

**Перечень теоретических и практических заданий к экзамену
по МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа
(2 курс, 3 семестр 2022-2023 уч. г.)**

Форма контроля: Практическая работа (Опрос)

Описательная часть: по выбору выполнить одно теоретическое и практическое задание

Перечень теоретических заданий:

Задание №1

Какое количество цветов способен воспринимать человек, какие цвета относятся к ахроматическим?

Оценка	Показатели оценки
3	Ответ дан не полностью.
4	Ответ дан с незначительной ошибкой.
5	Ответ дан полностью.

Задание №2

Перечислите цвета в спектральном порядке.

Укажите цвета, являющиеся лучшим фоном, по мнению некоторых дизайнеров.

Укажите цвет, который может ассоциироваться с открытостью, но может вызывать неприятие.

Оценка	Показатели оценки
3	Ответ дан на 1 вопрос.
4	Ответ дан на 2 вопроса.
5	Дан полный ответ.

Задание №3

Что такое сжатие изображений с потерями и без потерь.

Назовите основные преимущества векторного и растрового способов хранения.

Приведите примеры форматов для хранения изображения со сжатием с потерями и без потерь.

Оценка	Показатели оценки
3	Ответ дан на 1 вопрос.
4	Ответ дан на 2 вопроса.

5	Дан полный ответ.
---	-------------------

Задание №4

Что означает явление последовательного контраста?

Что означает явление симультантного контраста?

Что называется последовательным контрастом?

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Дан ответ на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №5

1. Назовите основные наиболее распространенные форматы растровой графики.

2. Назовите основными форматами векторной графики.

3. Дайте определение термину - Цифровое изображение

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Дан ответ на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №6

1. Опишите какие существуют виды 3D графики.

2. Дайте определение терминам:

1. Алиасинг.

2. Аффинное пространство.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Дан ответ на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №7

Ответить на вопросы:

1. Графическая среда Inscapе. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты разработки изображений.
2. Графическая среда Adobe Photoshop. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки изображения.
3. Среда трехмерного моделирования 3D Мах. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Дан ответ на 2 вопроса из 3.
5	Дан ответ на все вопросы.

Задание №8

Ответить на вопросы:

- 1.Что такое модель цвета?
- 2.Что такое модель RGB?
- 3.Что такое модель CMYK?

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3 .
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №9

Выполните тестовые задания "Графический редактор Corel Draw"

1. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает:

- а) С кнопкой не связан ни один инструмент.
- б) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК.

с) С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.

2. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить команду:

а) Инструменты – настройка.

б) Окно – Панели – Набор инструментов.

с) Окно- Панели инструментов- Стандартная.

д) Создание дизайн-объектов, соответствующих критериям «хорошей формы» в дизайне.

3. Назначение экранной палитры цветов:

а) Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации.

б) Для задания цвета заливки страницы.

с) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

4. Чтобы открыть цветовые палитры, необходимо выполнить ...

а) Окно – Цветовые палитры.

б) Окно- Окна настройки.

с) Инструменты – Управление цветом.

5. Элементы рамки выделения используются для ...

а) Преобразования объектов.

б) Для заливки объекта.

с) Для вырезки объекта.

6. Рамка выделения это – ...

а) Рамка вокруг объекта на экране.

б) Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.

с) Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.

7. Инструмент для рисования многоугольников - ...

а) Shape (Форма)

b) Polygon (многоугольник)

c) Perfect shape (Стандартные фигуры)

8. Точки, через которые проходит кривая Безье называются

a) управляющие

b) начальные

c) конечные

d) узловые

9. Установите соответствие между графическим изображением команды и его названием

1) 	a) Интерактивный переход
2) 	b) Интерактивная тень
3) 	c) Интерактивное искажение
4) 	d) Интерактивный контур

10. Докеры (dockers) – это ...

a) Дополнительные окна.

b) Специальные инструменты для рисования.

c) Пристыковываемые окна.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнены 3-6 заданий.
4	Выполнены 7-8 заданий.
5	Выполнены 9-10 заданий.

Задание №10

1. Укажите основные преимущества векторной графики.

2. Укажите основные недостатки векторной графики.

3. Перечислите форматы изображений и их характеристики.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3 .
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №11

Дайте определения терминам исходя из ГОСТ Р ИСО 9241-151-2014 Эргономика взаимодействия человек-система. Часть 151.

