

Escuela Superior Politécnica del Litoral

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia: ANIMACIÓN 3D
Examen Final-2017

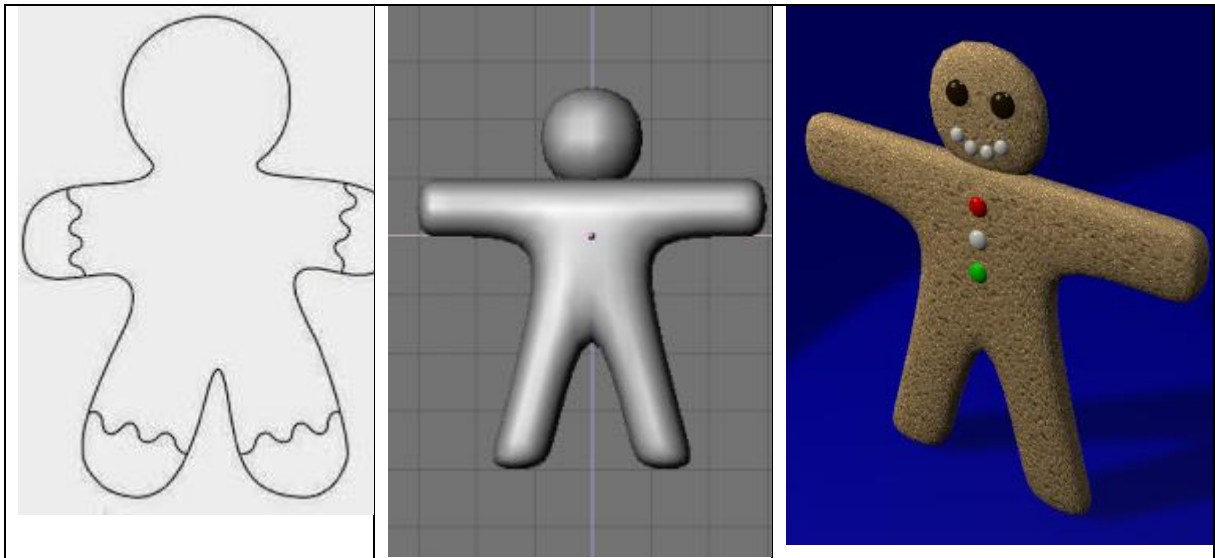
Nombre y Apellidos: _____ Fecha: _____

- La presente lección se evaluará sobre 100.
 - Forma parte del 30% de su nota final.
 - Para su entrega, debe subir al Sidweb en el apartado examen, una carpeta COMPRIMIDA con su Nombre y Apellido, que contenga:
 - **Archivo de modelado** con los modelados que se pidan.
 - En el caso de las animaciones debe presentar también un Preview.
 - En el caso de los ejercicios de texturizado un archivo render rápido.
 - Las preguntas que requieran respuestas de justificación se evaluarán con 0 en el caso de no justificarse.
-
-

1. Realice el **MODELADO 3D** y la **TEXTURIZACIÓN** de la imagen presentada a continuación. Utilice las herramientas que conoce, combinándolas de la manera más eficaz para obtener un correcto acabado en el menor tiempo posible. Se valorará el parecido al original 2D, el correcto uso de herramientas y el acabado. Se debe entregar el archivo de modelado, extensión .blend y una imagen Render **(25 puntos)**.

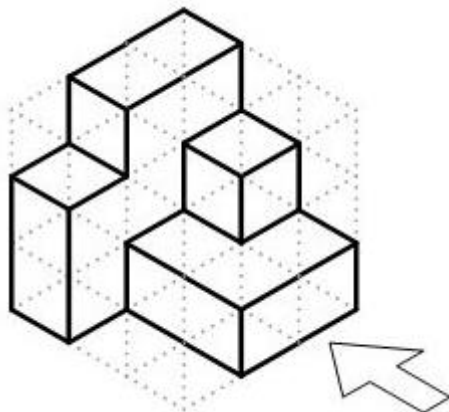


2. Elaborar la galleta que acompaña al personaje shrek, realice el **MODELADO**, **TEXTURA** de galleta, **ANIMACIÓN** de ciclo de caminar (mover piernas y manos) **(25 puntos)**



3. Anime una pelota, que se desplace en el eje horizontal, desde un punto A un punto B. La pelota debe comenzar con bastante velocidad y acabar en una frenada a raya. Se valorará la fluidez de la animación, así como la deformación que se genere en la malla producto del desplazamiento. **(10 puntos)**

4. Dada la perspectiva del siguiente objeto, dibuje sus vistas en sistema diédrico. **(10 puntos)**



5. Rodee con un círculo la opción INCORRECTA. Justifique su respuesta a continuación. **(5 puntos)**

El TIMING:

- a) Dentro del *timing* interviene el concepto del *spacing*.
- b) El *timing* es uno de los 12 principios de animación.
- c) Nos ayuda a establecer correctamente cuánto va a durar una acción.
- d) Se utiliza únicamente para establecer las frenadas y aceleraciones en una animación.
- e) Está basado en las físicas reales, tomando en cuenta la gravedad, el peso o la inercia.

Justificación: _____

6. Conteste de forma clara y precisa las siguientes preguntas **(15 puntos)**.

6.a ¿Cuál es el proceso para realizar el texturizado de un modelado 3D?

6.b ¿En qué consiste el proceso del mapeado?

6.c ¿Qué es el rigging?