**КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ**

**по темам ADOBE ANIMATE и 3ds MAX**

1. Правила создания и использования анимированных символов типа *Фрагмент ролика* (на примере клипа «жук»).
2. Назначение кадров символа *Кнопка,* область реагирования кнопки, создание «пустой» кнопки.
3. Этапы дискретизации и квантования мультимедийной информации (на примере оцифровки звуковой волны).
4. Общая структура форматов для графики JPEG и видео MPEG.
5. Правила добавления звука в анимационный клип, типы синхронизации звука в Adobe Animate.
6. Процедура создания речевого путеводителя по карте города (на примере клипа «путеводитель»).
7. Правила создания скрипта в Adobe Animate для управления клипом в формате Action Script 3.0.
8. Правила создания скрипта на JavaScript для управления клипом в формате HTML5 Canvas.
9. Назначение и правила использования модификаторов Bend, Extrude и Bevel.
10. Назначение и правила использования модификаторов Lathe, Taper и Twist.
11. Назначение и правила использования модификатора Loft, редактирование огибающей поверхности.
12. Правила редактирования поверхности трехмерного объекта в 3ds MAX.
13. Назначение и правила использования материалов и текстур для поверхности трехмерного объекта.
14. Использование Панели треков для редактирования анимации, типы касательных.
15. Правила создания анимации движения объекта по траектории в 3ds MAX.
16. Правила создания цепочки связанных объектов и использования точки привязки Pivot.
17. Создание остановки и привязки-отвязки объектов во время анимации движения.
18. Подключение к анимации звукового сопровождения с фоновым и событийными звуками.
19. Настройка визуализации 3D-сцены и анимационного клипа и публикация их в файлы \*.jpg и \*.avi.
20. Правила использования модуля Video Post для монтажа анимационных клипов в 3ds MAX.