



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN 2D Y 3D

Código: IMS076\_3

NIVEL: 3

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0215\_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, 'renderizar' y aplicar los efectos finales”

#### 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 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC0215\_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, 'renderizar' y aplicar los efectos finales”.

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.

<i>1: Animar los elementos representados según la técnica especificada en el proyecto dotándole de sus características expresivas.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Ubicar y animar las cámaras virtuales (si el plano lo requiere) en función de la definición del guión y del 'storyboard', configurando su punto de vista, distancia focal, profundidad de campo, obturación y su tipología de plano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Animar los elementos en la escena desplazando los elementos clave para hacerlos coincidir con los puntos clave definidos en el 'storyboard', ya sea por los puntos de referencia mediante técnicas tales como 'motion capture' (captura de movimiento) o 'rotoscopia' (copiar de una animación real), ya sean por intermedios o finales, o por los comportamientos programados a partir de guiones ('scripts' de código).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Dibujar las posiciones necesarias entre inicio y final de movimiento (intercalado) según las directrices y la carta de animación establecida, dotando a los elementos que aparecen en ella de las necesidades expresivas de la escena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Sincronizar los elementos clave de la animación con las fuentes de referencia ajustándose a la necesidad de representación de los movimientos labiales o corporales y a las fuentes videográficas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Definir las rutas a seguir por las luces, las cámaras y los modelos o dibujos para traducir la secuencia del 'storyboard' a la animación mediante el lenguaje audiovisual, ajustando las propiedades de la luces y de las cámaras para adecuarse a la tipología del plano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>1: Animar los elementos representados según la técnica especificada en el proyecto dotándole de sus características expresivas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Ajustar los tiempos y la velocidad de los elementos, modelos o dibujos, 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"/>
1.7: Contrastar la continuidad narrativa, el desarrollo dramático y la sincronización con otros medios con el 'storyboard' y las fuentes de referencia, ajustándose a los parámetros del guión y garantizando la calidad del trabajo a fin de dar validez previa al 'render' definitivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>2: Posicionar y configurar los parámetros de la animación e iluminación para su correcta representación de la escena.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Posicionar y alinear las luces para que incidan con el ángulo necesario en las diferentes partes de la escena, configurando los valores de fuerza, tono y sombras necesarios para adaptar la imagen final al 'layout' o al 'storyboard' manteniendo una línea homogénea en todos los planos de la secuencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Parametrizar las opciones de 'render' definiendo el grado de representación, de profundidad de color, resolución final y otros parámetros según el software empleado dependiendo de las especificaciones del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Aplicar los efectos finales de acabado considerando las necesidades técnicas y narrativas del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Efectuar la realización de diferentes pasadas de 'renders' comprobando que los diferentes parámetros se ajustan a las necesidades y características del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: 'Renderizar', evaluar el producto y definir soporte de salida para otros medios.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Ejecutar el 'render' final definiendo cual es el fichero a generar,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>3: 'Renderizar', evaluar el producto y definir soporte de salida para otros medios.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
dependiendo de las características funcionales de la animación, y si va orientada a ser objeto de software, 'sprites' para videojuegos, película para vídeo u otros.				
3.2: Verificar que los parámetros de la animación final se corresponden con las expectativas del proyecto considerando sus características y proyecciones futuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Etiquetar y clasificar el material generado según las indicaciones del proyecto para su localización y reutilización posterior, facilitando a otros equipos de trabajo su producto en su correspondiente formato, ya sea soporte digital o analógico, y la información técnica de la animación, así como los tiempos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>