

**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.

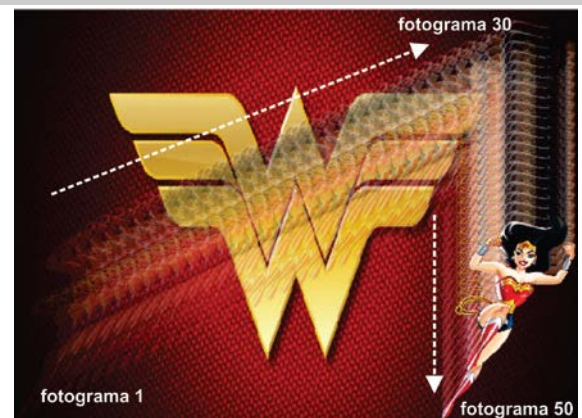


Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta2 fla**

**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 izquierda inferior hasta la esquina derecha superior.
- Desde el fotograma 31 al 50 la imagen debe moverse de arriba hacia abajo.



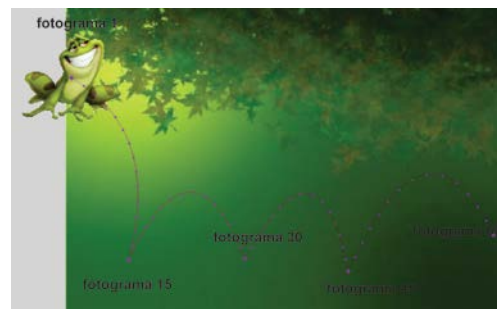
Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre de **Pregunta3 fla**

#### 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**

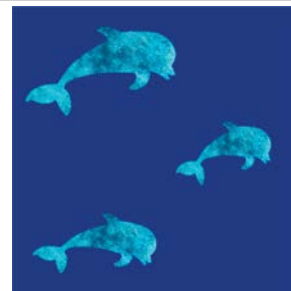


#### Pregunta 5 (3 Pts.)

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 y rellénalos 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**

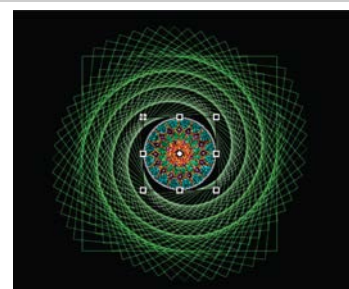


#### Pregunta 7 (3Pts.)

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 (3Pts.)

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 **alejarse zoom-3d**.
- En la capa 2 desde el fotograma 25 hasta el fotograma 60, aplica la interpolación predefinida llamada **acercarse zoom-3d**.

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