1. **объект информационного наполнения;**
2. **объект взаимодействия;**
3. **ссылка, гиперссылка.**

Оценка	Показатели оценки
3	Дано 1 определение из 3.
4	Дано 2 определения из 3.
5	Даны все определения.

Задание №12

1. Укажите основные преимущества и недостатки растровой графики.
2. Рассчитайте физические размеры изображения 800 x600 пикселей на мониторе с разрешением 96 dpi, для показа с максимальным качеством.
3. Рассчитайте размер монохромного изображения 800 x600 px.
4. Рассчитайте размер серого изображения 800 x600 px.
5. Рассчитайте размер полноцветного изображения 800x600 px в модели RGB 24 бит.

Оценка	Показатели оценки
3	Даны ответы на 3 вопроса из 5.
4	Даны ответы на 4 вопроса из 5.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №13

Выполните тестовые задания *"Графический редактор Adobe Photoshop"*

1. Какой инструмент "переносит" цвет пиксела из изображения на цветовые поля палитры инструментов?

- a) штамп;
- b) кисть;
- c) прямоугольник;
- d) пипетка.

2. Что такое кадрирование изображения?

- a) изменение контрастности изображения;
- b) отсечение частей изображения с целью фокусирования или улучшения компоновки;
- c) улучшение качества изображения;
- d) изменение цветовой гаммы.

3. Инструмент, позволяющий плавно переходить от одного цвета к другому – это...

- a) губка;
- b) штамп;
- c) кисть;
- d) градиент.

4. Какой из заголовков верхнего меню нужно выбрать, чтобы изменить размеры холста?

- a) файл;
- b) редактирование;
- c) изображение;
- d) слой.

5. Какого инструмента нет в фотошопе?

- a) лассо;

b) круглое лассо;

c) многоугольное лассо;

d) магнитное лассо.

6. Какой из этих режимов НЕ является настройками ластика?

a) обычный;

b) кисть;

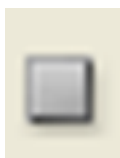
c) карандаш;

d) блок.

7. Какой режим выделения необходимо включить, чтобы выделить лампочки, как показано на рисунке?



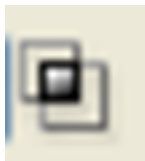
a)



b)



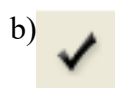
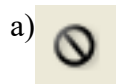
c)



d)



8. При работе с операцией Трансформирование, чтобы отменить эту операцию необходимо нажать



9. Гистограмма — это ...

- a) диаграмма специального вида, который показывает распределение цвета от белого к черному;
- b) график специального вида, который показывает распределение пикселей по яркости, от белого к черному.

10. Особенность цветовой коррекции заключается в ...

- a) изменение одного цвета влечет за собой изменение других цветов изображения;
- b) настройки баланса цветов;
- c) изменении конкретного цвета.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнены 3-6 заданий.
4	Выполнены 7-8 заданий.
5	Выполнены 9-10 заданий.

Задание №14

Ответить на вопросы:

Сопоставьте цветовые сочетания и экспрессивные или дисгармоничные цвета, получающиеся при их смешении.

Как выглядит формула Гете активности цвета в зависимости от его яркости?

Как изменяется цветовая гармония в зависимости от изменения насыщенности и светлоты

исходных цветов?

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на один вопрос .
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все 3 вопроса.

Задание №15

Ответить на вопросы:

1. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
2. Программные средства мультимедиа технологии.
3. Классификация мультимедиа-технологий.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Дан ответ на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №16

Привидите пример не менее 8 современных трендов web дизайна.

Оценка	Показатели оценки
3	Привиден пример 4 трендов.
4	Приведен пример 6 трендов.
5	Приведен пример 8 трендов.

Задание №17

Выполните тестовые задания "Графический редактор Corel Draw"

1. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает:
 - а) С кнопкой не связан ни один инструмент.
 - б) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК.

с) С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.

2. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить команду:

а) Инструменты – настройка.

б) Окно – Панели – Набор инструментов.

с) Окно- Панели инструментов- Стандартная.

д) Создание дизайн-объектов, соответствующих критериям «хорошей формы» в дизайне.

