

DIRECCION GENERAL DEL BACHILLERATO
CENTRO DE BACHILLERATO 4/2 "LIC. JESUS REYES HEROLES"

GUIA DE ESTUDIO PARA EXTRAORDINARIO

ANIMACIONES CON ELEMENTOS MULTIMEDIA

SEXTO SEMESTRE

Responsable: STEPHANY LUCIOTTO VAZQUEZ

Periodo: Semestre A 2017-2018

PROF. STEPHANY LUCIOTTO V.		ACADEMIA: LENGUAJE Y COMUNICACION	
ASIGNATURA: DISEÑO DE PÁGINAS WEB, ANIMACIONES MULTIMEDIA	EXAMEN EXTRAORDINARIO	PERIODO: B	FECHA:
ALUMN@:		GRUPO:	CALIFICACIÓN

I. ANOTA EN EL PARÉNTESIS UNA F SI ES FALSO O UNA V SI ES VERDADERA

1. () Realizar una animación en Flash es un proceso largo pero mecanizable.
2. () Una animación en Flash exige al autor representar todos los estados de la misma, si la animación consiste en botar una pelota hasta una altura de 20 cm., el autor deberá representar dicha pelota en todas sus posiciones posibles (unas 200 aproximadamente).
3. () El panel que contiene las utilidades necesarias para dibujar, pintar, etc se llama Barra de Herramientas.
4. () Flash CS3 trabaja con colores puros de alta definición, lo que imposibilita su mezcla y por tanto el uso de más de 256 colores.
5. () Las herramientas  y  tienen la misma función, salvo que la primera se emplea para objetos coloreados y la segunda para objetos sin color.
6. () La herramienta Lazo es capaz de seleccionar formas y trazados no posibles con la herramienta Selección.
7. () La herramienta Cubo de pintura se emplea únicamente para dar color al fondo de las películas.
8. () La herramienta Cuentagotas sirve para contar el número de colores diferentes que contiene una imagen.
9. () Las herramientas  y  se diferencian en que el lápiz dibuja más fino que el pincel.
10. () Flash nos permite escribir nuestros textos empleando cualquier fuente que tengamos instalada en nuestro ordenador
11. () Todos los objetos tienen, en principio, borde y relleno.
12. () Cuando seleccionamos un relleno, éste adquiere una textura para indicar que está seleccionado.
13. () En Flash es posible colocar los objetos en lugares determinados, según la referencia del escenario o la de otros objetos.
14. () El objetivo principal de las capas es aislar los objetos que contenga del resto de la película para conseguir independencia frente a estos.
15. () Los objetos creados en una capa no pueden moverse a otra, pues cada capa está íntimamente ligada a sus objetos.
16. () Si activamos la opción Bloquear capas de una capa, se nos garantiza que ningún objeto de los que estén situados en dicha capa podrá sufrir alteración alguna (suponiendo que dicha opción esté inicialmente desactivada).
17. ()   Los fotogramas de las dos imágenes se diferencian en que en unos hay objetos y en los otros no.
18. () Si creo una película Flash y añado la Escena 2 y luego la Escena 3. El orden de ejecución de las escenas será el mismo que se empleó para crearlas.
19. () Si en el Panel Zoom pone 50%, quiere decir que lo veo todo más grande que cuando pone 75%.
20. () Importar un sonido es lo mismo que insertarlo en un fotograma.

- 21. () Todos los objetos tienen, en principio, borde y relleno.
- 22. () Para seleccionar un borde, debemos hacer doble clic sobre él, de lo contrario, no lo seleccionaremos.
- 23. () Si hacemos clic en la Línea de Tiempo, se seleccionan todos los objetos existentes en el fotograma seleccionado.
- 24. () El Panel Información muestra información acerca de los objetos que tenemos seleccionados.
- 25. () En Flash es posible colocar los objetos en lugares determinados, según la referencia del escenario o la de otros objetos.

II. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

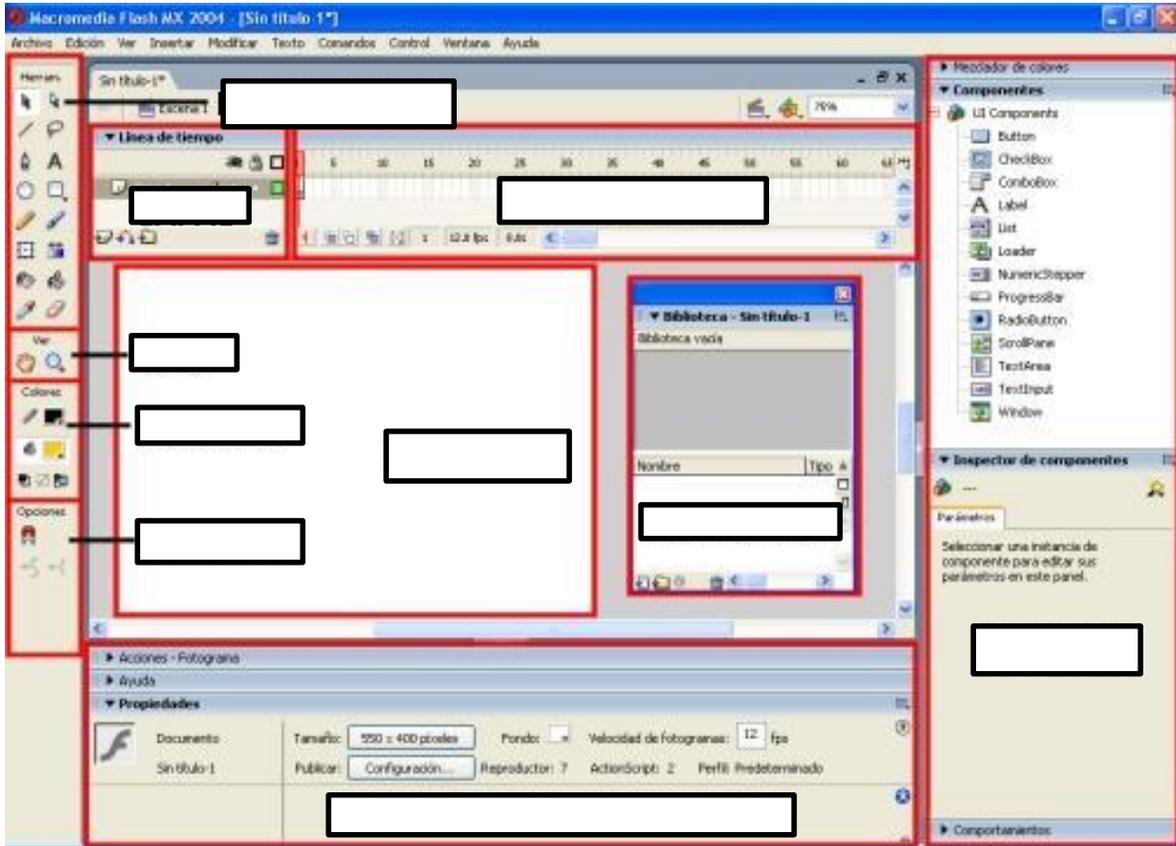
1.- ¿Qué es flash?

2.- ¿Por qué usarías flash?

