

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1.- A continuación, se explica el flujo de trabajo óptimo para un rigging de personaje, pero falta explicar dos pasos o fases. Completa la explicación:
(0,30 puntos total pregunta) → Fase 3 (0,20 puntos) y Fase 6 (0,10 puntos)

FASE 1: Análisis de los requerimientos del rigging en función de la acción o cometido. Y análisis y optimización (si fuera preciso) de la geometría de la malla del personaje u objeto.

FASE 2: Realizar la estructura básica de huesos teniendo en cuenta las jerarquías y el parenting.

FASE 3:

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

FASE 4: Constraints y restricciones: en esta etapa se analiza la necesidad de añadir constraints (modificadores especiales) para añadir funcionalidad y, si es preciso, huesos u objetos suplementarios necesarios para su manejo, como en el caso de las IK's. También se analiza la conveniencia de bloquear determinados movimientos y/o rotaciones en diversos ejes (restricciones)

FASE 5: Drivers; para automatizar determinados procesos y acciones. También son necesarios si se pretende crear una interfaz profesional con switchers (conmutadores).

FASE 6:

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS


245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

2.- Explica el flujo de trabajo a emplear si queremos modelar un personaje para un videojuego, pensando en optimizar al máximo el rendimiento en el futuro motor de videojuegos en tiempo real, y tratando de que tenga una buena apariencia. (0,20 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

3.- Responda de forma concreta a los siguientes apartados relacionados con la notación musical: (0,20 puntos total pregunta) (0,05 por apartado)

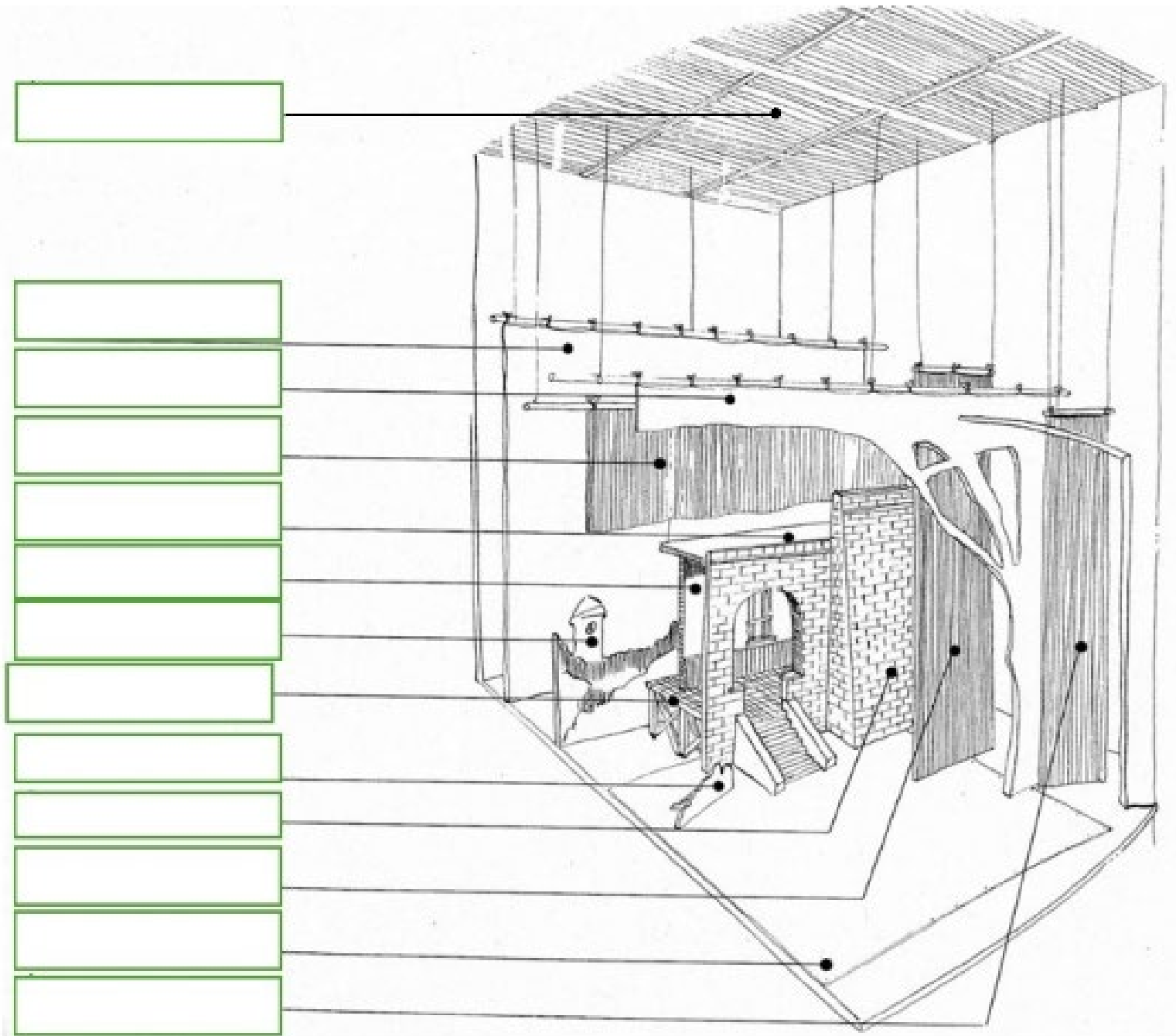
- a) ¿Cuánto incrementa una nota un sostenido (**#**)? ¿Y un bemol (**b**)?
- b) ¿Qué efecto tiene un **puntillo** sobre una figura musical?
- c) ¿Qué función tienen los **arcos de ligadura**?
- d) ¿Qué indica el símbolo  (calderón)?

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

4.- Escribe en la casilla asignada para la respuesta cada parte de los espacios escénicos de forma correcta.

(0,50 puntos total pregunta) (0,025 por casilla respondida correctamente)



MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

6.- Un conductor de 100 ohmios desarrolla una energía eléctrica de 500 joules en 5 seg. Calcula la intensidad de la corriente que lo atraviesa.

(0,10 puntos)

7.- En los extremos de un conductor de 20 ohmios, hay una diferencia de potencial de 20 voltios. Calcula el tiempo que la corriente eléctrica emplea en efectuar un trabajo de 800 joules. (0,10 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

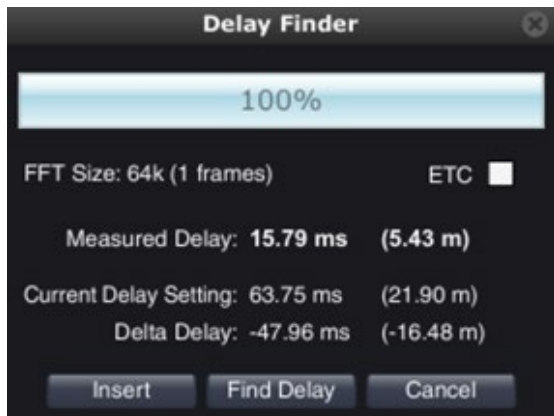
8.- Un alambre de 4 metros de longitud, tiene un diámetro de 1 mm y una resistividad de $0.02 \text{ W. mm}^2 / \text{m}$. Si en sus extremos hay una diferencia de potencial de 10 voltios, calcula la intensidad de la corriente que lo atraviesa. (0,30 puntos)

9.- Para sonorizar un espectáculo hemos empleado una configuración de subgraves en línea. Partiendo de una velocidad de propagación del sonido de 340 m/s y de una frecuencia de corte de la vía en 85 Hz, ¿a qué distancia debemos separar los altavoces para producir un desfase de 180° en los laterales y evitar cancelaciones en la zona de audiencia? (0,10 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1A – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

10.- En un festival de música, queremos alinear en tiempo el sistema de relevo con el sistema principal. Después de colocar el micrófono de medición en las últimas filas, hemos sincronizado la señal de referencia con el sistema principal. Después hemos medido el sistema de relevo y el analizador de doble canal nos ha mostrado los siguientes datos. ¿Qué procesamiento debemos aplicar para que ambos sistemas queden alineados temporalmente? (0,10 puntos)



11.- Un altavoz colocado en campo libre genera un nivel de presión sonora de 100 dB SPL a una distancia de 2 metros. ¿Cuál será el nivel de presión sonora (en dB SPL) a una distancia de 5 metros del altavoz, suponiendo propagación esférica sin reflexiones? (0,10 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

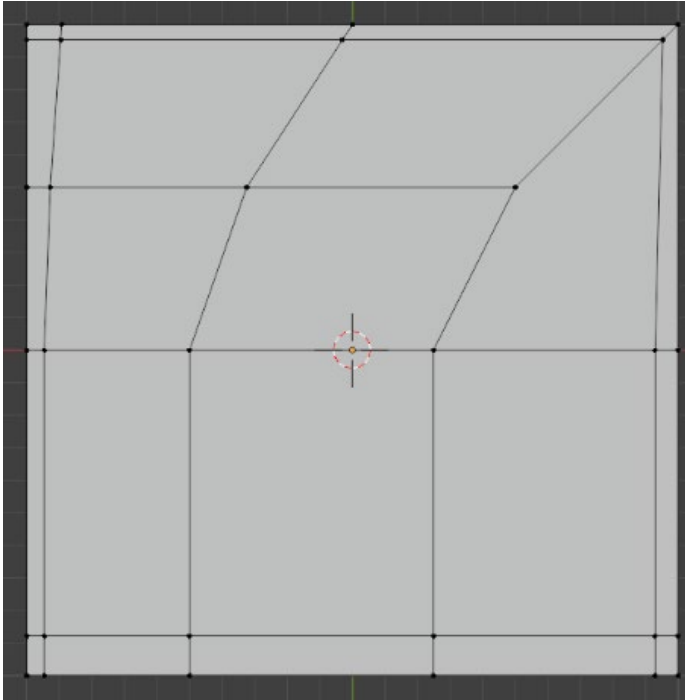
245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1. ¿Qué es el 'blocking' en animación y qué es lo que se pretende principalmente con él? (0,10 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

2. Tenemos el siguiente plano en el que hemos cortado la geometría para que todos los polígonos sean quads. Dada la topología que tiene, ¿Qué forma adoptaría al aplicar el modificador 'Subdivision Surface' con dos iteraciones? Explica brevemente por qué y dibújalo. (0,40 puntos)



MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

3.- Atendiendo a los intervalos en una escala mayor desarrolla los siguientes puntos: (0,20 puntos total pregunta) (0,05 por apartado)

a) Señala la estructura de intervalos (tonos y semitonos) que define una escala mayor diatónica.

b) Escribe las notas que conforman la escala mayor comenzando desde Fa.

c) Justifica el uso de alteraciones, si las hubiera, para ajustarse al patrón de la escala mayor.

d) Verifica que la secuencia obtenida respeta el patrón de intervalos definido en el apartado a).

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

4.- Averigua la abertura efectiva necesaria para conseguir un número $f/2$ en un objetivo de 800 mm de distancia focal. (0,10 puntos)

5.- Responde a las siguientes cuestiones sobre ajustes de equipos de captación de imagen: (0,40 puntos total pregunta) (0,10 por apartado)

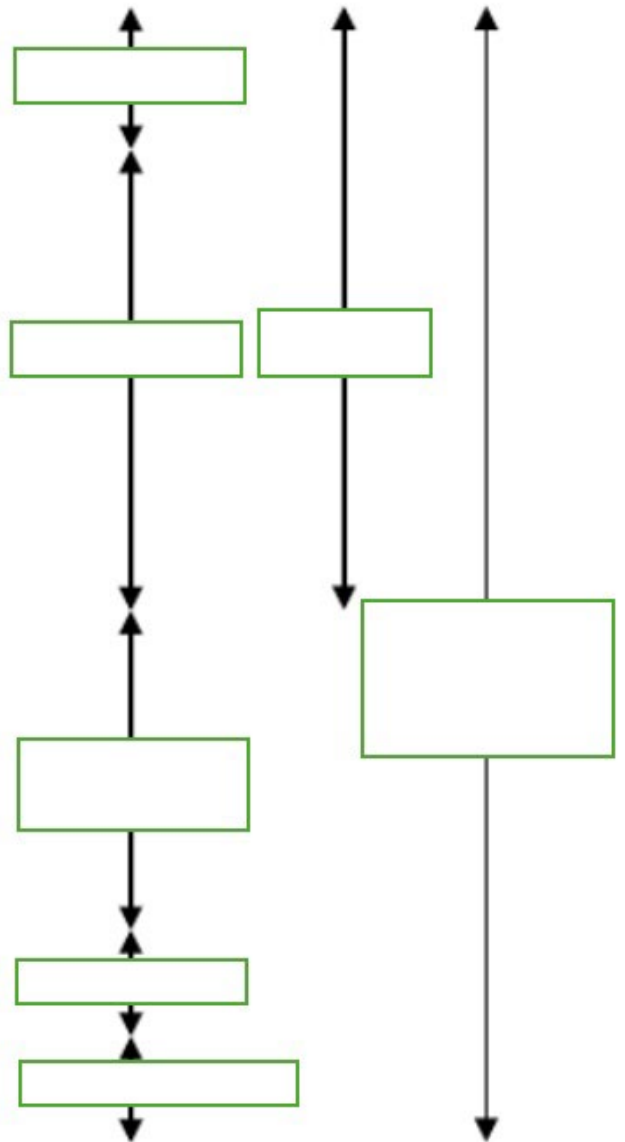
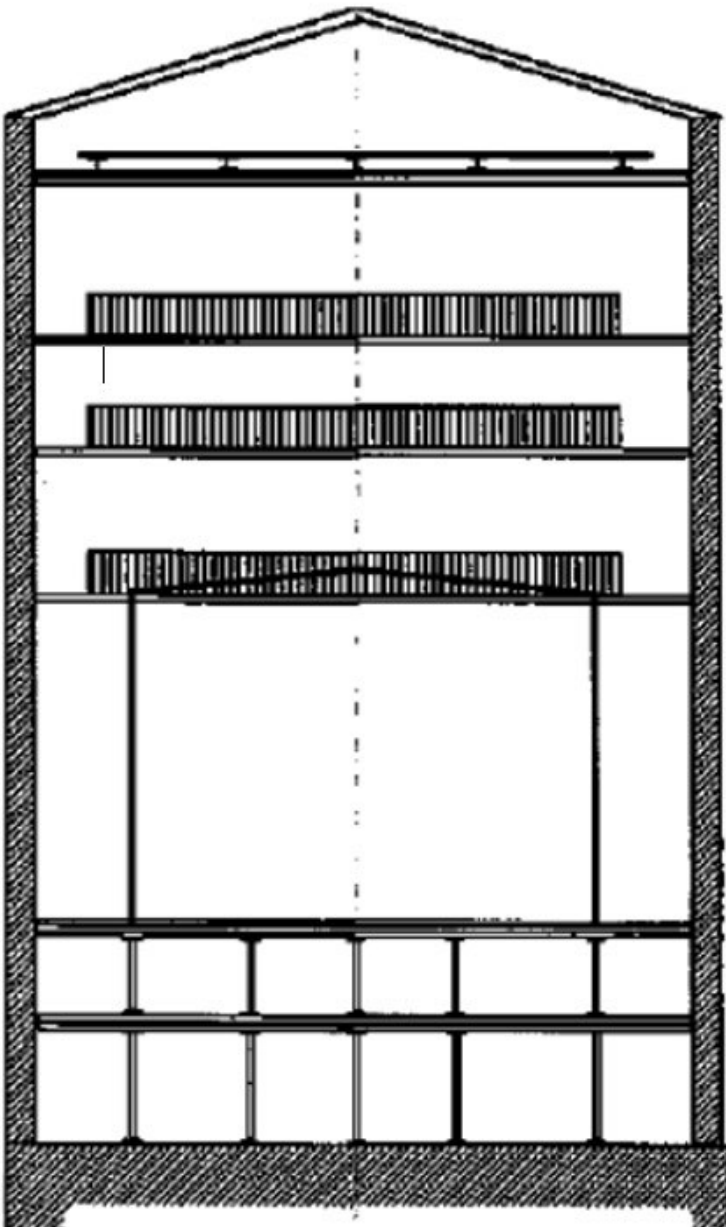
- a) ¿Qué nombre reciben las cámaras fijas instaladas sobre paredes u otras superficies fijas y dirigidas por control remoto con el que podemos controlar la panorámica horizontal y vertical, así como la distancia focal (normalmente utilizadas en realización multicámara discreta para realizar programas como *First Dates*)? _____
- b) Los dos códecs de intermediación más utilizados en el ámbito profesional son: _____
- c) ¿Qué relación de aspecto tiene el formato Panorámico americano (*American Widescreen*)? _____
- d) ¿Qué nombre reciben las ópticas *zoom* que mantienen el enfoque bloqueado a pesar de variar la distancia focal? _____

