

**Simulacro Flash Proficient CS6**

Apellidos : \_\_\_\_\_ Nombres: \_\_\_\_\_

Colegio : \_\_\_\_\_

Grado : \_\_\_\_\_ Sección : \_\_\_\_\_ Fecha : \_\_\_\_\_

**NOTA**

**Consideraciones:**

- ⇒ Duración: **45 minutos**
- ⇒ Requiere la carpeta **SimFLAC6PMod1** (el profesor te indicará dónde se encuentra).
- ⇒ **Renombra** la carpeta como **EF\_ApellidosNombres** donde se te indique.

**Pregunta 1 (2Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta1.fla** y crea interpolación clásica:

- Inserta en la capa chicas la imagen **superchicas.jpg**.
- En la capa logo inserta la imagen **logo.jpg**
- Crea una **interpolación clásica** de 50 fotogramas y haz que la capa chicas se mueva de abajo hacia arriba.
- Finalmente el logo solo debe verse en el fotograma 49 y 50 .

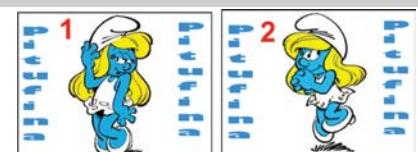


Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta1.fla**

**Pregunta 2 (2Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta2.fla** y crea un gif animado:

- Inserta una capa nueva, importa al escenario la imagen **pitufina1.jpg**.
- Crea una **interpolación clásica** de 60 fotogramas y cambia las imágenes cada 20 fts, por **pitufina 2.jpg** y **pitufina 3.jpg**.
- Finalmente exporta como gif en tu carpeta de trabajo con el nombre **Pregunta2.gif**.



Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta2.fla**

**Pregunta 3 (3Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta3.fla** y crea una **interpolación predefinida**

Considerando las siguientes indicaciones:

- Importa al escenario la **imagen messi.jpg**.
- En la capa 1 aplica la interpolación predefinida llamada **entrada volando-derecha**.
- En la capa 2 desde el fotograma 24 aplica la interpolación predefinida llamada **espiral-3d**.



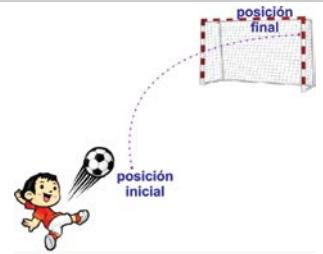
Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta3.fla**

#### Pregunta 4 (2 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta4.fla** y crea lo siguiente:

- Realiza una **interpolación de movimiento** de 40 fotogramas en la capa pelota.
- Modifica la ruta de movimiento para que parezca una curva.

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta4.fla**



#### Pregunta 5 (3 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta5.fla** y realiza lo siguiente:

- Utiliza el archivo **mariposa.jpg** (se encuentra en tu carpeta de trabajo) y conviértelo a vector y elimina el fondo blanco.
- Rellenar la mariposa con la **textura1.jpg**, además transforma el relleno de mapa de bits para que se aprecie como la muestra.
- Copia la mariposa 2 veces y varía su tamaño como se muestra en el modelo final.

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta5.fla**

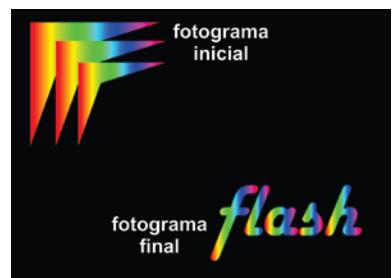


#### Pregunta 6 (3 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta6.fla** y crea una **interpolación de forma**:

- Dibuja las formas que se ven en la muestra y rellénalos de colores degradados arco iris.
- Escribe el texto "flash" en tipo de fuente de tu preferencia colores degradados arco iris en el último fotograma.
- Crea una interpolación de forma con 60 fotogramas, que convierta el dibujo de las formas al texto "flash".

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta6.fla**

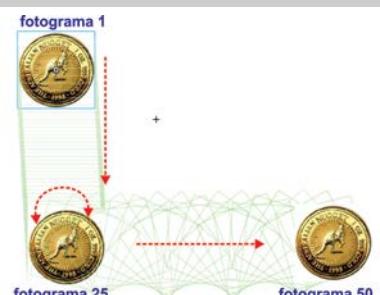


#### Pregunta 7 (3 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta7.fla** y realiza lo siguiente:

- Convierte la moneda en un Clip de película que se llame **moneda**.
- Configura dicho clip para que su animación interna muestre un total de 50 fotogramas, de arriba hacia abajo.
- En el fotograma 25 gire con rotación cw y se desplace de la parte izquierda hacia la derecha.

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta7.fla**



#### Pregunta 8 (2 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta8.fla** y realiza lo siguiente:

- En la capa texto escribe "AVATAR" con tipo de fuente lo más parecida posible, crea una interpolación de movimiento de 60 fotogramas y haz que se mueva desde arriba hacia abajo.
- Finalmente crea una **máscara** para que el texto se mueva y se vea como el modelo.

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta8.fla**

