

**EXAMEN FINAL DE ANIMACIÓN 2D**  
MSc. Elizabeth Elizalde / MSc. Jorge Arturo Tobar  
29 de enero de 2019

Nombre y Apellido: \_\_\_\_\_ Paralelo: \_\_\_\_\_

*"Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y actuar con honestidad; Por eso no copio, ni deajo copiar."*

Firma: \_\_\_\_\_

**1. Ordene los pasos de una producción animada. (20 pts.)**

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

a. Efectos visuales / b. guion / c. Animatic / d. Render / e. Idea / f. Diseño de personajes y fondos / g. storyboard / h. Layout / i. Composición-animación / j. Clean up y color.

**2. Señale la respuesta correcta: Las curvas de velocidad permiten... (10 pts.)**

- a. Modificar la aceleración y desaceleración, únicamente de una propiedad de transformación básica.
- b. Modificar la aceleración y desaceleración de cualquier propiedad que tenga fotogramas clave de inicio y fin.
- c. Modificar la aceleración y desaceleración de efectos.
- d. Modificar la aceleración y desaceleración solo a través de programación y solo sirven para brindarnos información en una vista diferente.

**3. Mencione dos aspectos positivos de trabajar con pre-composiciones en un proyecto de animación digital. (10 pts.)**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**4. Los objetivos de las piezas en motion graphics son: (10 pts.)**

\_\_\_\_\_

**5. Complete: (10 pts.)**

El animatic se diferencia del storyboard por \_\_\_\_\_

La opción que permite enlazar objetos para crear jerarquías se conoce como \_\_\_\_\_

**6. Complete V (verdadero) o F (falso), según corresponda. (20 pts.)**

- Para realizar interpolación, basta con tener un fotograma clave (*keyframe*) en la línea de tiempo, ya que el programa (*software*) coloca automáticamente el otro fotograma clave ( )
- Al trabajar una composición con elementos 3D, es posible ver las 3 dimensiones (ejes) en elementos que no tengan activa esta propiedad ( )
- Los efectos deben ser aplicados a los elementos desde el panel de capas ( )
- El punto de anclaje es el elemento utilizado como eje para la aplicación de las propiedades básicas de transformación ( )

**7. Seleccione (subraye) la opción correcta. (20 pts.)**

a.- Formato con menor dimensión.

PAL                  HD                  FULL HD                  4K                  NTSC

b.- Formato con mayor dimensión.

PAL                  HD                  FULL HD                  4K                  NTSC

c.- Formato con dimensiones 1920 x 1080.

PAL                  HD                  FULL HD                  4K                  NTSC

d.- Formato con dimensiones 720 x 480.

PAL                  HD                  FULL HD                  4K                  NTSC