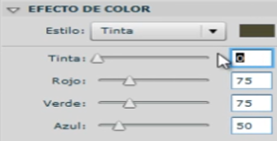
**PRACTICAS DE FLASH**

1. **AGREGUE UN 50° DE TINTA A LA IMAGEN, ESTABLECIENDO LOS AVANCES DE ROJO EN 50, VERDE EN 50 Y AZUL EN 100.**

R/CLIC EN LA FOTO, CLIC EN EFECTO DE COLOR

EN ESTILO ESCOJO TINTA, Y COLOCO LOS PORCENTAJES EN CADA COLOR



1. **CONVIERTA EL CIRCULO ROJO EN LA ETAPA EN UN SIMBOLO DE CLIP DE PELICULA LLAMADA GLOBO**

R/:MODIFICAR, CONVERTIR EN SIMBOLO, SE LE DA EL NOMBRE Y ACEPTAR

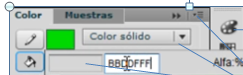
1. **CREE UNA MASCARA A PARTIR DE LA FORMA DE RECTANGULO EN LA ETAPA DE MANERA QUE SOLO SEA VISIBLE EL AREA DE LA IMAGEN SUBYACENTE CUBIERTAPOR EL RECTANGULO**.

R/CLIC EN LA CAPA ACTIVIDADES, CLIC DERECHO, MASCARA

1. **AGREGUE UN CAMPO DE TEXTO QUE CONTENGA EL TEXTO FELIZ CUMPLEAÑOS EN LA ETAPA.**

IR AL PANEL DE HERRAMIENTAS, ELEGIR LA T DE TEXTO, SELECCIONAR EN EL LIENZO Y EMPEZAR A ESCRIBIR, UN CLIC POR FUERA

1. AGREGUE UNA MUESTRA DE COLOR CON UN VALOR HAXADECIMAL SOLIDO DE BBDDFF(NOTA ACEPTE TODAS OTRAS CONFIGURACIONES PREDETERMIRNADAS)



3 AGREGAR EL COLOR

4 ÑADIR MUESTRA

2 COLOR DE RELLENO

1

1. **APLIQUE UN EFECTO ESTANDAR DE FUNDIDO DE SALIDA AL ARCHIVO WAV LLAMADO ISLANDMUSIC UBICADO EN LA CAPA LLAMADA MUSICA (NOTA:ACEPTE TODAS LAS OTRAS *CONFIGURACIONES PREDETERMINADAS).***

R/CLIC EN LA CAPA MUSICA, PARA HABILITARLA, EN LA PARTE IZQUIERDA LLAMADO SONIDO, EN EFECTO COLOCAR DESVANECIMIENTO

1. **HABILITE EL DESBLOQUEO JPEG EN EL PROYECTO FLASH ACTUAL.**

R/ARCHIVO, CONFIGURACION DE PUBLICACION Y CLIC EN ACTIVAR DESBLOQUEO jpeg

1. **CREE UNA CARPETA DE CAPAS LLAMADA GRAFICOSY LUEGO COLOQUE LA CAPA EXISTENTE LLAMADA PLAYA EN LA NUEVACARPETA.**

R/ CLIC EN CREAR CARPETA EN LA PARTE DE ABAJO DEL MENU CAPAS Y LUEGO COLOCARLE EL NOMBRE GRAFICOS, LUEGO ARRASTRAR **PLAYA** A ESA CARPETA

1. **ESTABLEZCA EL COLOR DE LINEA DE LA GUIA EN ROJO (#FF000).**

R/VER, GUIA, EDITAR GUIA, A UN LADO DEL COLOR ESCRIB EL CODIGO, ACEPTAR

1. **ACTIVE LA VISTA PREVIA DE LA ANIMACION EN LA ESCALA DE TIEMPO .(NOTA:NO CREE UN SWF).**

R/ CONTROL, REPRODUCIR

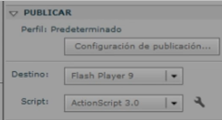
1. **CON EL PANEL PROPIEDADES , CAMBIE EL CLOR DE RELLENO DEL RECTANGULO DE LA ETAPA A ROJO (#FF000).**

R/CLIC EN LA IMAGEN, EN RELLENO Y TRAZO COLOCAMOS EL COLOR

1. ESTABLEZCA LA TRANSPARENCIA DE LA INSTANCIA DE CLIP DE PELICULA DE UN DIBUJO EN EL MARCO 1 EN 50°

R/

1. **ESTABLEZCA EL DOCUMENTO EN FLASH PLAYER 9 DE DESTINO O POSTERIOR (NOTA; NO PUBLIQUE EL DOCUMENTO**

**R/**

1. **CREE UNA NUEVA CARPETA DE BIBLOTECA GRAFICOSY COLOQUE TODOS LOS SIMBOLOS DE GRAFICOS DE LABIBLOTECA EN ELLA.**

R/EN LA PARTE IZQUIERDA EN LA PARTE SUPERIOR CLIC EN BIBLIOTECA, EN LA PARTE DE ABAJOESTA CREAR CARPETA LE COLOCA EL NOMBRE DE GRAFICOS Y ARRASTRAR EN ELLA LOS GRAFICOS