3. Назначение экранной палитры цветов:

а) Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации.

б) Для задания цвета заливки страницы.

с) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

4. Чтобы открыть цветовые палитры, необходимо выполнить ...

а) Окно – Цветовые палитры.

б) Окно- Окна настройки.

с) Инструменты – Управление цветом.

5. Элементы рамки выделения используются для ...

а) Преобразования объектов.

б) Для заливки объекта.

с) Для вырезки объекта.

6. Рамка выделения это – ...

а) Рамка вокруг объекта на экране.

б) Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.

с) Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.

7. Инструмент для рисования многоугольников - ...

а) Shape (Форма).

b) Polygon (многоугольник).

c) Perfect shape (Стандартные фигуры).

8. Точки, через которые проходит кривая Безье называются

a) управляющие;

b) начальные;

c) конечные;

d) узловые.

9. Установите соответствие между графическим изображением команды и его названием

1) 	a) Интерактивный переход
2) 	b) Интерактивная тень
3) 	c) Интерактивное искажение
4) 	d) Интерактивный контур

10. Докеры (dockers) – это ...

a) Дополнительные окна.

b) Специальные инструменты для рисования.

c) Пристыковываемые окна.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнены 3-6 заданий.
4	Выполнены 7-8 заданий.
5	Выполнены 9-10 заданий.

Задание №18

Дайте определение терминов:

1. Интерфейс.

2. Эскиз.

3. Мультимедиа.

Оценка	Показатели оценки
3	Дано 1 определение из 3.
4	Даны 2 определения из 3.
5	Даны все определения.

Задание №19

Установите соответствие между видами компьютерной графики (КГ) и их назначением.

Вид КГ	Назначение
1. Научная графика	a) используется в работе инженеров, архитекторов, изобретателей новой техники; является обязательным элементом САПР; представлена как плоскими изображениями (проекция, сечения), так и пространственными трёхмерными изображениями.
2. Деловая графика	b) произвольное рисование и черчение на экране компьютера с помощью графических редакторов.
3. Конструкторская графика	c) это получение движущихся изображений на экране дисплея; рисунки, выводимые последовательно на экран с определённой частотой, создают иллюзию движения.
4. Иллюстративная графика	d) наглядное представление различных показателей работы учреждения: плановые показатели, отчетная документация, статистические сводки.
5. Художественная и рекламная графика	e) объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением; наибольшее распространение получили в области обучения, рекламы, развлечений.
6. Компьютерная анимация	f) визуализация объектов научных исследований, графическая обработка расчетов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов.
7. Мультимедиа	g) Создание реалистических изображений и «движущихся картинок», стала популярной во многом благодаря телевидению; графические пакеты для этих целей требуют больших ресурсов компьютера по быстродействию и памяти.

Оценка	Показатели оценки
3	Установлено 3 - 4 соответствия.
4	Установлено 5-6 соответствий.
5	Установлены все соответствия

Задание №20

Ответить на вопросы теста:

1. Использование цвета для оформления текста...

- а) только стандартные 16 цветов;
- б) 48 цветов палитры редактора;
- в) любые;
- г) только черный.

2. Использоваться на странице могут дополнительные элементы оформления:

- а) звуки;
- б) видео;
- в) бегущие строки;
- г) все вышеперечисленные.

3. Изображения, вставляемые на страницу:

- а) переводятся в двоичную форму и помещаются в HTML-код;
- б) записываются в архив и прилагаются к HTML-файлу;
- в) изображения не сохраняются, а при просмотре используются из библиотеки пользователя;
- г) сохраняются как отдельные файлы, а в HTML-код вставляется только ссылка на них.

4. Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:

- а) растровой;
- б) векторной;
- в) трехмерной;
- г) фрактальной.

5. Элементарным объектом растровой графики является следующий:

- а) рисуется одним инструментом;
- б) пиксель;
- в) символ;
- г) примитив.

6. Инструмент, позволяющий залить изображение двумя, плавно перетекающими друг в друга цветами, называется:

а) банка краски;

б) заливка;

в) градиент;

г) узор.

Оценка	Показатели оценки
3	Даны ответы на 4 из 6 вопросов правильно.
4	Даны ответы на 5 из 6 вопросов правильно.
5	Даны ответы на все вопросы правильно.

