

## 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.