

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 CorelDraw. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты разработки изображений.
13. Графическая среда CorelDraw. Основные методы трансформации объектов. Понятие направляющей и привязки.
14. Графическая среда CorelDraw. Понятие фигуры, как контур+заливка. Типы графических заливок и их назначение.
15. Графическая среда CorelDraw. Понятие слоя. Группировка объектов.
16. Графическая среда CorelDraw. Понятие слоя. Комбинирование объектов.
17. Графическая среда Adobe Photoshop. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки изображения.
18. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие слоя. Принципы организации изображений с помощью слоев.
19. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие корректирующего слоя. Назначение
20. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие маски. Графическая и векторная маски. Особенности использования.
21. Графическая среда Adobe Photoshop. Обработка изображения.
22. Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие фильтра. Назначение фильтров. Перечень стандартных фильтров.

23. Программный продукт Adobe After Effect. Назначение. Интерфейс. Рабочие форматы.
24. Программный продукт Adobe After Effect. Понятие композиции. Установки и настройки.
25. Программный продукт Adobe After Effect. Слои в программе Adobe After Effect.
26. Программный продукт Adobe After Effect. Понятие маски. Создание объектов с помощью масок.
27. Программный продукт Adobe After Effect. Стандартные эффекты.
28. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки.
29. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Понятие полигональных объектов. Особенности. Назначение. Инструменты обработки.
30. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Понятие Nurbs объектов. Достоинства и недостатки. Основное отличие от полигональных. Технологии моделирования объектов данного типа.
31. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Сплайн. Особенности. Назначение. Инструменты обработки.
32. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Специфические инструменты моделирования.
33. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Анимация. Понятие ключевого кадра.
34. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Анимация. Скелетное моделирование.
35. Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Материалы и текстуры объектов.