

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL  
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL - EDCOM  
**EXAMEN DEL PRIMER PARCIAL DE ANIMACIÓN 2D**  
MSc. Elizabeth Elizalde / MSc. Jorge Tobar

Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

Fecha: 20 de noviembre de 2018

1. Realice un mapa conceptual de los procesos que involucre un flujo de trabajo en animación 2D (30 pts).

2. La mayoría de los elementos de un arte tienen que moverse de forma grupal. ¿Qué solución propondría con la finalidad de evitar mover pieza por pieza? (10 pts)

---

---

---

---

3. Complete los siguientes enunciados (10 pts):

El formato NTSC tiene como medidas de pixeles \_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ fps.

El formato PAL tiene como medidas de pixeles \_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ fps.

4. Indique si el siguiente enunciado es Verdadero o Falso. Justifique su respuesta (10 pts).

***La composición horizontal consiste en la superposición de capas inspiradas en la cámara multiplano, desarrollada por Walt Disney.***

(                      )

---

---

---

---

***Cuando trabajo en una composición, el color de fondo de esta se comporta como el color de fondo del video exportado.***

(                      )

---

---

---

---

5. Complete la letra del concepto correspondiente (10 pts):

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| (   ) Animación tradicional | a. manejo de tres dimensiones  |
| (   ) Animación digital     | b. se dibuja fotograma por fotograma   |
| (   ) Animación 3D          | c. Elemento que determina la trayectoria en la que se moverá un objeto posteriormente. |
| (   ) Punto de anclaje      | d. se usan varios niveles de fondo con diferentes velocidades                          |
| (   ) Efecto parallax       | e. la animación se logra por interpolación en un software                              |

6. Subraye la respuesta correcta (10 pts):

**El concepto de interpolación indica que...**

- a) Se deben utilizar dos cuadros claves para que el animador realice los intermedios y de esa manera obtener el movimiento, a través de un software.
- b) Se deben utilizar dos cuadros claves en un software de animación, pero el animador debe generar los primeros de ellos para que el programa pueda generar el movimiento esperado. Es una técnica bastante imprecisa.
- c) Es el efecto que se genera en la animación digital entre dos keyframes generados de forma automática por el mismo programa.
- d) Es el efecto que se genera en la animación digital entre dos keyframes, generados previamente por el animador.

7. Seleccione la respuesta correcta para cada enunciado (10 pts):

- a.- 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. (                      )

b.- Principios de animación capaz de proyectar profundidad y perspectiva sin alterar la lógica de su forma. ( )

c.- Concepto que por el cual se identifican las acciones principales de los movimientos de un objeto. ( )

d.- Es la primera prueba para medir el tiempo de las acciones con la sincronización del sonido. ( )

*Acción secundaria - Puesta en escena - Dibujos sólidos - Arcos - Exageración - Timing  
Animatic - Anticipación - Acción secundaria – Cuadros claves*

8. Subraye la respuesta correcta (10 pts):

**Una vez definidos los fotogramas por segundo (frame rate) en la composición de una animación, para lograr que una acción sea más rápida, debo:**

Alejar los fotogramas clave en la línea de tiempo

Acercar los fotogramas clave en la línea de tiempo

Duplicar los fotogramas clave al final de la animación

Agregar nuevos fotogramas claves al inicio o al final de la animación