

FORM PENILAIAN SERTIFIKASI II

DATA MAHASISWA

Nama Mahasiswa :

NIM :

Semester :

Tahun Akademik :

Produksi Konten : Animasi 3D/Pencitraan Hasil Komputer

Judul Film :

Durasi Film :

Hari/Tanggal Ujian :

DATA PENGUJI

Nama Penguji :

NPP :

NIDN :

Status Penguji : Ketua/Anggota

Petunjuk Penilaian:

Skor: 1=sangat kurang baik; 2=kurang baik; 3=cukup baik; 4=baik; 5=sangat baik

Tandai dengan √ untuk pemberian skor.

PENILAIAN SUBJEKTIF

Komponen Penilaian	Skor					Penjelasan
	1	2	3	4	5	
Estetika gambar						
Estetika gerakan						
Estetika warna						
Estetika sinematografi						

Petunjuk Penilaian:

Skor: 1=sangat kurang baik; 2=kurang baik; 3=cukup baik; 4=baik; 5=sangat baik

Tandai dengan √ untuk pemberian skor.

PENILAIAN ANALISIS

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Membuat skrip penceritaan (script writing)					
2	Membuat skenario					
3	Membuat model digital organik 3 dimensi					
4	Membuat model digital hardsurface 3 dimensi					
5	Membuat model digital sculpting					
6	Membuat gerak digital character					
7	Membuat gerak digital non character					
8	Membuat kumpulan aset digital (layout 3 dimensi)					
9	Membuat sudut pandang kamera digital					
10	Membuat pencitraan UV mesh					
11	Membuat pencitraan tekstur permukaan					
12	Membuat pencitraan sifat permukaan					
13	Membuat pencitraan cahaya digital					
14	Membuat pencitraan gambar digital (rendering)					
15	Membuat simulasi dinamis objek digital (cloth/hair)					
16	Membuat arahan gerak particle					
17	Membuat arahan simulasi gerak digital larutan (liquid/fluid)					
18	Membuat rancangan mekanika gerak digital (rigging)					
19	Membuat skrip penceritaan (script writing)					
20	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					
21	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					
22	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					
23	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
24	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					
25	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					
26	Membuat rancangan antar sambungan mekanika dan objek digital (skinning)					

Semarang,

Penguji

()