Задание №21

Ответьте на вопросы:

1. Укажите желательное расширение файла, подготовленного для печати изображения в типографии.
2. Укажите расширение файла для сохранения промежуточных результатов обработки изображения в Adobe Photoshop.
3. Укажите желательное расширение файла, содержащего полноцветное изображение для размещения в сети Интернет.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №22

1. Запишите базовый растровый формат изображений для Windows, поддерживаемый всеми приложениями.
2. Запишите универсальный векторный формат изображений для приложений Windows.
3. Запишите собственный формат изображений наиболее распространенного векторного редактора

Оценка	Показатели оценки
3	Даны ответы на 1 вопрос из 3.
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все вопросы.

Задание №23

Ответить на вопросы:

1. Определение и основные возможности Adobe Flash.
2. В чем сущность анимации формы и анимации движения (привести примеры)?
3. Порядок действий при создании анимационного ролика.

Оценка	Показатели оценки
3	Дан ответ на 1 вопрос из 3.
4	Даны ответы на 2 вопроса из 3.
5	Даны ответы на все 3 вопроса.

Перечень практических заданий:

Задание №1

На основе материалов визитки и буклета создайте 2-х стороннюю листовку для рекламных целей формата А7: размером 105х74. Предусмотреть отверстие или зацеп, за который можно вешать листовку для размещения рекламы на стойках, ручках, деталях интерьера, автомашинах и т.д.

Пример:



Оценка	Показатели оценки
3	Буклет сделан не полностью.
4	Выполнен только буклет.
5	Задание выполнено полностью.

Задание №2

1. Создайте 3D модель классной поворотно-передвижной доски.



2. Добавьте к созданной модели материалы, наложите текстуры.

3. Создайте анимацию для классной доски.

Оценка	Показатели оценки
3	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу.
4	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу. Для элементов классной доски добавлены материалы, наложены текстуры.
5	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу. Для элементов классной доски добавлены материалы, наложены текстуры. Для созданной модели продуман и реализован анимационный ролик.

Задание №3

1. Слияние фотографий (4 балла)

- Откройте фотографии девушки (62-1.tiff) и пляжа (62-2.tiff).
- Слейте две фотографии, поместив девушку на пляж, как показано на картинке.



- В нижнем левом углу сделайте надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.

2. Ретушь фотографии (4 балла)

- Откройте изображение древнего сооружения из камней (stamp.jpg).
- Очистите поверхность камня, находящегося по правую сторону от входа.



3. Имитация дождя (6 баллов)

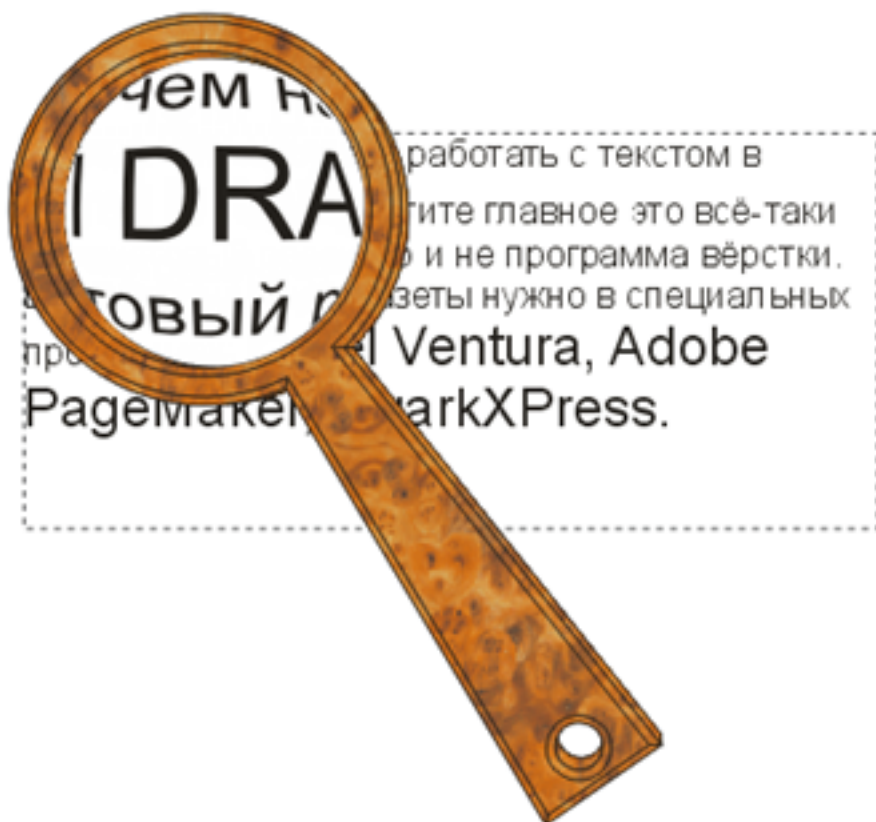
- Откройте изображение (38-1.tiff).
- Сделайте из обычного дня дождливую непогоду.