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

6.- Escribe dentro de las casillas asignadas a las respuestas, el nombre de cada parte de los espacios escénicos.

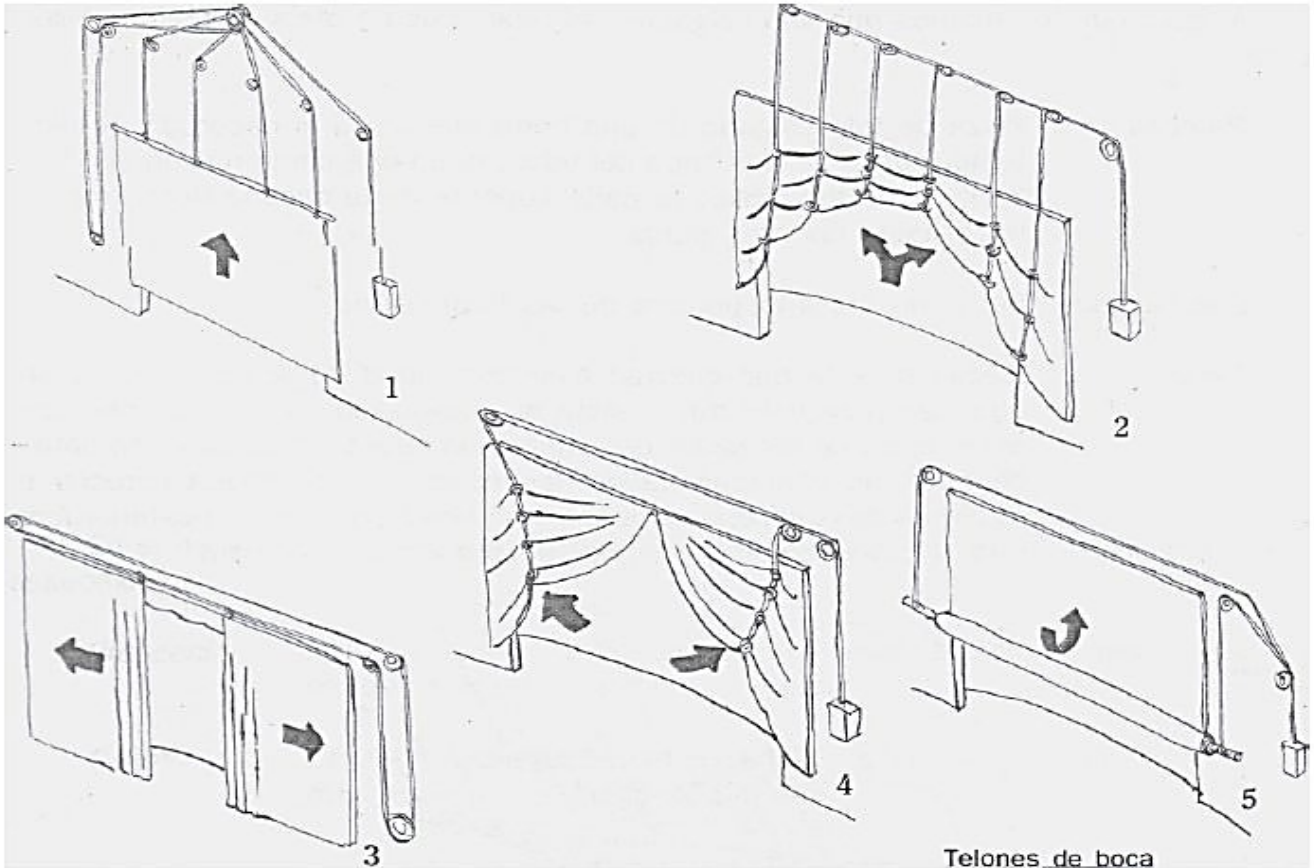
(0,35 puntos total pregunta) (0,05 por apartado)



MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

7.- Escribe el nombre correcto de los siguientes modelos de telón de boca según su abertura (0,15 puntos total pregunta) (0,03 por apartado)



1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

8.- ¿Cuál es la intensidad luminosa de una lámpara que produce una iluminación de 40 Lm/m^2 en un punto a $1,5 \text{ m}^2$ de distancia? (0,10 puntos)

9.- Tenemos una lámpara que emite un flujo luminoso de 1200 Lm, uniformemente distribuido en una esfera. ¿Cuál es la intensidad luminosa? ¿Cuál es la iluminancia a 1 metro? ¿Y a 5 metros? (0,20 puntos)

10.- Calcula la intensidad luminosa de una bombilla cuya potencia es 120W, si su rendimiento luminoso es igual a 11 lm/W. (0,20 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1B – SUPUESTOS

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

11.- En un concierto al aire libre hemos decidido reforzar el área más lejana del público colocando un sistema de relevo a 50 metros del sistema principal. Partiendo de una temperatura ambiental de 30 °C, ¿cómo alinearemos temporalmente ambos sistemas de sonido en esta área de audiencia? (0,10 puntos)

12.- Si dos cajas acústicas están alineadas temporalmente en un punto de escucha y se aplica un retardo de 8 milisegundos a una de ellas, ¿a qué frecuencia se producirá un desfase de 180° entre ambas señales en ese punto? (0,10 puntos)

13.- En un ecualizador gráfico o paramétrico de una mesa de mezclas o de un procesador de sistemas, ¿cuál es el valor del factor Q correspondiente a un ancho de banda de dos octavas? (0,10 puntos)

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1. En el diagrama de representación de las curvas MTF (*Modulation Transfer Function*) de un objetivo, el eje horizontal representa:

- A) La nitidez del objetivo
- B) El contraste del objetivo
- C) Los números f o números T
- D) La distancia del centro a la periferia del objetivo

2. ¿Cuál de las siguientes opciones se corresponde con el formato de una pulgada de un sensor digital de captación de imágenes?:

- A) 2,54 cm
- B) 16 mm
- C) 36 mm
- D) 43,26 mm

3. La resolución de un objetivo se expresa en:

- A) Píxeles
- B) Números f o números T
- C) Sensibilidades ISO
- D) Líneas por milímetro

4. En una cámara de vídeo, ¿a qué porcentaje se ajusta el zebra para calibrar la exposición correcta de la piel humana caucásica?

- A) Entre el 40% y el 50%
- B) Entre el 50% y el 60%
- C) Entre el 60% y el 70%
- D) Entre el 70% y el 80%

5. El monitor en forma de onda (WFM) representa las unidades IRE:

- A) En el eje vertical
- B) En el eje horizontal
- C) En una escala del 0 al 20
- D) En una escala del 0 al 50

6. El monitor en forma de onda (WFM) representa los tonos oscuros de la imagen:

- A) En la parte derecha del diagrama
- B) En la parte izquierda del diagrama
- C) En la parte inferior del diagrama
- D) En la parte superior del diagrama

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

7. En el *false color*, el color que se utiliza como referencia para saber que la piel humana caucásica está bien expuesta es el:

- A) Azul marino
- B) Verde lima
- C) Rojo
- D) Amarillo

8. El vectorscopio:

- A) Representa en fase o ángulo el matiz y la saturación en amplitud
- B) Representa en fase o ángulo la saturación y el matiz en amplitud
- C) Representa en fase o ángulo el brillo y el matiz en amplitud
- D) Representa en fase o ángulo el brillo y la saturación en amplitud

9. En el vectorscopio, el tono ideal de la piel humana caucásica se indica con una línea a 45°:

- A) Entre el rojo y el magenta
- B) Entre el rojo y el verde
- C) Entre el rojo y el azul
- D) Entre el rojo y el amarillo

10. Si escogemos el número f más alto (diafragma más cerrado) en un objetivo, como efecto colateral se puede generar el fenómeno de la:

- A) Refracción
- B) Polarización
- C) Difracción
- D) Reflexión

11. A mayor distancia focal:

- A) Mayor ángulo visual
- B) Menor ángulo visual
- C) Mayor profundidad de campo
- D) Menor magnificación

12. A menor distancia focal:

- A) Mayor profundidad de campo
- B) Menor profundidad de campo
- C) Menor ángulo visual
- D) Mayor magnificación

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

13. A mayor distancia focal:

- A) Mayor diafragma
- B) Mayor profundidad de campo
- C) Menor magnificación
- D) Mayor magnificación

14. A menor número f:

- A) Mayor profundidad de campo
- B) Menor profundidad de campo
- C) Menor cantidad de luz entra al sensor
- D) El número f no afecta a la profundidad de campo

15. A menor distancia de enfoque:

- A) Mayor profundidad de campo
- B) Menor profundidad de campo
- C) Mayor ángulo visual
- D) Menor magnificación

16. Si cambiamos de distancia focal pero no variamos la distancia sujeto-cámara:

- A) La profundidad de campo varía pero la perspectiva no cambia
- B) La profundidad de campo y la perspectiva varían
- C) La profundidad de campo no varía y la perspectiva tampoco
- D) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta

17. La resolución horizontal 4K UHD es:

- A) 4096
- B) 3840
- C) 2048
- D) 1920

18. ¿Qué señal de vídeo de las siguientes tiene peor calidad?

- A) RGB
- B) Vídeo por componentes (*Component*)
- C) Vídeo separado (*S-Video*)
- D) Vídeo compuesto (*Composite*)

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

19. Actualmente, ¿qué tarjetas de memoria presentan una mayor tasa de transferencia?

- A) SD HC
- B) SD XC
- C) CFast
- D) CFExpress

20. En el submuestreo de color, el único parámetro que nunca se restringe es:

- A) Pr
- B) Pb
- C) Cr
- D) Y

21. ¿Qué conector ha sustituido al Triax o triaxial para comunicar las cámaras de televisión con la CCU (*Camera Control Unit*)?

- A) Multicore
- B) Firewire
- C) Fibra (*fiber*)
- D) Thunderbolt

22. ¿Qué sistema de color implica interpolación?

- A) El prisma dicróico
- B) El filtro Foveon
- C) El filtro Bayer
- D) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta

23. El rigging, en animación, consiste en:

- A) Crear la malla base
- B) Asignar materiales
- C) Preparar el modelo para animación con huesos
- D) Renderizar el personaje

24. En animación, una “IK” se usa para:

- A) Controlar objetos estáticos
- B) Simular colisiones
- C) Controlar cadenas de huesos desde el extremo
- D) Hacer '*blend shapes*'

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

25. Si una animación se ve robótica y lineal, puedes:

- A) Usar motion blur
- B) Aumentar los FPS
- C) Aplicar easing y curvas suaves
- D) Usar más polígonos

26. En animación por *keyframes*, una curva de tipo “Bezier” permite:

- A) Transiciones suaves
- B) Velocidad constante
- C) Saltos abruptos
- D) Simulaciones físicas

27. El “ambient occlusion” sirve para:

- A) Reflejar luz directa
- B) Simular sombras suaves en esquinas
- C) Agregar brillo
- D) Activar HDRI

28. ¿Cuál es una ventaja de los motores rasterizados sobre los de ray tracing?

- A) Iluminación global
- B) Reflejos precisos
- C) Tiempo de render mucho menor
- D) Mejor resolución

29. En modelado y 3D, el término “LOD” significa:

- A) Light on demand
- B) Level of Detail
- C) Layer of Design
- D) Loop on Deform

30. Un “driver” en animación se usa para:

- A) Renderizar rápido
- B) Simular físicas
- C) Controlar un valor con otro
- D) Exportar texturas

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

31. Una cámara ortográfica en 3D se usa para:

- A) Simular perspectiva
- B) Eliminar la perspectiva
- C) Tracking real
- D) Simulación de cámara física

32. Un cliente te entrega un archivo con un modelo en alta resolución que necesita correr en tiempo real en Unreal Engine. ¿Qué pasos seguirías?

- A) Usar Subdivision Surface
- B) Aplicar retopología y baking de mapas
- C) Convertir a STL y rehacer
- D) Aplicar textura plana

33. Durante el rigging, al mover el brazo de un personaje, también se deforma el pecho. ¿Qué deberías revisar?

- A) Los keyframes
- B) El tipo de hueso usado
- C) La asignación de pesos (weight painting)
- D) Las texturas del torso

34. Un personaje animado se mueve correctamente en Blender, pero en Unity está desplazado o flotando. ¿Qué puede estar mal?

- A) Textura mal exportada
- B) Pivote mal colocado o escala incorrecta al exportar
- C) Material de baja calidad
- D) Falta de shape keys

35. En una producción animada, se trabaja tanto en Blender como en Maya. El director de animación pide un "previsualizado rápido" de una escena compleja con personajes, luces y cámaras. ¿Qué harías?

