

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM
EXAMEN DE MEJORAMIENTO 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 deajo 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 correspondiente a la tercera evaluación.
- Las preguntas que requieran de justificación y no se completen, serán evaluadas con cero.

1. Conteste las siguientes cuestiones planteadas (40 puntos).

¿Qué problemas se pueden presentar en caso de no realizar un storyboard como parte de la pre-producción?

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

¿Qué son las pre composiciones? Mencione su importancia.

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

¿Qué diferencias existen entre usar un sólido o una capa de forma?

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

¿Qué es la cámara multiplano? ¿Quiénes fueron pioneros en utilizarla?

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

2. Seleccione la respuesta correcta según corresponda (20 puntos).

Los parentales permiten:

- () Establecer jerarquías únicamente entre dos objetos.
- () Establecer jerarquías entre varios objetos, siendo uno de estos de jerarquía mayor.
- () Establecer jerarquías entre efectos.
- () Establecer orden entre las diferentes capas.

3. Verdadero o falso. Justifique la respuesta en cada caso (20 puntos).

Al aplicar chroma, el canal alpha permite revisar únicamente el contraste del fondo.

()

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

La coordenada Z (3D) está presente en los objetos bidimensionales.

()

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

El rastreo de cámara es la técnica en la que se establece puntos de anclaje en los cuales, posteriormente, se pueden colocar elementos que no pertenezcan a la toma original.

()

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

Los efectos son propiedades adicionales que permiten modificar las diferentes capas de nuestra composición en aspectos como posición, aceleración y desaceleración.

()

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

4. Complete con el principio de animación correcto (10 puntos).

- _____ El personaje se sigue moviendo después de la acción principal.
- _____ Pequeños movimientos que complementan a la acción dominante.
- _____ Se desglosa los movimientos en series estructuradas de poses claves.
- _____ Crea trayectorias de movimientos al personaje para dotarlo con más naturalidad.
- _____ Proporciona conexión emocional y resulta cautivador para el espectador.

5. Seleccione la opción correcta (10 puntos).

Es el efecto que se genera en la animación digital entre dos keyframes, generados previamente por el animador.

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Storyboard | Interpolación | Punto de anclaje | Rotoscopía |

Brinda una referencia visual en la que también se adiciona datos como: número de escena y audios.

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Storyboard | Interpolación | Punto de anclaje | Rotoscopía |

Elemento que determina la forma y trayectoria en la que se moverá el objeto posteriormente

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Storyboard | Interpolación | Punto de anclaje | Rotoscopía |

Técnica que consiste en separar el personaje del fondo a través de máscaras.

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Storyboard | Interpolación | Punto de anclaje | Rotoscopía |