

Simulacro Flash Proficient CS6

NOTA

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

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

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

Consideraciones:

- ⇒ Duración: **45 minutos**
- ⇒ Requiere la carpeta **SimFLAC6PS2** (el profesor te indicará dónde se encuentra).
- ⇒ Renombra la carpeta como **Sim\_ApellidosNombres** donde se te indique.

**Pregunta 1 (2Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta1.fla** y crea un gif animado:

- Importa al escenario la imagen **mario 1.jpg**. Crea una **interpolación clásica** de 60 fotogramas y cambia las imágenes cada 20 fts, por **mario 2.jpg** y **mario 3.jpg**.
- Finalmente exporta como gif en tu carpeta de trabajo con el nombre **Pregunta1.gif**.



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

**Pregunta 2 (2Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta2.fla** y realiza lo siguiente:

- En la capa texto escribe "DHOOM: 3" con tipo de fuente lo más parecida posible, crea una interpolación de movimiento de 60 fotogramas y haz que se mueva desde la izquierda hacia la derecha.
- Finalmente crea una **máscara** para que el texto solo muestre la imagen de fondo.

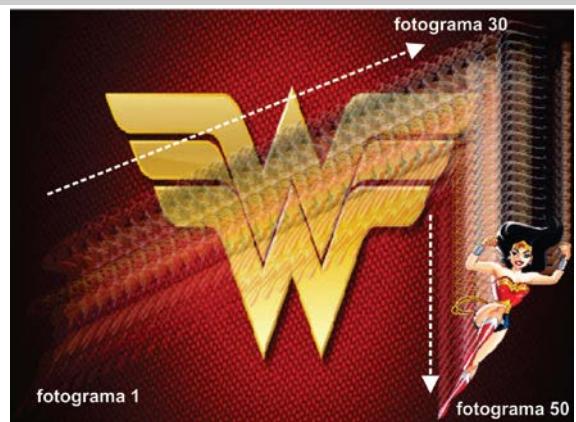


Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta2.fla**

**Pregunta 3 (2Pts.)**

Abre el archivo **Pregunta3.fla** y crea lo siguiente:

- Crea una **interpolación clásica** de 50 fotogramas con la imagen de la mujer maravilla.
- Desde el fotograma 1 hasta el fotograma 30 la imagen debe moverse de la esquina inferior izquierda hasta la esquina superior derecha.
- Desde el fotograma 31 al 50 la imagen debe moverse de arriba hacia abajo.



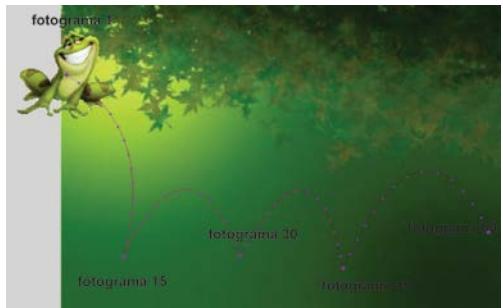
Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta3.fla**

#### Pregunta 4 (2 Pts.)

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

- Realiza una **interpolación de movimiento** de 60 fotogramas en la capa sapo y cada 15 fotogramas cambie de posición.
- Modifica la ruta de movimiento para que parezcan curvas.

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

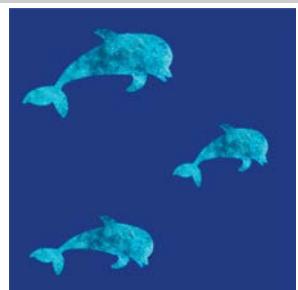


#### Pregunta 5 (3 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta5.fla** y rellena con mapa de bits.

- Utiliza el archivo **delfin.png** (se encuentra en tu carpeta de trabajo) y conviértelo a vector y elimina el fondo.
- Rellenar el delfín con la **textura piel azul .jpg**, además transforma el relleno de mapa de bits para que se aprecie como la muestra.
- Copia el delfín 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 estrellas que se ven en la muestra yrellénalos de colores rosados en varios tonos.
- Crea una **interpolación de forma** con 60 fotogramas.
- Escribe el texto "estrellas pink" en el fotograma 60, en tipo de fuente de tu preferencia, colores rosa de varios tonos , para que se transforme en la animación .

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

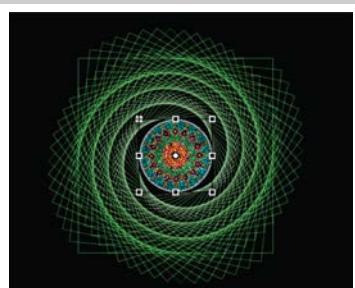


#### Pregunta 7 (3 Pts.)

Abre el archivo **Pregunta7.fla**, utiliza la imagen circular.

- Convierte la imagen en un Clip de película que se llame **mandala**.
- Configura dicho clip para que su animación interna muestre un total de 60 fotogramas.
- La animación debe iniciar con la imagen pequeña y hacerse grande en el último fotograma además debe girar con rotación ccw.

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



#### Pregunta 8 (3 Pts.)

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

- Importa al escenario la imagen **ronaldinho.jpg**.
- En la capa 1 aplica la interpolación predefinida llamada **alejar zoom-3d**.
- En la capa 2 desde el fotograma 25 hasta el fotograma 60, aplica la interpolación predefinida llamada **acercar zoom-3d**.

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

