

Estándar de competencias profesionales

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

Familia Profesional **Imagen y Sonido**
Nivel **3**
Código **ECP0215_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 1024/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Crear estructuras de huesos ("rig") 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.

IC1.1 Las estructuras o esqueletos se crean, definiendo la jerarquía, el tamaño de los huesos y los ejes de rotación, asignando los nombres de los "rig", controladores y restricciones, usando la nomenclatura que se indique en la planificación o "pipeline" del proyecto.

IC1.2 Los "rig" se enlazan 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.

IC1.3 La deformación generada por los "rig" en las mallas en animación 3D o en los elementos 2D se comprueba, 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".

EC2 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.

- IC2.1** Las cámaras se ubican 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".
 - IC2.2** Los personajes o "props" se desplazan en la escena, creando las poses principales para hacerlos coincidir con los puntos definidos en el "layout".
 - IC2.3** Las poses principales se sincronizan con las fuentes de referencia, ajustándolas a la necesidad de representación de los movimientos labiales ("lipsync") o corporales y a las fuentes videográficas.
 - IC2.4** El refinado de tiempos y velocidades de los elementos, modelos o dibujos, de cada plano, se ajustan usando el editor de curvas de animación, para mantener la estructura dramática, adecuándose a los tiempos establecidos en la producción.
- EC3** 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.
- IC3.1** Las fuentes de luz se ubican 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.
 - IC3.2** La iluminación se modifica, ajustando la parametrización y tipo de luces para adaptarla al tiempo, calidad y "software" usado y facilitar el "render".
 - IC3.3** La iluminación se aplica, en su caso, por cada capa de "render", para hacer que el resultado deseado se obtenga una vez se fusionen las mismas.
- EC4** "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.
- IC4.1** El tipo de "render" se selecciona, usando las opciones del "software" aplicado.
 - IC4.2** Las opciones de "render" se parametrizan, definiendo el grado de representación, de profundidad de color, resolución final, nomenclatura y otros parámetros del "software" empleado.
 - IC4.3** Las pruebas parciales se ejecutan, "renderizando" por partes, verificando que el resultado se ajusta a los requerimientos de la producción, corrigiendo parámetros en su caso.

IC4.4 El "render" final se ejecuta, 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.

IC4.5 El material resultante de este "renderizado", se envía a postproducción, usando los medios de comunicación establecidos por la entidad responsable del proyecto, tales como FTP o repositorios en red, entre otros.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipo informático. Conexión a intranet e Internet. "Software" 2D, 3D de creación gráfica y animación. Motor de iluminación y renderizado. Herramienta de composición y postproducción digital. Tableta digitalizadora.

Información utilizada o generada

Normas externas de trabajo (normativa aplicable sobre prevención de riesgos laborales -ergonomía-, protección de datos, propiedad intelectual e industrial y medioambiental). Normas internas de trabajo (guion técnico, "storyboard", "concept art", animática, ficheros de modelos, indicaciones de director de animación e iluminación, referencias videográficas). Documentación técnica (manuales de las herramientas "software", tutoriales y canales de aprendizaje).