1. **RASTREE EL GRAFICO DE MAPA DE BITS EN LA ETAPA UTILIZANDO LOS VALORES PREDETERMINADOS.**

R/MODIFICAR, MAPA DE BITS, TRAZAR MAPA DE BITS Y DEL CUADRO DE DIALOGO QUE SALE ACEPTAR

1. **MODIFIQUE EL CUADRO DE TEXTO EN LA ETAPA PARA QUE SE VINCULE CON LA URL** [**HTTP://WWW.CERTIPOD.COM**](HTTP://WWW.CERTIPOD.COM)

R/CLIC EN EL CUADRO DE TEXTO, APARECE EN LA PARTE IZQUIERDA CARÁCTER, PARRAFO Y OPCIONES AQUÍ APARECE VINCULO Y COLOCAMOS EL ENLACE

**PREGUNTAS**

1. QUE TIPO DE IMAGEN ES INDEPENDIENTE DE LA RESOLUCION: VECTOR
2. ¿Qué funciones de accesibilidad deberían Incorporarse al desarrollar un documento de Flash? (2)

R/ texto con subtítulos y control de orden de lectura

1. QUE ACTION SCRIPT PROVOCA QUE UNA PELICULA FINALICE EN UN MARCO EN PARTICULAR: STOP
2. Un documento de flash contiene el siguiente código de Actionscript:

Var req: URLRequest=new URLRequest(“click.mp3”);Var s:Sound=new Sound(req);

s.play();Qué representa click.mp3: R/ UN PARAMETRO

1. UNA ANIMACION CONTIENE UN GRAFICO QUE DEBE SIMULAR COMO SI REBOTARA EN UN VIDEO MIENTRAS SE REPRODUCE. QUE METODO PERMITE LA CREACION DE LA ANIMACION CUADRO POR CUADRO QUE COINCIDA CON EL VIDEO?. R/ ELEMENTOS:
2. **CUAL ES EL COLOR DE FONDO DE LOS MARCOS**: VERDE
3. QUE ELEMENTO ESTA INVOLUCRADO EN LA REALIZACION DE UNA PRUEBA DE USO: R/ OBSERVACION
4. 3 TIPOS DE DATOS QUE CONTIENE EL METADATO: R/AUTOR, TITULO, DESCRIPCION
5. QUE PANEL PERMITE A UN CREADOR DE CONTENIDO REALIZAR LA ROTACION 3D DE UN OBJETO? R/ OPCIONES 3D
6. CUAL ES EL COLOR DE FONDO DE LOS MARCOS CON UN TWIIN DE FORMA: R/EL VERDE
7. QUE METODO SE UTILIZA PARA CREAR UN PROYECTO DE VIDEO FLASH DESDE UN ARCHIVO DE VIDEO QUICK TIME EXISTENTE?: R/EXPORTAR
8. CUALES SON LAS DOS AFIRMACIONES VERDADERAS ACERCA DE MOTION TWEENS) (2):

R/LOS MOTIOS TWEEN UTILIZAN FOTOGRAMAS, UN MOTIOS TWEEN PUEDE AFECTAR A MULTIPLES SIMBOLOS AL MISMO TIEMPO.

1. QUE RUTA DEL MENU PERMITE EJECUTAR UN PROYECTO DE FLASH COMO UNA APLICACIÓN DE AIR PARA ESCRITORIO:?

**R/ARCHIVO/CONFIGURACION DE PUBLICACION/CONFIGURACION DE AIR PARA ESCRITORIO**

1. QUE TECNICA PERMITE AGREGAR ACELERACION Y DESACELERACION MAS REALISTAS AUTOMATICAMENTE AL FINALIZAR UN TWEEN? **R/FACILITACION**
2. DOS PRACTICAS QUE REDUCEN EL TAMAÑO DE UN ARCHIVO DE UN DOCUMENTO DE FLASH PUBLICADO (DOS)