Оценка	Показатели оценки
3	Набрано от 4 до 10 баллов.
4	Набрано от 11 до 12 баллов.
5	Набрано от 13 до 14 баллов.

Задание №4

- Создайте изображение лупы с деревянной полированной ручкой;
- Создайте рамку простого текста: *«Прежде чем начинать работать с текстом в Corel DRAW, учтите главное это все-таки не текстовый редактор и не программа верстки. Верстать книги или газеты нужно в специальных программах: Corel Ventura, Adobe PageMaker, QuarkXPress»*;
- Сделайте так, чтобы при перемещении лупы по тексту, она автоматически увеличивала его изображение, как показано на рисунке.

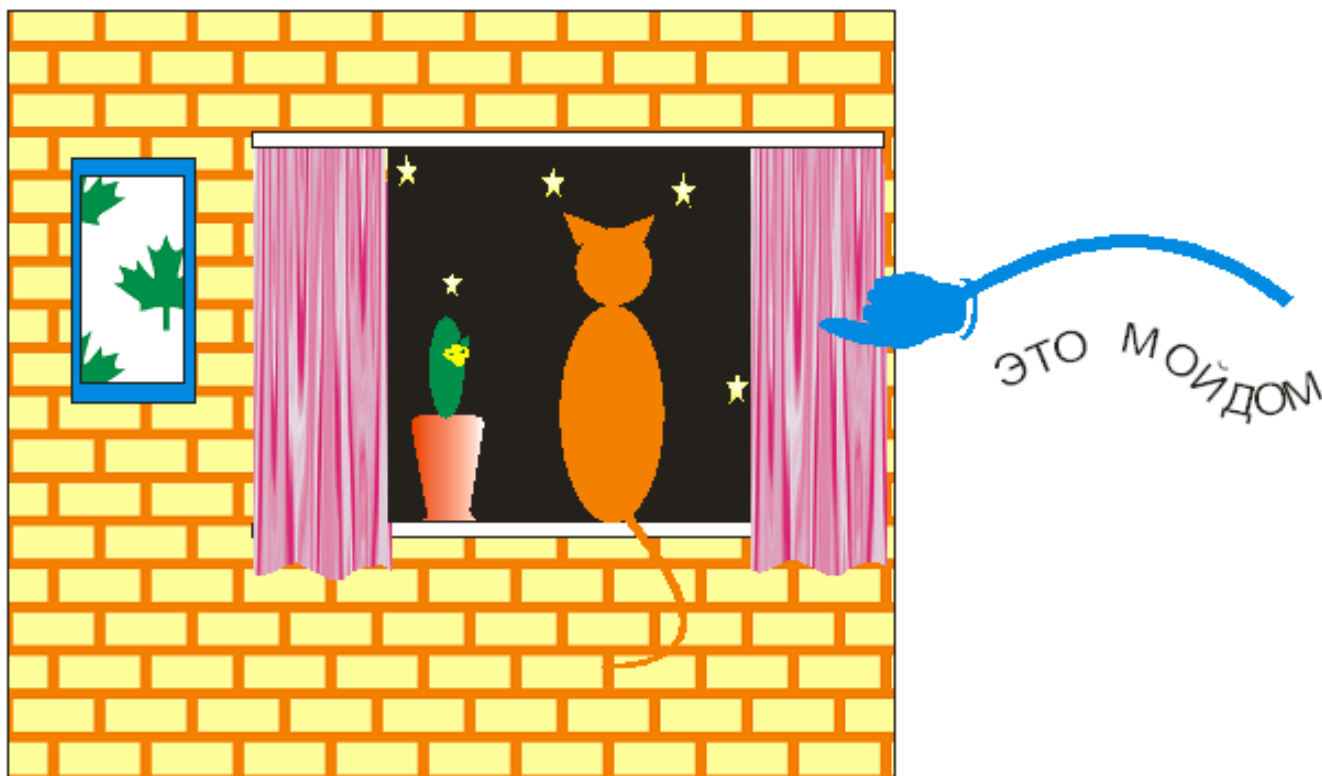


Оценка	Показатели оценки
3	Набрано 8-10 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).

4	Набрано 11-16 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).
5	Набрано 15-17 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).

Задание №5

Создать рисунок по образцу:

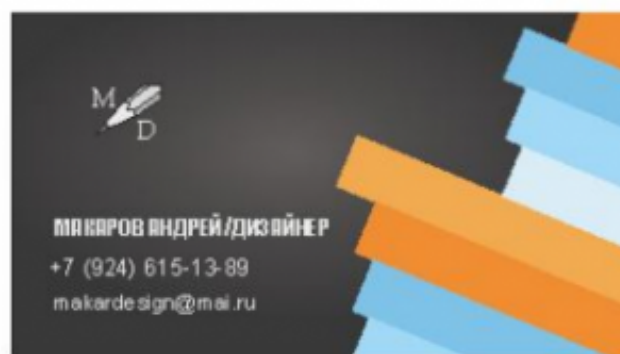


