

## ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

### (III семестр)

1. Расскажите о работе с кадрами в программе Flash?
2. Как создать автоматическую анимацию по траектории?
3. Для чего служит контейнер?
4. В чем преимущества твиновой анимации?
5. Как создать анимацию узоров в After Effects?
6. Как анимировать текст?
7. Что такое символ в программе Flash?
8. Расскажите об этапах анимационного производства.
9. Изобразите основные ключевые кадры анимации походки на бумаге.
10. Как изобразить искреннюю улыбку? Каковы ее признаки у персонажа?
11. Что такое эталонный персонаж?
12. Назовите программы для создания двумерной анимации.
13. Расскажите о скелетной анимации в программе Flash.
14. Расскажите о этапе постпродакшн.
15. Как изобразить грустного персонажа? Его признаки?
16. Каким способом анимирования лучше всего пользоваться для анимации спецэффектов?
17. Как синхронизировать речь персонажа с озвучкой?
18. Расскажите о стилях слоя в программе Flash.
19. Как изменить скопированный символ, независимо от оригинала?
20. Как анимировать прозрачность?
21. Что такое таймлайн? Какие операции проводятся с таймлайном?

### (VI семестр)

1. Создайте анимацию прыгающей белки.
2. Проанимируйте движение штор от легкого ветерка.
3. Создайте лицевую анимацию кривляющегося ребенка.
4. Создайте анимацию раскрытия зонта.
5. Проанимируйте огонь в камине.
6. Проанимируйте ленивое потягивание кота на подоконнике.
7. Проанимируйте испуг персонажа человека (персонаж виден по пояс в кадре).
8. Создайте анимацию взлетающей с земли вороны.
9. Анимировать разворот головы персонажа животного или человека на 360°.
10. Создайте компоновки походки старого человека.
11. Создайте фазовки к готовым ключевым кадрам (фазовки предоставляются преподавателем).
12. Создайте чистовой лайн к готовой черновой анимации.
13. Покрасьте чистовой лайн в соответствии с предоставленной преподавателем цветовой картой персонажа.
14. Примените принцип дополнительного действия к готовой анимации основного объекта.
15. Создайте анимацию русалки, плывущей под водой в море.

### (VIII семестр)

1. Назовите особенности рисованной анимации.
2. Назовите достоинства техники компьютерной перекладки.
3. Что такое фазовка?
4. Что такое компоновка?
5. Чем отличаются тайминг от спейсинга?

6. Для чего применяются спидлайны?
7. Назовите основные этапы работы над проектом в технике рисованной компьютерной анимации.
8. Что такое аниматик? Каково его назначение?
9. Необходим ли этап черновой анимации в работе над короткометражным мультипликационным фильмом?
10. Назовите два основных способа создания рисованной анимации.
11. Проанализируйте достоинства и недостатки техники рисованной анимации.
12. Опишите процесс создания и подготовки персонажа для проекта в технике рисованной анимации.
13. Что такое обкатка персонажа?
14. Для чего нужна анкета персонажа? Назовите основные пункты анкеты.
15. Опишите особенности стилистических решений положительных и отрицательных персонажей в анимационном фильме.
16. Для чего нужна универсальная фигура?
17. Расскажите о значении пауз в анимации.
18. Расскажите о принципе отказного движения.
19. В каком случае используется принцип дуг?
20. Какие техники анимации вам известны?
21. Какие недостатки у покадровой анимации?
22. Расскажите о тайминге и спэйсинге.
23. Расскажите о принципе привлекательности персонажа.
24. Что такое «эффект темной долины»?