

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**EXAMEN DE PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN. MEJORAMIENTO**

Día\_\_\_\_ Mes\_\_\_\_ Año\_\_\_\_

Nombres y Apellidos

Paralelo: \_\_\_\_\_

**100**

"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 100% de la nota final.*

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

- 1. A partir del fotograma que se muestra a continuación, determine con qué técnica está realizado. Explique en qué consiste dicha técnica y comente todo lo que sepa acerca de ella (Fases de producción de, animación...) (10 puntos)**



**2. Complete el siguiente bloque de texto: (5 puntos)**

El libro "\_\_\_\_\_ " es una publicación que contiene los 12 principios de animación que desarrollaron los Nine Old Men para aplicar las físicas reales a los dibujos animados.

**3. Lea las descripciones a continuación y relaciónelas con la palabra que corresponda. (15 puntos)**

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1. Kinetoscopio     | a) Técnica de animación <i>stop motion</i> que consiste en mover cuadro a cuadro al actor y los elementos del entorno a fin de generar la ilusión de movimiento. |
| 2. Cinematógrafo    | b) Es el primer proyector de la historia del cine.   |
| 3. Pixilación       | c) Lo inventaron los hermanos Lumière.   |
| 4. Timing           | d) Lo inventó Thomas Edison.   |
| 5. Rotoscopia       | e) Principio de animación que engloba el concepto de spacing.  |
| 6. Slow in/Slow out | f) Técnica de animación que consiste en calcar, con un estilo gráfico propio, el video de imagen real con el fin de obtener un movimiento más realista.          |
| 7. Linterna mágica  | g) Principio de animación que trata la aceleración y la deceleración.  |

**4. Complete el siguiente bloque de texto: (5 puntos)**

En 1877 el fotógrafo \_\_\_\_\_, empleó una batería de 24 cámaras para grabar el ciclo de movimientos de un caballo.

**5. Rodee con un círculo la afirmación incorrecta. (10 puntos)**

- a) John Ayton Paris inventó el taumatropo para demostrar la teoría de la persistencia retiniana.
- b) La teoría de la persistencia retiniana fue la base para la creación del zoótropo.
- c) John Ayton Paris escribe "Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento"
- d) Peter Mark Rogert desarrolla la teoría de la persistencia retiniana.

**6. Rodee con un círculo la afirmación incorrecta. (5 puntos)**

La animación bajo cámara es una técnica de animación que...

- a) pertenece al stop motion y puede realizarse con recortables.
- b) se realiza con una cámara enfrente de los personajes que van a animarse.
- c) pertenece al stop motion y es la técnica con la que grabaron "El Viejo y el Mar".
- d) se realiza con una cámara situada sobre la mesa de trabajo donde se va a animar.

**7. Rodee con un círculo la afirmación correcta. (10 puntos)**

- a) El Chromatropo consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo se crea la ilusión de movimiento.
- b) El Chromatropo es un juguete óptico que lograba animar una serie de fotografías sobre una rueda giratoria con paletas.
- c) El Chromatropo es un juguete óptico formado por discos de acetato intercalables que al girar crean la ilusión de movimiento.
- d) El Chromatropo es un juguete óptico formado por discos de cristal pintados con formas abstractas.

**8. Complete el siguiente bloque de texto: (5 puntos)**

En una producción 3D, el \_\_\_\_\_, realiza el personaje mediante polígonos. Para poder animarlo necesitamos una persona que se encarga del \_\_\_\_\_, que consiste en la creación del esqueleto y los controladores.

**8. Rodee con un círculo la respuesta correcta. ( 5 puntos)**

Para planificar una animación realizamos unos esquemas que se llaman...

- a) Thumbnails
- b) Thumpreis
- c) Thurnails
- d) Thumnailes

**9. Complete el siguiente bloque de texto: (10 puntos)**

Para comenzar a animar en la técnica de 2D, primero definimos \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, que explican la acción que se va a realizar. Después realizamos los  
\_\_\_\_\_ que nos indican hacia dónde va a ocurrir esa acción y por último  
dibujamos los \_\_\_\_\_ que van a dar fluidez al movimiento.

**10. Seleccione el orden correcto en el que se lleva a cabo cada una de las actividades indicadas en una producción animada 3D. (10 puntos)**

- 1) Modelado
- 2) Investigación
- 3) Guión técnico
- 4) Animación
- 5) Guion literario
- 6) Idea
- 7) Animatec
- 8) Grabación de voces
- 9) Iluminación
- 10) Composición
- 11) Exportación
- 12) Texturización
- 13) Diseño de personajes

- A) 6, 2, 8, 12, 11, 1, 4, 7, 5, 3, 10, 13.
- B) 6, 12, 8, 4, 2, 10, 3, 6, 7, 11, 5, 13.
- C) 6, 2, 5, 3, 13, 8, 7, 1, 9, 12, 4, 10, 11.
- D) 6, 2, 3, 5, 13, 7, 8, 1, 9, 12, 4, 10, 11.

**11. Rodee con un círculo la respuesta correcta. En la animación tradicional, ¿qué herramienta le permitía al animador integrar una animación a un fondo previamente grabado o animado? (5 puntos)**

- a) El praxinoscopio
- b) El rotoscopio.
- c) El Zoótrofo
- d) El rotoscopio
- e) El traumatropo

**12. Rodee con un círculo la respuesta correcta. (5 puntos)**

En la animación digital se define a la interpolación como...

- 1) El método por el cual se anima entre dos keyframes.
- 2) El método por el cual el software interpreta el movimiento que se genera entre dos Keyframes.
- 3) El método por el cual se identifica la velocidad que hay entre cada acción guardada entre dos keyframes.
- 4) El método por el cual el software genera una animación entre dos keyframes pero que no se puede modificar posteriormente.