**R/SEPARAR LOS MAPAS DE BISTS, USAR TWEEN EN LUGAR DE ANIMACIONES CUADRO POR CUADRO**

1. PORQUE DEBE CONSTRUIRSE UNA VERSION HTML DEL SITIO WEB ADEMAS DE LA VERSION FLASH (DOS). **R/ES POSIBLE QUE LOS USUARIOS NO TENGAN ACCESO A FLASH PLAYER, ES POSIBLE QUE LOS USUARIOS PREFIERAN UTILIZAR SHOCKWARE PARA LAS ANIMACIONES**
2. PORQUE PUEDE APUNTARSE A UNA VERSION DE FLASH PAYER CUANDO SE PUBLICA UN PROYECTO?. **R/PARA USAR LA VERSION MAS FRECUENTEMENTE UTILIZADA POR LA AUDIENCIA DE DESTINO**
3. CUANDO SE PROTEGE POR PRIMERA VEZ UN TRABAJO CON DERECHOS DE AUTOR?: **R/DESPUES QUE EL AUTOR REGISTRA EL TRABAJO EN LA OFICINA DE DERECHOS DE AUTOR**
4. ¿CUÁLES SON LAS PRIMERAS DOS TAREAS QUE DEBEN REALIZARSE AL DEFINIR UN PROYECTO NUEVO? **R/ OBJETIVOS DEL CLIENTE Y EL PÚBLICO OBJETIVO**
5. DOS PRACTICAS QUE PERMITEN QUE EL CONTENIDO DE FLASH SEA MAS ACCESIBLE PARA CONSUMIDORES CON PROBLEMAS DE LA VISION: **R/DEFINIR UN ORDEN LOGICO DE ETIQUETAS, USAR COLORES DE ALTO CONTRASTE**.
6. CUALES SON LOS DOS MOTIVOS PARA USAR UN GUION GRAFICO? R**/OFRECER UN PLANO TECNICO PARA EVALUAR EL PROYECTO, AHORRAR TIEMPO Y DINERO AL CREAR PROTOTIPOS ANTES DE LA PUBLICACION**
7. CUALES SON LOS 3 BENEFICIOS DE TENER COHERENCIA EN UN PROYECTO? (3) **R/USO MEJORADO, MANTENIMIENTO MAS SENCILLO, MENOR TIEMPO DE DESARROLLO**
8. UNA ANIMACION CONTIENE UN GRAFICO QUE DEBE SIMULARCOMO SI REBOTARA EN ELEMENTOS EN UN VIDEO MIENTRAS SE REPRODUCE? R**/DESCARGA PROGRESIVA**
9. QUE CASILLA DE VERIFICACION DEBE SELECCIONARSE EN EL PANEL DE ACCESO PARA SOLICITAR A FLASH QUE PASE INFORMACION DE UN OBJETO A UN LECTOR DE PANTALLA: R**/HABILITAR LECTOR DE PANTALLAS**

***PREGUNTAS DE FLASH CON MULTIPLE RESPUESTA***

1. **¿Qué acciones son necesarias al utilizar Interpolaciones de forma? (2)**

Separar grupos, instancias o imágenes de mapas de bits

Utilizar formas con recortes o espacios negativos en ellas

Separar el texto dos veces para convertir el texto a objetos

Definir cada fotograma como un fotograma clave y crear una imagen diferente para cada fotograma

**2.¿Cuáles son las teclas más importantes que deben habilitarse a la hora de crear un proyecto en flash para personas con discapacidades físicas? (2)**

Alt

Ctrl

**Intro**

BloqMayús

**Tabulador**

**3.¿Cuáles son las primeras dos tareas que deben realizarse al definir un proyecto nuevo? (2)**

Crear guiones gráficos

Realizar una revisión por parte de otro colega

**Determinar los objetivos del cliente**

**Identificar el público objetivo**

Determinar los formatos de archivo que se van a utilizar

**4.¿Cuáles son los factores técnicos que afectan la manera en la que los usuarios visualizan contenido enriquecido en la Web? (3)**

**Tipo de explorador**

Tamaño del disco duro

**Sistema operativo**

**Resolución de pantalla**

**5.Indique qué prácticas facilitan el acceso al contenido Flash por parte de consumidores con discapacidades visuales- (2)**

Eliminar el espacie blanco

**Definir un orden de tabulación lógico**

**Utilizar colores de alto contraste**

Ajustar las dimensiones del escenario

Depurar para obtener claridad visual

**6.Indique qué puntos deben discutirse con el cliente a la hora de planificar los tipos de archivos de activos (assets) para aplicaciones Flash. (3).**

La capacidad de lectura del público

Los tipos de archivos que pueden importarse a Flash

La duración del periodo de precarga puede ser mayor para archivos grandes

EI formato requerido para archivos de Imágenes (mapa de bits o vector.)

La cantidad de archivos que se necesitare pare el paquete final

**7. ¿Cuáles de las siguientes opciones demuestran las mejores prácticas o los mejores principios de diseño? (2)**

Evitar espacio negativo

Coherencia en todo el sitio

Maximizar los elementos animados

Diseños personalizados para cada página

Implementación de la regla de tercios

**8.¿Qué funciones de accesibilidad deberían Incorporarse al desarrollar un documento de Flash? (2)**

Evitar la tabulación

Aplicar bucle al contenido

Agregar texto como subtítulos

Controlar el orden de lectura