

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

К дисциплине «Компьютерная графика»

I. Adobe Photoshop, Adobe ImageReady

1. Панель инструментов Photoshop. Инструменты выделения, заливки, изменение цветовых параметров изображения.
Задание:
а) нарисовать картинку на свободную тему с использованием различных кистей, карандаша, встроенных векторных изображений, ковша заливки и градиентной заливки.
б) раскрасить черно-белую фотографию с применением эффекта прозрачности кисти и тонирования.
2. Коллаж в Photoshop. Применение размытия на границах, работа со слоями. Работа с текстом, растеризация текста и применение эффектов.
Задание: сделать открытку с надписью из нескольких разноплановых изображений.
3. Применение встроенных эффектов Photoshop к пейзажам и портретным изображениям. Инструмент Liquify.
Задание:
а) сделать арт-обработку 3х пейзажей и 3х фотографий любого другого жанра.
б) сделать картинку-шарж из портретного изображения с использованием инструмента Liquify.
4. Анимация, gif-изображения.
Задание:
а) рекламный баннер для web из двух кадров.
б) «Чеширский кот»: изображение с постепенно исчезающими частями.
в) Gif с непрерывным движением объекта по непрозрачному фону.

II. Adobe Flash

1. Настройки инструментов, работа с текстом, заливка текста растровым изображением. Использование автоматического анимирования объектов (tween-анимация). Работа с временной линейкой и сценами.
Задание:
Нарисовать мини-мультфильм с движением объектов по траектории и изменением формы и цвета в процессе движения.
2. Создание символов: символы типа graphic и movieclip. Сходство и различия в использовании данных типов символов на сцене.
Задание:
Создать и сохранить в библиотеке символы обоих типов, создать анимированную сцену с использованием созданных символов.
3. Использование встроенной библиотеки кнопок и создание собственных кнопок. Настройка действий: ActionScript.
Задание:
создаем фотоальбом с управляющими кнопками.

III. Adobe Illustrator

1. Кривые Безье. Изобразить с использованием минимального количества опорных точек заданные кривые, с соблюдением размеров и координат (раздатки).
2. Логические операции. Изобразить с использованием подходящих логических операций требуемые двухцветные объекты (раздатки).
Применение трансформаций и деформаций к встроенным векторным объектам.
3. Градиенты, инструмент «переход», текст с искажениями. Векторизация растровых изображений. Задание:

- а) рекламный плакат с использованием перечисленных инструментов;
 - б) макет для двух наклеек на футболку по заданным размерам.
4. Работа с динамической графикой: текстовые и графические переменные.
Задание: сделать визитки для всей группы с использованием динамического текстового поля для имени и фамилии и динамического графического объекта для фотографии/аватара.

IV. 3dsMax

1. Работа с проекциями и встроенными объектами. Трансформация и взаимное расположение объектов.
Задание:
а) натюрморт на столе.
б) снеговик
2. Наложение текстур на поверхность объектов.
Задание:
модель Солнечной системы.
3. Анимация, использование временной линейки.
Задание:
анимация модели Солнечной системы.