

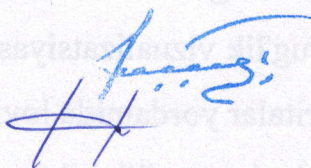
Raqamli yoritish va vizualizatsiya fanidan yakuniy nazorat savollari

1. Yoritish jarayoni
2. Uch nuqtali yoritish sxemasi.
3. Soyalar
4. Nurning xossalari
5. Suratga olish texnikasi.
6. Portret, reportaj, insho, filmning foto va video suratga olish.
7. Rang. Rassomlikdan raqamli san'atgacha
8. Kamera balandligi, linza burchagi va kamera masofasi. Masshtab
9. Rang balansi. Ekspozitsiya
10. Ramka chegaralari va mutanosiblik printsipli
11. Kompozitsiya va sahnalashtirish
12. Ufq chizig'i va kamera balandligi kompozitsiya elementlari sifatida
13. Materiallar va vizualizatsiya algoritmlari. Soyali yuzalar.
14. Materiallar va vizualizatsiya algoritmlari. Teksturalar.
15. Materiallar va vizualizatsiya algoritmlari. Kartalar
16. Materiallar va vizualizatsiya algoritmlari. Rang kuzatuvi.
17. Texnik tayyorgarlik jarayoni
18. Monitor sozlamalari. Yoritish jarayonini tashkil etish.
19. Yorug'lik manbalariga kirish.
20. Kino operatorining film haqidagi tushuntirishini tuzish.
21. Yoritish bilan modellashtirish.
22. Yoritgichlar, projektorlar va orqa yoritgichlar yarating.
23. Soya hosil qilish uchun yorug'lik manbalarini tanlash.
24. Soya hosil qilish algoritmlari.
25. Yumshoq yorug'lik vizualizatsiyasi.
26. Teksturali xaritalar yordamida loyihalashtirilgan badiiy asar yaratish.
27. Turli xil rangdagi yorug'lik bilan sahnani vizualizatsiya qilish.
28. Rangli logotip yaratish.

- 29.Qora va oq rasmlarni bo'yash.
- 30.Orqa proyeksiya foniga mos keladigan yoritish.
- 31.Orqa fonga nisbatan aktyor/spikerni aniqlash va joylashtirish.
- 32.Gistogrammalar va umumiy ta'sir qilish kamchiliklari.
- 33.Haqiqiy kameralarni simulyatsiya qilish.
- 34.Ta'sirga ta'sir qiluvchi omillar.
- 35.Kamera burchaklari.
- 36.Turli nuqtai nazarga ega 3D sahna yaratish.
- 37.Proyeksiya usullari.
- 38.Qatlamlarda vizualizatsiya.
- 39.Tasviriy san'atning klassik shakllari.
- 40.Uch o'lchamli sahnalarni yoritish va vizualizatsiya qilish xususiyatlari.
- 41.Qo'shimcha va ayirish ranglarini aralashtirish.
- 42.Insonning tasvir va ranglarni idrok etishi.
- 43.Soya yorug'lik manbalarini simulyatsiya qilish.
- 44.Nur animatsiyasi.
- 45.2D grafik dasturiy ta'minot.
- 46.Kompozitsiyadagi soyalarning vizual funktsiyalari.
- 47.Rang reflekslari.
- 48.Rang kontrastlarining naqshlari.
- 49.Yorug'lik bilan bog'liq bo'lgan ekspozitsiya.
- 50.Uch o'lchovli sahnalarni sahnalashtirish va vizualizatsiya qilish.

Kafedra v.bprofessor

Kafedra mudiri



Bazarbayev B.J

Nuraliyev F.M.

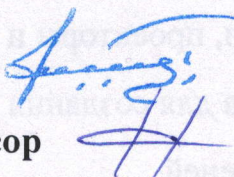
Вопросы для окончательного обзора цифрового освещения и визуализации.

