Principios de Animación (Adobe Animate)

Estudiante: _____

Instrucciones: Lee detenidamente cada enunciado y haz clic sobre la opción correcta.

1. ¿Qué tipo de fotograma se utiliza en la línea de tiempo de Animate para indicar un cambio específico en el contenido o en la posición de un objeto?

A) Fotograma normal (Frame)

B) Fotograma clave (Keyframe)

C) Fotograma en blanco (Blank Keyframe)

2. ¿Cuál es una regla fundamental al momento de aplicar una Interpolación Clásica (Classic Tween) a un elemento?

A) El elemento debe estar obligatoriamente convertido en un Símbolo.

B) Se pueden animar múltiples objetos diferentes en la misma capa.

C) No se requieren fotogramas clave iniciales ni finales.

3. Para que una animación multimedia orientada a la web se perciba fluida y natural, ¿cuál es la velocidad de fotogramas (FPS) estándar más recomendada?

A) 12 fps

B) 24 a 30 fps

C) 60 a 120 fps

4. ¿Qué atajo de teclado se utiliza comúnmente en Adobe Animate para insertar un Fotograma Clave (Keyframe) y duplicar el contenido del fotograma anterior?

A) Tecla F5

B) Tecla F7

C) Tecla F6

5. Al organizar la línea de tiempo en un proyecto de animación, ¿cuál es la mejor práctica técnica respecto a las capas?

A) Agrupar todos los elementos en una sola capa para que el archivo pese menos.

B) Colocar y animar un solo elemento por capa para evitar conflictos visuales e interrupciones en la interpolación.

C) Rasterizar todas las capas antes de animar.

LIVEWORKSHEETS