темА «Анимация»

1. Анимация в переводе с латинского
2. оживление
3. умножение
4. движение
5. Покадровая анимация – это
6. процесс плавного изменения параметров объекта от одного ключевого кадра до другого
7. прорисовка изменений объекта на каждом кадре
8. процесс, когда человек рисует ключевые кадры, а промежуточные создает программа
9. процесс, когда команды перемещения и изменения объекта задаются на языке программирования
10. В программе Macromedia Flash создаются следующие объекты
11. векторный
12. растровый
13. текстовый
14. символьный
15. звуковой
16. В программе Macromedia Flash используются следующие слои
17. звуковой
18. обычный
19. маскируемый
20. слой текста
21. ведущий
22. ключевой слой
23. Ведущий слой в документе MM Flash содержит
24. графические объекты
25. траекторию движения, по которой передвигаются объекты
26. объекты, которые должны передвигаться
27. управляющий объект, в котором показываются объекты нижнего слоя
28. вспомогательные линии для выравнивания объектов
29. Файл, сохраненный в режиме монтажного стола имеет расширение
30. .fla
31. .swf
32. .txt
33. .exe
34. Перечислите виды компьютерной анимации:
35. покадровая
36. анимация движения
37. ключевая анимация
38. анимация формы
39. рисованная анимация
40. Сколько кадров занимает 3 секунды ролика при скорости воспроизведения 24 fps?
41. Параметрами анимации движения являются
42. возможность масштабирования
43. возможность изменения формы
44. скорость изменений ключевого кадра
45. возможность вращения объекта
46. возможность использования узловых точек формы
47. Анимация формы применима к
48. векторным объектам
49. символам
50. группам объектов
51. текстовому объекту
52. В качестве символа-клипа может использоваться
53. анимированный объект
54. звуковой объект
55. видео объект
56. растровое изображение
57. текстовый объект
58. В окне MM Flash информация о слоях находится на
59. временной шкале
60. панели свойств
61. панели инструментов
62. Инструмент Бутылка чернил предназначен для
63. перемещения рабочей области в любом направлении
64. выбора области произвольной формы
65. редактирования объекта
66. изменения контура объекта
67. Для чего в анимации используются слои?
68. для создания композиций из нескольких изображений
69. для удобства работы
70. для экономии памяти
71. Инструмент Выделение (черная стрелка) предназначен для
72. выделения векторных объектов
73. выделения символьных объектов
74. перемещения векторных объектов
75. перемещения символьных объектов
76. изменения формы объектов
77. Человек, создающий анимационный фильм называется
78. аниматор
79. художник
80. программист
81. Автоматическая анимация – это
82. процесс, когда человек рисует ключевые кадры, а промежуточные создает программа
83. процесс плавного изменения параметров объекта от одного ключевого кадра до другого
84. процесс, когда команды перемещения и изменения объекта задаются на языке программирования
85. прорисовка изменений объекта на каждом кадре
86. В программе Macromedia Flash можно импортировать следующие объекты
87. векторный
88. растровый
89. текстовый
90. символьный
91. звуковой
92. В программе Macromedia Flash используются следующие виды кадров
93. кадр с видео
94. ведущий
95. ключевой
96. заключительный
97. кадр с направляющими
98. кадр с кодом
99. Ведомый слой в документе MM Flash содержит
100. графические объекты
101. траекторию движения, по которой передвигаются объекты
102. объекты, которые должны передвигаться
103. управляющий объект, в котором показываются объекты нижнего слоя
104. вспомогательные линии для выравнивания объектов
105. Файл, сохраненный в режиме ролика имеет расширение
106. .fla
107. .swf
108. .txt
109. .exe
110. Какой инструмент используется для преобразования формы объектов во Flash редакторе?
111. Черная стрелка
112. Трансформация формы
113. Пипетка
114. Лассо
115. Линия
116. Сколько времени займет фильм, в котором имеется 125 кадров при скорости воспроизведения 25 fps?
