

## 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. El programa Maya y su entorno para animación</b> 1.1. Introducción 1.2. Descarga e instalación de Maya. Licencias 1.3. Descubrir el programa y adaptarlo para animación 1.4. Formas básicas y cómo manejarlas y colocarlas en el espacio	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. Movimiento de objetos y animación por keyframes</b> 2.1. Introducción 2.2. La animación en Maya. Menús necesarios 2.3. Principios básicos e interpolación 2.4. Timeline y el concepto estirar encoger 2.5. Desplazar, mover y escalar objetos con keyframes	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Animando objetos en el espacio</b> 3.1. Introducción 3.2. El tiempo en la animación 3.3. Punto de pivote y su importancia 3.4. Control fino de la animación con GraphEditor 3.5. Deformadores I	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<b>Tema 4. Animación de seguimiento</b> 4.1. Introducción 4.2. Más deformadores y cómo animarlos en el TimeSlider 4.3. Animación lineal y sus características en el ChannelBox 4.4. Parentescos entre objetos 4.5. Animaciones conjuntas y preview render con PlayBlast	Actividad: Golpe en la mesa (5.0 puntos) Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4 y presentación de la actividad Golpe en la mesa
Semana 5	<b>Tema 5. Animaciones conducidas y recorridos de movimiento</b> 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	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 6	<b>Tema 6. Bases de animación de personajes</b> 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)	Clase del tema 6
Semana 7	<b>Tema 7. Huesos y Rigging</b> 7.1. Introducción 7.2. Menús: Rigging y Skin 7.3. Animando un brazo complejo		Clase del tema 7 y clase de resolución de la actividad Golpe en la mesa

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 8	<b>Tema 7. Huesos y Rigging (continuación)</b> 7.4. IK Handels 7.5. Controladores de parentesco para Rigging	Actividad: Ciclo de caminar (5.0 puntos) Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la actividad Ciclo de caminar
Semana 9	<b>Tema 8. Cinemática inversa</b> 8.1. Introducción 8.2. Quick Rig y Human IK Menu 8.3. Animación detallada con plantillas		Clase del tema 8
Semana 10	<b>Tema 8. Cinemática inversa (continuación)</b> 8.4. Captura de movimiento 8.5. Captura de movimiento II	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 9. Dinámicas</b> 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)	Clase del tema 9
Semana 12	<b>Tema 10. Sistema de partículas</b> 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	Actividad grupal: Acting (3.0 puntos) Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la actividad grupal <i>Acting</i>  Clase de resolución de la actividad Ciclo de caminar

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 13	<b>Tema 11. Renderizado y exportación de imágenes para vídeo</b> 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)	Clase del tema 11  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 14	<b>Tema 12. Exportación de modelo y animación para Realidad Virtual y Realidad Aumentada</b> 12.1. Introducción 12.2. Realidad virtual (RV) con Sketchfab 12.3. Exportar animación y escena para RV		Clase del tema 12
Semana 15	<b>Tema 12. Exportación de modelo y animación para Realidad Virtual y Realidad Aumentada (continuación)</b> 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)	Clase del tema 12  Clase para presentar las conclusiones de la actividad grupal
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		