

Ministerio de educación, FORMACIÓN PROFESIONAL y DEPORTES



Modalidad de competición 50:

Animación 3D y juegos

Plan de pruebas

SECRETARÍA GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Documento elaborado por: Samuel San José Serrano

Índice

1. Introducción.....	2
2.1. Definición de las pruebas.....	2
2.2. Programa de la competición.....	2
2.3. Esquema de calificación.....	2
3. Módulo I.....	3
3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I.....	3
3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I.....	3
3.3. Calificación del módulo I.....	3
4. Módulo II.....	4
4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II.....	4
4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II.....	4
4.3. Calificación del módulo II.....	4
5. Módulo III.....	4
5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III.....	4
5.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo III.....	4
5.2. Calificación del módulo III.....	5
6. Módulo IV.....	5
6.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV.....	5
5.3. Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV.....	5
6.2. Calificación del módulo IV.....	5
7. Módulo V.....	6
7.1. Instrucciones de trabajo del módulo V.....	6
5.4. Criterios de evaluación relacionados con el módulo V.....	6
7.2. Calificación del módulo V.....	6

1. Introducción

Este documento establece el plan de pruebas para la modalidad de competición 50 Animación 3D y juegos.

El presente plan de pruebas está definido de acuerdo con las especificaciones contenidas en el documento Descripción Técnica de la modalidad 50 Animación 3D y juegos.

2. Plan de pruebas

2.1. Definición de las pruebas

Los competidores deben desarrollar un personaje original para el videojuego Dispatch bajo el prisma estético de uno de los signos del zodiaco occidental. El trabajo se divide en las siguientes etapas: Concept, modelado, texturizado, animación e implementación.

2.2. Programa de la competición

Miércoles: fase de concept de 9:00 a 12:00, fase de modelado de 12:30 a 14:00 y de 15:00 a 18:30.

Jueves: Fase de color de 9:00 a 14:00 fase de animación (1º parte) de 15:00 a 18:00

Viernes: fase de animación (2º parte) de 9:00 a 12:00, fase de implementación de 12:00 a 14:00

2.3. Esquema de calificación

Fase de Concept: 20%

Fase de Modelado 25%

Fase de color 20%

Fase animación 25%

Fase implementación 10%



3. Módulo I

3.1. Instrucciones de trabajo del módulo I

Entrega un documento en formato A3 en el que figure un turn around con al menos las vistas frontal, lateral y trasera, un diseño final en pose dinámica y un breve párrafo explicativo del personaje.

3.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo I

A - Interpretación briefing de diseño

B – Concept art

3.3. Calificación del módulo I

El criterio se califica haciendo media aritmética entre estos items evaluables

El personaje se adapta al concepto proporcionado
El personaje es original y posee una personalidad clara y distinguible
El uso del color ayuda a la comprensión del personaje y encaja con la estética elegida
desempeño del turn around
desempeño de diseño final
desempeño párrafo explicativo
El A3 presentado posee un diseño atractivo y fácil de leer

4. Módulo II

4.1. Instrucciones de trabajo del módulo II

Entrega el archivo del software 3D de tu elección con un modelado del personaje diseñado en la fase previa.

4.2. Criterios de evaluación relacionados con el módulo II

C- Modelado 3d

4.3. Calificación del módulo II

El criterio se califica haciendo media aritmética entre estos items evaluables.

El modelo corresponde con fidelidad a la imagen de referencia
El modelo presenta suficiente nivel de detalle
la topología es correcta en cuanto a quads
la topología es correcta en cuanto a loops

5. Módulo III

5.1. Instrucciones de trabajo del módulo III

Entrega el archivo 3d del software de tu elección en el que consten los materiales y texturas elaborados así como una captura de pantalla del unwrap realizado en el modelo y los mapas UV. Puedes optar por la técnica de handpainting o realizar un texturizado paramétrico por nodos.

5.2 . Criterios de evaluación relacionados con el módulo III

D- Mapeado UV

E – Texturizado e iluminación

5.2. Calificación del módulo III

Los criterios se califican haciendo media aritmética entre estos items evaluables.

El color y texturizado corresponde con fidelidad a la imagen de referencia
Los nodos y materiales son lógicos, eficientes y se aplican correctamente
El uso de pinceles y pintura posee calidad técnica y artística suficiente
La configuración de canales de occlusion, displacement y UV se aplican correctamente
El unwrap del modelado es eficiente

6. Módulo IV

6.1. Instrucciones de trabajo del módulo IV

Realiza una animación con un gesto, acción o movimiento que resulte característico del personaje y vaya acorde a su personalidad. Entrega el archivo 3d del software de tu elección y un render de video de máximo 10 segundos así como una captura de pantalla de la configuración del render.

5.3 . Criterios de evaluación relacionados con el módulo IV

F - Rigging
G – Animación

6.2. Calificación del módulo IV

Los criterios se califican haciendo media aritmética entre estos items evaluables.

Desempeño del Rig.
El movimiento del personaje corresponde con el concepto y la estética elegida.
La configuración de curvas y elección de keyframes resultan en un movimiento fluido.

La configuración del render es correcta y optimizada y el video cumple las condiciones estéticas y de formato requeridas.

7. Módulo V

7.1. Instrucciones de trabajo del módulo V

Implementa todo el trabajo de las fases anteriores en el motor de juego de tu elección. La animación debe desencadenarse tras pulsar la tecla barra espaciadora. Entrega el proyecto de motor de juego correctamente ruteado.

5.4 . Criterios de evaluación relacionados con el módulo V

H - Implementación

7.2. Calificación del módulo V

Los criterios se califican haciendo media aritmética entre estos items evaluables.

El modelo se comporta de forma correcta al ser implementado en Unity

Los colores y texturas se corresponden con el resultado pretendido

La animación se implementa de forma correcta

