



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0214_3: Modelar los elementos gráficos que conforman la animación 3d”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional del "ECP0214_3: Modelar los elementos gráficos que conforman la animación 3D".

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Representar modelos de elementos gráficos y/o escenarios, basándose en los datos facilitados en los bocetos y diseños preliminares, así como en el "storyboard", para la realización de una animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Localizar las referencias que sirvan de base del modelo (personaje, "prop" o escenario), en el caso de que solo se disponga de una referencia incompleta proporcionada por el departamento de "concept art", buscando trabajos con similitud de proporciones, medidas y otra información reutilizable para la pieza que se va a modelar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Elaborar el modelo de referencia, usando formas simples, aplicando las deformaciones de las mallas mediante escultura o edición poligonal, escogiendo preferentemente el mismo programa que se utilizará en el modelado posterior, para plantear un "blockout" del modelo, sin bajar a nivel de detalle, para usar como base para el modelo final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Seccionar los modelos sujetos a deformaciones, considerando los posibles pliegues que pueden ser generados en cada una de las poses.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Preparar las expresiones o cambios de forma ("morph") en los modelos de personajes, etiquetándolas y clasificándolas según las exigencias del "storyboard".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Elaborar el modelado final en alta poligonización ("highpoly") en su caso, cuidando la geometría y su distribución, obteniendo modelos con mallas compuestas por polígonos con tamaños en proporción, especialmente en el caso de que el modelo pueda servir como base de un "lowpoly" final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1: Representar modelos de elementos gráficos y/o escenarios, basándose en los datos facilitados en los bocetos y diseños preliminares, así como en el "storyboard", para la realización de una animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Guardar los modelos y representaciones, previo establecimiento de una jerarquía de carpetas, catalogándolos según una nomenclatura propia del proyecto, siguiendo las indicaciones definidas en la producción para cada versión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Generar los mapas UV del modelo, realizando un "backeado" que tome la información lumínica del modelo "highpoly" y la transfiera al "lowpoly", para texturizar posteriormente.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Desplegar la geometría compuesta de múltiples islas de los modelos, extendiéndola sobre un plano ("unwrap"), indicando las costuras que permiten que el modelo se abra, para facilitar el posterior texturizado, reduciendo al máximo el espacio vacío entre los UV.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Exportar el modelo terminado con las UV, en caso de que se decida texturizar con un "software" diferente al usado para modelar, en formato 3D compatible tal como FBX o análogo, asignando la nomenclatura que se defina en el proyecto para poder trabajar en sus "bake" y texturas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Generar el "bake" en su caso, tomando información del modelo "highpoly" y transmitiéndolo a un modelo "lowpoly" con mucha menos geometría y más manipulable para falsear el nivel detalle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Exportar la información falseada del "bake" como mapas en el formato de imagen seleccionado para el proyecto, para que el "software" de texturizado la aplique al modelo posteriormente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Generar las texturas del modelo, utilizando referencias y aplicándolas mediante "software" específico para obtener un modelo acabado.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Buscar las referencias reales o ficticias del resultado de texturas deseado, utilizando repositorios en Internet o fuentes de otros tipos, incluyendo objetos reales si es posible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Generar las texturas del modelo, utilizando referencias y aplicándolas mediante "software" específico para obtener un modelo acabado.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.2: Guardar los materiales de referencia en formato digital, almacenándolos en librerías para unificar el estilo visual de toda la producción y para su reutilización futura.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Aplicar el texturizado, usando técnicas tales como PBR u otras, mediante un "software" específico, trabajando en varios canales el color, la rugosidad, la apariencia de metal y el modo en que la luz afecta al relieve de la geometría.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Empaquetar los mapas, en su caso, en los canales RGBA, de modo manual o automatizado, incluyendo información de color e iluminación en función de los materiales aplicados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Comprobar la calidad y la coherencia del pintado y de las texturas, en base a los criterios del departamento y del proyecto, comparándolo con las referencias de los modelos reales y los "concept".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Guardar los modelos finales, las representaciones definitivas, imágenes, mapas de texturas y fuentes videográficas, según una nomenclatura propia del proyecto, catalogándolas según las indicaciones definidas en la producción para cada versión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>