

# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

## Curso ANIMACIÓN I

### Evaluación: Examen\_Mejoramiento

#### Pregunta - (0.0 punto(s))

“Yo declaro que he sido informado y conozco las normas disciplinarias que rigen a la ESPOL, en particular el Código de Ética y el Reglamento de Disciplina.  
Al aceptar este compromiso de honor, reconozco y estoy consciente de que la presente evaluación está diseñada para ser resuelta de forma individual; que puedo comunicarme únicamente con la persona responsable de la recepción de la evaluación; y que al realizar esta evaluación no navegaré en otras páginas que no sean las páginas de Aula Virtual/plataforma de la evaluación; que no recibiré ayuda ni presencial ni virtual; que no haré consultas en libros, notas, ni apuntes adicionales u otras fuentes indebidas o no autorizadas por el evaluador; ni usaré otros dispositivos electrónicos o de comunicación no autorizados. Además, me comprometo a mantener encendida la cámara durante todo el tiempo de ejecución de la evaluación, y en caso de que el profesor lo requiera, tomar una foto de las páginas en las que he escrito el desarrollo de los temas y subirla a Aula Virtual/plataforma de la evaluación, como evidencia del trabajo realizado, estando consciente que el no subirla, anulará mi evaluación.  
Acepto el presente compromiso, como constancia de haber leído y aceptado la declaración anterior y me comprometo a seguir fielmente las instrucciones que se indican para la realización de la presente evaluación (incluyendo los requisitos de uso de la tecnología).  
Estoy consciente que el incumplimiento del presente compromiso, anulará automáticamente mi evaluación y podría ser objeto del inicio de un proceso disciplinario.”

- Acepto

#### Pregunta - (5.0 punto(s))

Seleccione la respuesta correcta:

La persistencia retiniana o de la visión...:

- Es un fenómeno óptico, consistente en la observación de una secuencia de imágenes entrelazadas a una determinada velocidad.
- Fue una teoría desarrollada por John Ayrton Paris.
- La descubrió casualmente Peter Mark Roget y le sirvió para crear su taumatropo.
- Es un fenómeno óptico por el cual la retina conserva durante cierto tiempo la impresión de las imágenes.

#### Pregunta - (5.0 punto(s))

¿En qué consiste la Pixilación?, ¿En cuál de las técnicas de animación se encuentra englobada?

Seleccione la respuesta correcta.

- Dentro de la animación stop motion, encontramos la técnica de la pixilación que se realiza a partir de reajustar los frames de un video rodado a 24FPS.
- La pixilación es una técnica de animación bajo cámara que utiliza maquetas tridimensionales como fondos.
- Dentro de la animación bidimensional podemos encontrar la pixilación, técnica animada que se vale de los objetos del entorno para generar movimiento.
- La pixilación es una técnica de animación stop motion que consiste en mover cuadro a cuadro al actor y los elementos del entorno a fin de generar la ilusión de

movimiento.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Señale la opción incorrecta:

La rotoscopia es:

- Una técnica de animación que requiere de la destreza del dibujo para poder realizarse.
- Una técnica de animación que podemos englobar en la tradicional, donde se dibuja sobre un video previamente grabado.
- En partes, se utilizó en la película de Disney, "Blancanieves".
- Es una técnica de animación donde podemos aplicar un estilo de dibujo cartoon o realista.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Seleccione la respuesta correcta para completar el siguiente texto:

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 donde va a ocurrir esa acción y por último dibujamos los \_\_\_\_\_ que van a dar fluidez al movimiento.

- Los key frames o fotogramas clave; thumbnails; in-betweens
- Los fotogramas clave o keyframes; breakdown; Inbetweens
- Breakdown; key frame o clave; InBetweens
- Los fotogramas clave o keyframes; Inbetweens; Breakdowns

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Seleccione la respuesta correcta a partir de la observación de la imagen:



- El fotograma pertenece a una película realizada con la técnica del stop motion, realizada bajo cámara y con pintura.
- El fotograma pertenece a una película realizada con la técnica bajo cámara de recortes
- El fotograma pertenece a una película realizada con acuarelas en formato bidimensional
- El fotograma pertenece a una película rodada con la técnica de la pixilación de

pintura

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

¿Quién fue la persona que comenzó a desarrollar el 3D, creó la primera animación realizada netamente de manera digital y que actualmente es cofundador de Pixar? Seleccione la respuesta correcta:

- Ed Catmull
- Richard Williams
- Stuart Blackton
- John Lasseter

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Dentro de la producción de animación existen tres fases diferenciadas, que se comparten con el cine de actores: La preproducción, donde se investiga y realiza el guion; la producción (que varía en ocasiones dependiendo de la técnica) y la postproducción, donde se anima.

- Verdadero
- Falso

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

En una producción animada el audio (diálogos, música) se graban...

Seleccione la opción correcta:

- En la etapa de preproducción ya que las voces y la interpretación del actor son claves para la posterior animación de los personajes y la música puede ayudar a los animadores a concebir ideas más claras.
- En la etapa de postproducción para montarlos posteriormente en el corte final.
- En la etapa de producción, después de haber hecho el animatic general de la película.
- En la etapa de preproducción, antes de la creación del guión, que se desarrollará en base al audio grabado.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

El método del blocking es el método que realizamos para animar en algunas técnicas. Este método consiste en partir de las poses claves (key) e intercalarlas. Seleccione la afirmación incorrecta.

