

# Escuela Superior Politécnica del Litoral

## Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia: ANIMACIÓN 3D  
Examen Final-2017

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- El presente examen se evaluará sobre 100.
  - Forma parte del 70% 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.
    - Block de Notas con Usuario de Sketchfab
  - Las preguntas que requieran respuestas de justificación se evaluarán con 0 en el caso de no justificarse.
- 

### Tema 1 - MODELADO 3D y TEXTURIZACIÓN. (20 puntos)

Realice el modelado 3D de la siguiente imagen. Utilice las herramientas apropiadas que conoce. Utilice texturas similares a la imagen. Se valorará el parecido al original 2D, el correcto uso de las herramientas y el acabado final que presente. **SE DEBE ENTREGAR EL ARCHIVO DE MODELADO, EXTENSIÓN .BLEND Y UNA IMAGEN RENDER.**



**TEMA 2 - MODELADO 3D, TEXTURA E ILUMINACIÓN. (20 puntos)**

Realice el modelado 3D, utilice las herramientas apropiadas y use las LUCES necesarias para que su modelo sea lo más parecido al original 2D. SE DEBE ENTREGAR EL ARCHIVO DE MODELADO, EXTENSIÓN .BLEND Y UNA IMAGEN RENDER.



**TEMA 3 - ANIMACIÓN CON HUESOS (30 puntos)**

Elabore una animación del CICLO CAMINAR del personaje entregado, este debe mover fluidamente sus piernas y manos. La animación debe ser realizada usando Skinning y Rigging; se considerará en la evaluación la correcta aplicación de los huesos, emparentamiento con la malla, pesado de los huesos y fluidez de su animación.



#### TEMA 4 – ANIMACIÓN DE OBJETOS (10 PUNTOS)

Anime un cilindro, que se desplace en el eje horizontal, desde un punto A un punto B. El cilindro debe empezar su recorrido con bastante velocidad, estrellarse en una pared y al hacerlo deformarse. Se valorará la fluidez de la animación, así como la deformación que se genere en la malla producto del impacto.

