

**Modalidade:** Prova prática

**Duração:** 90 minutos

**Critérios de elaboração:** A prova pretende avaliar de forma global as apetências do aluno na criação e manipulação de imagens *Vectoriais*.

OBJECTIVOS  CONTEÚDOS		Utiliza correctamente o Software de Animação 2D					TOTAL (pontos)
		Constrói um <i>Movie Clip</i> com ou sem a utilização de <i>guide layers</i>	Cria uma animação com a aplicação de máscaras sobre <i>layers</i> predefinidas	Cria um <i>slide show</i> com uma sequência de imagens animadas	Configura a <i>timeline</i> de um botão partindo das instâncias de um símbolo que criou	Cria uma interface interactiva simples para apresentar os exercícios executados	
Utilização da barra de menus, da barra de ferramentas e do poço de paletas do software indicado.	<i>Bitmaps</i> e objectos vectoriais		X	X	X	X	<b>30</b>
	<i>Shapes, Groups</i> e <i>Graphics</i>	X				X	<b>20</b>
	Cores e gradientes	X	X		X	X	<b>30</b>
	Símbolos, Instâncias e Bibliotecas			X	X	X	<b>30</b>
	<i>Layers, Camadas</i> e <i>Cenas</i>	X	X	X	X	X	<b>30</b>
	<i>Timeline</i> e <i>Movie Clips</i>	X		X	X	X	<b>30</b>
	<i>Basic Actions</i> e linguagem <i>script</i>					X	<b>30</b>
<b>TOTAL</b> (pontos)		<b>30</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>200</b>