

# LISTA DE COTEJO

## PROYECTO INTEGRADOR ETAPA 3

| Criterios por evaluar  | Puntos por obtener                                 | Puntos obtenidos y comentarios |
|--|--|--------------------------------|
| <p><b>1. Estructura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portada con nombre completo y fecha de entrega.</li> <li>• URL de la carpeta en la nube con los archivos solicitados.</li> </ul>  | <p><b>Se considera para la entrega</b></p>         |                                |
| <p><b>2. Ilustración digital del background</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un documento con un tamaño mínimo de 1280 x 720 pixeles en un <i>software</i> de creación y edición de imágenes e importa sus bocetos finales del <i>background</i> para trazar los contornos de todos los componentes.</li> <li>• Crea una capa diferente por cada elemento que haya en su composición:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Una capa para el personaje (<i>midground</i>)</li> <li>○ Una capa para el <i>foreground</i></li> <li>○ Una capa para el fondo</li> </ul> </li> <li>• Crea una nueva capa debajo de los contornos con los valores de gris bloqueados para que los valores de saturación, iluminación y contraste de los colores finales sea armoniosa y equilibrada.</li> </ul> | <p><b>.8</b></p>                                   |                                |
| <p><b>3. Ilustración digital del personaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un nuevo archivo para ilustrar el personaje y traza todos los contornos necesarios.</li> <li>• Separa por cada parte de su cuerpo y rostro para agilizar el proceso de construcción de la siguiente etapa.</li> <li>• Crea una nueva capa debajo de los contornos con los valores de gris bloqueados para que los valores de saturación, iluminación y contraste de los colores finales sea armoniosa y equilibrada.</li> </ul>   | <p><b>.8</b></p> <p><b>.8</b></p> <p><b>.8</b></p> |                                |



# LISTA DE COTEJO

## PROYECTO INTEGRADOR ETAPA 3

| Criterios por evaluar  | Puntos por obtener  | Puntos obtenidos y comentarios |
|--|---|--------------------------------|
| <p><b>4. Aplicación de color</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elige una tonalidad de gris que tenga la misma iluminación que debería tener el personaje como guía para el resto de las tonalidades.</li> <li>• Los objetos entre el personaje y el observador se oscurecen conforme se acercan a la cámara.</li> <li>• Los componentes que más se acercan al personaje ganan iluminación.</li> <li>• Los objetos que se encuentran al fondo también se oscurecen conforme se alejan.</li> <li>• Crea una capa encima del <i>foreground</i> y cambia el modo de capa de "Normal" a "Color", pinta sobre los diferentes objetos que haya en esa capa y repite el proceso con las otras capas que conforman el ambiente.</li> <li>• Crea una capa encima del personaje y cambia el modo de capa de "Normal" a "Color", pinta sobre los diferentes elementos que haya en esa capa y repite el proceso con las otras capas que conforman el personaje.</li> </ul> | <p>.8</p> <p>.8</p> <p>.8</p> <p>.8</p> <p>.8</p> <p>.8</p> |                                |
| <p><b>5. Formato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integra los archivos del personaje y del <i>background</i> en sus formatos del software utilizado.</li> <li>• Integra los archivos del personaje y del <i>background</i> en formato <b>.png</b></li> <li>• Agrega la URL de la carpeta con los archivos en un documento de texto <b>.doc</b></li> </ul>  | <p>.4</p>   |                                |
| <b>Total:</b>  | <b>10</b>   |                                |

