



# 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. \_\_\_\_\_

---

---

---