

**Итоговая оценка по направлению образования
"Компьютерная графика и веб-дизайн"
вопросы.**

1. Развитие компьютерной графики. Программное обеспечение компьютерной графики
2. Форматы графических файлов и их свойства.
3. Общее понятие о цвете.
4. RGB и CMY модели цвета.
5. Форматы GIF и JPEG.
6. Информация о CorelDraw и его роли в векторной графике, Рабочая среда программы
7. Отличительные особенности CorelDraw и его возможности.
способы использования. Панель управления
8. Векторный графический редактор CorelDraw и его интерфейс.
9. Задачи панели инструментов CorelDraw.
10. Освоение внешнего вида программы CorelDraw, окна данных и документов, действия с документами.
11. Программа CorelDraw рисует фигуры (контуры) и редактирует их.
12. Понятие цветов и слоев (слоев) в графических объектах.
13. Создание специальных эффектов с помощью инструментов в CorelDraw.
пути
14. Импорт и экспорт объектов студентами с помощью программы CorelDraw.
- Выполнение действий
15. Основные понятия программы Adobe Photoshop.
Главное меню, инструменты
- Панели
16. Инструменты Adobe Photoshop. Редактировать изображение.
17. Работа с цветами и слоями (слоями) в графических объектах.
18. Создание специальных эффектов с помощью инструментов в Adobe Photoshop.
пути

19. Работа с текстом и контурами в Adobe Photoshop.
20. Понятие ввода, хранения и качества изображений в память компьютера.
21. Современные устройства графики.
22. Виды компьютерной графики.
23. Раскрашивание многоугольников и сложных областей (Рендеринг).
24. Редактирование 3D-модели в 3D графическом редакторе.
25. Технология RP (rapid prototype - быстрое прототипирование).
26. Моделирование различных объектов и процессов в программе 3DS-MAX.
27. Проектирование объектов в программе Blender.
28. Создание анимации в программе Blender.
29. Импорт и экспорт объектов в Blender.
30. Работа с программными средствами растровой, векторной и фрактальной графики.
31. Понятия веб-страницы, веб-сайта и веб-дизайна.
32. Web-дизайн и его программное обеспечение.
33. Создание веб-страницы с помощью технологии HTML.
34. Размещение и оформление изображений и графических данных на веб-страницах.
35. Создание и оформление форм на веб-страницах.
36. Работа со списками на веб-страницах.
37. Создание таблиц на веб-страницах.
38. Анимации на веб-страницах и их установка.
39. Возможности установления связи между веб-страницами.
40. Фреймы на веб-страницах и работа с ними.
41. Языки сценария. Технология "клиент-сервер."
42. Разметочные языки: HTML, XML, XHTML, WML.
43. Информация о текстовых редакторах, используемых при написании HTML-кодов.
44. Структура документа в HTML: части HEAD и BODY.
45. Основные теги языка планирования HTML.
46. Теги тем внутри HTML-документа.
47. Формы, фреймы и объекты в HTML.
48. Программирование клиентом. Вход в JavaScript
49. Работа с типами данных и переменными в JavaScript.
50. Установка CSS в HTML-тему. Работа с фоном и цветами