



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

“UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación”

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 “UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación”.

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: Construir y representar los dibujos, modelos y/escenarios para la realización de la animación basándose en los datos facilitados en los bocetos y diseños originales así como en el 'storyboard'.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Modelar las primitivas básicas y aplicar las deformaciones de las mallas generando los modelos necesarios que se especifican en el guión o en el 'storyboard', a partir de una referencia gráfica en pantalla o en los diseños originales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Seccionar los modelos sujetos a deformaciones considerando los posibles pliegues que pueden ser generados en sus diferentes poses.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Preparar, etiquetar y clasificar las diferentes expresiones o cambios de forma en los modelos ('morph'), según las exigencias del 'storyboard'.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Guardar y catalogar los modelos y representaciones atendiendo a las indicaciones definidas en la producción en sus diferentes versiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Crear las estructuras de huesos necesarias para posibilitar el movimiento y expresividad de los distintos modelos o elementos sujetos a deformaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Crear las estructuras o esqueletos definiendo la jerarquía, el tamaño de los huesos y los ejes de rotación para que se ajusten al máximo a la piel del mismo, permitiendo la deformación de las mallas y creando las distintas poses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Crear las estructuras de huesos necesarias para posibilitar el movimiento y expresividad de los distintos modelos o elementos sujetos a deformaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
y expresiones definidas en el proyecto.				
2.2: Crear los controles para la manipulación de los modelos en las principales articulaciones del esqueleto y en los elementos faciales facilitando la creación de movimientos y expresiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Manipular las diferentes partes de la geometría y piel del personaje definiendo el grado de atracción de cada uno de los huesos de los que se compone la estructura.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Comprobar las deformaciones de la geometría y realizar pequeños movimientos con cada una de las articulaciones y elementos expresivos, con el fin de que sea correcta y coherente, efectuando los ajustes necesarios exigidos por el 'storyboard'.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Generar y aplicar las texturas y colores a los elementos constitutivos de la animación considerando los bocetos, los diseños originales, el storyboard y las indicaciones recibidas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Desplegar la geometría de los diferentes modelos sobre un plano ('unwrap'), posibilitando el coloreado de las distintas zonas que la componen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Efectuar el coloreado manual o con software de pintado y generar las texturas de los elementos con el software adecuado de creación gráfica, o recuperarlos de las bibliotecas correspondientes, considerando las especificaciones de la carta de color y las especificaciones del guión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Aplicar las texturas de los modelos a través de materiales y se ajustar los parámetros de color, brillo, auto iluminación, transparencia, relieve, y movimiento (si la textura fuese dinámica) adecuarlas a los volúmenes 3D y a las necesidades dramáticas del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Comprobar la calidad y coherencia del pintado y de las texturas en las diferentes posiciones contrastándolas con el 'layout' a partir de 'renders' previos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Guardar y catalogar los modelos finales y representaciones definitivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3: Generar y aplicar las texturas y colores a los elementos constitutivos de la animación considerando los bocetos, los diseños originales, el storyboard y las indicaciones recibidas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
según las indicaciones definidas en la producción en sus diferentes versiones.				
3.6: Ordenar y catalogar las imágenes, mapas de texturas y fuentes videográficas para su utilización en el proyecto, anotando las referencias adecuadas para su utilización por parte del equipo y realizando copias de trabajo de todo el material referenciado para evitar posibles pérdidas de información.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Componer los elementos en el espacio según lo especificado en el 'storyboard' y los diseños originales.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Determinar e interpretar los elementos constitutivos de la escena, sean dibujos u objetos para recuperarlos desde los ficheros generados o desde la biblioteca, ubicándolos en la escena a partir de los datos extraídos del 'storyboard' y diseños de planta originales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Integrar en el espacio los elementos generados por los modeladores colocando las luces y las cámaras necesarias determinadas en el guión y 'storyboard'.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Recomponen y ajustar las propiedades de los modelos a partir de 'renders' parciales según la necesidad de control y guardar la escena en los ficheros adecuados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>