



GLOSARIO DE TÉRMINOS

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

**Generar animaciones 2D y/o 3D completas a partir de
modelos y escenarios**

Código: ECP0215_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.

Distancia focal: También distancia principal. Distancia que existe entre el centro de la lente y el plano focal, donde se apoya la película o la distancia fija que existe entre el centro de la lente y la película en una cámara fotográfica.

Fotograma: Imagen fotográfica obtenida sin el uso de una cámara mediante la colocación de objetos por encima de una superficie fotosensible como una película o papel fotográfico y la exposición posterior a la luz directa.

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.

HDRI: (High Dinamic Range Image. En español, Imagen de Rango Dinámico Alto. También HDR). Imagen resultada de realizar una serie de fotografías, cuyo resultado final, tras un proceso informático, es la forma más cercana de capturar nuestra percepción de la visión. Incluso puede llegar a más que eso, pudiendo capturar matices que nuestro ojo no puede ver.

Layout: (Anglicismo). Composición de un plano o encuadre, normalmente en lo referente a los fondos y la puesta en escena.

Lipsync: (Anglicismo). Acción de sincronizar los movimientos labiales con una grabación hablada, cantada o con una animación virtual digital humanoide.

Multimedia: Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión o almacenamiento de una información.

Pipeline: (Anglicismo. En español, flujo de trabajo). Flujo organizativo de trabajos a realizar en un proyecto. Incluye habitualmente las personas o departamentos encargados de cada tarea, dependencias entre trabajos a realizar, duración de los mismos, fechas mínimas y máximas de entrega, etc.

Postproducción: Fase final en la elaboración de un producto audiovisual en que se logra una estructura coherente que permite reflejar la idea final de un proyecto, dotándolo de la perfección técnica y artística necesaria. Por tanto, la postproducción incluye una serie de etapas principales: montaje subtulado, voz en off, efectos especiales o corrección de color, entre otros.

Realidad virtual: (VR). Entorno de escenas y objetos simulados de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.



Renderizar: (Del inglés, render). Proceso que permite obtener imágenes digitales tomadas del modelo tridimensional, a través de software dedicados. Estas imágenes tienen como finalidad simular de manera fotorrealista ambientes, materiales, luces, objetos de un proyecto y de un modelo 3D.

Rigg: (Anglicismo). Estructura necesaria para poder deformar y animar personajes en un modelo o escultura digital tridimensional (3D). De la misma forma que haríamos con una marioneta, se crea una estructura de huesos y controles dentro de una geometría para que los animadores puedan animar a el cuerpo, músculos, faciales, piel, pero también la ropa y el cabello de los personajes mediante dichos riggs.

Riggîng: (Anglicismo). Proceso por el cual creamos, a partir de un modelo o escultura digital tridimensional (3D), la estructura necesaria para poder deformar y animar personajes. De la misma forma que haríamos con una marioneta, se crea una estructura de huesos y controles dentro de una geometría para que los animadores puedan animar a el cuerpo, músculos, faciales, piel, pero también la ropa y el cabello de los personajes mediante dichos riggs.

Skinning: (Anglicismo. En español, animación esquelética). En modelado 3D, proceso de animación de una malla que es movido por "huesos" organizados en una jerarquía dentro de dicha malla.

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.