Оценка	Показатели оценки
3	Набрано 3-4 балла. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).
4	Набрано 5-6 баллов. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).

5	Набрано 7 баллов. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).
---	---

Задание №6

Разработайте дизайн для двух визиток. Исходя из соответствия цветов. Оформите текст на визитке: укажите фамилию, имя, отчество или название фирмы; должность или направление деятельности; адрес и телефон; логотип. Пример:



Оценка	Показатели оценки
3	Создана одна визитка с ошибками.
4	Создана одна визитка. Удовлетворяет все критерии.
5	Задание выполнено полностью. И удовлетворяет все критерии.

Задание №7

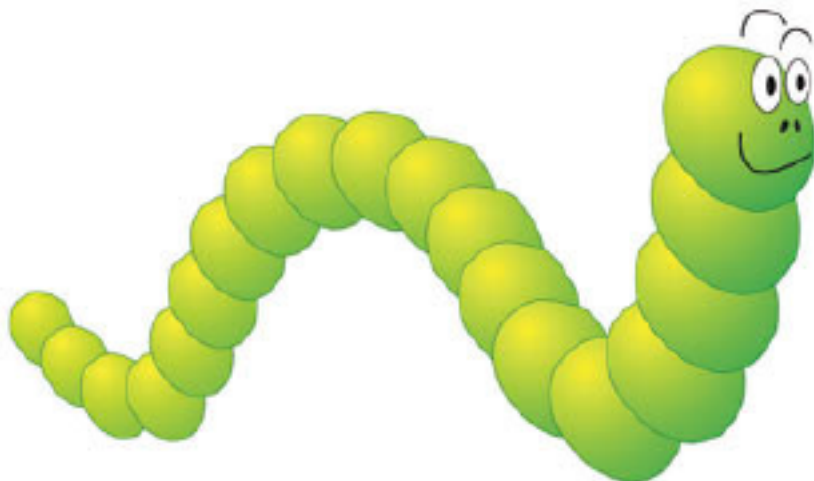
Задание 1. Нарисуйте прозрачный мыльный пузырь. Образец смотрите ниже. Цвет пузыря может быть любой.



Задание 2. Нарисуйте текст "Тень", применяя эффект тени.



Задание 3. С помощью эффекта перетекания создайте следующее изображение.

