

IES VELES E VENTS – DEPARTAMENT D'IMATGE I SO

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR D'ANIMACIÓ 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS. **CURS 2025 – 2026**

PROVES LLIURES

IES VELES E VENTS – DEPARTAMENT D'IMATGE I SO

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR D'ANIMACIÓ 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS. **CURS 2025 – 2026**

INFORMACIÓ PER A L'ALUMNAT –PROVES LLIURES

- MÒDUL PROFESSIONAL: Color, Il·luminació i Acabats 2D i 3D
- PROFESSOR RESPONSABLE: Manuel Martínez / José Sendra
- DEPARTAMENT: Imatge i So
- DATA DE PUBLICACIÓ: 5 de novembre de 2025
- Reunió informació i orientació de les proves: 19 de novembre 25 a les 17:00h. Hall del centre

CALENDARI DE LA PROVA

- Data: Dijous 27 de novembre de 2025
- Hora: de 15.20 h a 18.05 h
- Lloc: Aula de 3D (espai informàtic del mòdul)
- Durada total: 2 h 45 min

CRITERIS D'AVUACIÓ

- | | | |
|-------|---|-------------------|
| ● RA | ● Descripció resumida | ● Pes en la prova |
| ● RA1 | ● Generació de mapes UV dels models i optimització de superfícies. | ● 15 % |
| ● RA2 | ● Definició i aplicació de materials virtuals sobre models 3D. | ● 20 % |
| ● RA3 | ● Creació de textures, pèl virtual i paint effects ajustats als estudis de color. | ● 20 % |
| ● RA5 | ● Definició dels focus de llum i configuració dels escenaris. | ● 20 % |
| ● RA6 | ● Aplicació i animació de llums virtuals i efectes d'il·luminació. | ● 25 % |

IES VELES E VENTS – DEPARTAMENT D'IMATGE I SO

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR D'ANIMACIÓ 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS. **CURS 2025 – 2026**

PROVES LLIURES

Aspectes generals que es valoraran:

1. Precisió tècnica i domini del programari professional
 - Ús correcte i eficient de les eines de modelatge, mapatge UV, materials i il·luminació.
 - Coneixement de paràmetres essencials (intensitat, color, transparència, relleu, especularitat).
 - Configuració òptima dels escenaris i renderització sense errors tècnics.
2. Coherència visual, cromàtica i lumínica
 - Harmonització adequada entre color, textura i il·luminació segons l'estudi de color proposat.
 - Consistència de la llum i les ombres per reforçar volum, atmosfera i dramaturgia visual.
 - Control del contrast, temperatura de color i direcció lumínica per aconseguir una imatge equilibrada.
3. Rigor en el flux de treball i organització d'arxius
 - Aplicació de bones pràctiques en la nomenclatura, estructuració i arxivament del projecte.
 - Gestió ordenada dels mapes, materials i escenes dins del pipeline de treball.
 - Optimització del temps i dels recursos tècnics durant el procés.
4. Capacitat analítica i resolució de problemes tècnics o visuals
 - Identificació i correcció d'errors de geometria, textures o llum.
 - Aplicació de criteris propis per millorar el resultat final.
 - Capacitat per justificar tècnicament les decisions preses durant el procés.
5. Qualitat artística i intenció expressiva
 - Ús del color i la llum com a elements narratius i estètics.
 - Originalitat i sensibilitat visual en la composició final.
 - Coherència entre la proposta tècnica i la intenció artística del treball.

IES VELES E VENTS – DEPARTAMENT D'IMATGE I SO

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR D'ANIMACIÓ 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS. **CURS 2025 – 2026**

PROVES LLIURES

ORIENTACIONS SOBRE EL CONTINGUT I TIPUS DE PROVA

- La prova constarà de dues parts complementàries, que avaluen coneixement teòric i competència pràctica.

PART 1 – Prova escrita (30 %)

- Duració orientativa: 45 minuts.
Objectiu: verificar la comprensió dels conceptes fonamentals del color, la il·luminació i els materials 3D us l aplicació de tècniques en Maya y PS.
- Propietats dels materials virtuals (especularitat, transparència, relleu, reflexió i PBR).
- Tipus de fonts de llum i paràmetres bàsics (intensitat, color, ombres, volum).
- Tècniques d'il·luminació (key, fill, back light) i esquemes visuals clàssics.
- Narrativa visual: ús expressiu del color i la llum per transmetre emoció i volum.
- Colorimetria bàsica: models RGB, HSV, temperatura de color i coherència cromàtica.
- Mapes UV i sistemes de projecció
- Flux de treball digital i nomenclatura d'arxius.
- Correcció i coherència de color en postproducció.
- Render i llum global: configuració motor de render.
- Bones pràctiques visuals i sostenibilitat digital en entorns 3D.

PART 2 – Prova pràctica amb ordinador (70 %)

- Duració orientativa: 2 hores.
Objectiu: comprovar el domini tècnic i artístic del programari professional (Maya /PS

Desenvolupament de la prova:

1. Obrir un model 3D proporcionat pel centre.
2. Generar mapes UV correctes per a tots els elements.
3. Aplicar materials i textures segons un estudi de color donat. (modificació, creació, escalat)
4. Configurar un esquema d'il·luminació amb almenys 4 fonts de llum i ombres coherents.
 1. Us de Shaders
5. Control d'enquadrar, càmera i focal
6. Realitzar un render final i guardar els arxius amb la nomenclatura indicada.

IES VELES E VENTS – DEPARTAMENT D'IMATGE I SO

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR D'ANIMACIÓ 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS. **CURS 2025 – 2026**

PROVES LLIURES

MATERIAL NECESSARI

Cada alumne/a haurà de portar:

- Bolígraf (per a la part escrita).
- Ratolí personal o mouse (imprescindible per a la prova pràctica).

El centre proporcionarà ordinador, programari i arxius base. No es permet l'ús de memòries USB externes ni connexions a Internet durant la prova.

CONSIDERACIONS FINALS

- La prova és individual i no col·laborativa.
- Qualsevol còpia o ús indegut d'IA o recursos externs comportarà la qualificació de 0 punts.
- La nota final serà la mitjana ponderada de les dues parts.
- Es considerarà superat el mòdul amb una nota mínima de 5 sobre 10.
- Els resultats es publicaran al tauler del centre en el termini establert per la comissió avaluadora.

Signat:

El President/ La
presidenta de la
Comissió

Secretari/a:

Vocal 1:

Vocal 2:

Vocal 3:

Juan Miguel
Ciscar Muñoz

Ferran Santos
Girbes

Jordi Martí
Pellicer

Manuel
Martínez
Miquel

Pau Inza Pla