

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM

EXAMEN DEL PRIMER PARCIAL DE ANIMACIÓN 2D

MSc. Victor Cantos / MSc. Elizabeth Elizalde / MSc. Jorge Tobar

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 del primer parcial.
- ✓ Las preguntas que requieran de justificación y no se completen, serán evaluadas con cero.

1. RESPONDA A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. (20 PUNTOS)

a. Describa las precauciones que se deben tomar para realizar un correcto “rastreo de cámara”

.....
.....
.....
.....
.....
.....

b. Un cliente me pide empezar un trabajo de animación que involucra artes que aún no se encuentran aprobados totalmente. ¿Se puede empezar a animar? Argumente cómo lo realizaría.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

c. La mayoría de los elementos de un arte tienen que moverse de forma grupal. ¿Qué solución propondría con la finalidad de evitar mover pieza por pieza?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

d. Muchas de los elementos y palabras que he animado dentro de una pieza audiovisual se cortan al momento de ser transmitidos al aire. ¿Cuál es problema? ¿Cómo lo solucionaría?

.....

2. Seleccione y complete la opción que corresponda: (10 puntos)

| |
|-----------------------|
| 1) Arcos |
| 2) Squash and Stretch |
| 3) Entradas lentas |
| 4) Timing |
| 5) Acción Secundaria |

- a) _____ Cuando un objeto acelera progresivamente.
- b) _____ Están vinculadas con acciones primarias con el objetivo de reforzarlas.
- c) _____ Principio de animación que maneja con lógica los tiempos de una acción.
- d) Deforma al objeto con el objetivo acentuar la acción. _____
- e) Casi todas acciones que realizamos describen movimientos circulares.

3. UNIR CON LÍNEAS (10 PUNTOS)

- | | |
|---|---|
| <p>1. A través de esta opción se puede modificar la trayectoria y velocidad de un objeto animado.</p> <p>2. Técnica que consiste en separar el personaje del fondo a través de máscaras.</p> <p>3. Técnica en la que el programa, de manera automática, establece puntos de anclaje en los cuales, posteriormente, se pueden colocar elementos que no pertenezcan a la toma original.</p> <p>4. Elemento que determina la forma y trayectoria en la que se moverá el objeto posteriormente.</p> <p>5. Propiedades adicionales que nos permiten modificar las diferentes capas de nuestra composición en aspectos como, color, forma, sonido, etc.</p> | <p>a. EFECTOS</p> <p>b. ROTOSCOPIA</p> <p>c. CURVAS DE VELOCIDAD</p> <p>d. PUNTO DE ANCLAJE</p> <p>e. RASTREO DE CÁMARA</p> |
|---|---|

4. VERDADERO O FALSO: Indique si la afirmación es verdadera (V) o falsa (F) y argumente su respuesta. (20 PUNTOS)

a. El orden en el que se apliquen los efectos a una capa es indistinto. El resultado será siempre el mismo.

(.....)

.....

- b. La composición horizontal consiste en la superposición de capas inspiradas en la cámara multiplano desarrollado por Walt Disney.

(.....)

.....
.....

- c. La opción capa 3D adiciona la coordenada Z a los elementos, además de darles volumen.

(.....)

.....
.....

- d. Una de las utilidades de las PRE COMPOSICIONES es agrupar varios elementos con la finalidad de animarlos de forma grupal. La desventaja es que no se puede modificar el tamaño de las mismas.

(.....)

.....
.....

5. 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.
- c) Es el efecto que se genera en la animación digital entre dos keyframes generados de forma automática por el mismo programa.
- d) Es el efecto que se genera en la animación digital entre dos keyframes, generados previamente por el animador.

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 solo la síntesis visual y los efectos fisiológicos que puede tener cada segundo.

6. Seleccione con una X la opción correcta. (20 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 la primera prueba para medir tiempo de las acciones con la sincronización del sonido.

- Guion Gráfico Frames Animatic Timing Paneles

d.- Concepto que por el cual se identifican las acciones principales de los movimientos de un objeto.

- Actuación Entradas y salidas lentas Arcos cuadros claves Effects

7. Realice un mapa conceptual de los procesos que involucra un flujo de trabajo en animación 2D. (10 puntos)