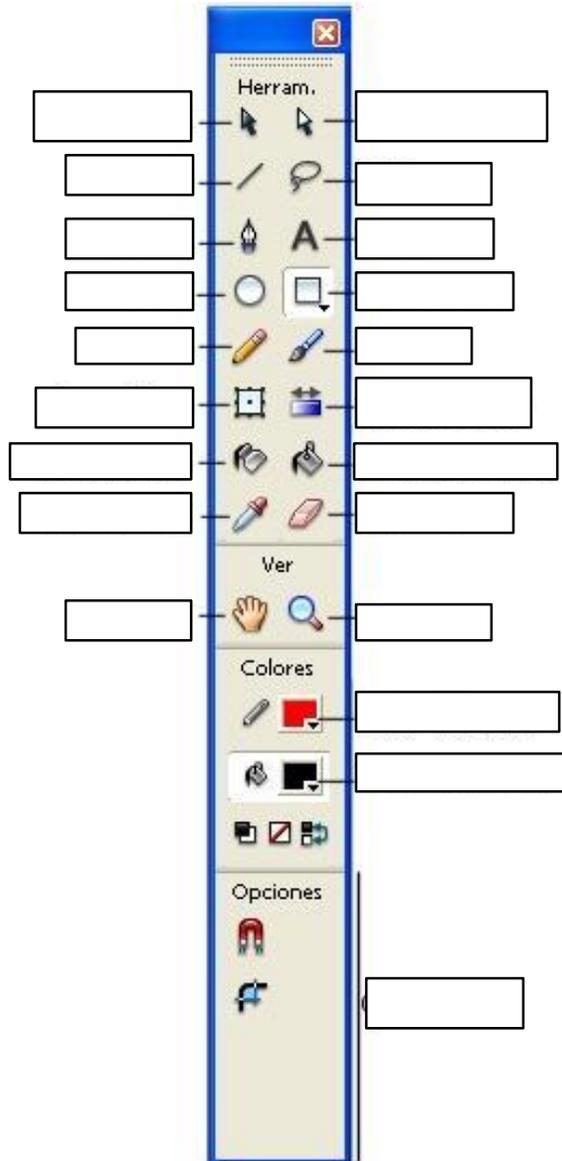
3.- Ventajas de Flash

4.- Desventajas de Flash

III. ANOTA EN LOS ESPACIOS EN BLANCO CDA UNA DE LAS PARTES DEL ENTORNO DE FLASH



IV. ANOTA EN LOS ESPACIOS EL NOMBRE DE CADA UNA DE LAS HERRAMIENTAS



II. REALIZA LO SIGUIENTE EN EL PROGRAMA FLASH

- 1.- Realiza el siguiente botón con efecto relieve, escribiendo dentro del HOLA!
- 2.- Realiza un botón de texto que diga HOLA MUNDO!!
- 3.- Realiza con una imagen la interpolación de guía de movimiento
- 4.- Realiza un cuadrado por medio de interpolación de forma (debe de transformarse en varias formas no una sola)
- 5.- Realiza tu nombre con transformación de textos.



III. REALIZA UNA ESCENA EN FLASH DE LA HISTORIA DE TU VIDA UTILIZANDO TODO LO VISTO A LO LARGO DEL SEMESTRE, DEBE DE CONTENER LO SIGUIENTE:

- Deben de ser de 15 a 20 capas
- Cada una de las capas debe de tener nombre de tu animación
- Debe de contener botones
- Interpolación de movimiento
- Interpolación de forma
- Sonido en los botones
- Música
- Objetos
- Clip de películas

SE REVISARA QUE TENGA TODO LO PEDIDO Y QUE SEA ORIGINAL Y REALIZADO EN FLASH

REQUISITOS DE ENTREGA: LA GUIA DEBERA SER ENTREGADA EL DIA DEL EXAMEN CONTESTADA A MANO, EN HOJAS BLANCAS Y LAS PRÁCTICAS EN UN CD, EN UN SOBRE TAMAÑO CARTA BLANCO CON EL NOMBRE COMPLETO DEL ALUMNO Y GRUPO.

NOTA IMPORTANTE: LA PRESENTACIÓN DE LA PRESENTE GUIA CON LAS CARACTERISTICAS ESPECIFICADAS SERÁ INDISPENSABLE PARA TENER DERECHO A PRESENTAR EL EXAMEN, SIN EXCEPCIÓN ALGUNA