

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

Firma de aceptación de
Nota

Estudiante: -----

Diciembre del 2015

Docentes: MSc. Jacqueline Villacís Tagle, MSc. Víctor Manuel Cantos.

Examen Parcial

Recomendaciones:

- NO firme la aceptación, a menos que esté conforme con la nota.
- 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 coresponde al 50% de la nota del Primer Parcial.
- 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.

Versión1-paralelo1

1.-Asigne el literal correcto según corresponda. (15 pts)

- a. ACCIÓN DIRECTA Enfatiza la intención de una escena.
- b. FOTOGRAMA CLAVE Animación por ordenador, utiliza como material básico el tiempo para crear su trabajo.
- c. MODEL SHEET Define parámetros para el movimiento, efectos, audio y demás propiedades.
- d. ACCIÓN PRINCIPAL Se dibujan en ella los diferentes ángulos del personaje.
- e. STOP FRAME Brinda fluidez al movimiento, y proporciona un aspecto fresco, suelto y desenfadado.
- g. EXAGERACIÓN Se trabaja en las poses más extremas y básicas de la acción prescindiendo de detalles.

2.- Seleccionar el literal que concuerda con el ítem. (10pts)

El sistema NTSC, 30fps se utiliza en países como:

- a) Japón, España, Australia.
b) Chile, Colombia, Costa Rica.
c) Argentina, México, Brasil.
d) Suiza, Canadá, Irlanda.

3.- Seleccione el literal correcto de acuerdo al ítem.

El storyboard es importante en la fase de pre-producción porque: (10pts)

1. Genera la síntesis visual y los efectos fisiológicos que puede tener cada punto escénico.
2. Utiliza la síntesis visual y los efectos psicológicos que puede tener cada frame.
3. Examina la síntesis visual y los efectos psicológicos que puede tener cada plano.
4. Enfatiza la síntesis visual y los efectos fisiológicos que puede tener cada segundo.

4.- Seleccione con una X la opción correcta. (40pts)

a.- 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 |
| <input type="checkbox"/> |

b.-Describe el humor, temperamento y diseño visual de los personajes con la finalidad de hacerlo más creíble.

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Movimiento | Acción secundaria | Acción continua | Caracterización | Superposición |
| <input type="checkbox"/> |

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN PRTCO02311

c.- Es un tipo de película secuencial pero sólo consta de imágenes estáticas.

- Guión Gráfico
 Frames
 Animatic
 Timing
 Paneles

d.- Principio que ayuda a dar sensación de velocidad a un objeto o a un personaje para una determinada acción.

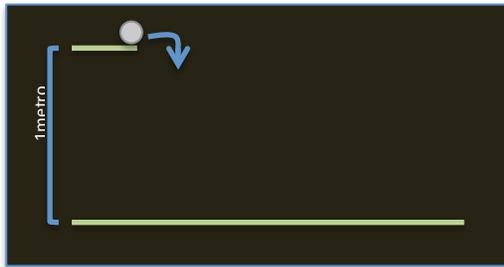
- Fotograma clave
 Estirar y Encoger
 Acción secundaria
 Curvas
 Resistencia

5.-Seleccione el literal correcto. (10pts)

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.

6.-Dibuje el timing de una pelota que cae al suelo de una distancia de 1 metro. Utilice 10 cuadros claves y disponga los intermedios con el espaciado apropiado. Descripción del objeto: balón pequeño, hecho con cuero flexible. (15pts)



GRAFIQUE EL TIMING:



ARGUMENTE EL PORQUE USTED DISPONE DICHO ESPACIADO ENTRE CADA POSICIÓN CLAVE:

FIRMA DEL ESTUDIANTE

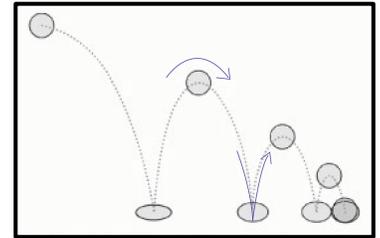
.....
 N.- Matrícula o C.I.: _____

Versión2-paralelo2

1.-Seleccione el literal correcto. (20pts)

