

Comunitat Valenciana Skills

Modalidad de competición: D3 Animación 3D y Juegos

Plan de Pruebas

Dirección General de Formación Profesional y Enseñanzas de Régimen Especial

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



ÍNDICE

1. Introducción
2. Plan de Pruebas
 - 2.1. Definición de las pruebas
 - 2.2. Programa de la competición
 - 2.3 Esquema de calificación
3. Módulo I
 - 3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I
 - 3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I
 - 3.3. Calificación del módulo I
4. Módulo II
 - 4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II
 - 4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II
 - 4.3. Calificación del módulo II
5. Módulo III
 - 5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III
 - 5.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III
 - 5.3. Calificación del módulo III
6. Módulo IV
 - 6.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV
 - 6.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV
 - 6.3. Calificación del módulo IV
7. Materiales/herramientas a aportar por el competidor

DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL



1. Introducció

Este documento establece el plan de pruebas para la Modalidad de competición: "D3 Animación 3D y Juegos" incluida en la competición Comunitat Valenciana Skills 2017.

2. Plan de Pruebas

2.1. Definición de las pruebas

El concursante tendrá que diseñar, modelar, texturizar, animar y exportar elementos a partir de la información descrita en la documentación adjunta a este Plan de Pruebas, utilizando de manera segura los recursos suministrados y las herramientas y materiales permitidos.

El proyecto propuesto se realiza de manera individual por cuatro módulos evaluables independientemente y secuenciados de acuerdo al programa establecido.

Cada uno de los módulos tendrá un tiempo límite de entrega. Si el concursante finaliza un módulo antes del plazo previsto podrá comenzar a trabajar en el siguiente

2.2. Programa de la competición

Las pruebas se desarrollan a lo largo de dos días en jornadas de 8 horas de duración y un día en jornada de 4 horas de duración, de acuerdo con el siguiente programa:

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	h/mód.
Módulo I: Idea y Concept Art	3 horas			3
Modulo II: Modelado	5 horas	2 horas		7
Módulo III: Color, Iluminación y Acabado		6 horas		6
Módulo IV: Animación y exportación			4 horas	4
TOTAL	8 horas	8 horas	4 horas	20 horas

2.3 Esquema de calificación

Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán los criterios de calificación especificados de acuerdo con el siguiente esquema.

Criterios de evaluación		Total			
		I	II	III	IV
A	Diseño y Concept Art	15			15
B	Adecuado al concept Art		5	6'35	10

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



C	Modelado 3d		25			25
D	Mapeado UV			9'55		15
E	Texturizado			19'10		15
F	Setup				4	5
G	Animación				8	10
H	Exportación				8	5
TOTAL		15	30	35	20	100

3. Módulo I

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I

MÓDULO I: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Elaboración de un concept art, a partir de las referencias estéticas y directrices proporcionadas.
Duración:	3 horas
Información adjunta:	Textos e imágenes de referencia del tema elegido
Observaciones:	Para la elaboración de este módulo se podrá hacer uso de las siguientes herramientas: Papel, lápiz, herramientas de dibujo y/o pintura aportadas por el competidor, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. En determinados momentos de esta prueba se dispondrá de acceso a internet.

3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I

A. Diseño y Concept Art: Se ha realizado un análisis de los requerimientos básicos y presentado una propuesta clara de un modelo coherente y viable.

3.3. Calificación del módulo I

MODULO I: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
A	Diseño y Concept Art	<ul style="list-style-type: none"> Se ha presentado un texto con el desarrollo de la idea planteada. 	15

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



		<ul style="list-style-type: none"> • El diseño se adecua al concepto planteado. • El concept art se adecua a la estética planteada (realista o cartoon). • La paleta cromática seleccionada se adecua a las directrices propuestas. • El acabado del concept art es correcto. 	
TOTAL			15

NOTA 1: Al iniciar cada jornada de competición se les comunicará a los concursantes la forma y el momento en que se evaluará su trabajo. Esta evaluación la realizarán todos los miembros del tribunal que no formen parte del equipo del concursante evaluado.

NOTA 2: Cada uno de los puntos especificados en la tabla anterior tendrán el mismo peso en la valoración total de este módulo. El peso total de esta prueba en la competición viene determinado por los puntos totales indicados en la tabla anterior sobre 100.

4. Módulo II

4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II

MÓDULO II: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	Se debe realizar el modelado 3D de los elementos descritos en el Concept Art.
Duración:	7 horas
Información adjunta:	Textos e imágenes de referencia del tema elegido. Material generado por el concursante en los módulos anteriores.
Observaciones:	Para la elaboración de este módulo se podrá hacer uso de las siguientes herramientas: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



	Autodesk Maya, Autodesk 3D Studio Max.
--	--

4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II

B. Adecuado al concept Art: Se ha seguido el diseño indicado por el Concept Art.

C. Modelado 3D: Se ha realizado en el software 3D el modelo de una forma correcta.

4.3. Calificación del módulo II

MODULO II: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
B	Adecuado al concept Art	<ul style="list-style-type: none"> El modelado se ha realizado según el diseño planteado en el concept art. 	5
C	Modelado 3D	<ul style="list-style-type: none"> Se ha optimizado el número de polígonos utilizados en el modelo. Las geometrías están cerradas y las normales son coherentes. El nivel de detalle de los acabados es el adecuado. Se han realizado desgloses del modelo para preparar la animación. La escena se entrega bien organizada y con un método de nomenclatura interna coherente. 	25
TOTAL			30

NOTA 1: Al iniciar cada jornada de competición se les comunicará a los concursantes la forma y el momento en que se evaluará su trabajo. Esta evaluación la realizarán todos los miembros del tribunal que no formen parte del equipo del concursante evaluado.