1. Процесс освещения
2. Трехточечная схема освещения.
3. Тени
4. Свойства света
5. Техника фотографии.
6. Фото- и видеосъемка портрета, репортажа, очерка, фильма.
7. Цвет. От живописи к цифровому искусству
8. Высота камеры, угол объектива и расстояние до камеры. Шкала
9. Цветовой баланс. Контакт
10. Ограничения кадров и принцип пропорциональности
11. Композиция и постановка
12. Линия горизонта и высота камеры как элементы композиции
13. Материалы и алгоритмы визуализации. Затененные поверхности.
14. Материалы и алгоритмы визуализации. Текстуры.
15. Материалы и алгоритмы визуализации. Карты
16. Материалы и алгоритмы визуализации. Отслеживание цвета.
17. Процесс технической подготовки
18. Настройки монитора. Организация процесса освещения.
19. Доступ к источникам света.
20. Составление операторского объяснения фильма.
21. Моделирование с освещением.
22. Создавайте светильники, проекторы и подсветки.
23. Выбор источников света для создания теней.
24. Алгоритмы генерации теней.
25. Визуализация мягкого света.
26. Создайте иллюстрацию, используя карты текстур.
27. Визуализируйте сцену с разноцветными огнями.
28. Создайте красочный логотип.

29. Нарисуйте черно-белые картинки.
30. Освещение, соответствующее фону рирпроекции.
31. Идентификация и позиционирование актера/говорящего относительно фона.
32. Гистограммы и общие дефекты экспозиции.
33. Моделирование реальных камер.
34. Факторы, влияющие на экспозицию.
35. Ракурсы камеры.
36. Создайте 3D-сцену с разными перспективами.
37. Проекционные методы.
38. Визуализация по слоям.
39. Классические формы изобразительного искусства.
40. Характеристики освещения и визуализации трехмерных сцен.
41. Смещение аддитивных и субтрактивных цветов.
42. Восприятие человеком изображений и цветов.
43. Моделирование теневых источников света.
44. Легкая анимация.
45. Программное обеспечение для 2D-графики.
46. Визуальные функции теней в композиции.
47. Цветовые рефлексy.
48. Узоры цветовых контрастов.
49. Воздействие света.
50. Постановка и визуализация трехмерных сцен.

в.б. профессор

Зав.кафедры, профессор



Б.Ж.Базарбаев

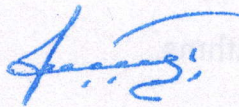
Ф.М. Нуралиев

Digital Lighting and Visualization Final Review Questions.

1. Lighting process
2. Three-point lighting scheme.
3. Shadows
4. Properties of light
5. Photography technique.
6. Photo and video shooting of a portrait, reportage, essay, film.
7. Color. From painting to digital art
8. Camera height, lens angle and camera distance. Scale
9. Color balance. Exposure
10. Frame limits and the principle of proportionality
11. Composition and staging
12. Horizon line and camera height as elements of composition
13. Materials and visualization algorithms. Shaded surfaces.
14. Materials and visualization algorithms. Textures.
15. Materials and visualization algorithms. Cards
16. Materials and visualization algorithms. Color tracking.
17. Technical preparation process
18. Monitor settings. Organization of the lighting process.
19. Access to light sources.
20. Compilation of the cinematographer's explanation of the film.
21. Modeling with lighting.
22. Create lights, projectors and backlights.
23. Choosing light sources to create shadows.
24. Shadow generation algorithms.
25. Soft light visualization.
26. Create artwork designed using texture maps.
27. Visualize the scene with different colored lights.
28. Create a colorful logo.

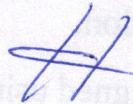
29. Paint black and white pictures.
30. Lighting to match the rear projection background.
31. Identifying and positioning the actor/speaker relative to the background.
32. Histograms and general exposure defects.
33. Simulation of real cameras.
34. Factors affecting exposure.
35. Camera angles.
36. Create a 3D scene with different perspectives.
37. Projection methods.
38. Visualization in layers.
39. Classical forms of visual arts.
40. Characteristics of illumination and visualization of three-dimensional scenes.
41. Mixing additive and subtractive colors.
42. Human perception of images and colors.
43. Simulation of shadow light sources.
44. Light animation.
45. 2D graphics software.
46. Visual functions of shadows in the composition.
47. Color reflexes.
48. Patterns of color contrasts.
49. Exposure to light.
50. Staging and visualization of three-dimensional scenes.

Senior Lecturer



B.J. Bazarbayev

Head of the department, professor



F.M. Nuraliev