. Descarga e instalación de Maya. Licencias 1.3. Primera vista a Maya y movimientos de cámara 1.4. Creación de un cubo. Movimiento, rotación y escala 1.5. Cámara perspectiva y ortográfica		Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test Tema 1 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Herramientas básicas de modelado y animación por keyframes 2.1. Introducción 2.2. Figuras primitivas 2.3. Aristas, vértices y facetas 2.4. Extrusión y suavizado 2.5. Animación con <i>keyframes</i>		Test Tema 2 (0.1 puntos)
Semana 3	Tema 3. Técnicas de modelado 3.1. Introducción 3.2. NURBS y curvas 3.3. Herramientas con curvas: Surfaces		
Semana 4	Tema 3. Técnicas de modelado (continuación) 3.4. Herramientas con polígonos I 3.5. Herramientas con polígonos II	Trabajo: Primer modelado sencillo en Maya (2.0 puntos)	Test Tema 3 (0.2 puntos)
Semana 5	Tema 4. Luces y cámaras 4.1. Introducción 4.2. Imágenes de referencia para crear un modelo 3D 4.3. Tipos de luces y sus propiedades 4.4. Propiedades de las cámaras 4.5. Uso de Bookmarks		Test Tema 4 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 6	Tema 5. Renderizado 5.1. Introducción 5.2. Renders sencillos con Maya Software 5.3. Arnold Renderer y sus propiedades 5.4. Composiciones de luces 5.5. Pruebas de render	Trabajo: Uso de materiales y texturas (2.0 puntos)	Test Tema 5 (0.1 puntos)
Semana 7	Tema 6. Materiales 6.1. Introducción 6.2. «Booleanos» y propiedades de materiales 6.3. <i>Render</i> aplicado a materiales 6.4. <i>Render</i> aplicado a una escena compleja I 6.5. <i>Render</i> aplicado a una escena compleja II		Test Tema 6 (0.1 puntos)
Semana 8	Tema 7. Texturas 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Texturas en Maya 7.3. Bump/Normal map 7.4. Ramp y transparencias 7.5. Edición de texturas		Test Tema 7 (0.1 puntos)
Semana 9	Tema 8. Importación, exportación y Mental Ray 8.1. Introducción 8.2. Exportación de archivos «.obj» 8.3. Exportación de archivos «.fbx» 8.4. Importación de archivos «.obj» y «.fbx» 8.5. Mental Ray: instalación	Trabajo: Luces, renderizado y exportación (3.0 puntos)	Foro: Modelado de un humano (1.1 puntos) Test Tema 8 (0.1 puntos)
Semana 10	Tema 9. Físicas 9.1. Introducción 9.2. Rigidbody activos y pasivos 9.3. Propiedades de los Rigidbody 9.4. Fuerzas		
Semana 11	Tema 9. Físicas (continuación) 9.5. Ejemplo de juego con físicas 9.6. Partículas y efectos	Trabajo: Uso de físicas (3.0 puntos)	Test Tema 9 (0.2 puntos)
Semana 12	Tema 10. Modelado orgánico 10.1. Introducción 10.2. Modelado del cuerpo de un tiburón cartoon 10.3. Creación de las aletas superior y lateral del tiburón 10.4. Creación de la aleta trasera del tiburón		

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 13	Tema 10. Modelado orgánico (continuación) 10.5. Creación de las agallas, ojos y nariz del tiburón 10.6. Creación de la boca del tiburón	Trabajo: Modelado orgánico (2.0 puntos)	Test Tema 10 (0.2 puntos)
Semana 14	Tema 11. Modelado del cuerpo de un personaje 11.1. Introducción 11.2. Modelado del pie y parte de la pierna 11.3. Modelado de la pierna y primera simetría 11.4. Modelado del torso 11.5. Modelado de detalles y brazos		Test Tema 11 (0.2 puntos)
Semana 15	Tema 12. Modelado de la cabeza de un personaje 12.1. Introducción 12.2. Ojo y periferia del labio 12.3. Unión de ojos y labios 12.4. Completando la parte frontal de la cabeza 12.5. Nariz y final de la cabeza		Test Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		