117. Анимация движения – это
118. эффект плавного перетекания объекта из одной формы в другую
119. эффект плавного перемещения объекта из одной точки в другую по любой траектории
120. эффект плавного перемещения объекта из одной точки в другую только по прямой линии
121. эффект плавного изменения цвета объекта
122. Анимация движения применима к
123. векторным объектам
124. символам
125. группам объектов
126. текстовому объекту
127. В MM Flash выделяют следующие виды символов:
128. графический
129. текст
130. кнопка
131. рисунок
132. клип
133. В окне MM Flash информация о созданных ключевых кадрах находится на
134. временной шкале
135. панели свойств
136. панели инструментов
137. Инструмент Лассо предназначен для
138. перемещения рабочей области в любом направлении
139. выбора области произвольной формы
140. редактирования объекта
141. изменения заливки объекта
142. Для запрета редактирования объектов слоя его нужно:
143. заблокировать
144. удалить
145. сделать невидимым
146. Инструмент подвыделение (белая стрелка) предназначен для
147. выделения векторных объектов
148. выделения символьных объектов
149. перемещения векторных объектов
150. перемещения символьных объектов
151. изменения формы объектов
152. Для создания анимационного фильма используется программа
153. Adobe Reader
154. MM Flash
155. MS Word
156. Программная анимация – это
157. прорисовка изменений объекта на каждом кадре
158. человек рисует ключевые кадры, а промежуточные создает программа
159. команды перемещения и изменения объекта задаются на языке программирования
160. процесс плавного изменения параметров объекта от одного ключевого кадра до другого
161. В программе Macromedia Flash невозможно создать следующие объекты
162. векторный
163. растровый
164. текстовый
165. символьный
166. звуковой
167. В программе Macromedia Flash используются следующие виды кадров
168. кадр с видео
169. кадр со звуком
170. кадр с текстом
171. заключительный
172. пустой ключевой
173. ведомый
174. Слой направляющих в документе MM Flash содержит
175. графические объекты
176. траекторию движения, по которой передвигаются объекты
177. объекты, которые должны передвигаться
178. управляющий объект, в котором показываются объекты нижнего слоя
179. вспомогательные элементы для выравнивания объектов
180. Файл анимационного документа, сохраненный в окончательном варианте для показа, имеет расширение
181. .fla
182. .swf
183. .txt
184. .exe
185. Какие инструменты используются для выделения объектов во Flash редакторе?
186. Черная стрелка
187. Рука
188. Лупа
189. Лассо
190. Линия
191. Сколько кадров занимает 3 секунды ролика при скорости воспроизведения 25 fps?
192. Анимация движения – это
193. эффект плавного перемещения объекта из одной точки в другую по произвольной траектории
194. эффект плавного изменения цвета объекта
195. эффект плавного перетекания объекта из одной формы в другую
196. эффект плавного перемещения объекта из одной точки в другую по прямой линии
197. Анимация формы применима к
198. векторным объектам
199. символам
200. группам объектов
201. текстовому объекту
202. Применение символов
203. упрощает работу аниматора
204. ускоряет работу аниматора
205. увеличивает размер фильма за счет библиотеки
206. замедляет работу по созданию фильма
207. уменьшает размер фильма
208. В окне MM Flash задать анимацию движения возможно с помощью
209. временной шкалы
210. панели свойств
211. панели инструментов
212. Инструмент Рука предназначен для
213. перемещения рабочей области в любом направлении
214. выбора области произвольной формы
215. редактирования объекта
216. изменения заливки объекта
217. Символ – это
218. объект, помещенный в библиотеку
219. буква, набранная инструментом Текст
220. Инструмент Свободная трансформация предназначен для
221. перемещения рабочей области в любом направлении
222. выбора области произвольной формы
223. редактирования объекта
224. изменения заливки объекта