

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 8 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 30% 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.

VERSIÓN 1

Fila:#1

1.-Ordene los ítems. (10pts)

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

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

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

2.-Seleccione las opciones que son correctas (10pts)

¿Cuáles son los factores en la etapa de Producción que tienen mayor relevancia al momento de diseñar un personaje 3D, para así poder evitar problemas en procesos posteriores?.

- 1) Proporciones
- 2) Carpetas de viñetas
- 3) Ropas y complementos
- 4) Montaje on line
- 5) Ojos
- 6) Formularios de control de procesos
- 7) Expresiones y fonemas
- 8) Extremidades

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

3.- Completar el siguiente enunciado. (10pts)

Orientar los joints consiste en que _____ de una misma rama, tengan sus ejes orientados en _____, de modo que si rotan _____ lo hagan sobre el mismo plano, de lo contrario el resultado de las rotaciones será impredecible. Se trata de un ajuste muy importante para que todo funcione correctamente.

- a) Ciertas partes, direcciones contrarias, ciertas a la vez .
- b) Todas las partes, la misma dirección, todas a la vez.
- c) Cada parte, direcciones desendentes, una de ellas.
- d) Algunas partes, direcciones ascendentes, ciertas a la vez.

4.-Seleccione con una X la opción correcta. (10pts)

Para el storyreel de una producción con diálogos se basa del montaje de:

- a) Guión gráfico y las locaciones de referencia. ☐
- b) Storyboard y las voces de referencia. ☐
- c) Planos y props de referencia. ☐
- d) Secuencia gráfica y joints de referencia. ☐

5.-Ordene en el siguiente apartado. (10pts)

Para el desarrollo del trabajo lineal en software de edición indistintivo. ¿Cuál es la organización de trabajo que se debe efectuar?.

- 1) Versión Character Setup
 - 2) Versión Texturizado
 - 3) Versión Render
 - 4) Versión Efectos
 - 5) Versión Modelado
-
- A) 1, 5, 2, 4, 3
 - B) 5, 4, 1, 2, 3
 - C) 5, 1, 4, 2, 3
 - D) 5, 1, 2, 4, 3

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

- a. Superficies Nurbs ☐ El tiempo de render es mucho mayor que el de otros tipos de geometría.
- b. Character Setup ☐ Necesitan crear coordenadas UV, y entre otras cosas para texturizar la geometría.
- c. Superficies Poligonales ☐ Manera de hacer texturas de tipo tridimensionales.
- d. Superficies Subdivididas ☐ Se efectúa reemplazando el material anterior por uno definitivo.
- e. Montaje on line ☐ Llevan coordenadas UV, para poder aplicar las texturas a las superficies.
- f. Mapeo UV ☐ Configuración del personaje, desde la apariencia hasta la animación.

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN PRTCO02311

7.- Seleccione con una X la opción correcta. (20pts)

a.- Persona que prepara técnicamente cada personaje para que la geometría se deforme, desplace, rote, además crea una interfaz de control:

Editor on line
☐

Supervisor de character Setup
☐

Supervisor de layout
☐

Supervisor de Efectos Especiales
☐

b.- Organiza el montaje on line, incluye desde la composición de capas hasta la generación de fotogramas finales:

Supervisor de Postproducción
☐

Supervisor de Texturas
☐

Supervisor de Modelado
☐

Supervisor de Iluminación
☐

c.- Encargado de establecer parámetros en ambientes 3D, así como también comprobar que se calculen todos los fotogramas correctamente.

Supervisor de Iluminación
☐

Supervisor de animación
☐

Supervisor de render
☐

Supervisor de modelado
☐

d.- Persona que analiza el guión para considerar aplicar alguna ilusion óptica en el producto.

Supervisor de Iluminación
☐

Supervisor de Efectos Especiales
☐

Supervisor de render
☐

Supervisor de Shading
☐

Firma del estudiante

C.I:

"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

Fila:#2

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

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|---|
| a. Montaje on line | ☐ | Se efectúa reemplazando el material anterior por uno definitivo. |
| b. Character Setup | ☐ | Necesitan crear coordenadas UV, y entre otras cosas para texturizar la geometría. |
| c. Mapeo | ☐ | Llevan coordenadas UV, para poder aplicar las texturas a las superficies. |
| d. Superficies Subdividas | ☐ | El tiempo de render es mucho mayor que el de otros tipos de geometría. |
| e. Superficies Nurbs | ☐ | Manera de hacer texturas de tipo tridimensionales. |
| f. Superficies Poligonales | ☐ | Configuración del personaje, desde la apariencia hasta la animación. |

2.- Completar el siguiente enunciado. (10pts)

Orientar los joints consiste en que _____ de una misma rama, tengan sus ejes orientados en _____, de modo que si rotan _____ lo hagan sobre el mismo plano, de lo contrario el resultado de las rotaciones será impredecible. Se trata de un ajuste muy importante para que todo funcione correctamente.