- A) Usar render por capas
- B) Renderizar en Cycles a máxima calidad
- C) Hacer un viewport render en Blender, o un Playblast en Maya
- D) Grabar la pantalla en Blender

36. Tenemos una animación de una acción que resulta demasiado lenta, para arreglarla...

- A) Mantengo el timing pero, modifico la curva de Bézier para que acelere.
- B) Acorto el timing para que dure menos
- C) Alargo el timing para que dure menos
- D) Mantengo el timing pero acorto el spacing para acelerarla

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

37. El timing es, respecto del spacing...

- A) Inverso
- B) Simétrico
- C) Equidistante
- D) No tienen nada que ver timing y spacing en animación

38. En cuanto al timing de una acción, ¿podemos decir que siempre coincide el render final con lo que ves en el viewport de tu aplicación al animar en tiempo real?

- A) Depende de la cantidad de geometría implicada y el tipo de visualización escogido. Es posible que se ralentice la reproducción en el viewport a tiempo real, pero no se puede hacer nada.
- B) Depende de la cantidad de geometría implicada y el tipo de visualización escogido en el viewport. Hay 'herramientas' para que la velocidad de reproducción y el timing se ajusten a lo que será el render final.
- C) Lo que ves en el viewport al animar y el render final siempre va a coincidir en cuanto a timing y velocidad de reproducción. No hay de qué preocuparse.
- D) Ninguna de las anteriores es cierta.

39. En el modelado 3D, la topología...

- A) Es la forma que adopta el modelo visto desde arriba
- B) Es la estructura de vértices, aristas y polígonos que conforman la malla del objeto 3D que estamos modelando
- C) Es la estructura del objeto 3D que estamos modelando, en cuanto a las proporciones que tiene respecto de su referente.
- D) Es la disposición de la malla una vez desplegada para sacar las UV's y texturizarla.

40. Un 'Pole', en el Modelado y Esculpido digital 3D es...

- A) Un vértice en el que confluyen cuatro aristas
- B) Un vértice en el que confluyen cinco o más aristas
- C) Un vértice situado en una posición óptima
- D) No existe tal término en el Modelado y esculpido Digital 3D

41. La animación en 3D consiste en...

- A) La variación en el tiempo de cualquier propiedad de un objeto 3D
- B) La variación en el tiempo de las 'transforms' (locate, rotate, scale) de un objeto 3D
- C) La variación en el tiempo de las coordenadas y ubicación de un objeto 3D
- d) Ninguna de las anteriores es válida

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

42. En la animación 2D, el rigging...

- A) Utiliza huesos y parenting, como en la animación 3D
- B) Utiliza huesos, pero no el parenting
- C) En animación 2D no se realiza rigging. Sólo se hace en 3D
- D) Utiliza el parenting, pero no los huesos

43. ¿Qué es la animación limitada?

- A) Una animación que dura poco tiempo
- B) Una técnica de animación que optimiza recursos, reutilizando y estructurando elementos
- C) Una animación protegida por derechos de autor
- D) Una primera versión de la animación antes del resultado final

44. ¿Se puede hacer un rigging en 3D sin utilizar los huesos?

- A) No, imposible. Rigging es sinónimo de huesos
- B) Sí, utilizando otros elementos y herramientas del rigging
- C) Sí, pero siempre perderemos mucha funcionalidad
- D) Los huesos son una cosa y el rigging otra. No tienen nada que ver.

45. En los principios de animación, la animación secundaria consiste en...

- A) Una acción que va a continuación de la principal
- B) Una acción que refuerza a la principal
- C) A y B son necesariamente ciertas
- D) Ninguna de las anteriores

46. El Gimbal Lock es un efecto que se produce cuando rotas cualquier vértice o entidad en el eje Y 90/-90 grados. La consecuencia de esto es que el eje X y el Z acaban apuntando en la misma dirección, con lo que pierdes el control sobre ellos. Y esto ocurre con cualquier paquete de animación (3D Studio MAX, Maya, Blender...). Por eso una de las formas que se proponen para acabar con el problema del Gimbal Lock en los motores de render como unity 3D es el uso de...

- A) Euler XYZ
- B) Euler YXZ
- C) Quaternions
- D) Rotación Gausiana

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

47. ¿Qué nos indican las ‘normales’ de las caras (polígonos) en el modelado 3D?

- A) La ausencia de shading en las mismas
- B) La orientación de las mismas
- C) Desde dónde llega la luz principal a las mismas
- D) Hacia donde refleja la luz principal desde las mismas

48. ¿Qué tipografía se utiliza para presentar un guion literario de ficción?

- A) Arial o Arial Nova con cuerpo de letra 12.
- B) Times New Roman con cuerpo de letra 14.
- C) Courier o Courier New con cuerpo de letra 12.
- D) Cualquier tipografía es válida siempre que sea legible y a un tamaño razonable

49. Un guion literario se escribe siempre en:

- A) Presente.
- B) Pasado.
- C) Futuro.
- D) Para lo que ocurre en el momento actual se utilizará el presente, para los *flash-backs* el pasado y para los *flash-forward* el futuro

50. En un guion literario, el interior de un coche se describe como una escena:

- A) INT.
- B) EXT.
- C) INT./EXT. o I/E.
- D) Cuando la localización es el interior de un vehículo se omite si la escena es EXT. o INT.

51. Dentro del montaje y producción técnica de un espectáculo existen diferentes roles. Entre ellos está el de Backliner, que se encarga de...

- A) Realizar las funciones de jefe de equipo de rigging
- B) Los aspectos relacionados con los instrumentos musicales
- C) Operar los equipos técnicos de iluminación, de realizar la mezcla de sonido o los monitores, o llevar a cabo la realización de los equipos de vídeo en las consolas
- D) Montar y desmontar las estructuras modulares sin realizar trabajos en altura

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

52. ¿Qué Real Decreto establece las disposiciones mínimas de seguridad y salud para la utilización por los trabajadores de los equipos de trabajo?

- A) Real Decreto 842/2002
- B) Real Decreto 314/2006
- C) Real Decreto 1215/1997
- D) Real Decreto 1686/2011

53. Hay una norma por la que se regula la utilización civil de las aeronaves pilotadas por control remoto. Es el caso del uso de drones. Estamos hablando del...

- A) Real Decreto 1036/2017
- B) Real Decreto 453/2010
- C) Real Decreta 499/2024
- D) Real Decreto 1129/2010

54. La Ley Orgánica 3/2018 se refiere a ...

- A) Defensa de la propiedad intelectual
- B) Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales
- C) Protección contra la contaminación acústica
- D) Comunicación y audiovisuales

55. El Real Decreto 989/2015 recoge...

- A) La colocación de extintores y fuentes de seguridad contra incendios en salas y espectáculos
- B) El peso permitido para las estructuras en las diferentes superficies en la celebración de eventos y espectáculos
- C) Los aforos máximos permitidos en todo tipo de espectáculos y eventos
- D) La utilización de los artículos de pirotécnica en los espectáculo o eventos

56. En espectáculos, la Norma Básica de Autoprotección de los centros, establecimientos y dependencias dedicados a actividades que puedan dar origen a situaciones de emergencia, queda plasmada en...

- A) El Real Decreto 1583/2012
- B) La Ley Orgánica 30/2020
- C) El Real Decreto 393/2007
- D) La Ley Orgánica 3/2022

57. ¿En el reparto de taquilla de un espectáculo, qué deducciones se aplican?

- A) IRPF, IVA, autónomos y donaciones
- B) 10% IVA, 10% Autores, Ticketing
- C) Donaciones caridad, impuesto digital, marketing y difusión
- D) Ninguna opción es correcta

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

58. Las siglas AAI significan...

- A) Asociación Análoga de Ingenieros
- B) Asociación de Actores y Actrices Independientes
- C) Asociación de Autores y Autoras de Iluminación
- D) Asociación de Autores y Autoras Independientes

59. Las funciones del regidor durante los primeros ensayos de un espectáculo escénico son...

- A) Escoger a los actores en el casting y decidir el aforo que tendrá la sala, además de determinar el diseño de iluminación y el vestuario
- B) Decidir el nivel de presión sonora que debe aplicarse a la salida de altavoces de Public Address
- C) Corregir el texto, anotar entradas y salidas de actores, confeccionar notas de utilería, vestuario, peluquería y maquillaje y estar pendiente de los actores y técnicos
- D) Ninguna opción anterior es correcta

60. ¿Qué es el maromillo?

- A) Un grupo de luces que iluminan de abajo hacia arriba en el escenario
- B) Cuerda que se usa para subir y bajar varas del telar de un teatro
- C) Especie de telón pequeño o bastidor que aparece tras una puerta o ventana.
- D) Escaleras del teatro clásico griego

61. ¿Cómo se llamaba el palco destinado a las mujeres en los Corrales de Comedias?

- A) Gallinero
- B) Tragaluz
- C) Lucerna
- D) Cazuela

62. ¿Durante la realización de montaje de estructuras, qué trabajadores realizan los trabajos en altura?

- A) Steelhands y backliner
- B) Cañonero y operador de equipos autopropulsados
- C) Stagehand y runner
- D) Climbers y scaffolders

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

63. Dentro de la gestión y coordinación de un espectáculo encontramos la figura de Stage Manager. Su cometido es....

- A) Organizar a los equipos técnicos de los artistas o bandas con los equipos técnicos locales para cumplir con los tiempos marcados
- B) Diseñar el plan de trabajo y organiza los trabajos durante su ejecución: entrada y salida de camiones, gestión de los equipos de personas que colaboran con los técnicos, tiempos de trabajo
- C) Realizar tareas de prevención de riesgos laborales en función de su nivel de cualificación.
- D) Gestionar el centro de trabajo

64. Dentro del guion, el *pay off* es...

- A) Un motivo recurrente que une el relato y le confiere profundidad
- B) Una ejecución de lo que previamente ha sido anunciado a través de indicios que apuntan hacia el futuro
- C) Una fuerza sorpresiva dentro de la narración
- D) Un silencio absoluto que se crea entre los actores

65. El tratamiento de un guion consiste en:

- A) Una tabla con las indicaciones sobre la óptica necesaria para cada encuadre
- B) Unas fichas en las que se especifica el carácter y físico de los personajes
- C) El desarrollo de fichas y cada ficha corresponde a una escena
- D) El protocolo para guiar a los actores hasta el set de rodaje

66. Dentro del relato audiovisual las elipsis...

- A) Deceleran el ritmo, aburren al espectador, marcan las repeticiones y hacen visibles hechos clave de la historia
- B) Aceleran el ritmo, sorprenden al espectador, evitan reiteraciones y ocultan hechos clave para la historia
- C) Son poco académicas y poco usadas a través de la historia del cine
- D) En general, distorsionan la historia y confunden al espectador

67. El guión especular se caracteriza por...

- A) La aparición de flashbacks
- B) Hacerse una reflexión sobre el teatro y la vida, el cine o el espectáculo y utilizar la reflexibilidad cinematográfica y filmica
- C) Ser guiones escritos durante el atardecer
- D) Ser tramas que sólo se basan en especulaciones y actuaciones del antagonista de la historia, dejando de lado al protagonista

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

68. El guion clásico hollywoodiense se caracteriza por tener...

- A) Una duración fílmica de 120 minutos y estar dividido en 3 actos
- B) Una duración de 60 minutos y estar dividido en dos actos
- C) Una duración fílmica de 200 minutos y estar dividido en 5 actos
- D) Una duración fílmica de 30 minutos y estar dividido en 3 actos

69. Una de las grandes aportaciones de David Wark Griffith al lenguaje audiovisual fue:

- A) El flashforward
- B) El flashback puzzle
- C) El montaje paralelo
- D) El efecto vértigo

70. El montaje audiovisual asociativo fue inventado por....

- A) Los hermanos Lumière
- B) George Méliés
- C) Edwin S. Porter
- D) Serguei Eisenstein

71. El movimiento de cámara consistente en una combinación indeterminada de travelling y panorámica recibe el nombre de...

- A) Vértigo
- B) Tilt
- C) Trayectoria
- D) Dolly zoom

72. El eje de acción se refiere a:

- A) Una recta imaginaria que se traza sobre la dirección de la acción y divide la escena en dos zonas situadas a cada uno de sus lados.
- B) Línea imaginaria que prolonga el objetivo de la cámara.
- C) La línea que marca el comienzo de las acciones de los personajes y que divide la escena en cuatro zonas
- D) Todas las respuestas son correctas

73. ¿Qué dos funciones principales tienen los diálogos en la narración audiovisual?

- A) Describir las características físicas y psicológicas de los personajes
- B) Completar la acción y caracterizar a los personajes
- C) Descubrir el desenlace de la acción
- D) Añadir dinamismo y en caso de los musicales, acompañar la acción con melodía

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

74. A la hora de hacer apuntes en el guion técnico, se debe clarificar el narrador según el conocimiento de las acciones. Cuando hablamos de narrador *equisciente* nos referimos a ...

- A) Que lo sabe todo acerca de los personajes y las acciones.
- B) Que conoce lo mismo que el protagonista acerca de la historia y conoce también sus pensamientos y sentimientos, pero no los del resto de personajes.
- C) Que conoce menos que el protagonista acerca de la historia, pero está en la mente de otro personaje
- D) Todas las opciones anteriores son erróneas

75. El término *acusmática* se define como...

- A) La amplificación de un sonido indicado en el guion técnico
- B) Aquello que se oye sin ver la fuente de donde proviene
- C) Mejorar la acústica y elevar los decibelios
- D) Aquello que se oye y deja ver la fuente de donde proviene

76. En el guion de montaje, puede aparecer la indicación de que se utilice la técnica de *soundflow* o *J-cut*. Esta se refiere a ...

- A) Un encabalgamiento sonoro
- B) A la hora de editar o montar las bandas de vídeo y audio, en hacer que lo que se ve no se corresponda con lo que se oye.
- C) Una función sonora de enlace en el nivel temporal, en el nivel espacial y en ambos niveles simultáneamente
- D) Todas las opciones son correctas

77. La *candela/m²* es la unidad de:

- A) Luminancia
- B) Nivel de iluminación
- C) Rendimiento luminoso
- C) Iluminancia

78. Si alejamos la fuente de luz al doble de la distancia original:

- A) Se perderá 1/8 de la intensidad luminosa
- B) Se perderá 1/4 de la intensidad luminosa
- C) Se perderá 1/2 de la intensidad luminosa
- D) Se perderá 1/3 de la intensidad luminosa

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

79. Para medir el flujo luminoso de una lámpara se usa un:

- A) Goniómetro
- B) Luxómetro
- C) Luminancímetro
- D) Ninguna de las anteriores

80. El reflector del foco Fresnel es:

- A) Esférico
- B) Elipsoidal
- C) Parabólico
- D) Elíptico

81. La lámpara PAR del nº 1 tiene la lente o cristal difusor:

- A) Rayado
- B) Granulado
- C) Transparente
- D) Semiopaco

82. La cabeza móvil wash no incorpora:

- A) Gobos
- B) Prismas
- C) Iris
- D) Todas las anteriores son correctas

83. En el montaje de estructuras, la persona responsable de los puntos de motor y de los anclajes a estructuras se llama...

