

## Enunciado Práctica 1 (15% nota final)

Abrid el archivo “LaserGun\_P1.fbx”.

### Objetivo:

El ejercicio consiste en crear un **esqueleto** en Autodesk Maya, que se adapte lo mejor posible al modelo. A continuación deberéis crear los **controladores** pertinentes para poder animar dicho esqueleto.

Además será obligatorio crear un **skinning** de la geometría con su esqueleto, y ajustarlo adecuadamente para que el modelo se deforme correctamente en animación.

Finalmente, se crearán **las siguientes animaciones**:

- Idle (reposo)
- Disparar
- Súper disparo
- Recargar

### Valoración:

Se valorará la limpieza de la escena, su estructura, las decisiones técnicas usadas y la corrección en la jerarquía final.

Se valorará positivamente la personalización de los controladores, creando piezas que no sean simples círculos o esferas.

El trabajo de skinning debe ser lo más completo posible, permitiendo a la geometría deformarse sin errores visuales evidentes.

Las animaciones deben tener un tiempo y ritmo adecuado e identificar claramente la acción realizada.

La nota de este ejercicio supondrá un **15%** de la nota de la asignatura.

### Fecha de entrega:

Viernes 12 de Noviembre (hasta las 23:59 horas).

Estos ejercicios son **individuales** y se valorarán como tal. No se aceptarán entregas fuera de la fecha estipulada.

### Formato de entrega:

Subid el resultado en formato Maya (.ma o .mb), en la carpeta “Práctica 1” disponible en el aula de entregas de la asignatura, en Atenea.

Usad esta nomenclatura: “**Nombre Completo del Alumno**”\_P1