- a) Cada parte, direcciones desendentes, una de ellas.
- b) Ciertas partes, direcciones contrarias, ciertas a la vez .
- c) Algunas partes, direcciones ascendentes, ciertas a la vez.
- d) Todas las partes, la misma dirección, todas a la vez.

3.-Seleccione con una X la opción correcta. (10pts)

Para el storyreel de una producción con diálogos se basa del montaje de:

- | | |
|--|--------------------------|
| a) Guión gráfico y las locaciones de referencia. | ☐ |
| b) Storyboard y las voces de referencia. | ☐ |
| c) Planos y props de referencia. | ☐ |
| d) Secuencia gráfica y joints de referencia. | ☐ |

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

a.- Encargado de establecer parámetros en ambientes 3D, así como también comprobar que se calculen todos los fotogramas correctamente.

Supervisor de Iluminación

☐

Supervisor de animación

☐

Supervisor de render

☐

Supervisor de modelado

☐

b.- Organiza el montaje on line, incluye desde la composición de capas hasta la generación de fotogramas finales:

Supervisor de Postproducción

☐

Supervisor de Texturas

☐

Supervisor de Modelado

☐

Supervisor de Iluminación

☐

c.- Persona que analiza el guión para considerar aplicar alguna ilusión óptica en el producto.

Supervisor de Iluminación

☐

Supervisor de Efectos Especiales

☐

Supervisor de render

☐

Supervisor de Shading

☐

d.- Persona que prepara técnicamente cada personaje para que la geometría se deforme, desplace, rote, además crea una interfaz de control:

Editor on line

☐

Supervisor de character Setup

☐

Supervisor de layout

☐

Supervisor de Efectos Especiales

☐

5.-Ordene en el siguiente apartado. (10pts)

Para el desarrollo del trabajo lineal en software de edición indistintivo. ¿Cuál es la organización de trabajo que se debe efectuar?.

- 6) Versión Character Setup
- 7) Versión Texturizado
- 8) Versión Render
- 9) Versión Efectos
- 10) Versión Modelado

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

6.-Seleccione las opciones que son correctas (10pts)

¿Cuáles son los factores en la etapa de Producción que tienen mayor relevancia al momento de diseñar un personaje 3D, para así poder evitar problemas en procesos posteriores?.

- 9) Proporciones
 - 10) Carpetas de viñetas
 - 11) Ropas y complementos
 - 12) Montaje on line
 - 13) Ojos
 - 14) Formularios de control de procesos
 - 15) Expresiones y fonemas
 - 16) Extremidades
-
- E) 1, 2, 3, 4, 5
 - F) 2, 4, 5, 7, 8
 - G) 1, 3, 5, 7, 8
 - H) 1, 3, 4, 5, 7

7.-Ordene los ítems. (10pts)

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

- 9) Preproducción
 - 10) Diseño de la producción
 - 11) Render 3D
 - 12) Producción 3D
 - 13) Postproducción
 - 14) Montaje
 - 15) Storyreel
 - 16) Complementos o props
-
- E) 1, 2, 8, 6, 4, 7, 5, 3
 - F) 1, 8, 4, 2, 3, 6, 7, 5
 - G) 1, 7, 8, 4, 2, 5, 6, 3
 - H) 1, 2, 4, 7, 8, 3, 5, 6

Firma del estudiante

C.I:

VERSIÓN 2

"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

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

1) ¿Qué es el 3D? (10pts)

2) 3 diferencias entre la animación 3D y la 2D. (20pts)

3) 3 similitudes entre la animación 3D y la 2D. (20pts)

4) ¿Qué son los 3 puntos de luz? (20pts)

5) ¿Cuál es la diferencia entre animar cuadro a cuadro y con tweening? (10pts)

6) Dibuje 2 keyframes bases de un lipsync. (10pts)

7) Dibuje un esqueleto señalando un rigging correcto. (10pts)