	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN IE13-AA11-EV13-DESEMPEÑO**
	Tipo: Lista de chequeo

Identificación del instrumento	
Programa de formación	Tecnología en Animación Digital
Código de la guía	Guía de aprendizaje 4
Competencia a desarrollar	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
Resultado(s) de aprendizaje	RA2. Desarrollar el rigging según criterios técnicos y necesidades del proyecto
Criterio(s) de evaluación	El personaje presenta un sistema de rig de acuerdo a los parámetros del proyecto. Los fondos y props presentan un sistema de rig de acuerdo a los parámetros del proyecto. Prueba el rig (sistema de huesos) teniendo en cuenta conceptos de peso, volumen y model sheet.
Actividad de aprendizaje	AA11. Realizar las secuencias de animación de los personajes y escenarios de acuerdo con el proyecto de animación digital 2D.
Nombre de la evidencia	AA11-EV13: Aplicación de técnicas de animación de personajes y escenarios del producto de animación digital 2D.
Tipo de evidencia	Evidencia de desempeño

INSTRUCCIONES

El instructor verifica que el aprendiz desarrolla la evidencia teniendo en cuenta todos los **indicadores/factores a evaluar** propuestos en este instrumento, los cuales responden a lo solicitado en la actividad.

Estos indicadores se toman como referencia para evaluar la evidencia entregada por cada aprendiz en el "**Centro de calificaciones"**, indicando el juicio evaluativo obtenido con su respectiva retroalimentación, a través de la lista de chequeo configurada en la plataforma.

Cuerpo del instrumento				
No.	**Indicadores / factores a evaluar**	**Cumple**		**Observaciones**
		Sí	**No**	
Animación cuadro a cuadro				
1	*Nombra adecuadamente los archivos y las diferentes capas o nodos del proyecto animado*			
2	*Dibuja los bocetos de personajes y escenarios de acuerdo con la preproducción del proyecto*			
3	*Demuestra en los bocetos de los personajes y escenarios la proporción, escala y perspectiva según el libro de arte de la producción animada.*			
4	*Dibuja el model sheet de los personajes para el proceso de la animación*			
5	*Elabora bocetos y estudios de movimientos de los personajes del proyecto animado*			
6	*Dibuja el line art de los personajes y escenarios de acuerdo al estilo grafico elegido en el proyecto*			
7	*Pinta los personajes y escenarios de acuerdo a la paleta de color establecida en el libro de arte de la producción animada*			
8	*Aplica las luces y sombras de los personajes y escenarios para dar la ilusión de volumen y profundidad según parámetros establecidos del estilo visual de la producción*			
9	*Realiza el blocking teniendo en cuenta el estudio de movimiento*			
10	*Realiza el blocking plus teniendo en cuenta correcciones del estudio de movimiento*			

11	*Planea el layout de los clips animados con base a los movimientos de cámara y escenarios establecidos en la documentación del proyecto*			
12	*Ajusta el tiempo y el ritmo de las animaciones de los personajes a partir de referencias para dar representatividad a las acciones*			
13	*Genera arcos en las animaciones del proyecto para darle movimientos orgánicos a los personajes y objetos de acuerdo con la representación*			
14	*Aplica intercalado en dos o tres fotogramas para darle fluidez al movimiento de los personajes y/o escenarios según los elementos de la preproducción*			
15	*Anima objetos secundarios de los objetos y personajes teniendo en cuenta el concepto de traslapar*			
16	*Emplea los 12 principios de la animación en los clips animados según acciones determinadas en los elementos de la preproducción*			
17	*Realiza el polish de la animación enfocándose en limpiar y organizar las curvas de animación.*			
18	*Exporta la secuencia de imágenes en formato específico para la integración con los assets de distintas técnicas*			
Animación 2D rigging				
19	*Genera jerarquía en capas o nodos de acuerdo con el sistema de huesos para el correcto funcionamiento del rig*			
20	*Crea el sistema de huesos teniendo en cuenta el estudio morfológico del personaje en el libro de arte*			
21	*Aplica skinning de forma adecuada en las articulaciones de los personajes del proyecto animado*			
22	*Verifica poses extremas de los personajes para alistarlos para los clips de animación planeados*			
23	*Genera interpolación de movimiento a partir de los fotogramas clave*			
24	*Aplica curvas de animación enfocadas en los 12 principios de la animación*			
25	*Aplica curvas de animación enfocadas en los 12 principios de la animación*			
26	*Limpia las curvas de animación generadas a partir de la interpolación de movimiento*			

27	*Crea curvas o paths aplicados a movimientos de traslación en personajes y cámaras con base en los elementos de la preproducción*			
28	*Exporta la secuencia de imágenes en formato específico para la integración con los assets de distintas técnicas*			
Presentación y entrega				
29	*Presenta adecuadamente el producto en el formato solicitado*			
30	*Cumple con los tiempos de entrega del producto final*			
Observación general:				**Cumple:**
				No cumple:

Fecha de aplicación del instrumento: _____
Nombres y apellidos del instructor: _____
Firma del instructor: _____

Información del aprendiz:

Nombres y apellidos	Tipo de documento y número	No. ficha	Firma