



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

POSTPRODUCCIÓN EXAMEN PARCIAL

Nota:

40

"Como estudiante de ESPOL combato la mediocridad, por eso no copio ni dejo copiar"

Nombre: _____

Firma: _____

1) Indique las propiedades básicas de transformación de todo elemento dentro de un software de animación.

(5 puntos)

2) En una composición audiovisual, la visualización de los elementos depende de: *(5 puntos)*

- a) El formato de los elementos.
- b) El peso de los elementos.
- c) El orden de las capas.
- d) El orden es indistinto de cómo se ve la composición.

3) Cuando se trabaja con material de video con distintos frame rate: *(5 puntos)*

- a) No se puede importar a ningún software, material que tenga distinto frame rate.
- b) Esto no implica ningún inconveniente al momento de renderizar el proyecto.
- c) Cuando el material tiene distinto frame rate, no se ejecuta dentro de un software.
- d) Es necesario convertir todo el material a un mismo frame rate.ejecuta dentro de un software.

4) Cuando se trabaja con material, ya sea imagen o video. ¿Qué es lo que lleva la información de transparencia del objeto? *(5 puntos)*

- a) Los Canales RGB.
- b) El Canal Alpha.
- c) Sólo el material de video contiene transparencias.
- d) Sólo el material de imagen contiene transparencias.

5) ¿En un software de composición digital audiovisual, es posible utilizar modos de fusión con elementos de video? (5 puntos)

- a) Si, no importa que sean imágenes o videos, ambos tienen esa propiedad.
- b) No, esa es una característica de los softwares de imagen, no de los de video.
- c) Solo es posible exportando el contenido de un software de imagen al de video.
- d) Esta característica no es compatible con un software de animación.

6) Lo que me ayuda a saber hasta dónde pueden ser visibles los elementos en pantalla al ser transmitidos en todos los tipos de televisores, sin importar su "aspect ratio" (4:3 o 16:9), se conoce cómo: (5 puntos)

- a) Render Queue.
- b) Keyframes Assistans.
- c) Work area.
- d) Marcos de zona de área segura.
- e) No es posible saber si los elementos serán vivibles en pantalla.

7) Describa la diferencia entre la información Alpha e información Luma de una imagen. (5 puntos)

8) Según la lógica de los signos. Defina: (5 puntos)

- a) Carácter Semántico. _____

- b) Carácter Estético. _____