- A) Stagehand
- B) Rigger
- C) Stage manager
- D) Ninguna de las anteriores es correcta

84. El está diseñado para activarse cuando se produce una derivación de corriente, por defecto del aislamiento entre los conductores o contacto eléctrico.

- A) El interruptor general de potencia
- B) El interruptor magnetotérmico
- C) El interruptor diferencial
- D) Ninguna de las anteriores es correcta

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

85. ¿Cómo se llama al elemento que sirve de unión entre dos tubos principales de un truss?

- A) Punto nodal
- B) Nervio
- C) Placa menor
- D) Placa mayor

86. En la corriente trifásica:

- A) Entre la fase y el neutro se consigue 230V
- B) Entre la fase y el neutro se consigue 400V
- C) Entre la fase y el neutro se consigue 0V
- D) Ninguna es correcta

87. El conector multipin rectangular que es un estándar para los diferentes equipos de iluminación es el:

- A) Powercon
- B) Harting
- C) Schuko
- D) Speakon

88. En el mantenimiento de los engranajes de los carros de los focos Fresnel debemos usar:

- A) Lubricantes con base siliconada
- B) Lubricantes con base acuosa
- C) Lubricantes con base oleosa
- D) Ninguna de las anteriores es correcta

89. El modo de reproducción paso a paso de una secuencia lumínica en las consolas de iluminación digitales es el:

- A) Chase timing
- B) Playback timing
- C) Cue timing
- D) Live timing

90. La vinculación de circuitos de dimmer o direcciones DMX a canales de control en la mesa de iluminación es el:

- A) Patching
- B) Dimmesing
- C) Chasing
- D) Demultiplexing

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

91. La técnica que convierte los valores de intensidad y color RGB de una imagen de video a mensajes DMX se conoce como:

- A) Patching
- B) Pixel mapping
- C) Visualisation
- D) Demultiplexing

92. Cuál es la desviación MIREL si queremos convertir una fuente de 5600K a 3200K:

- A) 134 MIREL
- B) 152 MIREL
- C) 160 MIREL
- D) 182 MIREL

93. El problema que se genera cuando se pasa de un espacio de color Broadcast REC709 a REC2020 se conoce como:

- A) Colour effect
- B) Colour resize
- C) Colour banding
- D) Colour reformer

94. El scope adecuado para el análisis de la luminancia de una imagen es:

- A) El monitor en forma de onda (WFM)
- B) El histograma B/N
- C) El vectorscopio
- D) El exposímetro

95. ¿Cuál de las siguientes opciones se corresponde con la impedancia de un cable DMX?

- A) 70 Ω
- B) 85 Ω
- C) 120 Ω
- D) 140 Ω

96. Si queremos dividir la señal DMX sin tener pérdidas y amplificándola, tenemos que utilizar:

- A) Buffer
- B) Terminador
- C) Dimmer
- D) Ninguna de las anteriores

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

97. ¿Cuántos universos DMX se necesitan para controlar 2048 canales?

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 6

98. ¿Cuál es el valor máximo de un canal DMX?

- A) 254
- B) 255
- C) 256
- D) 258

99. Un filtro CTB se encarga de:

- A) Reducir la exposición sin afectar al cromatismo
- B) Aumentar la temperatura de color de una fuente luminosa
- C) Disminuir la temperatura de color de una fuente luminosa
- D) Ninguna de las opciones anteriores es correcta

100. Para poder regular la intensidad de un foco convencional es necesario conectarlo a un:

- A) Splitter
- B) Dimmer
- C) Buffer
- D) Ninguna de las anteriores es correcta

101. Selecciona cuál de las siguientes afirmaciones es verdadera: Dos fuentes de luz con diferentes espectros cromáticos y con el mismo IRC...

- A) Reproducen igual todos los colores.
- B) No reproducen igual todos los colores
- C) Reproducen igual los colores fríos
- D) Reproducen igual los colores cálidos

102. Press Kit se define como...

- A) Un calendario mensual donde se vuelcan todas las acciones a realizar en los medios de comunicación para la difusión de nuevos proyectos de DJs, sesiones o actuación en festivales
- B) Una herramienta donde se encuentra toda la información corporativa, como la biografía, imagen de marca, método de comunicación y/o plan de medios de un/a artista
- C) El estudio de mercado en el que se plasman debilidades y fortalezas, así como el análisis del target vinculado a la promoción del artista
- D) Un listado de contactos de prensa y medios de comunicación organizados por categorías para facilitar el envío de notas de prensa y material promocional

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

103. La medida subjetiva de la intensidad con la que un sonido es percibido por el oído humano es:

- A) Frecuencia
- B) Tono
- C) Timbre
- D) Sonoridad

104. ¿Qué es una *síncopa* en el lenguaje musical?

- A) Una técnica que busca acentuar los tiempos fuertes del compás
- B) Una forma de crear melodías a partir de escalas menores
- C) La acentuación de una nota en una parte débil o semifuerte del compás, rompiendo la regularidad del ritmo.
- D) Un patrón de percusión constante que se repite durante toda la canción

105. ¿Qué es el *groove* en una composición musical?

- A) El efecto de repetición constante de una misma nota musical
- B) La sensación rítmica general del tema, creada por la combinación de los patrones rítmicos de todos los instrumentos
- C) La secuencia de acordes que define la armonía del tema
- D) Una línea melódica secundaria que acompaña al motivo principal

106. En una producción musical audiovisual, ¿cuál de los siguientes elementos es indispensable para definir la función del *lead melódico* en la mezcla final?

- A) Su ubicación en una pista de percusión estéreo
- B) El uso exclusivo de notas de la escala pentatónica
- C) Su predominancia en primer plano respecto a los demás elementos musicales, tanto en dinámica como en ecualización
- D) La coincidencia rítmica exacta con la línea de bajo

107. En una sesión de DJ, ¿por qué es crucial conocer la tonalidad musical de cada tema que se va a mezclar?

- A) Porque permite variar la frecuencia de muestreo sin pérdida de calidad
- B) Porque facilita mezclas armónicas, evitando disonancias entre pistas
- C) Porque garantiza que los BPM coincidan exactamente
- D) Porque la tonalidad afecta al volumen de reproducción de forma automática

108. ¿Cuál es la función principal de las licencias Creative Commons en el ámbito audiovisual?

- A) Reemplazar el registro de obras en propiedad intelectual
- B) Hacer que la obra pase automáticamente a dominio público
- C) Establecer condiciones específicas de uso sin perder la autoría
- D) Autorizar cualquier uso de la obra, incluso sin citar al autor

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

109. ¿Cuál de los siguientes derechos forma parte de los derechos morales del autor según la Ley de Propiedad Intelectual española?

- A) El derecho a percibir una remuneración por cada reproducción digital
- B) El derecho a exigir el reconocimiento de su autoría sobre la obra
- C) El derecho a registrar una obra en una oficina de patentes
- D) El derecho a ceder en exclusiva los derechos de comunicación pública

110. ¿Durante cuánto tiempo se extienden los derechos patrimoniales de un autor que haya fallecido después del 7 de diciembre de 1987 en España?

- A) 25 años desde su fallecimiento
- B) Mientras los herederos mantengan el registro de la obra
- C) 70 años desde la muerte del autor, prorrogables a 80 si es póstuma
- D) 80 años o hasta que se publique la obra en una edición digital

111. ¿En qué ciclo formativo de la familia de Imagen y Sonido se imparte el módulo 1104. Comunicación y expresión sonora?

- A) Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos
- B) Técnico en Vídeo Disc-jockey y Sonido
- C) Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos
- D) Técnico en Producción de Audiovisuales y Espectáculos

112. ¿Cómo se denomina a la diferencia de nivel en nuestros oídos de una fuente de sonido desplazada horizontalmente?

- A) ILD
- B) MMA
- C) ITD
- D) RTA

113. ¿Qué sucede cuando dos ondas están en contrafase?

- A) Se refuerzan mutuamente
- B) Aumenta la frecuencia
- C) Pueden cancelarse mutuamente
- D) Se duplican en amplitud

114. La inteligibilidad de la palabra en un recinto se puede medir y cuantificar. Los diferentes métodos más utilizados para ello son:

- A) % Alcons, STI, RASTI
- B) TIS, %Alcops
- C) IID, %Alcops, RATIO
- D) SRI, T60, RTM

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

115. ¿Qué es el arco de cobertura en un sistema de sonorización?

- A) La distancia máxima a la que el sonido es perceptible
- B) El ángulo de dispersión horizontal del sonido en un espacio
- C) El rango de frecuencias en el que el altavoz es más eficiente
- D) La suma de los lóbulos de radiación de todos los altavoces del sistema

116. La onda estacionaria:

- A) Se da cuando una onda encuentra un obstáculo que no puede traspasar ni rodear
- B) Se forma por la suma de varias ondas de la misma naturaleza con diferente amplitud, longitud de onda y frecuencia
- C) Se produce por la suma de una onda y su onda reflejada
- D) Solo ocurre en sistemas electrónicos, no acústicos

117. ¿Para qué se utiliza un sistema de RTA en el ajuste de sonido?

- A) Para analizar las características sonoras de un recinto en tiempo real y ajustar la ecualización
- B) Para medir la potencia máxima de cada altavoz y la interacción con los otros
- C) Para eliminar los ecos y reverberaciones en un sistema de sonido
- D) Para detectar automáticamente la posición ideal de los altavoces

118. ¿Cómo se puede minimizar el efecto *comb filter* en un sistema de sonido en vivo?

- A) Evitando colocar micrófonos y altavoces demasiado cerca entre sí
- B) Aplicando un filtro de paso alto en la señal principal
- C) Aumentando el volumen SPL del sistema
- D) Invertiendo la polaridad de una de las fuentes sonoras

119. ¿Qué procedimiento sigue el software *Smart Live* para analizar un sistema de sonido?

- A) Calcula la diferencia de amplitud entre las señales de los altavoces en diferentes puntos de medición
- B) Compara la señal de ruido rosa emitida con la captada por un micrófono de medición
- C) Genera una respuesta en frecuencia ideal basada en la acústica del recinto
- D) Ajusta automáticamente el retardo entre sistemas frontales y de refuerzo

MODELO DE PRUEBA 1 - TEST

245 – PROCESOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

120. Cada sonido tiene una longitud de onda determinada por la distancia que la onda sonora recorre en:

- A) Un ciclo completo de compresión y depresión
- B) La fase
- C) La distancia de propagación de la fuente
- D) El tiempo de reverberación

121. ¿Qué representa una función de transferencia en un sistema de sonido?

- A) La relación entre la señal de entrada y la de salida en términos de amplitud y fase
- B) La velocidad a la que viaja el sonido según el medio en el que se propaga
- C) La cantidad de energía que se pierde en un altavoz hasta que llega al oído
- D) La respuesta de impulso temporal de un sistema de sonido

122. ¿Qué indica una pendiente descendente en una curva de fase?

- A) Que las frecuencias bajas se están retrasando respecto a las altas
- B) Que las frecuencias altas se están retrasando respecto a las bajas
- C) Que el sistema tiene una respuesta completamente plana hasta decaer
- D) Que la señal tiene una ganancia constante combinada en contrafase

123. Si combinamos dos señales sonoras iguales con el mismo nivel, pero con una diferencia de fase de 90°, obtenemos:

- A) Un incremento de 0 dB
- B) Un incremento de +3 dB
- C) Un incremento de +6 dB
- D) Una cancelación

124. ¿Qué función cumplen herramientas como ArrayCalc y EaseFocus en el diseño de sonido?

- A) Medir la reverberación de la sala en tiempo real
- B) Simular la cobertura de SPL y balance de frecuencias de un sistema antes del montaje
- C) Configurar el retardo de los sistemas de delay de manera automática
- D) Sincronizar fuentes de sonido en una red Dante

125. Término que define la distorsión de una onda cuando un amplificador trata de emitir una salida de mayor voltaje del que tiene capacidad para emitir, cortando los límites de la onda sinusoidal:

- A) Saturación
- B) Sweet Spot
- C) Clipping
- D) Overdrive

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

1.- A continuació, s'explica el flux de treball òptim per a un rigging de personatge, però falta explicar dos passos o fases. Completa l'explicació: (0,30 punts total) → Fase 3 (0,20 punts) i Fase 6 (0,10 punts)

FASE 1: Anàlisi dels requeriments del rigging en funció de l' acció o comesa. I anàlisi i optimització (si fos precís) de la geometria de la malla del personatge o objecte.

FASE 2: Realitzar l' estructura bàsica d' ossos tenint en compte les jerarquies i el parenting.

FASE 3:

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

FASE 4: Constraints i restriccions: en aquesta etapa s'analitza la necessitat d'afegir constraints (modificadors especials) per afegir funcionalitat i, si cal, ossos o objectes suplementaris necessaris per al seu maneig, com en el cas de les IK's. També s'analitza la conveniència de bloquejar determinats moviments i/o rotacions en diversos eixos (restriccions)

FASE 5: Drivers; per automatitzar determinats processos i accions. També són necessaris si es pretén crear una interfície professional amb switchers (commutadors).


