

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Что такое Flash?
2. Возможности технологии *Flash*.
3. Недостатки технологии *Flash*.
4. Форматы файлов, связанные с технологией *Flash*.
5. Опишите главное окно программы.
6. Для чего назначенная панель инструментов.
7. Что такое временная шкала.
8. Как запустить пересмотр со всеми эффектами.
1. Какие инструменты рисуют только контуры.
2. Какие инструменты рисуют только заливание.
3. Какие инструменты рисуют контуры и заливания.
4. Какой параметр управляет прозрачностью.
5. Какие виды кадров существуют в *Flash*.
6. Что делают клавиши F5, F6, F7
1. В чем суть покадровой анимации.
2. Что позволяет делать инструмент Free Transform.
3. Когда применяется Onion Skin («луковая кожица»).
4. Зачем нужен Edit Multiple Frame.
5. Что означает режим Paint Behind для инструмента КИСТИ.
2. Покадровая анимация «Рост цветка и персонаж, который двигается,» 6-8 кадров.
3. *Покадровая анимация* Медведя на 6-8 кадров. Медведь моргает глазами. Появляется бочка меда. В бочке уменьшается мед.
1. Какой инструмент применяется для рисования овала.
2. Что такое градиент.
3. Какие виды градиентов можно выбрать в Adobe Flash CS3.
4. Что позволяет делать режим рисования фигуры с настройкой.
5. Для чего используется панель Align.
6. Рисуем логотип Apple.
7. Рисуем логотип Adobe CS3.
8. Контрольная работа (логотип Microsoft)
1. Какие виды автоматической анимации применяются в Adobe Flash CS3.
2. Что позволяет делать анимация формы.
3. Зачем применяют контрольные точки на форме
4. Какие форматы звуковых файлов позволяет добавлять Adobe Flash CS3.
5. Какие типы текста предлагает Adobe Flash CS3.
6. Для чего нужен Слой-маска.
7. Анимация формы - Круг переходит в квадрат, квадрат переходит у бабочки.
8. Анимация текста ИМЕНИ на фоне с градиентным заливанием.
9. Слайд-шоу из 4 фото, при применении слоя-маски.