**КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ по теме ADOBE ANIMATE**

1. Структура элементов графического объекта в среде Adobe Animate: обводка, заполнение, объекты рабочего и наложенного уровня.
2. Правила создания и особенности типов анимаций в среде Adobe Animate – анимация формы и классической анимации движения.
3. Правиласоздания и редактирования движения объекта по траектории.
4. Правила создания и использования анимированных символов типа *Графика* (на примере клипа «снег»).
5. Правила создания и использования анимированных символов типа *Фрагмент ролика* (на примере клипа «жук»).
6. Особенности действия монтажных линеек (временных шкал) анимированных символов типа *Графика*, *Фрагмент ролика.*
7. Назначение кадров символа *Кнопка,* область реагирования кнопки, создание «пустой» кнопки.
8. Общие принципы оцифровки мультимедийной информации, теорема Котельникова.
9. Этапы дискретизации и квантования мультимедийной информации (на примере оцифровки звуковой волны).
10. Общая структура форматов для графики JPEG и видео MPEG.
11. Правила добавления звука в анимационный клип, типы синхронизации звука в Adobe Animate.
12. Процедура создания речевого путеводителя по карте города (на примере клипа «путеводитель»).
13. Принципы функционирования обратной кинематики для иерархической цепочки связанных объектов (на примере клипа «змея»).
14. Правила создания скрипта в Adobe Animate для управления клипом в формате Action Script 3.0.
15. Общая структура файлов публикации приложения на Web-странице в формате HTML5 Canvas.
16. Правила создания скрипта на JavaScript для управления клипом в формате HTML5 Canvas.