FASE 6:

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

2.- Explica el flux de treball a utilitzar si volem modelar un personatge per a un videojoc, pensant a optimitzar al màxim el rendiment en el futur motor de videojocs en temps real, i tractant que tinga una bona aparença. (0,20 punts)

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

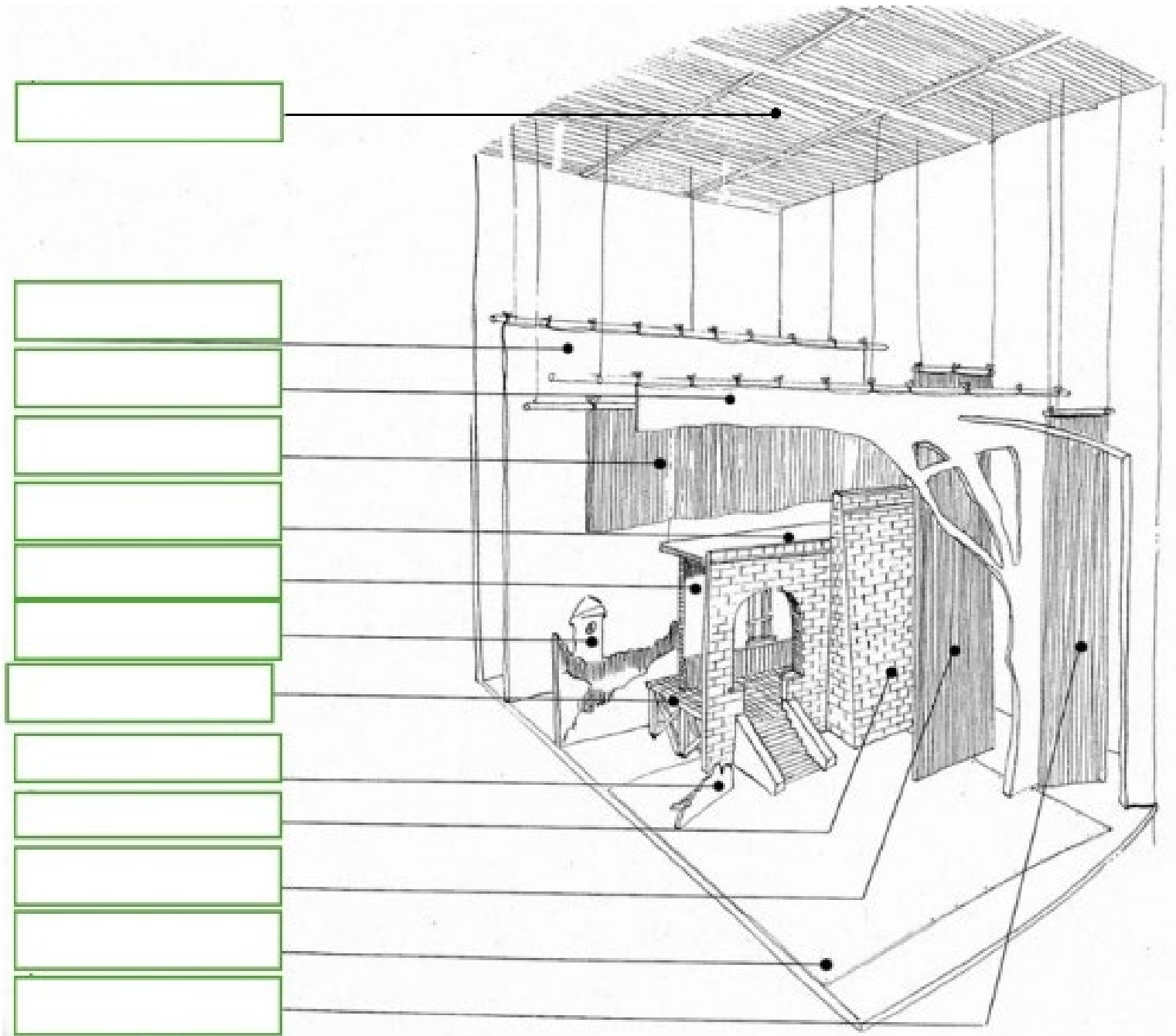
3.- Responga de forma concreta als següents apartats relacionats amb la notació musical: (0,20 punts total pregunta) (0,05 per apartat)

- a) Quant incrementa una nota un sostingut (**#**)? I un bemol (**b**)?
- b) Quin efecte té un **puntet** sobre una figura musical?
- c) Quina funció tenen els **arcs de lligadura**?
- d) Què indica el símbol  (calderó)?

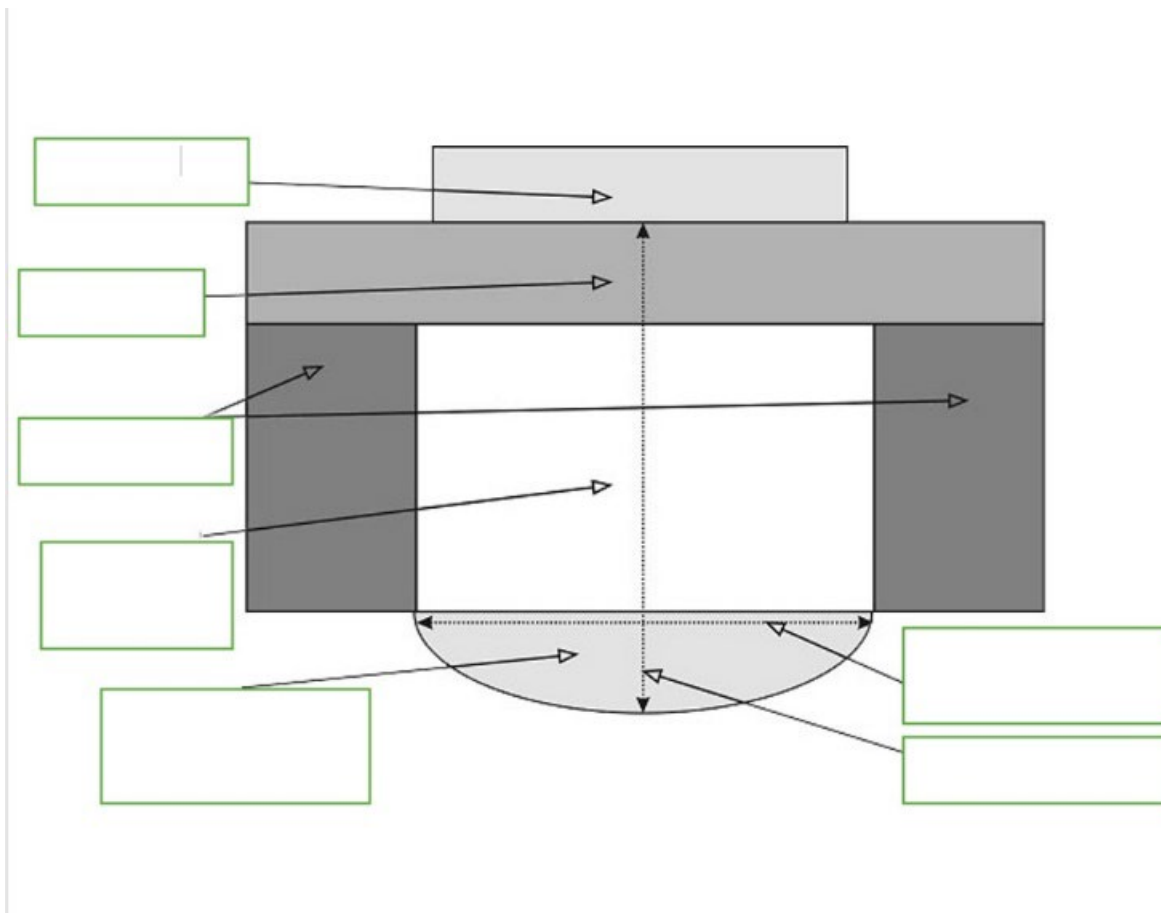
MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

4.- Escriu a la casella assignada per a la resposta cada part dels espais escènics de forma correcta.

(0,50 punts totals) (0,025 per casella resposta correctament)



MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ



5.- Respon a les següents qüestions sobre ajustos d' equips de captació d'imatge:

- a) Calcula la distància focal equivalent en 35 mm (Full frame) per a una òptica 8.8 mm – 36.8 mm acoblada a una càmera amb sensor CMOS tipus 1,0
(0,30 punts)
- b) Quin és el còdec de difusió del cinema professional per a sales d'exhibició?
(0,10 punts)
- c) Quina relació d'aspecte té el format Panoràmic europeu (*European widescreen*)?
(0,10 punts)

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

6.- Un conductor de 100 ohms desenvolupa una energia elèctrica de 500 joules en 5 seg. Calcula la intensitat del corrent que el travessa.
(0,10 punts)

7.- En els extrems d'un conductor de 20 ohms, hi ha una diferència de potencial de 20 volts. Calcula el temps que el corrent elèctric emprà a efectuar un treball de 800 joules. *(0,10 punts)*

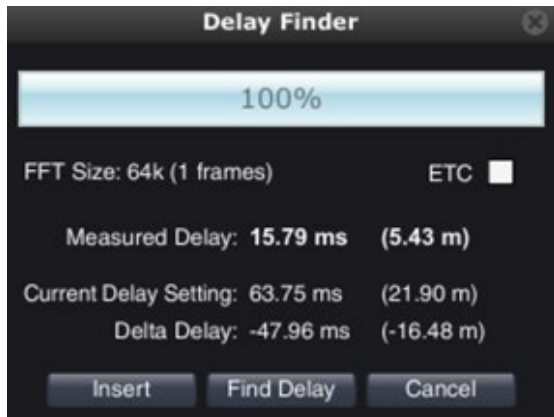
MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

8.- Un filferro de 4 metres de longitud, té un diàmetre d'1 mm i una resistivitat de $0.02 \text{ W} \cdot \text{mm}^2 / \text{m}$. Si en els seus extrems hi ha una diferència de potencial de 10 volts, calcula la intensitat del corrent que el travessa.
(0,30 punts)

9.- Per sonoritzar un espectacle hem emprat una configuració de subgreus en línia. Partint d'una velocitat de propagació del so de 340 m/s i d'una freqüència de tall de la via en 85 Hz, a quina distància hem de separar els altaveus per a produir un desfasament de 180° als laterals i evitar cancel·lacions a la zona d'audiència? *(0,10 punts)*

MODEL DE PROVA 1A – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

10.- En un festival de música, volem alinear en temps el sistema de relleu amb el sistema principal. Després de col·locar el micròfon de mesurament a les últimes files, hem sincronitzat el senyal de referència amb el sistema principal. Després hem mesurat el sistema de relleu i l'analitzador de doble canal ens ha mostrat les següents dades. Quin processament hem d'aplicar perquè ambdós sistemes quedin alineats temporalment? (0,10 punts)



11.- Un altaveu col·locat en camp lliure genera un nivell de pressió sonora de 100 dB SPL a una distància de 2 metres. Quin serà el nivell de pressió sonora (en dB SPL) a una distància de 5 metres de l'altaveu, suposant propagació esfèrica sense reflexions? (0,10 punts)

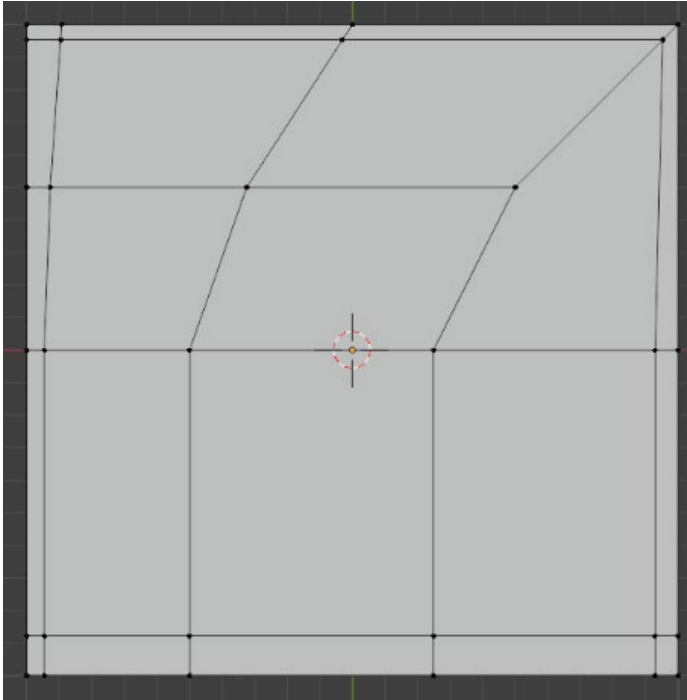
MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

1. ¿Què és el 'blocking' en animació i què és el que es pretén principalment amb ell? (0,10 punts)

MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

2. Tenim el següent pla en el qual hem tallat la geometria perquè tots els polígons siguin quads. Donada la topologia que té, ¿Quina forma adoptaria a l'aplicar el modificador 'Subdivision Surface' amb dues iteracions? Explica breument per què i dibuixa'l. (0,40 punts)



MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

3.- Atenent els intervals en una escala major desenvolupa els següents punts: (0,20 punts total) (0,05 per apartat)

- a) Assenyala l'estructura d'intervals (tons i semitons) que defineix una escala major diatònica.
- b) Escribe les notes que conformen l' escala major començant des de Fa.
- c) Justifica l' ús d' alteracions, si n' hi hagués, per ajustar-se al patró de l' escala major.
- d) Verifica que la seqüència obtinguda respecta el patró d' intervals definit a l' apartat a).

MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

4.- Esbrina l'obertura efectiva necessària per aconseguir un número $f/2$ en un objectiu de 800 mm de distància focal. (0,10 punts)

