



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0215_3: Generar animaciones 2d y/o 3d completas a partir de modelos y escenarios”

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 "ECP0215_3: Generar animaciones 2D y/o 3D completas a partir de modelos y escenarios".

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: Crear estructuras de huesos ("rigg") de personajes, "props" y/o entornos ("background") en aplicaciones "software" al efecto, asignando nombres y enlazando elementos, siguiendo las necesidades del proyecto para permitir la animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Crear las estructuras o esqueletos, definiendo la jerarquía, el tamaño de los huesos y los ejes de rotación, asignando los nombres de los "rigg", controladores y restricciones, usando la nomenclatura que se indique en la planificación o "pipeline" del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Enlazar los "rigg" a sus mallas ("skinning") en el caso de 3D o a los elementos definidos en 2D, ajustando los parámetros de los modificadores del "software" utilizado, definiendo el grado de atracción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Comprobar la deformación generada por los "rigg" en las mallas en animación 3D o en los elementos 2D, creando las poses y expresiones definidas en el proyecto, asegurando que sea la que se necesita para el objetivo final de la animación y subsanando los errores en el "skinning".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Animar los elementos representados según la técnica especificada en el proyecto dotándole de sus características expresivas, siguiendo el guion y el criterio marcado por la dirección del proyecto para unificar estilo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Animar los elementos representados según la técnica especificada en el proyecto dotándole de sus características expresivas, siguiendo el guion y el criterio marcado por la dirección del proyecto para unificar estilo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Ubicar las cámaras en la escena en el caso de animación 3D, dándoles un nombre y situándolas, ajustando los parámetros de encuadre y focales y encajando los tiempos de la "animatic".				
2.2: Desplazar los personajes o "props" en la escena, creando las poses principales para hacerlos coincidir con los puntos definidos en el "layout".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Sincronizar las poses principales con las fuentes de referencia, ajustándolas a la necesidad de representación de los movimientos labiales ("lipsync") o corporales y a las fuentes videográficas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Ajustar el refinado de tiempos y velocidades de los elementos, modelos o dibujos, de cada plano, usando el editor de curvas de animación, para mantener la estructura dramática, adecuándose a los tiempos establecidos en la producción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Configurar la iluminación en el caso de animaciones 3D, siguiendo el criterio marcado en la fase de preproducción, "storyboard", "animatic", "colorkey" y las referencias aportadas por la dirección del proyecto para la representación de la escena.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Ubicar las fuentes de luz en la escena, nombrándolas y definiendo su posición, intensidad y color entre otros parámetros, estableciendo el uso de HDRI en su caso, luces puntuales o mezcla de ambos, analizando el entorno donde se desarrolla la escena, interior, exterior, soleado, nublado, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Modificar la iluminación, ajustando la parametrización y tipo de luces para adaptarla al tiempo, calidad y "software" usado y facilitar el "render".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Aplicar la iluminación, en su caso, por cada capa de "render", para hacer que el resultado deseado se obtenga una vez se fusionen las mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: "Renderizar" la animación 2D o 3D final, evaluando el producto y definiendo el soporte de salida para otros medios, dependiendo de las especificaciones del proyecto, para ajustarla a las características requeridas por el tipo de producción al cual va destinada.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Seleccionar el tipo de "render" se selecciona, usando las opciones del "software" aplicado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Parametrizar las opciones de "render", definiendo el grado de representación, de profundidad de color, resolución final, nomenclatura y otros parámetros del "software" empleado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Ejecutar las pruebas parciales, "renderizando" por partes, verificando que el resultado se ajusta a los requerimientos de la producción, corrigiendo parámetros en su caso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Ejecutar el "render" final, implementando en el mismo los pases de "render" usados posteriormente en composición, definiendo si son requeridos, la resolución y el formato y sus configuraciones concretas y si va orientada a cine, video o entornos multimedia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Enviar el material resultante de este "renderizado", a postproducción, usando los medios de comunicación establecidos por la entidad responsable del proyecto, tales como FTP o repositorios en red, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>