



# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

## Animación 2d

### Paralelo : Paralelo 3

#### EVALUACIÓN : Examen final

#### Pregunta 1 (10.0 puntos)

Relacione el objetivo de una pieza de motion graphics con su explicación

- Organizar
- Informar
- Seducir

#### Pregunta 2 (10.0 puntos)

El concepto:

"Genera tendencias que van de la mano de innovaciones tecnológicas: softwares con interfaces intuitivas y resultados más atractivos".

Se refiere a:

- Grafismo visual
- Discurso visual
- Discurso estético
- Grafismo estético

#### Pregunta 3 (10.0 puntos)

Seleccione la respuesta correcta:

Durante la época de desarrollo del grafismo visual, el nuevo soporte que ofrece nuevas posibilidades de exploración a diseñadores, se conoce como:

- La composición
- La pantalla
- El espacio narrativo
- La cartelera

#### Pregunta 4 (10.0 puntos)

Complete:

El grafismo audiovisual tiene varios componentes. El tiempo, el movimiento y el ritmo son considerados componentes...

- Temporales
- temporales
- temporal

#### Pregunta 5 (5.0 puntos)

Indique si la siguiente afirmación es V o F:

El tiempo de muestra de los caracteres no puede superar la velocidad de lectura promedio, que debe

tomarse en función del target televisivo al que está orientado el producto.

- Verdadero
- Falso

#### **Pregunta 6 (5.0 puntos)**

La elección de una familia tipográfica correcta para el diseño de pantalla es fundamental.

En este contexto, ¿Qué tipografía es más adecuada para composición audiovisual en pantalla?

- Serif (con serifas)
- San Serif (de palo seco)
- Script (manuscritas o cursivas)
- Symbols

#### **Pregunta 7 (5.0 puntos)**

En una animación, es importante que la tipografía e información estén centradas para no perder parte de estas.

Zonas como el "*action safe*" y el "*title safe*" son parte de:

- La jerarquización de la información
- El plano
- El interlineado
- Los márgenes seguros

#### **Pregunta 8 (10.0 puntos)**

Seleccione las opciones que correspondan.

El STORYBOARD es una guía visual de que recoge los cuadros más importantes de la animación. Algunas consideraciones de este van en relación a:

- Encontrar fallos en la duración de escenas.
- Ser el primer contacto de la idea o concepto creativo que tiene el diseñador en su mente con la representación gráfica del mismo.
- Pensar el movimiento de las figuras y en cómo interactuarán entre sí, con el espacio y el todo.
- Conseguir representar el movimiento lo más fielmente posible a la realidad.

#### **Pregunta 9 (10.0 puntos)**

Seleccione las opciones que correspondan.

La **línea de tiempo**:

- Marca el tiempo de duración de la pieza completa y el tiempo de duración de cada capa dentro de la composición.
- Está dividida en fotogramas, entre los que se insertan los fotogramas claves.
- Manipula los escenarios y entornos tridimensionales.
- Es exclusivo en el programa de composición After Effects.

**Pregunta 10 (5.0 puntos)**

Indique si el siguiente enunciado es V o F:

En una animación digital, si los fotogramas están muy cerca, el movimiento será más rápido y, si están lejos, será más lento.

- Verdadero
- Falso

**Pregunta 11 (10.0 puntos)**

Seleccione las opciones que correspondan.

Con las cámaras de un programa 2D o 3D se manipulan variables como:

- La profundidad de campo
- El zoom
- La escala de los objetos
- El punto focal (enfoque)
- La transparencia
- Los fundidos
- La luz

**Pregunta 12 (5.0 puntos)**

Indique si la siguiente afirmación es V o F:

En la técnica de STOPMOTION, cuanto menos cuadros posea la pieza, más fluido y dinámico será el movimiento.

- Verdadero
- Falso

**Pregunta 13 (5.0 puntos)**

Complete con la información solicitada:

En composición digital, el formato HD estándar tiene como medida: [medida1] px horizontal y [medida2] px en vertical.

- 1280
- 720
- 1080