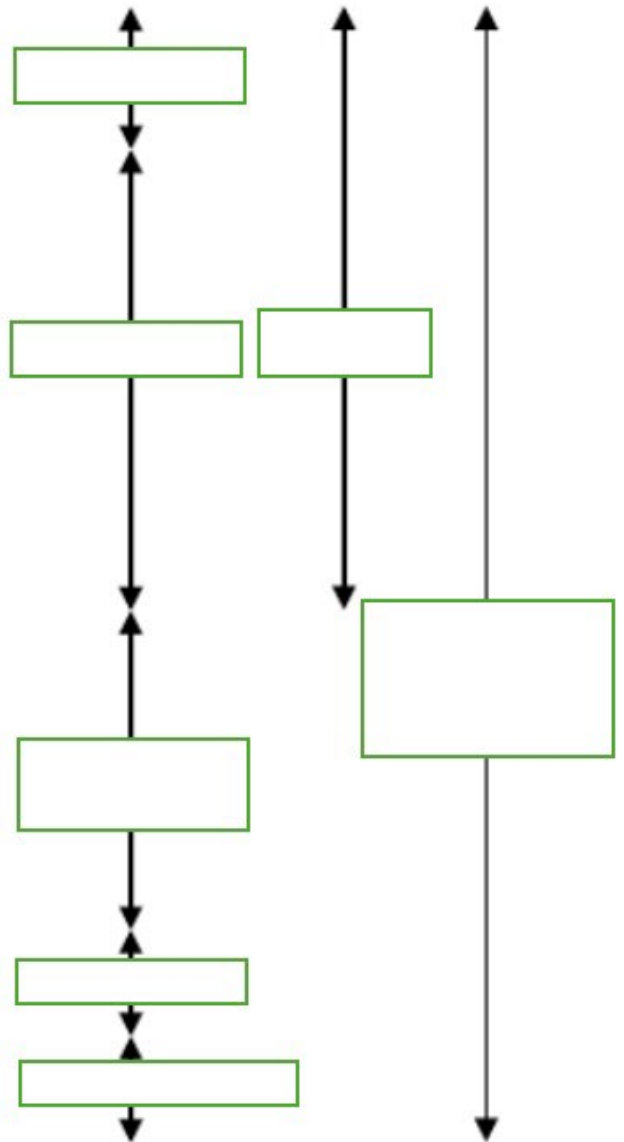
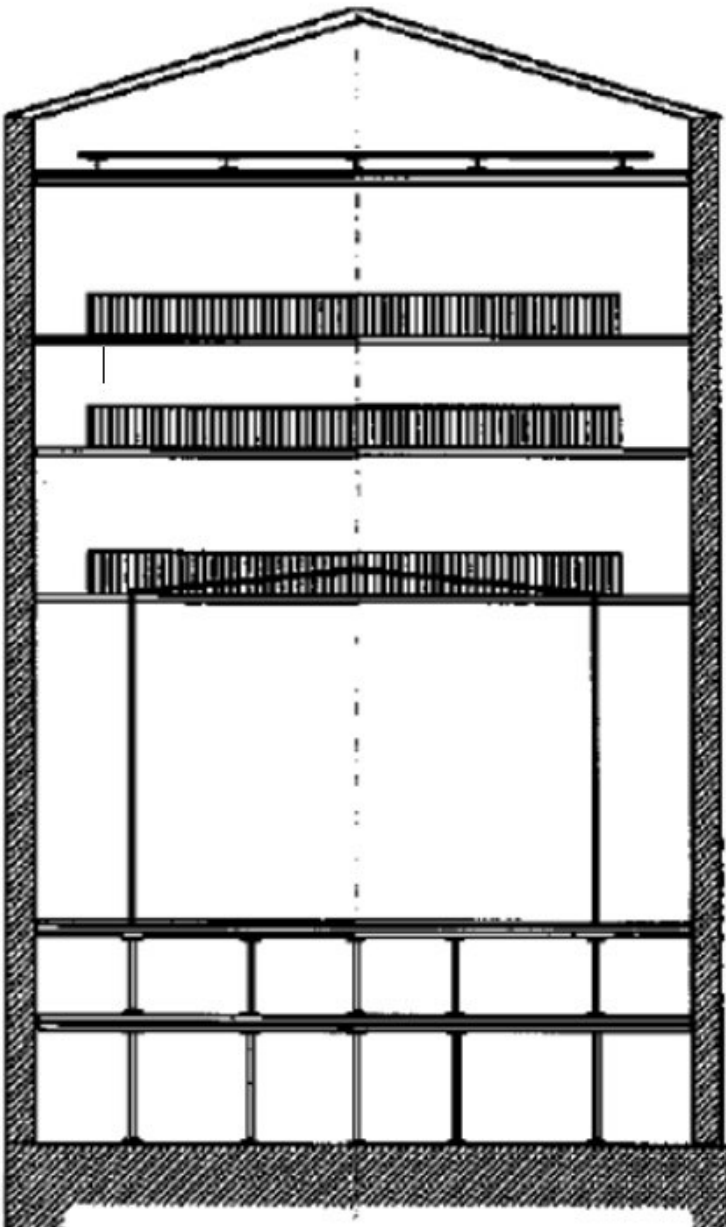
5.- Respon a les següents qüestions sobre ajustos d'equips de captació d'imatge: (0,40 punts total pregunta) (0,10 per apartat)

- a) Quin nom reben les càmeres fixes instal·lades sobre parets o altres superfícies fixes i dirigides per control remot amb el qual podem controlar la panoràmica horitzontal i vertical, així com la distància focal (normalment utilitzades en realització multicàmara discreta per realitzar programes com *First Dates*)? _____
- b) Els dos còdecs d'intermediació més utilitzats en l'àmbit professional són: _____
- c) Quina relació d'aspecte té el format Panoràmic americà (*American Widescreen*)? _____
- d) Quin nom reben les òptiques *zoom* que mantenen l'enfocament bloquejat tot i variar la distància focal? _____

MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

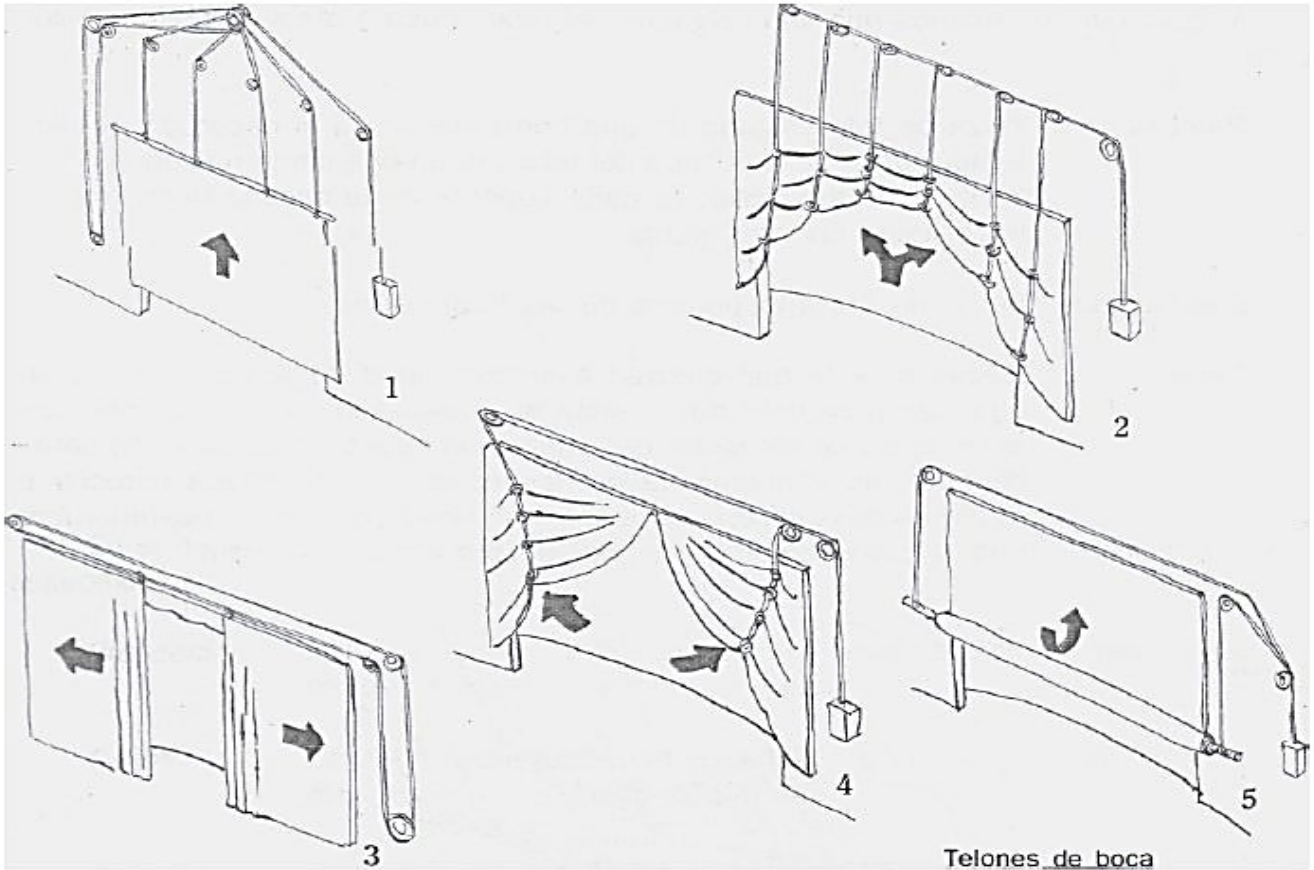
6.- Escriu dins les caselles assignades a les respostes, el nom de cada part dels espais escènics.

(0,35 punts totals) (0,05 per apartat)



MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS
245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

7.- Escriu el nom correcte dels següents models de teló de boca segons la seva obertura (0,15 punts total) (0,03 per apartat)



- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

8.- Quina és la intensitat lluminosa d'una làmpada que produeix una il·luminació de 40 Lm/m^2 en un punt a $1,5 \text{ m}^2$ de distància? (0,10 punts)

9.- Tenim una làmpada que emet un flux lluminós de 1200 Lm , uniformement distribuït en una esfera. Quina és la intensitat lluminosa? Quina és la il·luminància a 1 metre ? I a 5 metres ? (0,20 punts)

10.- Calcula la intensitat lluminosa d'una bombeta la potència de la qual és 120W , si el seu rendiment lluminós és igual a 11 lm/W . (0,20 punts)

MODEL DE PROVA 1B – SUPÒSITS

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

11.- En un concert a l'aire lliure hem decidit reforçar l'àrea més llunyana del públic col·locant un sistema de relleu a 50 metres del sistema principal. Partint d'una temperatura ambiental de 30 °C, com alinearem temporalment ambdós sistemes de so en aquesta àrea d'audiència? (0,10 punts)

12.- Si dues caixes acústiques estan alineades temporalment en un punt d'escolta i s'aplica un retard de 8 mil·lisegons a una d'elles, a quina freqüència es produirà un desfasament de 180° entre ambdós senyals en aquest punt? (0,10 punts)

13.- En un equalitzador gràfic o paramètric d'una taula de mescles o d'un processador de sistemes, quin és el valor del factor Q corresponent a un ample de banda de dues octaves? (0,10 punts)

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

1. En el diagrama de representació de les corbes MTF (*Modulation Transfer Function*) d'un objectiu, l'eix horitzontal representa:

- A) La nitidesa de l'objectiu
- B) El contrast de l'objectiu
- C) Els números f o números T
- D) La distància del centre a la perifèria de l'objectiu

2. Quina de les següents opcions es correspon amb el format d'una polzada d'un sensor digital de captació d'imatges?:

- A) 2,54 cm
- B) 16 mm
- C) 36 mm
- D) 43,26 mm

3. La resolució d'un objectiu s'expressa en:

- A) Píxels
- B) Nombres F o T
- C) Sensibilitats ISO
- D) Línies per mil·límetre

4. En una càmera de vídeo, a quin percentatge s'ajusta el zebra per calibrar l'exposició correcta de la pell humana caucàsica?

- A) Entre el 40% i el 50%
- B) Entre el 50% i el 60%
- C) Entre el 60% i el 70%
- D) Entre el 70% i el 80%

5. El monitor en forma d'ona (WFM) representa les unitats IRE:

- A) En l'eix vertical
- B) En l'eix horitzontal
- C) En una escala del 0 al 20
- D) En una escala de l'0 al 50

6. El monitor en forma d'ona (WFM) representa els tons foscos de la imatge:

- A) A la part dreta del diagrama
- B) A la part esquerra del diagrama
- C) A la part inferior del diagrama
- D) A la part superior del diagrama

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

7. En el *false color*, el color que s'utilitza com a referència per saber que la pell humana caucàsica està ben exposada és el:

- A) Blau marí
- B) Verd llima
- C) Roig
- D) Groc

8. El vectorscopi:

- A) Representa en fase o angle el matís i la saturació en amplitud
- B) Representa en fase o angle la saturació i el matís en amplitud
- C) Representa en fase o angle la brillantor i el matís en amplitud
- D) Representa en fase o angle la brillantor i la saturació en amplitud

9. En el vectorscopi, el to ideal de la pell humana caucàsica s'indica amb una línia a 45°:

- A) Entre el roig i el magenta
- B) Entre el roig i el verd
- C) Entre el roig i el blau
- D) Entre el roig i el groc

10. Si triem el número f més alt (diafragma més tancat) en un objectiu, com a efecte col·lateral es pot generar el fenomen de la:

- A) Refracció
- B) Polarització
- C) Difracció
- D) Reflexió

11. A major distància focal:

- A) Major angle visual
- B) Menor angle visual
- C) Major profunditat de camp
- D) Menor magnificació

12. A menor distància focal:

- A) Major profunditat de camp
- B) Menor profunditat de camp
- C) Menor angle visual
- D) Major magnificació

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

13. A major distància focal:

- A) Diafragma Major
- B) Major profunditat de camp
- C) Menor magnificació
- D) Major magnificació

14. A menor número f:

- A) Major profunditat de camp
- B) Menor profunditat de camp
- C) Menor quantitat de llum entra al sensor
- D) El nombre f no afecta la profunditat de camp

15. A menor distància d'enfocament:

- A) Major profunditat de camp
- B) Menor profunditat de camp
- C) Major angle visual
- D) Menor magnificació

16. Si canviem de distància focal però no variem la distància subjecte-càmera:

- A) La profunditat de camp varia però la perspectiva no canvia
- B) La profunditat de camp i la perspectiva varien
- C) La profunditat de camp no varia i la perspectiva tampoc
- D) Cap de les respostes anteriors és correcta

17. La resolució horitzontal 4K UHD és:

- A) 4096
- B) 3840
- C) 2048
- D) 1920

18. Quin senyal de vídeo de les següents té pitjor qualitat?

- A) RGB
- B) Vídeo per components (Component)
- C) Vídeo separat (*S-Video*)
- D) Vídeo compost (*Composite*)

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

19. Actualment, quines targetes de memòria presenten una major taxa de transferència?

- A) SD HC
- B) SD XC
- C) CFast
- D) CFExpress

20. En el submostreig de color, l'únic paràmetre que mai es restringeix és:

- A) Pr
- B) Pb
- C) Cr
- D) I

21. Quin connector ha substituït el Triax o triaxial per comunicar les càmeres de televisió amb la CCU (*Camera Control Unit*)?

- A) Multicore
- B) Firewire
- C) Fibra (fiber)
- D) Thunderbolt

22. Quin sistema de color implica interpolació?

- A) El prisma dicroic
- B) El filtre Foveon
- C) El filtre Bayer
- D) Cap de les respostes anteriors és correcta

23. El rigging, en animació, consisteix en:

- A) Crear la malla base
- B) Assignar materials
- C) Preparar el model per a animació amb ossos
- D) Renderitzar el personatge

24. En animació, una "IK" es fa servir per:

- A) Controlar objectes estàtics
- B) Simular col·lisions
- C) Controlar cadenes d'ossos des de l'extrem
- D) Fer '*blend shapes*'

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

25. Si una animació es veu robòtica i lineal, pots:

- A) Usar motion blur
- B) Augmentar els FPS
- C) Aplicar easing i corbes suaus
- D) Usar més polígons

26. En animació per *Fotogrames clau*, una corba de tipus "Bézier" permet:

- A) Transicions suaus
- B) Velocitat constant
- C) Salts abruptes
- D) Simulacions físiques

27. L'ambient occlusion serveix per:

- A) Reflectir llum directa
- B) Simular ombres suaus en els cantons
- C) Agregar brillantor
- D) Activar HDRI

28. Quin és un avantatge dels motors rasteritzats sobre els de ray tracing?

- A) Il·luminació global
- B) Reflexos precisos
- C) Temps de render molt menor
- D) Millor resolució

29. En modelatge i 3D, el terme "LOD" significa:

- A) Llum sota demanda
- B) Nivell de detall
- C) Capa de disseny
- D) Bucle en deformació

30. Un "driver" en animació es fa servir per:

- A) Renderitzar ràpid
- B) Simular físiques
- C) Controlar un valor amb un altre
- D) Exportar textures

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

31. Una càmera ortogràfica en 3D es fa servir per a:

- A) Simular perspectiva
- B) Eliminar la perspectiva
- C) Tracking real
- D) Simulació de cambra física

32. Un client et lliura un arxiu amb un model en alta resolució que necessita córrer en temps real a Unreal Engine. Quins passos seguiries?

