

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM
EXAMEN SEGUNDO PARCIAL DE ANIMACIÓN 2D

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.

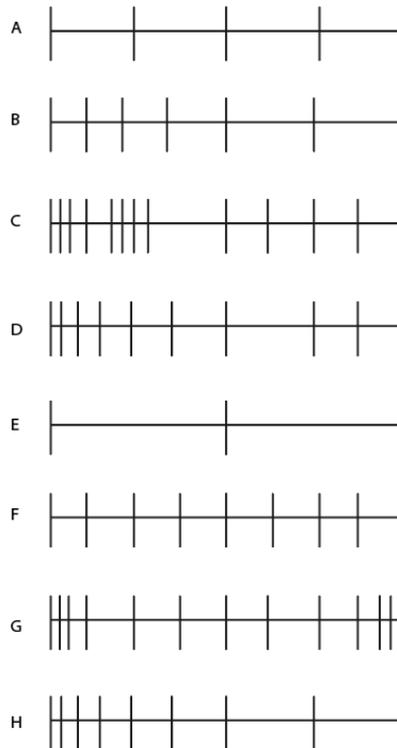
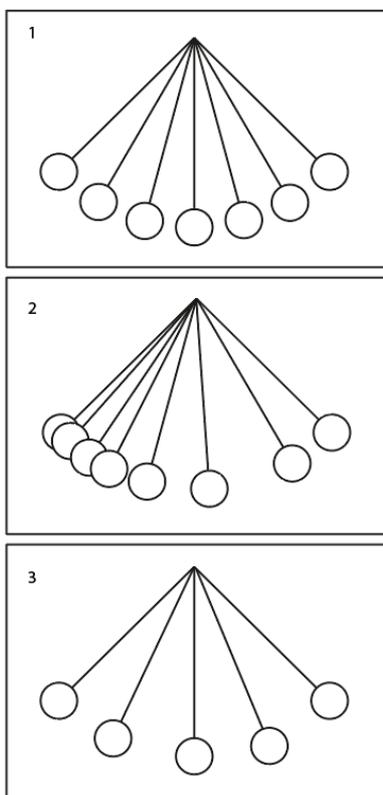
Use LETRA DE IMPRENTA y legible. Si no se entiende su respuesta, ésta tendrá valor de cero. Si su respuesta no es entendible en cuanto a redacción y no tiene la ortografía correcta, se evaluará con cero.

No se admiten respuestas en lápiz, ni correcciones.

El presente examen se evaluará sobre 100 y equivaldrá al 30% de la nota final.

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

1. Observe las siguientes imágenes y relaciónelas con líneas (15 puntos)



2. 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. ()

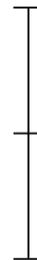
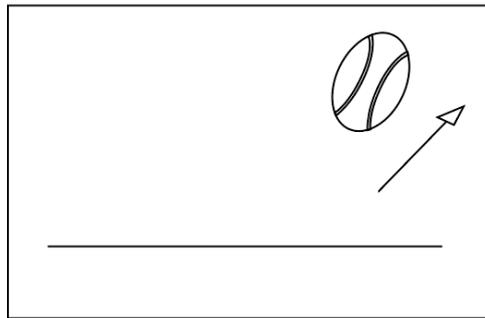
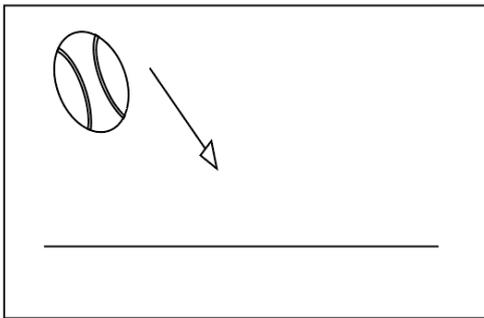
La opción de Dynamic Link es una característica de las herramientas de Adobe que permite sincronizar los cambios efectuados en cualquiera de sus aplicaciones sin tener que exportarlos nuevamente. ()

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. ()

3. Dibuje y Argumente. (15 puntos)

Dibuje el cuadro clave que hace falta basándose en el gráfico 1 y 2 del enunciado. Describa los que Principios de animación que usaría para realizar ésta animación y por último grafique los cuadros intermedios que, de ser necesarios, usted adicionaría.



4. Observe las siguientes imágenes y relaciónelas con líneas (10 puntos)

Las pre composiciones son...

- A. Espacios de trabajo que definen solo el tamaño que tendrá nuestro trabajo final
- B. Espacios de trabajo que agrupan varias capas y que determinan el tamaño final de nuestro trabajo.
- C. Espacios de trabajo que agrupan varias capas con la finalidad de aplicación de efectos de manera grupal.
- D. Espacios de trabajo que agrupan varias capas, que tienen como finalidad un workflow más funcional y que forman parte de una composición general.

La herramienta puppet del AE nos permite...

- A. Generar controladores que se asignan de manera aleatoria y que moverán sola la sección en la que fueron colocados.
- B. Generar controladores que son asignados por el animador y que moverán sola la sección en la que fueron colocados.
- C. Generar controladores solo se moverán si respetan un orden lógicos de jerarquías que previamente es determinada por el animador.
- D. Generar controladores que solo se podrán si todas las partes del personajes se encuentran correctamente separadas y definidas con un nombre genérico.

5) Defina los siguientes conceptos:

a. ¿Qué es el Acting y qué beneficios otorga en una producción animada? (5pts)

b. En qué se diferencia el Storyboard y un Animatic. Mencione 2 diferencias entre ellos. (5pts)

- 6) Actualmente podemos notar en el medio audiovisual como el cine o la tv, que existen variedad de recursos como el motion graphics para promocionar marcas o informar lugares turísticos, se evidencian unos más estructurados que otros sin dejar a un lado la esencia del concepto de comunicar de manera efectiva: Mencione 5 usos/aplicaciones en las que emplean este tipo de recurso audiovisual. (10 pts)

1)
2)
3)
4)
5)

- 7) Lea y determine qué conceptos son verdaderos (V) o son Falsos (F). (20 pts)

- a) La animación comprende la capacidad que tienen los objetos en pantalla para moverse mediante sus propios medios, evidenciando ciertas características físicas del movimiento en el mundo real como el impulso y la inercia. ()
- b) La animación comprende solo y únicamente a una secuencia de imágenes de forma ordenada y consecutiva para así lograr generar sensación de movimiento ()
- c) La animación de los personajes empieza desde una perspectiva no realista en términos de las relaciones físicas de este y su entorno espacial, no obstante, se alcanza a proyectar la ilusión de ser viviente en él. ()
- d) La animación de elementos en pantalla comprende a la denominación de la ilusión visual. ()

- 8) Una con líneas los literales a los que pertenece las distintas formas que adopta la boca en los diálogos. (10pts)



1) O



2) E



3) Q



4) D, C, N

5) F, V