

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. El programa Maya y su entorno para animación</p> <p>1.1. Introducción</p> <p>1.2. Descarga e instalación de Maya. Licencias</p> <p>1.3. Descubrir el programa y adaptarlo para animación</p> <p>1.4. Formas básicas y cómo manejarlas y colocarlas en el espacio</p>		<p>Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una)</p> <p>Test Tema 1 (0.1 puntos)</p>
Semana 2	<p>Tema 2. Movimiento de objetos y animación por keyframes</p> <p>2.1. Introducción</p> <p>2.2. La animación en Maya. Menús necesarios</p> <p>2.3. Principios básicos e interpolación</p> <p>2.4. Timeline y el concepto estirar encoger</p> <p>2.5. Desplazar, mover y escalar objetos con keyframes</p>		<p>Test Tema 2 (0.1 puntos)</p>
Semana 3	<p>Tema 3. Animando objetos en el espacio</p> <p>3.1. Introducción</p> <p>3.2. El tiempo en la animación</p> <p>3.3. Punto de pivote y su importancia</p> <p>3.4. Control fino de la animación con GraphEditor</p> <p>3.5. Deformadores I</p>	<p>Trabajo: Animación Sencilla. Multiobjetos en el espacio animados en secuencia infinita (2.0 puntos)</p> <p>Fecha de entrega: 29/01/2007</p>	<p>Test Tema 3 (0.1 puntos)</p>
Semana 4	<p>Tema 4. Animación de seguimiento</p> <p>4.1. Introducción</p> <p>4.2. Más deformadores y cómo animarlos en el TimeSlider</p> <p>4.3. Animación lineal y sus características en el ChannelBox</p> <p>4.4. Parentescos entre objetos</p> <p>4.5. Animaciones conjuntas y preview render con PlayBlast</p>		<p>Test Tema 4 (0.1 puntos)</p>

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 5	Tema 5. Animaciones conducidas y recorridos de movimiento 5.1. Introducción 5.2. Opciones de agrupación de objeto para animación 5.3. Animación con Parent 5.4. Animación conducida 5.5. Motion Path o animación de recorrido	Trabajo: Objeto desplazándose sobre ruedas y a través de un recorrido complejo (2.0 puntos) Fecha de entrega: 12/02/2007	Foro: El movimiento en el cine (1.6 puntos) Fecha de entrega: 19/02/2007 Test Tema 5 (0.1 puntos)
Semana 6	Tema 6. Bases de animación de personajes 6.1. Introducción 6.2. Trax Editor y animación por <i>clips</i> 6.3. Trax Editor y Motion Path 6.4. Motion Trail. Presentación 6.5. Motion Trail aplicado a huesos		Test Tema 6 (0.1 puntos)
Semana 7	Tema 7. Huesos y Rigging 7.1. Introducción 7.2. Menús: Rigging y Skin 7.3. Animando un brazo complejo		
Semana 8	Tema 7. Huesos y Rigging (continuación) 7.4. IK Handels 7.5. Controladores de parentesco para Rigging	Trabajo: Ciclo de andado sobre formas básicas (2.0 puntos) Fecha de entrega: 05/03/2007	Test Tema 7 (0.1 puntos)
Semana 9	Tema 8. Cinemática inversa 8.1. Introducción 8.2. Quick Rig y Human IK Menu 8.3. Animación detallada con plantillas		
Semana 10	Tema 8. Cinemática inversa (continuación) 8.4. Captura de movimiento 8.5. Captura de movimiento II	Trabajo: Riggeado de un personaje propio o externo. 3 poses + animación libre (3.0 puntos) Fecha de entrega: 19/03/2007	Test Tema 8 (0.1 puntos)
Semana 11	Tema 9. Dinámicas 9.1. Introducción 9.2. Acciones entre objetos y Bullet plug in 9.3. Efecto Shatter y sus propiedades 9.4. Efecto dominó entre varios objetos 9.5. «MASH panel» y sus funciones		Test Tema 9 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 12	Tema 10. Sistema de partículas 10.1. Introducción 10.2. Módulo FX y partículas básicas 10.3. Forma de partículas y texturas 10.4. Módulo FLUID. Creando fluidos realistas 10.5. Módulo FLUID II. Texturas y render	Trabajo: Animación de 15 segundos (3.0 puntos) Fecha de entrega: 02/04/2007	Test Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 13	Tema 11. Renderizado y exportación de imágenes para vídeo 11.1. Introducción 11.2. Preparar escenas para el renderizado final 11.3. Propiedades de render 11.4. FCheck y listas de imágenes 11.5. Posproducción con After Effects		Test Tema 11 (0.1 puntos)
Semana 14	Tema 12. Exportación de modelo y animación para Realidad Virtual y Realidad Aumentada 12.1. Introducción 12.2. Realidad virtual (RV) con Sketchfab 12.3. Exportar animación y escena para RV		
Semana 15	Tema 12. Exportación de modelo y animación para Realidad Virtual y Realidad Aumentada (continuación) 12.4. Realidad aumentada con AR-Media Plug in 12.5. Realidad aumentada con AR-Media Plug in II		Test Tema 12 (0.1 puntos)
Semana 16	Semana de exámenes		