

Экзаменационные вопросы по дисциплине «Мультимедиа технологии»

1. Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа. Область применения мультимедийных приложений.
2. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа приложений. Графика. Анимация. Видео. Звук.
3. Растровые и векторные изображения. Сферы применения. Типы файлов изображений. Сжатие изображений.
4. Форматы видео данных. Сферы применения. Алгоритмы сжатия видеоданных.
5. Звук. Методы съема и воспроизводства звука. Компрессия звука. Основные звуковые форматы.
6. Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа. Понятие аудиоряда, видеоряда, цветового потока.
7. Основные типы цветовых схем. Достоинства и недостатки. Сферы применения.
8. Понятие дизайна. Абстракция, символика, визуальная метафора.
9. Понятие дизайна. Устойчивость композиции. Типы графического баланса.
10. Шрифт. Трекинг, кернинг, лидинг. Эмоциональное содержание шрифта в дизайне.
11. Цвет в графическом дизайне. Основные цвета и их смысловые характеристики.
12. Графическая среда Inkscape. Интерфейс. Основные инструменты разработки изображений.
13. Графическая среда Inkscape. Инструменты по созданию кривых произвольной формы. Замкнутые кривые.
14. Графическая среда Inkscape. Инструмент Кривые Безье. Типы узлов.
15. Графическая среда CorelDraw. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты разработки изображений.
16. Графическая среда CorelDraw. Основные методы трансформации объектов. Понятие направляющей и привязки.
17. Графическая среда CorelDraw. Понятие фигуры, как контур+заливка. Типы графических заливок и их назначение.
18. Графическая среда CorelDraw. Понятие слоя. Группировка объектов.
19. Графическая среда CorelDraw. Понятие слоя. Комбинирование объектов.
20. Графическая среда Adobe Photoshop. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки изображения.
21. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие слоя. Принципы организации изображений с помощью слоев.

22. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие корректирующего слоя. Назначение
23. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие маски. Графическая и векторная маски. Особенности использования.
24. Графическая среда Adobe Photoshop. Обработка изображения.
25. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие фильтра. Назначение фильтров. Перечень стандартных фильтров.
26. Программный продукт Adobe After Effect. Назначение. Интерфейс. Рабочие форматы.
27. Программный продукт Adobe After Effect. Понятие композиции. Установки и настройки.
28. Программный продукт Adobe After Effect. Слои в программе Adobe After Effect.
29. Программный продукт Adobe After Effect. Понятие маски. Создание объектов с помощью масок.
30. Программный продукт Adobe After Effect. Стандартные эффекты.
31. Среда трехмерного моделирования Blender. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки.
32. Среда трехмерного моделирования Blender. Mesh-объекты. Основные типы объектов. Применение Mesh-объектов. Инструменты обработки.
33. Среда трехмерного моделирования Blender. Понятие Nurbs объектов. Достоинства и недостатки. Основное отличие от Mesh. Технологии моделирования объектов данного типа.
34. Среда трехмерного моделирования Blender. Панель инструментов Tool Shelf.
35. Среда трехмерного моделирования Blender. Инструменты Extrude, Subdivide, Loop Cut And Slide
36. Среда трехмерного моделирования Blender. Кривые. Особенности. Назначение. Инструменты обработки.
37. Среда трехмерного моделирования Blender. Модификаторы. Генераторы.
38. Среда трехмерного моделирования Blender. Материалы и текстуры объектов.
39. Среда трехмерного моделирования Blender. Анимация. Понятие ключевого кадра.
40. Среда трехмерного моделирования Blender. Рендеринг и освещение.