



## **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

### **ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**Modelar los elementos gráficos que conforman la animación 3D**

**Código: ECP0214\_3**

**NIVEL: 3**



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



UNIÓN EUROPEA  
NextGenerationEU

SECRETARÍA GENERAL DE  
FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL DE LAS  
CUALIFICACIONES



**Animática:** Guion gráfico animado, borrador de una secuencia o película, a veces con banda sonora, que se utiliza para ayudar a los cineastas a hacerse una idea de cómo quedará la secuencia. La animática se emplea para comprobar la sincronización y el flujo, así como para determinar si la secuencia transmite bien el mensaje al ritmo adecuado.

**Bake:** (Anglicismo). Crear una textura procedural para que una malla simple tenga los detalles de una malla compleja sin necesidad de requerir una gran cantidad de recursos.

**Blockout:** (Anglicismo). Primer proceso antes de crear un modelo 3D para que sea animado, consistente en la creación de las proporciones del personaje utilizando geometrías básicas como son cubos, esferas, cilindros, conos, etc.

**Concept art:** (Anglicismo. En español, arte de concepto o desarrollo visual). Diseño inicial utilizado para desarrollar el look and feel de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. El Concept Art es una forma de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño.

**Escultura digital:** Técnica de modelaje 3D que permite modelar como si se trabajara con arcilla o plastelina virtual, creando modelos 3D de manera intuitiva mediante pinceles digitales, centrándose en el proceso creativo y dejando de lado cuestiones más técnicas. Ofrece la posibilidad de crear seres que se confunden fácilmente con la realidad, tales como humanos digitales, animales, personajes y criaturas fantásticas. Esta técnica suele preferirse al poligonado para la creación de seres orgánicos virtuales.

**Guion técnico:** Transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario. Se trata de un documento en el que director planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como la división en planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara, los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido.

**Highpoly:** (Anglicismo. En español, poligonado alto). Modelo 3D con un número de polígonos muy alto y de estructuras muy complejas, lo que lo convierte en un modelo muy detallado. Suele emplearse en videojuegos que requieren de una expresión corporal del personaje muy realista. El número de polígonos necesarios para que un modelo se considere highpoly dependerá de varios factores, como el motor gráfico empleado.

**Lowpoly:** (Anglicismo. En español, bajo poligonaje). Diseños 3D con un bajo número de polígonos, es decir, elementos geométricos que tienen pocas caras o vértices, como las esferas, los cilindros o los cubos. A su vez, estas composiciones se aderezan con iluminaciones planas que brindan la sensación de bloque, clave en esta apariencia poligonal. De esta manera, se simplifican las formas y los detalles de las composiciones.

**Mapas UV:** (En inglés, UV mapping). Manera en que una textura debe ser desplegada sobre un objeto. El proceso de mapeo UV consiste en asignar píxeles desde las imágenes a la superficie de los polígonos. Este proceso puede



ser llevado a cabo de manera automática, trabajando con proyecciones en base a geometría primitiva, como un plano, un cilindro, una esfera o un cubo, o en forma manual.

**Morph:** (Anglicismo, en español, cambio de forma. También morphing). Técnica de transformación o edición digital que consiste en hacer cambios morfológicos a partir de una fotografía, objeto real o virtual.

**PBR:** (Physical Based Rendering). Técnica de renderizado que permite calcular la luz de una escena en 3d, en base a la vida real. Todavía no se ha conseguido un realismo al 100%, pero esta técnica permite calcular cómo se refleja la luz y las sombras que producen los objetos de una forma más realista que en el pasado.

**Storyboard:** (Anglicismo. En español, guion gráfico). Conjunto de imágenes que forman una guía visual mediante la cual se pueden previsualizar las escenas que van a generarse. Gracias a él puede hacerse una idea general de lo que se mostrara en la pantalla.

**Unwrap:** (Anglicismo). Proceso de “aplanar” virtualmente el cuerpo volumétrico. De esa manera, se presenta toda la geometría en sólo dos dimensiones, con los valores de “U” para las coordenadas en el eje X, y los de “V”, para las del eje Y. La “W” representa el eje Z, utilizado en la generación de texturas 3D.