**На 3:**

"1) Понятие мультимедиа технологии. Три аспекта термина мультимедиа. Классификация

областей применения мультимедиа.

2) Составные элементы мультимедиа:Графика. Характеристики растрового изображения.

Форматы растрового изображения. Отличия \*.gif, \*.jpg, \*.png.

3) Характеристики векторного изображения. Преимущества и недостатки.

4) Методы сжатия растрового изображения.

5) Способы оцифровки звука. Параметры Wave-формы звука.

6) Характеристики звука : Частота дискретизации и размерность выборки Wave-формы.

7) Способы компрессии звука для Wave-формы.

8) Способы синтеза звука. MIDI-форма звука. Два вида синтеза. Преимущества и

недостатки видов синтеза.

9) Устройство звуковой платы. Потоки звуковой информации в звуковой плате.

**На 4:**

1) Уметь извлечь всю информацию из окна иерархии дерева, для разработки проекта

Unity.

2) Организовывать взаимодействие объектов игрового мира Unity.

3) Использовать метод, вызываемый в Unity один раз, в самом начале. Метод,

вызываемый каждый кадр. Оператор скрипта для вывода текущего времени и назначение

его параметров. Оператор для вывода позиции объекта.

4) Оператор скрипта для перемещения (телепортации) геометрического объекта при

старте игры. Оператор для изменения размера геометрического объекта при старте игры.

5) Оператор передвижения объекта по одной заданной(указанной) оси (по Z , по Y , по

X). А также изменение движения на противоположное.

6) Создавать движение по заданной оси , а также добавлять определенную скорость

движения в метрах в секунду(то есть обеспечение плавности хода).

7) Организовывать движение объекта с помощью вектора по нескольким осям.

Инициализация вектора.

8) Организация движения объекта от заданной начальной точки к заданной конечной

точке.

9) Оператор скрипта для перемещения (телепортации) геометрического объекта при

старте игры, оператор для изменения размера геометрического объекта при старте игры.

**На 5:**

1) Работы в 3DStudioMAX или Gmax. Методами создания объектов и способами установки

их параметров.

2) Использования команд преобразования объектов 3DMAX такими как: создание

прямоугольного массива копий объекта.

3) Использования команд преобразования объектов 3DMAX такими как: Перемещение,

вращение, дублирование, масштабирование, деформация объектов.

4) Работы с методами назначения материалов (фактур) объектам 3DMAX. Методами

визуализации изображения.

5) Использования команд логического (булевского) вычитания из объекта А объекта В в

3DStudioMAX.

6) Работы с методами создания анимация сцен в 3DStudioMAX такими как: методом

ключевых кадров.

7) Работы с методами создания анимация сцен в 3DStudioMAX такими как: движения

вдоль заданной траектории.

8) Создания сплайнов и установкой их параметров в 3DStudioMAX. Создание единой

сплайн-формы."