

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**  
**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM**  
**EXAMEN PRIMER PARCIAL ANIMACIÓN 2D**  
**2DO TÉRMINO 2017**

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. Seleccione la respuesta correcta (10 puntos)**

**El concepto de interpolación indica que...**

- a) Se deben utilizar dos cuadros claves para que el animador realice los intermedios y de esa manera obtener el movimiento, a través de un software.
- b) Se deben utilizar dos cuadros claves en un software de animación pero el animador debe generar los primeros de ellos para que el programa pueda generar el movimiento esperado. Es una técnica bastante imprecisa.



**3. ¿Qué establece el concepto de acción secundaria? Cite un ejemplo. (5 puntos)**


**4. Verdadero o falso (25 puntos)**

Establecer parentales dentro del proceso de animación 2D sirve para encadenar varios objetos a uno solo con finalidad de establecer jerarquías y así poder animar varios objetos de manera grupal. (    )

A través de las curvas de movimiento podemos controlar solo la velocidad a la que se mueve nuestro objeto en el tiempo (    )

El principio de animación de seguimiento y superposición indica que cuando el cuerpo principal del personaje se detiene, el resto de sus partes lo harán al mismo tiempo a fin de haya coherencia en la animación. (    )

Una pre composición nos ayuda a agrupar varios recursos, y solo puede ser de igual tamaño que la composición general con la finalidad de manejar todo nuestro archivo con una sola dimensión. (    )

El proceso e lypsing es aquel que nos permite representar de manera visual los fonemas de los diálogos que realiza nuestro personaje (    )

**5.- Seleccione el literal correcto de acuerdo al ítem. (5 puntos)**

El storyboard es importante en la fase de pre-producción porque:

- a. Nos brinda una referencia únicamente visual del producto final.
- b. Nos brinda una referencia visual en la que también se adiciona datos como: número de escena y audios.
- c. Establece cómo se verá la escena final sin opción a ser modificado posteriormente.
- d. Enfatiza la síntesis visual y los efectos fisiológicos que puede tener cada segundo.

**6.- Seleccione con una X la opción correcta. (25 puntos)**

a.- Principios de animación capaz de proyectar profundidad y perspectiva sin alterar la lógica de su forma.

Acción secundaria

Puesta en escena

Dibujos Sólidos

Arcos

Exageración

b.- Cuál es el Principio de Animación que muestra a los personajes que van a realizar una acción con presentación previa para contar una historia visualmente, esta puede revelar o esconder el punto de interés.

Anticipación

Acción secundaria

Puesta en escena

Exageración

Personalidad

c.- Es un tipo de película secuencial de los diferentes planos y usualmente va acompañado de audios o efectos de sonidos.

Guion Gráfico

Frames

Animatic

Timing

Paneles

d.- Principio que ayuda a dar sensación de peso a un objeto o a un personaje para una determinada acción.

Fotograma clave

Estirar y Encoger

Acción secundaria

Curvas

Resistencia

e.- Concepto que por el cuál se identifican las acciones principales de los movimientos que realiza nuestro personaje:

Actuación

Entradas y salidas lentas

Arcos

cuadro claves

Effects

**7.- Contestar. (10 puntos)**

a) Las jerarquías en AE son...

- 1) Método por el cuál establece la deformación de un objeto.
- 2) Método por el cuál establece el rango de importancia de un objeto sobre otro.
- 3) Método por el cuál se puede emparentar un objeto con otro.

b) Cómo se puede aumentar o disminuir la velocidad de una animación.

- 1) Juntando los Keyframes
- 2) Aumentando el número de Keyframes
- 3) Aumentando o disminuyendo la separación de los Keyframes.

**8.- Observe detenidamente, y describa la velocidad a la que se mueve el objeto. (10pts)**