El TIMING del rebote de una pelota:

- a) Genera arcos a lo largo de la acción, la pelota se mueve de manera constante en la parte superior del arco y desacelera a medida que cae y rebota de nuevo al suelo.
- b) Genera arcos a lo largo de la acción, la pelota se mueve rápidamente en la parte superior del arco y desacelera a medida que cae y rebota de nuevo al suelo.
- c) Genera arcos a lo largo de la acción, la pelota se mueve lentamente en la parte superior del arco y acelera a medida que cae y rebota de nuevo al suelo.
- d) Genera arcos a lo largo de la acción, la pelota se mueve rápidamente en la parte superior del arco y acelera a medida que cae y rebota de nuevo al suelo.



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.- Seleccionar el literal que concuerda con el ítem. (10pts)

El sistema PAL, 25fps se utiliza en países como:

- e) Japón, España, Australia.
- f) Chile, México, Costa Rica.
- g) Argentina, Noruega, Brasil.
- h) Suiza, Canadá, Irlanda.

3.-Asigne el literal correcto según corresponda. (15 pts)

- a. ACCIÓN DIRECTA Enfatiza la intención de una escena.
- b. ACCIÓN POSE A POSE Animación por ordenador, utiliza como material básico el tiempo para crear su trabajo.
- c. MODEL SHEET Se desarrolla un planteamiento inicial, la animación es más controlada y viene determinada por el número de poses.
- d. ACCIÓN PRINCIPAL Se dibujan en ella los diferentes ángulos del personaje.
- e. STOP FRAME Brinda fluidez al movimiento, y proporciona un aspecto fresco, suelto y desenfadado.
- g. EXAGERACIÓN Se trabaja en las poses más extremas y básicas de la acción prescindiendo de detalles.

4.- Lea detenidamente, ordene y seleccione la opción correcta.

El orden del esquema de la producción para una película animada es: (10pts)

5. Guión Narrativo.
6. Storyboard.
7. Creación de personajes.
8. Creación de fondos principales.
9. Guion Técnico.

OPCIÓN A: 1, 2, 4, 3, 5.

OPCIÓN B: 1, 5, 2, 4, 3.

OPCIÓN C: 1, 5, 3, 4, 2.

OPCIÓN D: 1, 3, 4, 5, 2.

5.- Seleccione con una X la opción correcta. (40pts)

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

Fotogramas claves Cabezal de lectura Waveform 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

c.- Para dar una acción más naturalista a un personaje se recurre a utilizar:

Actuación Entradas y salidas lentas Arcos Estiramiento Effects

d.-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

6.- Realice un ejemplo de paisaje elegiaco, aplicando la regla de los tres tercios. Describa la sensación que produce al espectador. (5pts)



FIRMA DEL ESTUDIANTE

.....

N.- Matrícula o C.I.: _____

Versión3-paralelo3

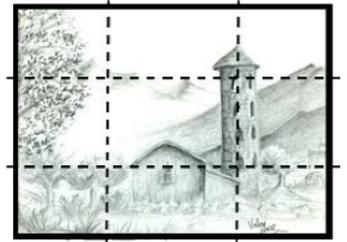
1.-Asigne el literal correcto según corresponda. (10 puntos)

- a. SQUASH & STRECH Es el que guarda una de las poses principales del objeto.
- b. FOTOGRAMA CLAVE Crea la ilusión de peso y volumen a un personaje mientras se mueve.
- c. ANTICIPACIÓN Define parámetros para el movimiento, efectos, audio y demás propiedades.
- d. ANIMATIC Es una acción adicional en la escena precedida de una acción principal.
- e. ACCIÓN SECUNDARIA Utiliza los cuadros del storyboard pero adiciona una animación de referencia.
- g. EXAGERACIÓN Prepara a la audiencia para una acción principal.

