

Día \_\_\_\_ Mes \_\_\_\_ Año \_\_\_\_

Nombre y Apellido

Paralelo: \_\_\_\_\_

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

Firma del estudiante.

- Use LETRA DE IMPRENTA y legible. Si no se entiende su respuesta, ésta tendrá valor de cero. Si su respuesta no es entendible en cuanto a redacción y no tiene la ortografía correcta, se evaluará con cero.
- No se admiten respuestas en lápiz, ni correcciones.
- El presente examen se evaluará sobre 100 y equivaldrá al 30% de la nota final.
- Las preguntas que requieran de justificación y no se completen, serán evaluadas con cero.

1. **¿Cuáles son las fases de una producción animada? Describa qué tareas se realizan en cada una de ellas. (10 puntos)**

**PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN PRTCO02311**

2. En una producción *stop motion*, ¿Qué función cumplen el *modelmaker* y el *armaturemaker*? (10 puntos)

3. Rodee con un círculo la respuesta correcta. (10 puntos)

Según el principio de animación *follow through & overlapping* (seguimiento y superposición) se establece que:

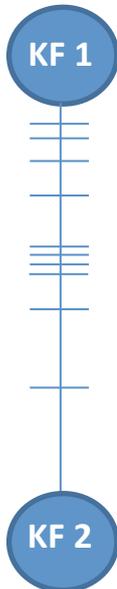
- a) Cuando el cuerpo principal del personaje se para, el resto de partes se detienen con ella, ya que la parte principal determina el movimiento de las demás.
- b) Cuando el cuerpo principal del personaje se para, el resto de partes continúan animadas para alcanzarlas. Nada se detiene a la vez.
- c) Todas las partes del personaje se detienen en base al orden jerárquico en el cual se encuentran conectadas.
- d) Todos los movimientos tienen un *timing* diferente de acuerdo a la velocidad en la que se movieron inicialmente.

4. Rodee con un círculo la respuesta correcta. (10 puntos)

En una producción animada el audio (diálogos, música) se graban...

- a) En la etapa de postproducción para montarlos posteriormente en el corte final.
- b) En la etapa de producción, después de haber hecho el *animatic* general de la película.
- c) En la etapa de preproducción ya que las voces y la interpretación del actor son claves para la posterior animación de los personajes y la música puede ayudar a los animadores a concebir ideas más claras.
- d) En la etapa de preproducción, antes de la creación del guión, que se desarrollará en base al audio grabado.

5. A partir del siguiente gráfico determine el *timing* de la animación. (10 puntos)



6. Una con líneas la definición con el término correcto. (10 puntos)

- |                    |   |
|--------------------|---|
| Squash and Stretch | • Creación de una estructura que posteriormente se aplicará a un modelado poligonal.                              |
| Animación 3D       | • Principio en el que se encoge y estira al personaje con la finalidad del reforzar la acción que realiza.        |
| Storyboard         | • Herramienta que nos permite previsualizar un guión, convirtiéndolo en un guión gráfico.                         |
| Render             | • Proceso por el cual se exporta de manera definitiva el producto finalmente compuesto.                           |
| Rigging            | • Técnica de animación digital que consiste en crear todos los elementos y personajes en estructuras poligonales. |

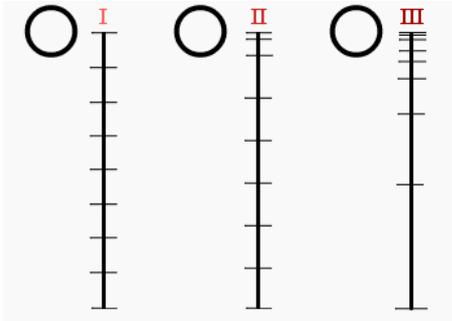
7. El método del **blocking** es el método que realizamos para animar en algunas técnicas. Este método consiste en partir de las poses claves (**key**) e intercalarlas. Rodee con un círculo la afirmación que es incorrecta. (10 puntos)

- a) En el *blocking* realizamos primero los *Key*, que señalan la pose a la que vamos a llegar. Después realizamos los *Breakdown*, que nos explican la historia y por último, realizamos una intercalación para dar fluidez a la animación, con los *In Between*.
- b) Los *In Between* los realizamos para dar fluidez a la animación. Es lo último que hacemos, ya que comenzamos por los *Key* para posteriormente realizar los *Breakdown*, que nos señalan la pose a la que vamos a llegar.
- c) Los *Breakdown* los realizamos en segundo lugar. Lo primero que realizamos son los *Key* y lo último, los *In Between*, que dan fluidez a la animación.
- d) Para realizar el *blocking*, primero realizamos los *Key*, que explican la historia. Después los *Breakdown* y por último, los *In between*.

8. ¿Cómo surgieron los doce principios de animación? Rodee con un círculo la respuesta correcta. (10 puntos)

- a) Los 12 principios de animación surgieron del trabajo realizado por los *Nine Old Men* de Disney, que querían aplicar la física real a los dibujos animados. Toda esta teoría la publicaron en el libro *Animation Survival Kit*.
- b) Los 12 principios de animación surgieron del trabajo de algunos de los *Nine Old Men* como *Stuart Blackton*, con la idea de aplicar físicas reales a los dibujos animados. Toda esta teoría la publicaron en el libro *Illusion of Life*.
- c) Los 12 principios de animación fueron publicados en el libro *Illusion of Life* con el objetivo de reunir todas las técnicas de animación que se utilizaban en Disney, donde aplicaban las físicas reales a los dibujos animados.
- d) Los 12 principios de animación fueron publicados en el libro *Animation Survival Kit* con el objetivo de reunir todas las técnicas de animación que se utilizaban en Disney y donde se aplicaban físicas reales a los dibujos animados.

9. De entre los siguientes esquemas de *timing*, hay uno que está incorrecto en cuanto a una buena generación de física, ¿Cuál es? Justifique su respuesta.(10 puntos)



10. ¿Qué método de animación, que también es uno de los 12 principios, se utiliza en la animación *stop motion*? Explique de qué se trata. (10 puntos)

---

Firma

Cédula/ matrícula: