

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL  
FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
ANIMACIÓN 3D  
2019 - 2T

EXAMEN FINAL

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_ Calificación: \_\_\_\_\_/100

Fecha: 28 de enero 2020

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

\_\_\_\_\_  
Firma

---

INSTRUCCIONES

---

1. No consulte con sus compañeros, el examen es estrictamente personal.
2. En caso de tener alguna consulta, levante la mano hasta que el profesor pueda atenderlo.
3. El tiempo estimado del EXAMEN (sección teórica y práctica) es máximo 2 horas.
4. El examen consta de una sección teórica y una sección práctica.
5. En la sección TEÓRICA
  - a. Utilice esferográfico para responder las preguntas correspondientes
  - b. Una vez terminado esta sección solicite al profesor la parte práctica
6. Para su entrega, debe subir al Sidweb en el apartado examen, una carpeta COMPRIMIDA con su Apellido y Nombre, que contenga:
  - a. Archivos con los modelados que se pidan.
  - b. Archivos renders de los modelos obtenidos.

1. Para que sirven los siguientes comandos en Blender (4 puntos)

[CTRL] [R] Modo Editar	
[ALT] [A]	
[M]	
[CTRL] [P] Modo Objeto	

**EXAMEN FINAL**

2. Conteste las siguientes preguntas: (36 puntos)

a. ¿Que son los materiales en Blender?

b. ¿Que son las texturas?

c. Cuál es la diferencia entre usar Blender Render (Interno) y Cycles?.

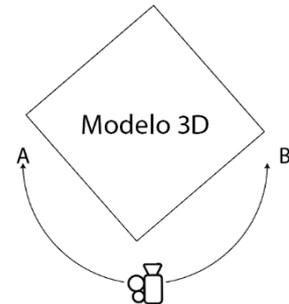
d. Para que es el mapeado UV

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL  
FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
**ANIMACIÓN 3D**  
2019 - 2T

**EXAMEN FINAL**

3. Seleccione una de las IMÁGENES que se muestra a continuación, crear **el modelo 3D, iluminar y texturizar la escena** (Busque en internet texturas similares a las aplicadas en la imagen seleccionada).

Además, **anime** la cámara, cree una trayectoria curva que vaya del punto A – punto B – punto A, enfocando al modelo 3D realizado. Se valorará el parecido a la foto, el correcto uso y combinación de las herramientas, el acabado, un **render imagen** del modelo obtenido y **render video** de la animación realizada. (60 puntos)



Se calificará bajo la siguiente rúbrica de evaluación:

	No presenta 0	INICIAL 1-5	EN DESARROLLO 6-8	DESARROLLADO 8-10
<b>MODELADO 15 puntos</b>	No presenta	Modelado poco detallado y desproporcionado.	Modelado poco detallado, pero proporcionado.	Modelado detallado, proporcionado y con atención a los pormenores
<b>ILUMINACIÓN 15 puntos</b>	No presenta	No existe un esquema de iluminación (solo coloca luces aleatorias)	Esquema de iluminación básico.	Esquema de iluminación que potencia los materiales utilizados.
<b>TEXTURIZACIÓN 15 puntos</b>	No presenta	Bajo nivel de detalles (no existe trabajo en propiedades de los materiales utilizados)	Nivel medio de detalles (Faltan texturas por aplicar en el modelo 3D, no existe trabajo en propiedades de los materiales utilizados)	Alto nivel de detalles (Todos los objetos tienen aplicados texturas similares a la muestra entregada)
<b>ANIMACIÓN 10 puntos</b>	No presenta	Anima la cámara pero no rodea al objeto completamente	Anima la cámara y rodea el objeto pero no tiene buena fluidez en la animación.	Realiza animación de la cámara de acuerdo a lo solicitado con fluidez y aplica las herramientas adecuadas.
<b>RENDER IMAGEN Y VIDEO 5 puntos</b>	No presenta	-	-	Presenta los renders solicitados