2.- Seleccionar el literal que concuerda con el ítem. (5 puntos)

Según el gráfico la regla de tercios establece que:

- a) Debemos ubicar el elemento de interés dentro de los cuadros formados.
- b) Debemos ubicar el elemento de interés en uno de los puntos formados.
- c) Debemos ubicar el elemento sólo en los cuadros superiores.



3.- Seleccione el literal correcto de acuerdo al ítem. (5 puntos)

El storyboard es importante en la fase de pre-producción porque:

- 10. Nos brinda una referencia únicamente visual del producto final.
- 11. Nos brinda una referencia visual en la que también se adiciona datos como: número de escena y audios.
- 12. Establece cómo se verá la escena final sin opción a ser modificado posteriormente.
- 13. Enfatiza la síntesis visual y los efectos fisiológicos que puede tener cada segundo.

4.- Seleccione con una X la opción correcta. (20 puntos)

a.- Cuál es el Principio de Animación que presenta al objeto tal y como es, para que el espectador pueda conocerlo de manera general y hacerse una idea clara de cómo es.

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Anticipación | Acción secundaria | Puesta en escena | Exageración | Personalidad |
| <input type="checkbox"/> |

b.-Deforma la realidad con la finalidad de enfatizar las acciones que realiza el personaje.

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Movimiento | Exageración | Acción continua | Caracterización | Superposición |
| <input type="checkbox"/> |

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN PRTCO02311

c.- Se generan debido a la interpretación de la información entre cada cuadro clave o Keyframe.

- Guión Gráfico
 Frames
 Animatic
 Timing
 Paneles

d.- Principio de animación que proporciona conexión emocional del personaje principal con el espectador.

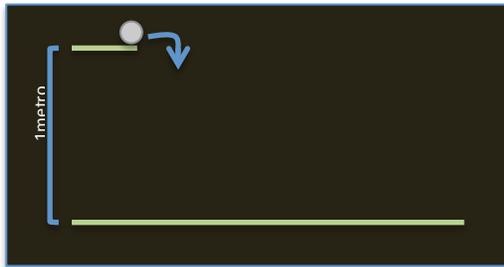
- Fotograma clave
 Personalidad
 Acción secundaria
 Curvas
 Resistencia

5.-Seleccione el literal correcto. (10 puntos)

Indicar qué 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.

6.-Dibuje el timing de una pelota que cae al suelo de una distancia de 1 metro. Utilice 10 cuadros claves y disponga los intermedios con el espaciado apropiado. Descripción del objeto: balón pequeño, hecho con cuero flexible. (20 puntos)



GRAFIQUE EL TIMMING:



ARGUMENTE EL POR QUÉ USTED DISPONE DICHO ESPACIADO ENTRE CADA POSICIÓN CLAVE:

7.- Contestar. (30 puntos)

Las jerarquías en AE son...

- a) Método por el cuál establece la deformación de un objeto.
- b) Método por el cuál establece el rango de importancia de un objeto sobre otro.
- c) Método por el cuál se puede emparentar un objeto con otro.

Cómo se puede aumentar o disminuir la velocidad de una animación.

- a) Juntando los Key frames
- b) Aumentando el número de Keyframes
- c) Aumentando o disminuyendo la separación de los Keyframes.

El guión se estructura en tres partes las cuales son:

- a) Nodo 1, argumento, desenlace
- b) Tema, desenlace, argumento.
- c) Tema, argumento, premisa.

Qué es un Log line

- a) Un guión detallado de los sucesos que acontecerán en nuestro film.
- b) Un resumen de toda nuestra historia en pocas palabras.
- c) Un pequeño resumen de las características principales de nuestro personaje.

Los pasos para la correcta generación de ideas son:

- d) Escenarios, premisa, argumento
- e) Personajes, contraste, premisa
- f) Personajes, contraste, historias clásicas.

EXPLIQUE LA OPCIÓN QUE ESCOGIÓ

FIRMA DEL ESTUDIANTE

.....
N.- Matrícula o C.I.: _____