

«УТВЕРЖДАЮ»  
зав. кафедрой прикладной  
информатики в экономике,  
профессор \_\_\_\_\_ И.А. Павлинов  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

**Вопросы к зачёту  
по дисциплине «Информационные технологии в искусстве»  
для студентов V курса  
направления «Педагогическое образование»  
профиль подготовки  
«Изобразительное искусство»,  
X семестр, з/о**

1. Векторная графика: определение, достоинства и недостатки.
2. Форматы векторной графики.
3. Структура векторной графики.
4. Растровая графика.
5. Цифровые технологии в скульптуре.
6. Технология прототипирования.
7. Произведения цифрового искусства на основе микропроцессорного или компьютерного управления.
8. Трёхмерная графика: определение и направления применения.
9. Процесс построения трёхмерной компьютерной графики: моделирование, формирование сцены, рендеринг.
10. Моделирование эффектов в рендеринге.
11. Форматы трёхмерной графики.
12. Программное обеспечение для создания трёхмерных изображений.
13. Анимация как вид трёхмерной графики.
14. Трёхмерные дисплеи.
15. Средства создания и обработки изображения.
16. Средства создания и обработки 2D - графики и анимации.
17. Средства создания и обработки 3D-графики и анимации
18. Средства создания и обработки видеоизображения (видеомонтаж, 3D-титры).
19. Средства создания и обработки звука.
20. Средства создания презентации.
21. Особенности разработки гипермедиа-ресурсов.
22. Автоматизация творческого процесса.
23. Генеративное искусство.
24. Фрактальное искусство.
25. Информационные технологии в изобразительном искусстве.

преподаватель \_\_\_\_\_ К.Н. Попадюк