

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN PRTCO02311

"Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni dejo copiar"

Firma de compromiso del estudiante

100

Estudiante: -----

Martes 22 septiembre del 2015

Docentes: MSc. Jacqueline Villacís Tagle, MSc. Roberto Córdova.

Examen Parcial

Recomendaciones:

- VERIFIQUE LA ORTOGRAFÍA Y TENER EN CUENTA LA CALIGRAFÍA.
- Terminantemente prohibido cualquier intento de fraude antes, durante y después del examen.
- Incluya sus nombres completos dentro del examen físico.
- Leer todos los temas adecuadamente y luego responder.
- El Docente se reserva el derecho a responder cualquier pregunta.
- No se permite el uso de ningún dispositivo ajeno al desarrollo del examen, sea de comunicación, entretenimiento, y/o distracción.
- Debe contar sólo con los elementos necesarios para desarrollar el examen.
- Complete con bolígrafo de tinta color negro, o azul, evite otros colores y/o lápiz, a menos que el docente indique lo contrario.
- Cualquier elemento que necesite, debe consultar al docente previo a su uso.
- Por cualquier otra duda, consulte al docente, jamás a uno de sus compañeros.

Instrucciones Generales:

- Antes de iniciar su evaluación registre sus nombres y apellidos completos.
- Tener presente que no se admiten tachones ni faltas ortográficas en un mismo literal, se considera nulo dicho literal.
- El texto que no se comprenda, será considerado como incorrecto.
- La Evaluación tiene un puntaje total de 100.
- La Evaluación corresponde al 100% de la nota del Mejoramiento.
- En cada tema se indica el puntaje asignado.
- A menos que se indique lo contrario cada literal tendrá un puntaje equitativo de tal forma que la suma totalice el puntaje asignado para el tema.
- A menos que se indique lo contrario cada sub literal tendrá un puntaje equitativo de tal forma que la suma totalice el puntaje asignado al literal que lo contiene.

VERSIÓN 1

1.-Seleccione con una X la opción correcta. (15pts)

a) El aspecto más importante y fundamental de la animación que logra realismo naturalista según el efecto requerido.

- A) SQUASH AND STRECH ☐
- B) STOP FRAME ☐
- C) TIMMING ☐
- D) VELOCIDAD ☐

b)Cuál es el método que consigue fácilmente realizar cambios en el timing de la animación como permitir incorporar o eliminar fotogramas:

- a) GRAVEDAD Y EFECTO ☐
- b) INERCIA ☐
- c) ANIMACIÓN POSE A POSE ☐
- d) ARCOS ☐

c) Indicar que factores pertenecen al TIMMING.

- a) SINCRONIZACIÓN, PESO, FOTOGRAMAS. ☐
- b) FOTOGRAMAS, SINCRONIZACIÓN, ESTADO DE ÁNIMO. ☐
- c) ESTADO DE ÁNIMO, FOTOGRAMAS, CARÁCTER. ☐
- d) PESO, ESTADO DE ÁNIMO, CARÁCTER. ☐

2.- De acuerdo al literal escoger la opción correcta. (10pts)

a.- Se compone de una serie de capas para la organización y construcción de una animación audiovisual:

Fotogramas claves	Secuencias	Layers	Time Line	Effects
☐	☐	☐	☐	☐

b.- Indicar cuál es el componente de la animación que se construye a base de una superposición rápida de imágenes que componen una secuencia.

Movimiento	Acción secundaria	Acción	Escena	Fotograma
☐	☐	☐	☐	☐

3.-Asigne el literal correcto según corresponda. (30 pts)

- | | |
|----------------------------|--|
| A. Dial | ☐ Está formado por uno o más planos. |
| B. Acción Directa | ☐ Animación por ordenador, utiliza como material básico el tiempo para crear su trabajo. |
| C. Superficies Nurbs | ☐ Llevan coordenadas UV, para poder aplicar las texturas a las superficies. |
| D. Lip | ☐ Se desarrolla un planteamiento inicial, la animación es más controlada y viene determinada por el número de poses |
| E. Fotograma Clave | ☐ Manera de hacer texturas de tipo tridimensionales. |
| F. Superficies Poligonales | ☐ Conjunto de escenas unidas por la misma idea. |
| G. Mapeo UV | ☐ Se destina al diálogo de los personajes en pantalla. |
| H Escena | ☐ Necesitan crear coordenadas UV, y entre otras cosas para texturizar la geometría. |
| I. Stop Frame | ☐ Se plantean en ella diferentes aristas del personaje. |
| J. Model Sheet | ☐ Brinda fluidez al movimiento, y proporciona un aspecto fresco, suelto y desenfadado. |
| K. Secuencia | ☐ Mide el diálogo fotograma a fotograma. |
| L. Exageración | ☐ Enfatiza la intención de una escena. |

4.-Seleccione con una X la opción correcta. (15pts)

a. Consiste en animar la acción desde el principio hasta el final del plano realizando los diversos cambios de posición en el mismo orden que serán proyectados.

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Animación Continua | Animación Principal | Animación superpuesta | Animación pose a pose |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

b. ¿Qué variable está implicada en la ilusión óptica producida por la animación?

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Persistencia Retiniana | Fenómeno del ojo | Persistencia de la visión | Fenómeno del Iris |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

c. Indique 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 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

5.-Seleccione la opción correcta (10pts)

Organización del fichero final del personaje con character setup listo para animar:

- 1) Preproducción
- 2) Complementos o props
- 3) Render 3D
- 4) Producción 3D
- 5) Postproducción
- 6) Montaje
- 7) Storyreel
- 8) Diseño de la producción

- A) 1, 8, 2, 6, 4, 7, 5, 3
B) 1, 8, 4, 7, 2, 3, 5, 6
C) 1, 7, 2, 4, 8, 5, 6, 3
D) 1, 2, 4, 8, 3, 6, 7, 5

6.-Asigne los literales correctos a las distintas formas que adopta la boca en los diálogos. (10pts)

a. (T,S,N,Z,C,D,Y)



b. (L,R)



c. (E)



d. (F,V)



7.- Elija el literal correcto (10pts)

Paso en el que se desarrollan aspectos importantes de la producción, como definir los posibles cambios del aspecto visual y valoración de la investigación.

- A) STORYBOARD
B) DISEÑO DE PRODUCCIÓN
C) STORYREEL
D) CHARACTER SETUP

FIRMA DEL ESTUDIANTE

.....

N.- Matrícula o C.I.: _____

5) ¿Qué es un control art? 10 pts.

6) 5 diferencias entre storytelling e storyline. 10 pts

7) Dibuje tres vocales para un lipsync. 10 pts

8) Construya un personaje para ser mascota de un equipo de fútbol nacional. 30 pts.