- Los In Between los realizamos para dar fluidez a la animación. Es lo último que hacemos, ya que comenzamos por los Key para posteriormente realizar los Breakdown, que nos señalan la pose a la que vamos a llegar.
- En el blocking realizamos primero los Key, que señalan la pose a la que vamos a llegar. Después realizamos los Breakdown, que nos explican la historia y por último, realizamos una intercalación para dar fluidez a la animación, con los In Between.
- Los Breakdown los realizamos en segundo lugar. Lo primero que realizamos son los Key y lo último, los In Between, que dan fluidez a la animación.
- Para realizar el blocking, primero realizamos los Key, que explican la historia. Después los Breakdown y por último, los In between.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

El timing es...

Seleccione la respuesta correcta.

- Uno de los principios de animación que solo se puede aplicar en animación tradicional y que consiste en el estudio de la duración de cada acción de nuestro personaje.
- Uno de los principios de animación que consiste en el reconocimiento de la duración de cada acción de nuestro personaje. Puede ser utilizado en todas las técnicas de animación excepto en el stop motion.
- Uno de los principios de animación que se basa en el estudio del tiempo de las acciones que realizan los personajes dentro de nuestras escenas. Es un principio universal así que puede ser aplicado en cualquier técnica de animación.
- Uno de los principios de animación desarrollados por Ollie Johnston y Frank Thomas en su libro "the ilusión of life" que estudia las acciones de los personajes y el tiempo de las mismas y que solo pueden ser aplicados en animación tradicional.

### Pregunta - (5.0 punto(s))

Seleccione la afirmación incorrecta:

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

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

### Pregunta - (5.0 punto(s))

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

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

- 6, 2, 5, 3, 13, 8, 7, 1, 9, 12, 4, 10, 11.
- 6, 2, 3, 5, 13, 7, 8, 1, 9, 12, 4, 10, 11.
- 6, 12, 8, 4, 2, 10, 3, 6, 7, 11, 5, 13.

- 6, 2, 8, 12, 11, 1, 4, 7, 5, 3, 10, 13.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Seleccione la respuesta correcta:

El detonante de la película Vals con Bashir es el momento en el que el personaje central toma conciencia de que existen ciertos pasajes de su vida que no logra recordar. Esto lo lleva a iniciar una serie de entrevistas con aquellas personas que estuvieron con él durante ese período. ¿Qué explicación se da dentro del film para esos espacios vacíos en la memoria y la falta de la misma, en el protagonista?

- Es un mecanismo de defensa que ayuda a seguir adelante tras vivir experiencias traumáticas.
- Una amnesia pasajera ocasionada por un golpe producido en la guerra.
- Pérdida de tejido cerebral por parte del protagonista a causa de un accidente durante la contienda.
- Es una amnesia que el protagonista desconoce tener y que le sucede debido a una enfermedad degenerativa que se presenta tras su participación en el conflicto armado

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Señale la respuesta correcta:

- En una producción animada siempre son comunes las etapas de preproducción, producción y postproducción.
- La Producción depende de la técnica en la que se esté trabajando y suele ser lo primero que se realiza
- La etapa de preproducción es común a todas las técnicas pero se maneja de manera diferente en animación tradicional, con acetatos.
- En la postproducción se graban los audios, esenciales para poder animar correctamente.

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Seleccione la respuesta correcta para rellenar los huecos:

El/La ..... consiste en una referencia visual animada en donde el ..... es utilizado como base y nos da información fiel de distribución de espacios, planimetría, angulación, movimientos de cámara y animación básica de personajes.

- animatic; storyboard
- storyboard;animatic
- animatic; guion
- guion gráfico; animatic

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Escoja la respuesta correcta:

¿En qué contexto comienza desarrollándose la película de *Persépolis*?

- La historia comienza desde la revolución islámica hasta nuestros días.
- La historia comienza con el detonante de la Guerra de Irak y prosigue hasta la actualidad
- La historia se desarrolla durante la ocupación Talibán en Afganistán
- La historia comienza en la revolución iraní durante la Guerra Fría

**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Seleccione la o las respuestas correctas a partir de la observación de la imagen:



**Pregunta - (5.0 punto(s))**

Indique si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:

Lo primero que se debe hacer al comenzar una producción animada es establecer unos personajes para poder hacer un storyboard y una animática que nos ayudará a entender la película en términos generales, para después pasar a la fase de producción.

- Verdadero
- Falso

**Pregunta - (10.0 punto(s))**

Seleccione la respuesta correcta:

1. Pose a) Nos permite previsualizar un guión, convirtiéndolo en un guión gráfico.
2. Praxinoscopio b) Es esencial trabajar la silueta para que funcione correctamente, en animación.
3. Kinetoscopio c) Primer proyector de cine.
4. Spacing d) Pertenece a la fase de producción en la técnica del stop motion.
5. Modelmaker e) En un período de la historia comenzó a utilizarse para realizar fantasmagorías.
6. Linterna mágica f) Consta de un tambor giratorio con espejos en su interior.
7. Animática g) Principio cuya finalidad es reforzar la acción que realiza el personaje.  
h) Patentado por Thomas Edison  
i) Persona encargada de colocar los decorados en el set de una producción stop motion  
j) Inventado por Émile Reynaud.  
k) Principio de animación que nos ayuda a establecer correctamente el tiempo que durará la acción.  
l) Se realiza en la fase de la preproducción y nos ayuda a visualizar correctamente los tiempos globales de nuestra película antes de animar.  
m) Nos ayuda a establecer las frenadas y aceleraciones dentro de la animación.

- 1-B;2-F J;3-H;4-M;5-D;6-CE;7-L
- 1-B;2-C J;3-E;4-M;5-D;6-F;7-L
- 1-B;2-C J;3-H;4-M;5-D;6-CE;7-L
- 1-B;2-F J;3-E;4-M;5-D;6-C;7-L