|  |  |
| --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA** | |
| **Nombre de la Actividad** | Proceso de *rigging***.** |
| **Objetivo de la actividad** | Recordar algunas de las propiedades del proceso de *rigging***.** |
| **Tipo de actividad sugerida** | Verdadero o falso**.** |
| **Archivo de la actividad**  **(Anexo donde se describe la actividad propuesta)** | **AnexoS / CF05\_Actividad didáctica Proceso de Rigging** |

**Estimado aprendiz, continuación, encuentra una serie de afirmaciones, defina su valor de verdad, señalando si es falso o verdadero en cada caso.**

1. El programa After Effects sirve exclusivamente para realizar *rigging* de personajes. (F)
2. El programa de edición gráfica Photoshop nos puede ayudar a definir un buen parentazgo (F)
3. La versatilidad es una de las características de un buen sistema de *rigging*. (V)
4. El *rigging* es un proceso que solo se usa en la animación 3D. (F)
5. El proceso de parentazgo es indispensable para generar un buen rigging en After Effects. (V)
6. Lo más importante para generar un correcto movimiento de las articulaciones en After Effects es tener una buena ilustración. (F)

**Retroalimentación**:

|  |
| --- |
| **Buen trabajo:**  Felicitaciones, el objetivo ahora será convertirse en todo un *rigger* con conocimientos básicos que permiten que los movimientos de los personajes se generen de una forma lógica y correcta. |
| **Puede mejorar:**  Inténtalo de nuevo, recuerda que el *rigging* hace parte de la implementación de huesos y controladores a un objeto para animarlo, teniendo en cuenta particularidades como el visema y los movimientos adecuados de los personajes. |