- A) Superfície de subdivisió Usar
- B) Aplicar retopologia i baking de mapes
- C) Convertir STL i refer
- D) Aplicar textura plana

33. Durant el rigging, en moure el braç d'un personatge, també es deforma el pit. Què hauries de revisar?

- A) Els keyframes
- B) El tipus d'os usat
- C) L'assignació de pesos (weight painting)
- D) Les textures del tors

34. Un personatge animat es mou correctament a Blender, però a Unity està desplaçat o flotant. Què pot estar malament?

- A) Textura mal exportada
- B) Pivots mal col·locats o escala incorrecta en exportar
- C) Material de baixa qualitat
- D) Manca de shape keys

35. En una producció animada, es treballa tant a Blender com a Maya. El director d'animació demana un "previsualitzat ràpid" d'una escena complexa amb personatges, llums i càmeres. Què faries?

- A) Usar render per capes
- B) Renderitzar en Cycles a màxima qualitat
- C) Fer un viewport render a Blender, o un Playblast a Maya
- D) Gravar la pantalla a Blender

36. Tenim una animació d'una acció que resulta massa lenta, per arreglar-la...

- A) Mantinc el timing però, modifique la corba de Bézier perquè accelere.
- B) Escurçe el timing perquè dure menys
- C) Allargue el timing perquè dure menys
- D) Mantinc el timing però retalle l'spacing per a accelerar-la

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

37. El timing és respecte de l'spacing...

- A) Revers
- B) Simètric
- C) Equidistant
- D) No tenen res a veure timing i spacing en animació

38. Pel que fa al timing d'una acció, ¿podem dir que sempre coincideix el render final amb el que veus al viewport de la teva aplicació en animar en temps real?

- A) Depèn de la quantitat de geometria implicada i el tipus de visualització escollit. És possible que s'alenteixi la reproducció al viewport a temps real, però no es pot fer res.
- B) Depèn de la quantitat de geometria implicada i el tipus de visualització escollit en el viewport. Hi ha 'eines' perquè la velocitat de reproducció i el timing s'ajustin al que serà el render final.
- C) El que veus en el viewport en animar i el render final sempre ha de coincidir quant a timing i velocitat de reproducció. No hi ha de què preocupar-se.
- D) Cap de les anteriors és certa.

39. En el modelat 3D, la topologia...

- A) És la forma que adopta el model vist des de dalt
- B) És l'estructura de vèrtexs, arestes i polígons que conformen la malla de l'objecte 3D que estem modelant
- C) És l'estructura de l'objecte 3D que estem modelant, quant a les proporcions que té respecte del seu referent.
- D) És la disposició de la malla un cop desplegada per treure les UV's i texturitzar-la.

40. Un 'Pole', al Modelat i Esculpit digital 3D és...

- A) Un vèrtex en el qual conflueixen quatre arestes
- B) Un vèrtex en què conflueixen cinc o més arestes
- C) Un vèrtex situat en una posició òptima
- D) No existeix tal terme en el Modelatge i esculpit Digital 3D

41. L'animació en 3D consisteix en...

- A) La variació en el temps de qualsevol propietat d'un objecte 3D
- B) La variació en el temps de les 'transforms' (locate, rotate, scale) d'un objecte 3D
- C) La variació en el temps de les coordenades i ubicació d'un objecte 3D
- d) Cap de les anteriors és vàlida

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

42. En l'animació 2D, el rigging...

- A) Utilitza ossos i parenting, com en l' animació 3D
- B) Utilitza ossos, però no el parenting
- C) En animació 2D no es realitza rigging. Només es fa en 3D
- D) Utilitza el parenting, però no els ossos

43. Què és l'animació limitada?

- A) Una animació que dura poc temps
- B) Una tècnica d' animació que optimitza recursos, reutilitzant i estructurant elements
- C) Una animació protegida per drets d' autor
- D) Una primera versió de l' animació abans del resultat final

44. Es pot fer un rigging en 3D sense utilitzar els ossos?

- A) No, impossible. Rigging és sinònim d'ossos
- B) Sí, utilitzant altres elements i eines del rigging
- C) Sí, però sempre perdrem molta funcionalitat
- D) Els ossos són una cosa i el rigging una altra. No tenen res a veure.

45. En els principis d'animació, l'animació secundària consisteix en...

- A) Una acció que va a continuació de la principal
- B) Una acció que reforça la principal
- C) A i B són necessàriament certes
- D) Cap de les anteriors

46. El Gimbal Lock és un efecte que es produeix quan trencades qualsevol vèrtex o entitat a l'eix I 90/-90 graus. La conseqüència d'això és que l'eix X i el Z acaben apuntant en la mateixa direcció, amb la qual cosa perds el control sobre ells. I això passa amb qualsevol paquet d'animació (3D Studio MAX, Maya, Blender...). Per això una de les formes que es proposen per acabar amb el problema del Gimbal Lock en els motors de render com un 3D és l'ús de...

- A) Euler XYZ
- B) Euler YXZ
- C) Quaternions
- D) Rotació Gausiana

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

47. Què ens indiquen les 'normals' de les cares (polígons) en el modelat 3D?

- A) L' absència de shading en les mateixes
- B) L' orientació d' aquestes
- C) Des d' on arriba la llum principal a les mateixes
- D) Cap a on reflecteix la llum principal des de les mateixes

48. Quina tipografia s'utilitza per presentar un guió literari de ficció?

- A) Arial o Arial Nova i cos de lletra 12
- B) Times New Roman i cos de lletra 14
- C) Courier o Courier New i cos de lletra 12
- D) Qualsevol tipografia és vàlida sempre que siga llegible i a un mida raonable

49. Un guió literari s'escriu sempre en:

- A) Present
- B) Passat
- C) Futur
- D) Per al que passa en el moment actual s' utilitzarà el present, per als *flash-backs* el passat i per als *flash-forward* el futur

50. En un guió literari, l'interior d'un cotxe es descriu com una escena:

- A) INT.
- B) EXT.
- C) INT./EXT. o I/E.
- D) Quan la localització és l' interior d' un vehicle s' omet si l' escena és EXT. o INT.

51. Dins del muntatge i producció tècnica d'un espectacle hi ha diferents rols. Entre ells hi ha el de Backliner, que s'encarrega de...

- A) Realitzar les funcions de cap d' equip de rigging
- B) Els aspectes relacionats amb els instruments musicals
- C) Operar els equips tècnics d' enllumenat, de realitzar la mescla de so o els monitors, o dur a terme la realització dels equips de vídeo a les consoles
- D) Muntar i desmuntar les estructures modulars sense realitzar treballs en alçada

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

52. Quin Reial Decret estableix les disposicions mínimes de seguretat i salut per a la utilització pels treballadors dels equips de treball?

- A) Reial Decret 842/2002
- B) Reial Decret 314/2006
- C) Reial Decret 1215/1997
- D) Reial Decret 1686/2011

53. Hi ha una norma per la qual es regula la utilització civil de les aeronaus pilotades per control remot. És el cas de l'ús de drons. Estem parlant del...

- A) Reial Decret 1036/2017
- B) Reial Decret 453/2010
- C) Reial decret 499/2024
- D) Reial Decret 1129/2010

54. La Llei Orgànica 3/2018 es refereix a ...

- A) Defensa de la propietat intel·lectual
- B) Protecció de Dades Personals i garantia dels drets digitals.
- C) Protecció contra la contaminació acústica
- D) Comunicació i audiovisuals

55. El Reial Decret 989/2015 recull...

- A) La col·locació d'extintors i fonts de seguretat contra incendis en sales i espectacles
- B) El pes permès per a les estructures en les diferents superfícies en la celebració d'esdeveniments i espectacles
- C) Els aforaments màxims permesos en tot tipus d'espectacles i esdeveniments
- D) La utilització dels articles de pirotècnica en els espectacle o esdeveniments

56. En espectacles, la Norma Bàsica d'Autoprotecció dels centres, establiments i dependències dedicats a activitats que puguin donar origen a situacions d'emergència, queda plasmada en...

- A) El Reial Decret 1583/2012
- B) La Llei Orgànica 30/2020
- C) El Reial decret 393/2007
- D) La Llei Orgànica 3/2022

57. En el repartiment de taquilla d'un espectacle, quines deduccions s'apliquen?

- A) IRPF, IVA, autònoms i donacions
- B) 10% IVA, 10% Autors, Ticketing
- C) Donacions caritat, impost digital, màrqueting i difusió
- D) Cap opció no és correcta

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

58. Les sigles AAI signifiquen...

- A) Associació Anàloga d' Enginyers
- B) Associació d' Actors i Actrius Independents
- C) Associació d' Autors i Autores d' Il·luminació
- D) Associació d' Autors i Autores Independents

59. Les funcions del regidor durant els primers assajos d'un espectacle escènic són...

- A) Escollir els actors en el càsting i decidir l' aforament que tindrà la sala, a més de determinar el disseny d' il·luminació i el vestuari
- B) Decidir el nivell de pressió sonora que s' ha d' aplicar a la eixida d' altaveus de Public Adress
- C) Corregir el text, anotar entrades i sortides d' actors, confeccionar notes d'utilleria, vestuari, perruqueria i maquillatge i estar pendent dels actors i tècnics
- D) Cap opció anterior és correcta

60. Què és el marotell?

- A) Un grup de llums que il·luminen de baix cap amunt a l'escenari
- B) Corda que es fa servir per pujar i baixar vares del teler d' un teatre
- C) Espècie de teló petit o bastidor que apareix rere una porta o finestra.
- D) Escales del teatre clàssic grec

61. Com s'anomenava el palc destinat a les dones als Corral de Comèdies?

- A) Galliner
- B) Claraboia
- C) Lluerna
- D) Cassola

62. Durant la realització de muntatge d'estructures, quins treballadors realitzen els treballs en alçada?

- A) Steelhands i backliner
- B) Canoner i operador d' equips autopropulsats
- C) Stagehand i runner
- D) Climbers y scaffolders

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

63. Dins de la gestió i coordinació d'un espectacle trobem la figura de Stage Manager. La seva funció és....

- A) Organitzar els equips tècnics dels artistes o bandes amb els equips tècnics locals per complir amb els temps marcats
- B) Dissenyar el pla de treball i organitza els treballs durant la seva execució: entrada i sortida de camions, gestió dels equips de persones que col·laboren amb els tècnics, temps de treball
- C) Realitzar tasques de prevenció de riscos laborals en funció del seu nivell de qualificació.
- D) Gestionar el centre de treball

64. Dins del guió, el *pay off* és...

- A) Un motiu recurrent que uneix el relat i li confereix profunditat
- B) Una execució del que prèviament ha estat anunciat a través d'indicis que apunten cap al futur
- C) Una força sorpresiva dins la narració
- D) Un silenci absolut que es crea entre els actors

65. El tractament d'un guió consisteix en:

- A) Una taula amb les indicacions sobre l'òptica necessària per a cada enquadrament
- B) Unes fitxes en les quals s'especifica el caràcter i físic dels personatges
- C) El desenvolupament de fitxes i cada fitxa correspon a una escena
- D) El protocol per guiar els actors fins al set de rodatge

66. Dins del relat audiovisual les el·lipsis...

- A) Deceleren el ritme, avorreixen l'espectador, marquen les repeticions i fan visibles fets clau de la història
- B) Acceleren el ritme, sorprenen l'espectador, eviten reiteracions i oculten fets clau per a la història
- C) Són poc acadèmiques i poc usades a través de la història del cinema
- D) En general, distorsionen la història i confonen l'espectador

67. El guió especular es caracteritza per...

- A) L'aparició de flashbacks
- B) Fer-se una reflexió sobre el teatre i la vida, el cinema o l'espectacle i utilitzar la flexibilitat cinematogràfica i fílmica
- C) Ser guions escrits durant el vespre
- D) Ser trames que només es basen en especulacions i actuacions de l'antagonista de la història, deixant de banda el protagonista

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

68. El guió clàssic hollywoodià es caracteritza per tindre...

- A) Una durada fílmica de 120 minuts i estar dividit en 3 actes
- B) Una durada de 60 minuts i estar dividit en dos actes
- C) Una durada fílmica de 200 minuts i estar dividit en 5 actes
- D) Una durada fílmica de 30 minuts i estar dividit en 3 actes

69. Una de les grans aportacions de David Wark Griffith al llenguatge audiovisual va ser:

- A) El flashforward
- B) El flashback trencaclosques
- C) El muntatge paral·lel
- D) L'efecte vertigen

70. El muntatge audiovisual associatiu va ser inventat per...

- A) Els germans Lumière
- B) George Méliès
- C) Edwin S. Porter
- D) Serguei Eisenstein

71. El moviment de càmera consistent en una combinació indeterminada de travelling i panoràmica rep el nom de...

- A) Vertigen
- B) Tilt
- C) Trajectòria
- D) Dolly zoom

72. L'eix d'acció es refereix a:

- A) Una recta imaginària que es traça sobre la direcció de l'acció i divideix l'escena en dues zones situades a cadascun dels seus costats.
- B) Línia imaginària que perllonga l'objectiu de la càmera.
- C) La línia que marca el començament de les accions dels personatges i que divideix l'escena en quatre zones
- D) Totes les respostes són correctes

73. Quines dues funcions principals tenen els diàlegs en la narració audiovisual?

- A) Descriure les característiques físiques i psicològiques dels personatges
- B) Completar l'acció i caracteritzar els personatges
- C) Descobrir el desenllaç de l'acció
- D) Afegir dinamisme i en cas dels musicals, acompanyar l'acció amb melodia

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

74. A l'hora de fer apunts en el guió tècnic, s'ha de clarificar el narrador segons el coneixement de les accions. Quan parlem de narrador *equiscient* ens referim a ...

- A) Que ho sap tot sobre els personatges i les accions.
- B) Que coneix el mateix que el protagonista sobre la història i coneix també els seus pensaments i sentiments, però no els de la resta de personatges.
- C) Que coneix menys que el protagonista sobre la història, però està en la ment d'un altre personatge
- D) Totes les opcions anteriors són errònies

75. El terme *acusmàtica* es defineix com...

- A) L' ampliació d' un so indicat en el guió tècnic
- B) Allò que s'escolta sense veure la font d'on prové
- C) Millorar l' acústica i elevar els decibels
- D) Allò que s'escolta i deixa veure la font d'on prové

76. En el guió de muntatge, pot aparèixer la indicació que s'utilitze la tècnica de *soundflow* o *J-cut*. Aquesta es refereix a ...