NOTA 2: Cada uno de los puntos especificados en la tabla anterior tendrán el mismo peso en la valoración total de este módulo. El peso total de esta prueba en la competición viene determinado por los puntos totales indicados en la tabla anterior sobre 100.

DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL



5. Mòdul III

5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III

MÓDULO III: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	<p>Se deben desplegar los mapas UV de el/los modelos creados en el módulo anterior.</p> <p>Posteriormente se deben utilizar para texturizar todo el trabajo acorde con el Concept Art y las referencias estéticas proporcionadas.</p> <p>Para facilitar la valoración de este módulo por parte del jurado es imprescindible entregar el render de un fotograma representativo del trabajo realizado en este módulo.</p>
Duración:	6 horas
Información adjunta:	<p>Textos e imágenes de referencia del tema elegido.</p> <p>Material generado por el concursante en los módulos anteriores.</p>
Observaciones:	<p>Para la elaboración de este módulo se podrá hacer uso de las siguientes herramientas: Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Autodesk 3D Studio Max.</p> <p>En determinados momentos de esta prueba se dispondrá de acceso a internet.</p>

5.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III

B. Adecuado al concept Art: Se ha seguido el diseño indicado por el Concept Art

D. Mapeado UV: Se han elaborado de forma correcta mapas UV ajustados al modelo

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



E. Texturizado: Se han creado elementos de color, iluminación y acabado del modelo.

5.3. Calificación del módulo III

MODULO III: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
B	Adecuado concept Art	<ul style="list-style-type: none"> El proceso se ha realizado según el diseño planteado en el concept art. El resultado se adecúa al estilo requerido. 	6'35
D	Mapeado UV	<ul style="list-style-type: none"> Se han creado mapas UV de dimensiones y coordenadas apropiadas. Se ha desagregado el modelo para optimizar el espacio UV. Se han creado imágenes en función de los mapas UV creados. 	9,55
E	Texturizado	<ul style="list-style-type: none"> Se han representado texturas de distintos materiales Se ha mejorado el acabado utilizando sombras, mapas especulares y/o de opacidad. Las texturas tienen la resolución adecuada para su finalidad. Se ha iluminado la escena de forma justificada para la acción propuesta. El color de la luz está justificado con la acción propuesta. 	19'10

**DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL**



		<ul style="list-style-type: none"> El contraste conseguido permite observar todos los detalles del modelo. 	
TOTAL			35

NOTA 1: Al iniciar cada jornada de competición se les comunicará a los concursantes la forma y el momento en que se evaluará su trabajo. Esta evaluación la realizarán todos los miembros del tribunal que no formen parte del equipo del concursante evaluado.

NOTA 2: Cada uno de los puntos especificados en la tabla anterior tendrán el mismo peso en la valoración total de este módulo. El peso total de esta prueba en la competición viene determinado por los puntos totales indicados en la tabla anterior sobre 100.

6. Módulo IV

6.1 Instrucciones de trabajo del módulo IV

MÓDULO IV: INSTRUCCIONES DE TRABAJO	
Descripción:	<p>Se debe realizar el rigging para el/los modelos creados.</p> <p>Posteriormente se deben realizar las animaciones descritas por el tribunal al inicio de la competición.</p> <p>Se debe exportar el trabajo con las condiciones especificadas al inicio de la competición.</p>
Duración:	5 horas
Información adjunta:	<p>Textos e imágenes de referencia del tema elegido.</p> <p>Material generado por el concursante en los módulos anteriores.</p>
Observaciones:	<p>Para la elaboración de este módulo se podrá hacer uso de las siguientes herramientas: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Autodesk Maya, Autodesk 3D Studio Max.</p>

6.2 Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV

F. Setup: Se ha preparado el modelo adecuadamente para realizar la animación.

G. Animación: Se ha realizado un test de animación de una acción básica por parte del modelo

H. Exportación al motor: Se ha generado un archivo con el resultado del trabajo, que se puede importar en un motor de videojuegos sin pérdida de información ha comprobado que las piezas elaboradas mantienen los márgenes de tolerancia admisibles.

6.3 Calificación del módulo IV

MODULO IV: CALIFICACIÓN			
Criterios de evaluación		Calificación	Puntos
F	Setup	<ul style="list-style-type: none"> Se ha creado un sistema de controles funcionales para el modelo. 	4
G	Animación	<ul style="list-style-type: none"> Se han plasmado de forma correcta el timing y el spacing de la animación. Se han respetado las físicas de la animación. 	8
H	Exportación	<ul style="list-style-type: none"> Se han generado los renders solicitados. Se ha realizado una postproducción de los renders generados. 	8
TOTAL			20

NOTA 1: Al iniciar cada jornada de competición se les comunicará a los concursantes la forma y el momento en que se evaluará su trabajo. Esta evaluación la realizarán todos los miembros del tribunal que no formen parte del equipo del concursante evaluado.

NOTA 2: Cada uno de los puntos especificados en la tabla anterior tendrán el mismo peso en la valoración total de este módulo. El peso total de esta prueba en la competición viene determinado por los puntos totales indicados en la tabla anterior sobre 100.

8. Materiales/herramientas a aportar por el competidor

DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL I
ENSENYAMENTS DE RÈGIM ESPECIAL



Materiales/herramientas a aportar por el competidor		
Nº Unidades	Descripción	Observaciones
1	Material de dibujo: lápiz y goma	
1	Tableta gráfica.	Sólo es necesaria su aportación en el caso de que el competidor prefiera su tableta personal y no la proporcionada por la organización.