

## 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).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Movimientos oculares de seguimiento</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Conceptos básicos del curso y técnicas que abordaremos 1.3. El espacio de trabajo de Cinema 4D Lite y su interrelación con su módulo (plugin) en After Effects	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. El grafismo en televisión. Modelado básico con primitivas y jerarquías</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. El grafismo en televisión. Un análisis histórico y estético 2.3. Técnicas de modelado con subdivisión de superficies, splines, trazados e imágenes importadas		Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 2. El grafismo en televisión. Modelado básico con primitivas y jerarquías (continuación)</b> 2.4. Establecimiento de jerarquías (nulls-grupos) 2.5. Referencias bibliográficas	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 4	<b>Tema 3. Consideraciones sobre el diseño para televisión/Aplicación de materiales a modelos 3D</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Elementos clave de un buen diseño para productos audiovisuales. Tipologías en el motion graphics audiovisual II 3.3. La aplicación y configuración de materiales en Cinema 4D Lite	Actividad grupal: Naturaleza muerta en 3D (3.0 puntos) Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la actividad grupal Naturaleza muerta en 3D

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 4. Consideraciones sobre el diseño para televisión II/Trabajar con texto en Cinema 4D Lite y After Effects</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Elementos clave de un buen diseño para productor audiovisuales. Tipologías en el Motion Graphics audiovisual II 4.3. Posicionamiento 3D en escenas reales (rastreo de movimiento)	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	<b>Tema 5. Entornos virtuales: una breve historia/Técnicas básicas de animación en Cinema 4D</b> 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)	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 7	<b>Tema 6. Técnicas básicas de iluminación</b> 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	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 7. Técnicas de animación y el uso de deformadores y elementos MoGraph</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Expresiones en animación 7.3. Objetos deformadores (bend objects)		Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	<b>Tema 7. Técnicas de animación y el uso de deformadores y elementos MoGraph (continuación)</b> 7.4. Hacer editables las primitivas	Actividad: Integración en Imagen real (5.0 puntos) Test - Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la actividad Integración en imagen real  Clase de resolución de la actividad grupal Naturaleza muerta en 3D
Semana 10	<b>Tema 8. Técnicas de integración en metraje real</b> 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)	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 9. Técnicas avanzadas en la aplicación de materiales</b> 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	Actividad: Creación de un proyecto de animación (5.0 puntos) Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 y presentación de la actividad Creación de un proyecto de animación
Semana 12	<b>Tema 10. Control de cámaras, técnicas avanzadas de iluminación y exportación multipase</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Control de cámaras 10.3. Técnicas avanzadas de iluminación 10.4. Exportación multipase	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10  Clase de resolución de la actividad Integración en imagen real

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13	<b>Tema 11. La herramienta Rotoscopia</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Consideraciones previas	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<b>Tema 12. Consideraciones sobre el renderizado y optimización de proyecto</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Consideraciones y parámetros de renderizado		Clase del tema 12
Semana 15	<b>Tema 12. Consideraciones sobre el renderizado y optimización de proyecto (continuación)</b> 12.3. Profundidad de campo 12.4. Exportación de proyectos	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12  Clase de resolución de la actividad Creación de un proyecto de animación
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		