

Estándar de competencias profesionales

Elaborar el proyecto de animación 2D y/o 3D

Familia Profesional **Imagen y Sonido**
Nivel **3**
Código **ECP0213_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 1024/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

- EC1** Definir las características generales del proyecto de animación, estableciendo su tipología y concepto visual, seleccionando el "hardware" y el "software" a utilizar y configurándolo, en función de la información y datos aportados por el cliente tales como el presupuesto, la duración, el género y los destinatarios, entre otros, para establecer la estructura o marco del mismo.
- IC1.1** Las características genéricas en función del tipo de proyecto se deciden en su caso, estableciendo el uso de técnicas concretas tales como animación 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual, entre otras, teniendo en cuenta el ámbito de la audiencia, la historia a contar, la duración total y el presupuesto, entre otros aspectos.
- IC1.2** El "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo se seleccionan, escogiendo los que encajan en las características del proyecto que se han establecido previamente, en función de las posibilidades que ofrecen los "software".
- IC1.3** Las fases y el método de trabajo se determinan, planificando el "pipeline" para ajustar los tiempos de producción y reducir costes, conformando grupos de trabajo y asignando las tareas.
- IC1.4** La estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos, en todas las fases de la producción, se crean de modo que se facilite su acceso, según la técnica de animación.

IC1.5 Los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado, entre otros, se determinan ajustándose al "software" a utilizar, al tipo de proyecto y al presupuesto.

IC1.6 El "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido, se configuran, calibrando dispositivos y asignando parámetros de base tales como resoluciones, perfiles de color, unidades de medida, entre otros.

IC1.7 El sistema de copias de seguridad se determina, indicando la periodicidad y las necesidades de tiempo empleado en la de copia y en su hipotética restauración, dependiendo de las características del proyecto y del soporte de la fuente que se genera.

EC2 Desarrollar trabajos preliminares de diseño visual con base en el guion, elaborando bocetos y preparando elementos del mismo, partiendo de las directrices del equipo de trabajo sobre técnicas, estilos, estéticas y herramientas a implementar y de las paletas de color, "color keys" e iluminación, para conseguir unidad estética y características específicas del proyecto de animación.

IC2.1 Los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales, entre otros, se buscan, tomando elementos, imágenes y vídeos sobre los mismos, escogiendo aquellos que encajan en el diseño y se ajustan al estilo visual decidido en el guion del proyecto.

IC2.2 Los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes, entre otros elementos visuales, se desarrollan sobre papel y/o con herramientas informáticas al efecto, incrementando gradualmente el nivel de detalle y complejidad en pasos sucesivos, ajustándose al guion y a referencias de obras gráficas obtenidas de otros autores, para esbozar el estilo visual.

IC2.3 Los documentos gráficos creados se comparten con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en un "moodboard" físico o digital, incluyendo todas las referencias gráficas, estilísticas y creativas del universo visual del proyecto, para reelaborar en su caso, buscar nuevas referencias y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.

EC3 Generar material gráfico relativo al diseño de personajes, escenarios, atrezos y "props" del universo gráfico el proyecto, usando herramientas analógicas y/o digitales, consultando el "moodboard" como referencia estilística y fuente de inspiración, para desarrollar conceptos artísticos y lograr unidad conceptual y visual en el desarrollo posterior.

IC3.1 Los personajes junto con su indumentaria si la hubiera, se elaboran con varias vistas, escalas, posturas, gestos y expresiones, mediante la elaboración de hoja de poses, hoja de gestos y "turnarounds", usando herramientas gráficas analógicas y/o digitales, en función de la complejidad de los objetos y personajes y de las necesidades del proyecto, para que sirvan como referencia para el modelado posterior.

IC3.2 Los entornos o espacios ("sets" o "backgrounds") del proyecto a animar se elaboran en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.

IC3.3 Los atrezos y "props" que intervienen en el proyecto se elaboran gráficamente con detalle en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.

IC3.4 El material gráfico realizado se comparte con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en el "moodboard" físico o digital, para reelaborar en su caso y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.

EC4 Elaborar los guiones gráficos tales como el "storyboard", animática y "colorscript", plasmando los bocetos, atendiendo a las necesidades de ritmo y narrativa del proyecto para servir como base a la animación.

IC4.1 El guion gráfico o "storyboard" se elabora, plasmando el boceto de la historia en imágenes, como versión ilustrada o guion técnico, utilizando herramientas gráficas analógicas y/o digitales.

IC4.2 El boceto animado o animática se elabora, a partir del guion gráfico o "storyboard", incluyendo tiempos de cada plano, incorporando música, voces y sonido no definitivos, estableciendo la estética, ritmo y lenguaje, para expresar el efecto dramático que va a tener cada escena o secuencia del proyecto de animación.

IC4.3 El "colorscript" o guion de color se elabora, recogiendo el aspecto ("look") que tendrá cada secuencia o escena del proyecto de animación en lo relativo a la iluminación y color, en base a las directrices que se han establecido en la fase de desarrollo visual del proyecto de animación.

IC4.4 El material gráfico realizado se comparte con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), mediante reuniones técnicas y/o utilizando los canales de mensajería o compartición que definan los responsables del proyecto, para reelaborar en su caso y refinar el trabajo.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipos informáticos. "Software" de gestión y control de proyectos audiovisuales. "Software" de diseño digital. "Software" de diseño 3D. Librerías de texturas y modelos. Cámaras digitales, escáner y tableta gráfica. Repositorios de referencias.

Información utilizada o generada

Normas externas de trabajo (normativa aplicable sobre prevención de riesgos laborales -ergonomía-, protección de datos personales, propiedad intelectual e industrial y medioambiental). Normas internas de trabajo (guion técnico, "storyboard", animática, "color script", bocetos ilustrados, documentos guía e indicaciones de director de animación e iluminación, biblia de animación, "moodboard"). Documentación técnica (manuales del "software" de diseño y tutoriales).