

## 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. ¿Por qué Maya? Instalación y puesta a punto</b> 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 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una)  Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. Herramientas básicas de modelado y animación por keyframes</b> 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)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Técnicas de modelado</b> 3.1. Introducción 3.2. NURBS y curvas 3.3. Herramientas con curvas: Surfaces 3.4. Herramientas con polígonos I 3.5. Herramientas con polígonos II	Actividad: Mesa de ajedrez (4.0 puntos) Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación de la actividad Mesa de ajedrez

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<b>Tema 4. Luces y cámaras</b> 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)	Clase del tema 4
Semana 5	<b>Tema 5. Renderizado</b> 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	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 6	<b>Tema 6. Materiales</b> 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)	Clase del tema 6  Clase de resolución de la actividad Mesa de ajedrez
Semana 7	<b>Tema 7. Texturas</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Texturas en Maya 7.3. Bump/Normal map		Clase del tema 7
Semana 8	<b>Tema 7. Texturas (continuación)</b> 7.4. Ramp y transparencias 7.5. Edición de texturas	Actividad grupal: Entorno en equipo (4.0 puntos) Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la actividad grupal Entorno en equipo

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	<b>Tema 8. Importación, exportación y Mental Ray</b> 8.1. Introducción 8.2. Exportación de archivos «.obj» 8.3. Exportación de archivos «.fbx»		Clase del tema 8
Semana 10	<b>Tema 8. Importación, exportación y Mental Ray (continuación)</b> 8.4. Importación de archivos «.obj» y «.fbx» 8.5. Mental Ray: instalación	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 9. Físicas</b> 9.1. Introducción 9.2. Rigidbody activos y pasivos 9.3. Propiedades de los Rigidbody 9.4. Fuerzas 9.5. Ejemplo de juego con físicas 9.6. Partículas y efectos	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9  Clase para presentar las conclusiones de la actividad grupal
Semana 12	<b>Tema 10. Modelado orgánico</b> 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 10.5. Creación de las agallas, ojos y nariz del tiburón 10.6. Creación de la boca del tiburón	Actividad: Modelado de un personaje (5.0 puntos) Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la actividad Modelado de un personaje

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13	<b>Tema 11. Modelado del cuerpo de un personaje</b> 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 (0.1 puntos)	Clase del tema 11  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<b>Tema 12. Modelado de la cabeza de un personaje</b> 12.1. Introducción 12.2. Ojo y periferia del labio 12.3. Unión de ojos y labios		Clase del tema 12
Semana 15	<b>Tema 12. Modelado de la cabeza de un personaje</b> 12.4. Completando la parte frontal de la cabeza 12.5. Nariz y final de la cabeza	Test Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12  Clase de resolución de la actividad Modelado de un personaje
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		