

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM
EXAMEN DE MEJORAMIENTO DE ANIMACIÓN 2D
MSc. VICTOR CANTOS/ MSc. JACQUELINE VILLACÍS

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.

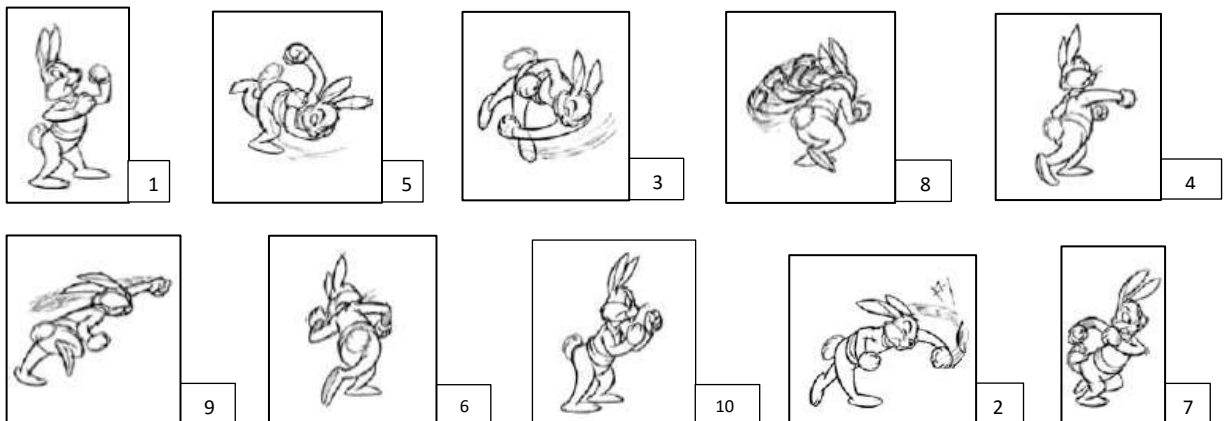
Use LETRA DE IMPRENTA y legible. Si no se entiende su respuesta, ésta tendrá valor de cero. Si su respuesta no es entendible en cuanto a redacción y no tiene la ortografía correcta, se evaluará con cero.

No se admiten respuestas en lápiz, ni correcciones.

El presente examen se evaluará sobre 100 y equivaldrá al 100% de la nota de mejoramiento.

Las preguntas que requieran de justificación y no se completen, serán evaluadas con cero.

1.- Ordene y seleccione el literal que corresponda a las siguientes figuras: Lanzamiento de un golpe (10 puntos)



- a) 1, 2, 3, 5, 7, 10, 4, 6, 8, 9
- b) 10, 1, 7, 4, 2, 3, 5, 8, 9, 6
- c) 1, 7, 10, 8, 9, 2, 3, 4, 5, 6
- d) 10, 4, 6, 8, 9, 2, 3, 5, 7, 1
- e) 6, 1, 10, 4, 6, 8, 9, 2, 3, 7

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

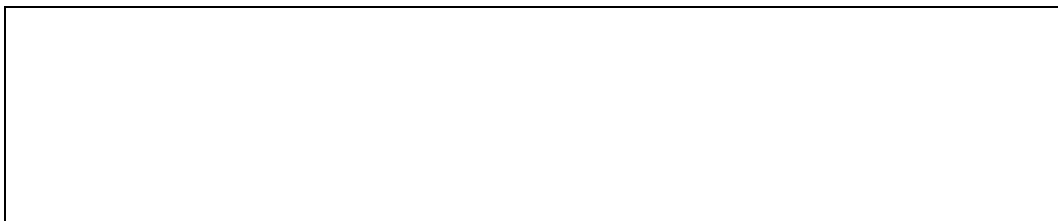
- a) _____ Es una acción que acelera progresivamente fuera de un fotograma clave.
- b) _____ Normalmente están vinculadas con acciones de primarias para así crear movimientos más eficaces.
- c) _____ Está relacionado con las series de secuencias y cómo se interrelacionan entre sí y crean un todo coherente dentro de la película.
- d) Principio que se utiliza a menudo para generar acciones cómicas a los objetos o personajes. _____
- e) Describe el nivel más complejo del movimiento animado porque involucra leyes de la naturaleza y experimentan sentimientos internos del sujeto. _____

1) Salidas lentas
2) Arcos
3) Squash and Stretch
4) Entradas lentas
5) Timing
6) Actuación
7) Acción Secundaria

3.- Dibuje una figura humana en la que muestre con cuántos pasos claves se requiere para un ciclo de una caminata. (5 puntos)



4.- En relación a la pregunta anterior, grafique el Timing de un ciclo de una caminata y argumente qué principios básicos se emplea. (5 puntos)



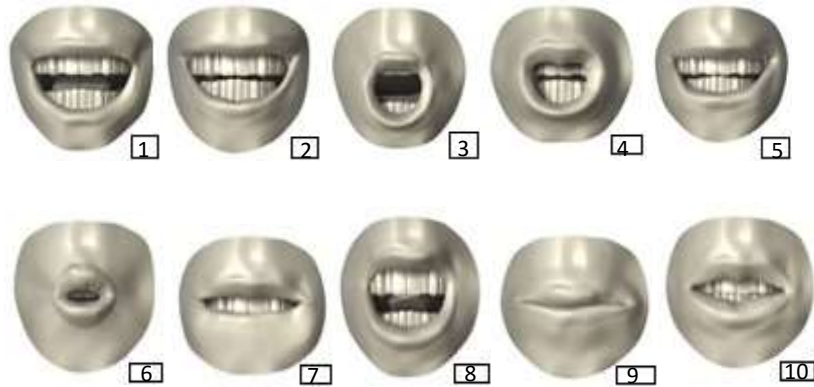
Argumente: _____

5.- Ordene: Flujo de trabajo de una producción animada 2D. (10 puntos)

- a. Banda Sonora
- b. Iluminación
- c. Presupuesto
- d. Render
- e. Lluvia de ideas
- f. Guion gráfico
- g. Animación
- h. Efectos de sonido
- i. Guion Literario
- j. Distribución

1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____
5.	_____
6.	_____
7.	_____
8.	_____
9.	_____
10.	_____

6.- Seleccione el literal que corresponda con respecto a las siguientes frases cortas. (10 puntos)



- ¡Buen día!

--	--	--	--

--	--	--

- ¡Genial!

--	--	--	--	--	--

- ¡Cobarde!

--	--	--	--	--	--	--

7.- Verdadero o falso. (10 puntos)

Un bisema es la representación visual de una acción determinada. ()

La acción secundaria hace referencia a una acción que se desarrolla producto de la acción principal siempre y cuando ésta aplique una fuerza determinada. ()

La opción de Dynamic Link es una característica de las herramientas de Adobe que permite sincronizar los cambios efectuados en cualquiera de sus aplicaciones sin tener que exportarlos nuevamente. ()

El lysing estudia el movimiento no solo de los labios, sino también de todo el rostro. ()

El motion blur nos ayuda a visualizar con mayor nitidez y detalle las acciones rápidas. ()

8.- Seleccione la respuesta correcta (20 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 timing es...

- a) Uno de los principios de animación que solo se puede aplicar en animación tradicional y que consiste en el estudio de la duración de cada acción de nuestro personaje.
- b) Uno de los principios que animación que consiste en el reconocimiento de la duración de cada acción de nuestro personaje. Puede ser utilizado en todas las técnicas de animación excepto en el *stop motion*.

