

**Вопросы к междисциплинарному экзамену магистров,
профиль 54.04.01_01 «Коммуникативный дизайн»**

Вопросы по дисциплине «Теория коммуникации и семиотика»

1. Что такое коммуникация? Два подхода к коммуникации.
2. Понятие знака в семиотике: определения, типы знаков и знаковые системы.
3. Семиотика как наука. Чарльз Пирс.
4. Семиотика как наука. Чарльз Моррис.
5. Семиотика как наука. Ф. Соссюр.
6. Семиотика как наука. Роман Jakobson. Функции языка и коммуникации: модель Р.Якобсона.
7. Семиотика как наука. Умберто Эко.
8. Модели коммуникации: модель К.Шеннона и У.Уивера.
9. Функциональная модель Р.О.Якобсона.
10. Нелинейные модели коммуникации.
11. Единицы анализа коммуникации.
12. Формы коммуникации.
13. Виды коммуникации.
14. Коммуникативная среда и сферы коммуникации.
15. Цели коммуникации и человеческие потребности.
16. Функции коммуникации и коммуникативного акта.
17. Знаковая теория: *план выражения* и *план содержания*.
18. Мифологическая сторона знака.
19. Связь слова и реальности: по природе и по договоренности.
20. Принципиальная немотивированность знака или *арбитрарность*.
21. Наивный взгляд на знак: культурная обоснованность знака и нарушение принципа системной конгруэнтности.
22. Основные законы или принципы семиотики.
23. Особенности невербальной коммуникации: жесты, мимика, положение тела, проксемика.
24. Успешность коммуникации и коммуникативные навыки: коммуникативные цели.
25. Успешность коммуникации и коммуникативные навыки: коммуникативная стратегия и тактика.

26. Успешность коммуникации и коммуникативные навыки: намерения, опыт, характеристика навыков.
27. Характеристики основных типов коммуникантов.
28. Специфика массовой коммуникации и ее функции.
29. Профессии в области СМИ: спин-доктор.
30. Профессии в области СМИ: имидж-мейкер.
31. СМИ: приемы информационной войны.

Вопросы по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне»

1. Техники 3d моделирования (NURBS, polygonal modeling).
Преимущества и недостатки.
2. Полигональное моделирование. Полигон и его составляющие.
Топология полигональной сетки.
3. Нормаль. Нормали вершин и полигонов. Сглаживание на основе нормалей.
4. Процесс текстурирования. UV-координаты, развертка (UV map).
5. Визуализация (Rendering). Методы (Scanline rendering, ray tracing).
6. Цветовое пространство. Гамма-коррекция. Линейное цветовое пространство и sRGB.
7. V-Ray и Arnold render. Преимущества перед стандартным визуализатором.
8. Виды камер в 3d графике. Основные атрибуты камеры V-Ray.
9. Стандартные типы источников света в 3d графике. Источники света в V-Ray, различие со стандартными.
10. Стандартные типы шейдеров (материалов) в 3d графике. Материал V-RayMtl, различие со стандартными материалами.
11. Глобальное освещение (Global Illumination). Алгоритмы просчета (Irradiance map, Brute force, Irradiance map, Light cache)