- A) Un encavalcament sonor
- B) A l' hora d' editar o muntar les bandes de vídeo i àudio, a fer que el que es veu no es corresponga amb el que s' escolta.
- C) Una funció sonora d' enllaç en el nivell temporal, en el nivell espacial i en ambdós nivells simultàniament
- D) Totes les opcions són correctes

77. La *candela/m²* és la unitat de:

- A) Luminància
- B) Nivell d'il·luminació
- C) Rendiment lluminós
- C) Il·luminància

78. Si allunyem la font de llum al doble de la distància original:

- A) Es perdrà 1/8 de la intensitat lluminosa
- B) Es perdrà 1/4 de la intensitat lluminosa
- C) Es perdrà 1/2 de la intensitat lluminosa
- D) Es perdrà 1/3 de la intensitat lluminosa

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

79. Per mesurar el flux lluminós d'una làmpada es fa servir un:

- A) Goniofotòmetre
- B) Luxòmetre
- C) Luminancímetre
- D) Cap de les anteriors

80. El reflector del focus Fresnel és:

- A) Esfèric
- B) Elipsoidal
- C) Parabòlic
- D) El·líptic

81. La làmpada PAR del nº 1 té la lent o vidre difusor:

- A) Ratllat
- B) Granulat
- C) Transparent
- D) Semiopac

82. El cap mòbil wash no incorpora:

- A) Gobos
- B) Primes
- C) Iris
- D) Totes les anteriors són correctes

83. En el muntatge d'estructures, la persona responsable dels punts de motor i dels ancoratges a estructures s'anomena...

- A) Stagehand
- B) Rigger
- C) Stage manager
- D) Cap de les anteriors és correcta

84. El està dissenyat per activar-se quan es produeix una derivació de corrent, per defecte de l' aïllament entre els conductors o contacte elèctric.

- A) L' interruptor general de potència
- B) L' interruptor magnetotèrmic
- C) El interruptor diferencial
- D) Cap de les anteriors és correcta

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

85. Com s'anomena l'element que serveix d'unió entre dos tubs principals d'un truss?

- A) Punt nodal
- B) Nervi
- C) Placa menor
- D) Placa major

86. En el corrent trifàsic:

- A) Entre la fase i el neutre s'aconsegueix 230V
- B) Entre la fase i el neutre s'aconsegueix 400V
- C) Entre la fase i el neutre s'aconsegueix 0V
- D) Cap és correcta

87. El connector multipinà que és un estàndard per als diferents equips d'il·luminació és el:

- A) Potència
- B) Harting
- C) Schuko
- D) Speakon

88. En el manteniment dels engranatges dels carros dels focus Fresnel hem de fer servir:

- A) Lubricants amb base siliconada
- B) Lubricants amb base aquosa
- C) Lubricants amb base oleosa
- D) Cap de les anteriors és correcta

89. El mode de reproducció pas a pas d'una seqüència lumínica a les consoles d'il·luminació digitals és el:

- A) Chase timing
- B) Playback timing
- C) Cue timing
- D) Live timing

90. La vinculació de circuits de dimmer o direccions DMX a canals de control a la taula d'il·luminació és el:

- A) Patching
- B) Dimmesing
- C) Chasing
- D) Demultiplexing

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

91. La tècnica que converteix els valors d'intensitat i color RGB d'una imatge de vídeo a missatges DMX es coneix com:

- A) Patching
- B) Pixel mapping
- C) Visualisation
- D) Demultiplexing

92. Quina és la desviació MIREL si volem convertir una font de 5600K a 3200K:

- A) 134 MIREL
- B) 152 MIREL
- C) 160 MIREL
- D) 182 MIREL

93. El problema que es genera quan es passa d'un espai de color Broadcast REC709 a REC2020 es coneix com:

- A) Colour effect
- B) Colour resize
- C) Colour banding
- D) Colour reformer

94. L'scope adequat per a l'anàlisi de la luminància d'una imatge és:

- A) El monitor en forma d'ona (WFM)
- B) El histograma B/N
- C) El vectorscopi
- D) L' exposímetre

95. Quina de les següents opcions es correspon amb la impedància d'un cable DMX?

- A) 70 Ω
- B) 85 Ω
- C) 120 Ω
- D) 140 Ω

96. Si volem dividir el senyal DMX sense tenir pèrdues i ampliant-la, hem d'utilitzar:

- A) Buffer
- B) Acabador
- C) Dimmer
- D) Cap de les anteriors

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

97. Quants universos DMX es necessiten per controlar 2048 canals?

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 6

98. Quin és el valor màxim d'un canal DMX?

- A) 254
- B) 255
- C) 256
- D) 258

99. Un filtre CTB s'encarrega de:

- A) Reduir l' exposició sense afectar el cromatisme
- B) Augmentar la temperatura de color d' una font lluminosa
- C) Disminuir la temperatura de color d' una font lluminosa
- D) Cap de les opcions anteriors és correcta

100. Per poder regular la intensitat d'un focus convencional cal connectar-lo a un:

- A) Splitter
- B) Dimmer
- C) Buffer
- D) Cap de les anteriors és correcta

101. Selecciona quina de les següents afirmacions és veritat: Dues fonts de llum amb diferents espectres cromàtics i amb el mateix IRC...

- A) Reprodueixen igual tots els colors.
- B) No reproduïxen igual tots els colors
- C) Reprodueixen igual els colors freds
- D) Reprodueixen igual els colors càlids

102. Press Kit es defineix com...

- A) Un calendari mensual on es bolquen totes les accions a realitzar en els mitjans de comunicació per a la difusió de nous projectes de DJs, sessions o actuació en festivals
- B) Una eina on es troba tota la informació corporativa, com la biografia, imatge de marca, mètode de comunicació i/o pla de mitjans d'un/a artista
- C) L' estudi de mercat en el qual es plasmen debilitats i fortaleces, així com l'anàlisi del target vinculat a la promoció de l' artista
- D) Un llistat de contactes de premsa i mitjans de comunicació organitzats per categories per facilitar l' enviament de notes de premsa i material promocional

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

103. La mesura subjectiva de la intensitat amb què un so és percebut per l'oïda humana és:

- A) Freqüència
- B) To
- C) Timbre
- D) Sonoritat

104. Què és una *síncopa* en el llenguatge musical?

- A) Una tècnica que busca accentuar els temps forts del compàs
- B) Una forma de crear melodies a partir d' escales menors
- C) L' accentuació d' una nota en una part feble o semifort del compàs, trencant la regularitat del ritme.
- D) Un patró de percussió constant que es repeteix durant tota la cançó

105. Què és el *groove* en una composició musical?

- A) L' efecte de repetició constant d' una mateixa nota musical
- B) La sensació rítmica general del tema, creada per la combinació dels patrons rítmics de tots els instruments
- C) La seqüència d' acords que defineix l' harmonia del tema
- D) Una línia melòdica secundària que acompanya el motiu principal

106. En una producció musical audiovisual, quin dels següents elements és indispensable per definir la funció del *lead melòdic* en la barreja final?

- A) La seva ubicació en una pista de percussió estèreu
- B) L' ús exclusiu de notes de l' escala pentatònica
- C) La seva predominança en primer pla respecte als altres elements musicals, tant en dinàmica com en equalització
- D) La coincidència rítmica exacta amb la línia de baix

107. En una sessió de DJ, per què és crucial conèixer la tonalitat musical de cada tema que es barrejarà?

- A) Perquè permet variar la freqüència de mostreig sense pèrdua de qualitat
- B) Perquè facilita mescles harmòniques, evitant dissonàncies entre pistes
- C) Perquè garanteix que els BPM coincideixin exactament
- D) Perquè la tonalitat afecta el volum de reproducció de forma automàtica

108. Quina és la funció principal de les llicències Creative Commons en l'àmbit audiovisual?

- A) Reemplaçar el registre d' obres en propietat intel·lectual
- B) Fer que l' obra passi automàticament a domini públic
- C) Establir condicions específiques d' ús sense perdre l' autoria
- D) Autoritzar qualsevol ús de l' obra, fins i tot sense citar l' autor

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

109. Quin dels següents drets forma part dels drets morals de l'autor segons la Llei de Propietat Intel·lectual espanyola?

- A) El dret a percebre una remuneració per cada reproducció digital
- B) El dret a exigir el reconeixement de la seva autoria sobre l'obra
- C) El dret a registrar una obra en una oficina de patents
- D) El dret a cedir en exclusiva els drets de comunicació pública

110. Durant quant temps s'estenen els drets patrimonials d'un autor que hagi mort després del 7 de desembre de 1987 a Espanya?

- A) 25 anys des de la seva mort
- B) Mentre els hereus mantinguin el registre de l'obra
- C) 70 anys des de la mort de l'autor, prorrogables a 80 si és pòstuma
- D) 80 anys o fins que es publiqui l'obra en una edició digital

111. En quin cicle formatiu de la família d'imatge i So s'imparteix el mòdul 1104. Comunicació i expressió sonora?

- A) Tècnic Superior en Realització de Projectes Audiovisuais i Espectacles
- B) Tècnic en Vídeo Disc-jockey i So
- C) Tècnic Superior en So per a Audiovisuais i Espectacles
- D) Tècnic en Producció d'Audiovisuais i Espectacles

112. Com es denomina a la diferència de nivell en les nostres oïdes d'una font de so desplaçada horitzontalment?

- A) ILD
- B) MMA
- C) ITD
- D) RTA

113. Què succeeix quan dues ones estan en contrafase?

- A) Es reforcen mútuament
- B) Augmenta la freqüència
- C) Poden cancel·lar-se mútuament
- D) Es dupliquen en amplitud

114. La intel·ligibilitat de la paraula en un recinte es pot mesurar i quantificar. Els diferents mètodes més utilitzats per a això són:

- A) % Alcons, STI, RASTI
- B) TIS, %Alcops
- C) IID, %Alcops, RATIO
- D) SRI, T60, RTM

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

115. Què és l'arc de cobertura en un sistema de sonorització?

- A) La distància màxima a la qual el so és perceptible
- B) L'angle de dispersió horitzontal del so en un espai
- C) El rang de freqüències en què l' altaveu és més eficient
- D) La suma dels lòbuls de radiació de tots els altaveus del sistema

116. L'ona estacionària:

- A) Es dona quan una ona troba un obstacle que no pot traspasar ni envoltar
- B) Es forma per la suma de diverses ones de la mateixa naturalesa amb diferent amplitud, longitud d' ona i freqüència
- C) Es produeix per la suma d' una ona i la seva ona reflectida
- D) Només passa en sistemes electrònics, no acústics

117. Per a què s'utilitza un sistema de RTA en l'ajust de so?

- A) Per analitzar les característiques sonores d' un recinte en temps real i ajustar l' equalització
- B) Per mesurar la potència màxima de cada altaveu i la interacció amb els altres
- C) Per eliminar els ecos i reverberacions en un sistema de so
- D) Per detectar automàticament la posició ideal dels altaveus

118. Com es pot minimitzar l'efecte *comb filter* en un sistema de so en viu?

- A) Evitant col·locar micròfons i altaveus massa a prop entre si
- B) Aplicant un filtre de pas alt en el senyal principal
- C) Augmentant el volum SPL del sistema
- D) Invertint la polaritat d' una de les fonts sonores

119. Quin procediment segueix el programari *Smart Live* per analitzar un sistema de so?

- A) Calcula la diferència d' amplitud entre els senyals dels altaveus en diferents punts de mesurament
- B) Compara el senyal de soroll rosa emès amb la captada per un micròfon de mesurament
- C) Genera una resposta en freqüència ideal basada en l'acústica del recinte
- D) Ajusta automàticament el retard entre sistemes frontals i de reforç

MODEL DE PROVA 1 - TEST

245 – PROCESSOS I MITJANS DE COMUNICACIÓ

120. Cada so té una longitud d'ona determinada per la distància que l'ona sonora recorre en:

- A) Un cicle complet de compressió i depressió
- B) La fase
- C) La distància de propagació de la font
- D) El temps de reverberació

121. Què representa una funció de transferència en un sistema de so?

- A) La relació entre el senyal d' entrada i el de sortida en termes d' amplitud i fase
- B) La velocitat a la qual viatja el so segons el mitjà en què es propaga
- C) La quantitat d' energia que es perd en un altaveu fins que arriba a l' oïda
- D) La resposta d' impuls temporal d' un sistema de so

122. Què indica un pendent descendent en una corba de fase?

- A) Que les freqüències baixes s' estan retardant respecte a les altes
- B) Que les freqüències altes s' estan retardant respecte a les baixes
- C) Que el sistema té una resposta completament plana fins a decaure
- D) Que el senyal té un guany constant combinat en contrafase

123. Si combinem dos senyals sonors iguals amb el mateix nivell, però amb una diferència de fase de 90°, obtenim:

- A) Un increment de 0 dB
- B) Un increment de + 3 dB
- C) Un increment de + 6 dB
- D) Una cancel·lació

124. Quina funció compleixen eines com ArrayCalc i EaseFocus en el disseny de so?

- A) Mesurar la reverberació de la sala en temps real
- B) Simular la cobertura de SPL i balanç de freqüències d' un sistema abans del muntatge
- C) Configurar el retard dels sistemes de delay de manera automàtica
- D) Sincronitzar fonts de so en una xarxa Dante

125. Terme que defineix la distorsió d'una ona quan un amplificador tracta d'emetre una sortida de major voltatge del que té capacitat per emetre, tallant els límits de l'ona sinusoidal:

- A) Saturació
- B) Sweet Spot
- C) Clipping
- D) Overdrive

PLANTILLA DE RESPUESTAS TEST PLANTILLA DE RESPOSTES TEST

Nº	RESPUESTA RESPOSTA	Nº	RESPUESTA RESPOSTA	Nº	RESPUESTA RESPOSTA	Nº	RESPUESTA RESPOSTA	Nº	RESPUESTA RESPOSTA
1		31		61		91		121	
2		32		62		92		122	
3		33		63		93		123	
4		34		64		94		124	
5		35		65		95		125	
6		36		66		96			
7		37		67		97			
8		38		68		98			
9		39		69		99			
10		40		70		100			
11		41		71		101			
12		42		72		102			
13		43		73		103			
14		44		74		104			
15		45		75		105			
16		46		76		106			
17		47		77		107			
18		48		78		108			
19		49		79		109			
20		50		80		110			
21		51		81		111			
22		52		82		112			
23		53		83		113			
24		54		84		114			
25		55		85		115			
26		56		86		116			
27		57		87		117			
28		58		88		118			
29		59		89		119			
30		60		90		120			