

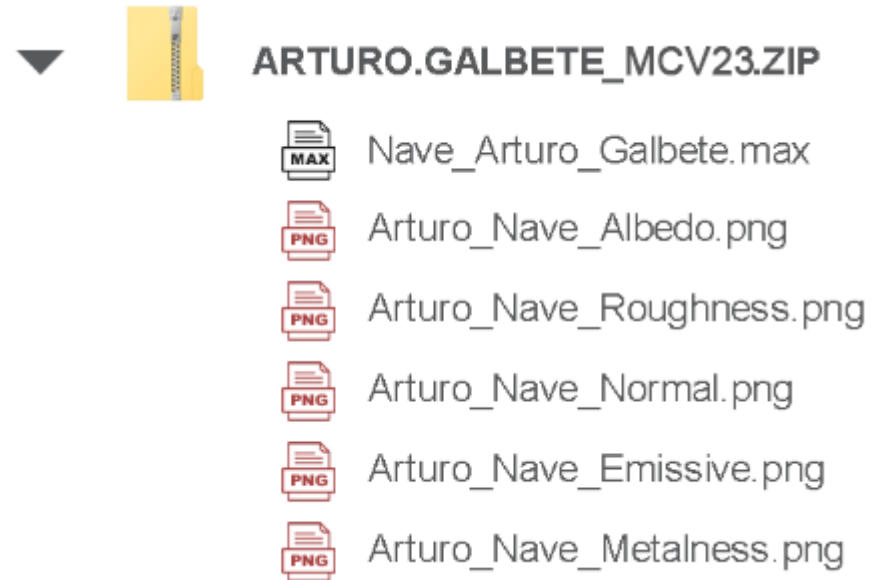
INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE CONTENIDO

- Detalles Entrega Ejercicio Final - MCV 2022-2023

1. La entrega se realizará de la siguiente manera:

- Fecha límite de entrega es el 30 de Noviembre, día incluido.
- Se enviará un archivo adjunto .ZIP al mail:
 - arturo.pompeu@gmail.com
- Este .ZIP debera indicar vuestro nombre y apellido en mayúsculas, separado por un punto y seguido de “_MCV23”
 - Ej: ARTURO.GALBETE_MCV23.zip
- El archivo .ZIP contendrá:
 - El archivo .MAX con el nombre:
“Nave_Nombre_Apellido”
 - Ej: Nave_Arturo_Galbete.max
 - Los .png necesarios para la correcta visualización de la nave, cada uno de ellos indicando vuestro nombre, el nombre del ejercicio (Nave) y el nombre del canal que controlan, separados por guión bajo
 - Ejemplo:
 - Arturo_Nave_Albedo.png
 - Arturo_Nave_Roughness.png
 - Arturo_Nave_Normal.png
 - Arturo_Nave_Emission.png
 - Arturo_Nave_Metalness.png

- La entrega deberá realizarse por tanto en el formato indicado en la siguiente imagen de ejemplo:



2. La entrega tendrá 1 archivo .MAX con el modelo de la nave propuesta:

- El modelo de la nave deberá estar hecho con un máximo de 3500 triángulos
- La nave puede estar hecha de varios objetos con la finalidad de que puedan animarse (ej: cabina que se abra, timones direccionales...etc)
- Todos los objetos deberán tener el punto de pivote en el lugar y orientación correcta.
- Si es el caso, los objetos deberán tener una jerarquía tal que el fuselaje de la nave sea el padre de todos los demás objetos.
- La nave deberá estar mapeada en su totalidad.

2. La nave deberá tener asociados 2 materiales configurados en un material multi/subobject:

- 1 material para el cristal de la cabina
- 1 material para el resto del cuerpo de la nave
- Para los materiales, se podrán utilizar cualquiera de los shaders utilizados generalmente durante las clases:
 - PBR – Metal / Roughness
 - PBR – Specular / Glossiness

3. El material asociado al cuerpo de la nave deberá tener bitmaps para controlar los canales de:

- Base / Albedo
- Roughness / Glossiness
- Normal
- Emission
- Podéis añadir un único bitmap extra si lo necesitáis para controlar alguno de los canales de Metalness / Specular, Occlusion, Opacity

4. La configuración de los bitmaps utilizados en el shader deberá ser la siguiente:

- Configuración de RGB con 8 bits por canal
- Resolución de 1024 x 1024 pixels
- 72 puntos por pulgada
- Extensión .PNG /Se puede utilizar el canal Alpha en caso de que lo necesitéis)

5. La escena de 3D Max deberá estar configurada para visualizar el modelo de la forma que mejor consideréis con:

- Las opciones de configuración del viewport
- Configurando un mapa HDRI disponible en el editor de materiales
 - Únicamente se podrán utilizar los HDRI de la biblioteca de 3D Max

6. Criterios de evaluación

- No se evaluarán los ejercicios recibidos más tarde de la fecha de entrega requerida.
- Se evaluará que se sigan los requisitos de la entrega correctamente a nivel de estructura y nomenclatura de archivos.
- Se evaluará que el proceso de extracción y ejecución de los archivos se pueda realizar sin ningún incidente, contando que todos los archivos asociados al .max estén en el archivo adjunto y 3D Max no muestre ningún error al cargar la escena.
- Se evaluará la limpieza y claridad de la escena en cuanto a objetos, jerarquías y materiales.
- Se evaluará la limpieza de las geometrías de la escena y se penalizarán los errores en los objetos y la topología que puedan causar errores de visualización y exportación, tales como escalas variables, geometría coplanar, vértices aislados, puntos de pivote mal posicionados/alineados...etc
- Se evaluará la optimización de la escena y se penalizará la geometría que utilice una cantidad de triángulos más alta de la establecida y un mal uso de los materiales.
- Se evaluará la capacidad de conseguir la estética deseada, la ejecución del ejercicio en general y el criterio a la hora de crear la configuración del visor para definir la mejor visualización posible de la escena.
- Durante la asignatura se utilizó de forma general Photoshop como herramienta para la creación y retoque de texturas, pero no se espera, y no se evaluará, que los .png entregados estén hechos específicamente con Photoshop.