

Пытання да іспытаў па дысцыпліне ПШВГ

(ст. выкл. Рожнова Н.Г.)

1. Визуализация. Способы визуализации.
2. Компьютерная графика. Основные направления компьютерной графики.
3. Классификация компьютерной графики.
4. Двумерная и трехмерная компьютерная графика. Фрактальная графика.
5. Растровая графика. Векторная графика. Отличия между векторной и растровой графики. Область использования.
6. Примитивы в векторной графике. Достоинства и недостатки векторной графики.
7. Дисперсия света. Образование цвета. Спектральные и дополнительные цвета.
8. Типы цветовых контрастов.
9. Цветовой круг Иоханнеса Иттена. Цветовой круг Вильгельма Оствальда.
10. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.
11. Отличия между цветовыми моделями RGB и CMYK. Области использования различных цветовых моделей.
12. Цветовая модель LAB. Цветовой охват. Цветовой охват моделей RGB, CMYK и LAB.
13. Основные схемы гармоничных сочетаний цветов.
14. Что такое плашечные цвета? Где и как они используются?
15. Области применения программы CorelDRAW. Форматы электронных документов.
16. Различия в использовании команд «Копировать», «Дублировать», «Клонировать».
17. Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью ручек.
18. Особенности работы с текстом в программе CorelDRAW.
19. Дизайн. Виды дизайна.
20. Графический дизайн. Виды графического дизайна.
21. Средства графического дизайна – типографика, фотография, иллюстрация.
22. Промышленный дизайн. Технические требования к промышленному дизайну. Виды промышленного дизайна.
23. Композиция в графике. Формальная композиция. Средства формальной композиции.

24. Средства формальной композиции – формат, композиционный центр.
25. Средства формальной композиции – ритм.
26. Средства формальной композиции – контраст и его виды.
27. Средства формальной композиции – динамика / статика, симметрия/асимметрия.
28. Основные законы организации композиции в графике.
29. Определение логотипа. Виды логотипов.
30. Правила создания логотипа. Классическая последовательность восприятия информации человеком.
31. Последовательность создания логотипа.
32. Визитная карточка. Размеры визитных карточек.
33. Типы визитных карточек. Особенности оформления.
34. Личная визитная карточка. Содержание и оформление личной визитной карточки.
35. Корпоративная визитная карточка. Содержание и оформление корпоративной карточки.
36. Деловая визитная карточка. Содержание и оформление деловой визитной карточки.
37. Рекомендуемые правила для создания идеальной визитки.
38. Назначение программы Adobe Illustrator. Форматы электронных документов.
39. Создание нового документа. Настройки при его создании.
40. Режимы каркаса и просмотра.
41. Работа со слоями. Свойства слоев.
42. Выделение элементов (выделение и прямое выделение).
43. Группировка объектов.
44. Выравнивание объектов (три способа).
45. Дублирование объектов.
46. Перемещение объектов.
47. Горячие клавиши, часто используемые при работе над документом.
48. Формообразование геометрических тел: конус, цилиндр, шар.
49. Формообразование геометрических тел: пирамида, призма.
50. Формообразование в приложении Autodesk Inventor.
51. Булевы операции.
52. Редактирование 3d модели

53. Приложение Autodesk Inventor. Выбор плоскости для создания эскиза.
Рабочие плоскости, их создание.
54. Приложение Autodesk Inventor. Операции для создания трехмерных моделей.
55. Приложение Autodesk Inventor. Типы создаваемых документов и их форматы.
56. Булевы операции, используемые в приложении Autodesk Inventor.
57. Приложение Autodesk Inventor. Создание эскиза. Зависимости, которые накладываются при создании эскиза.
58. Модель – определение. Математическое моделирование Геометрическое моделирование.
59. Что такое моделирование? Виды моделирования.
60. Общая классификация видов геометрической модели.
61. 2D плоские геометрические модели. Их конструктивные элементы.
Недостатки.
62. Каркасные модели. Их конструктивные элементы. Недостатки.
63. Поверхностные модели. Полигональные модели. Конструктивные элементы.
Недостатки.
64. Твердотельные модели. Достоинства модели. Твердотельное моделирование.
Базовые примитивы.
65. Визуализация данных-определение и виды.
66. Типы диаграмм.
67. Инфографика.
68. Четыре базовых принципа визуализации данных.
69. Законы восприятия и их применение при визуализации данных.
70. Интерактивный сторителлинг.
71. Дашборд.