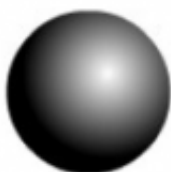


Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №8

Задание 1. В среде Adobe After Effects CC нарисуйте следующие четыре кадра:

Кадр 1



Кадр 2



Кадр 3

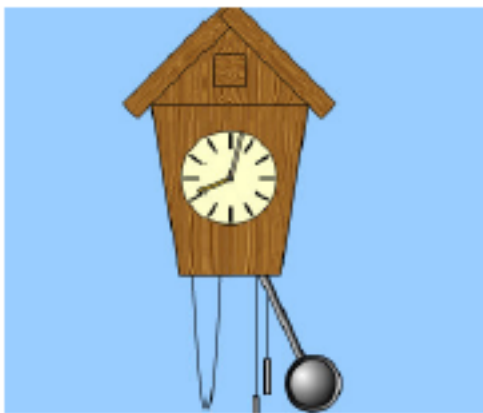
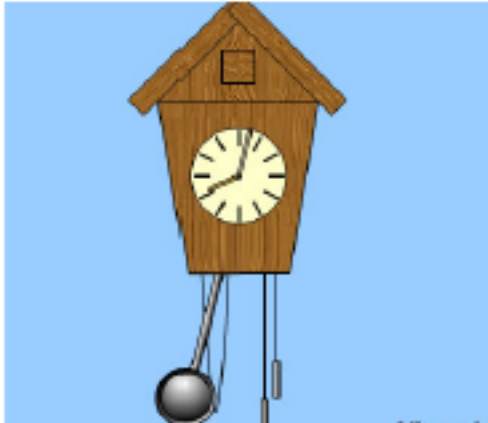


Кадр 4



Задание 2. Создайте покадровую анимацию из кадров, нарисованных в задании 1.

Задание 3. Используя покадровую анимацию, самостоятельно создайте фильмы, подобные тем, которые приведены на иллюстрациях, документ сохраните под именем 2.



Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №9

Задание 1. Определите, что делает следующая функция:

```
function calc_numbers(num1:int, num2:int){
  trace(num1+num2);
}
```

Задание 2. Напишите функцию, которая считает разность двух целочисленных чисел.

Задание 3. Напишите функцию, которая считает произведение двух целочисленных чисел.

Эти два числа должны передаваться в функцию.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.

5	Выполнены все 3 задания.
---	--------------------------

Задание №10

Задание 1. Создайте анимацию, в которой мяч прыгает вверх-вниз 5 раз.

Задание 2. Создайте анимацию, в которой любой выбранный вами объект исчезает и появляется 5 раз через каждые 2 секунды.

Задание 3. Создайте анимацию, в которой любой выбранный вами объект движется по траектории квадрата и в конце возвращается в начальную точку.

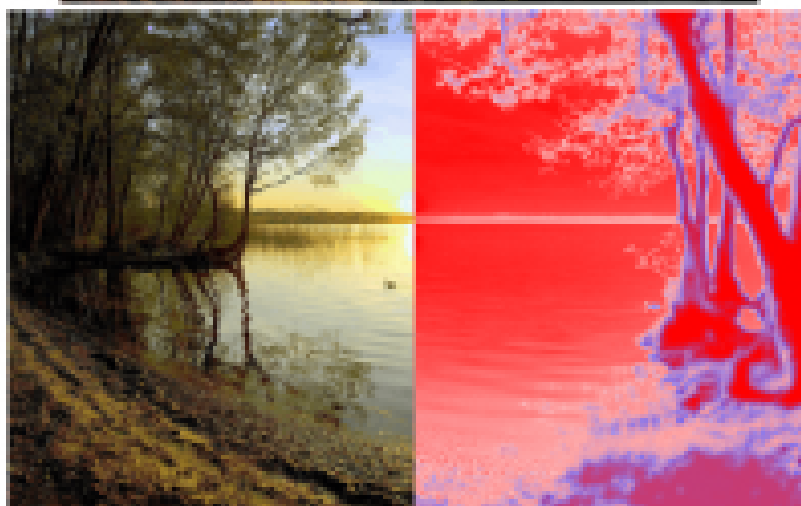
Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №11

Задание 1. Сделайте следующую кнопку.



Задание 2. Назовите фильтры, при помощи которых можно сделать подобные эффекты.



Задание 3. Загрузите в фотошоп свою фотографию. Поочередно примените к ней следующие фильтры: Цветной карандаш, Силуэт, Сухая кисть, Зернистость фотопленки, Фреска, Неоновое свечение. Параметры каждого фильтра настройте по желанию. Каждый вариант применения фильтра сохраняйте в отдельный файл.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №12

В редакторе векторных изображений создать:



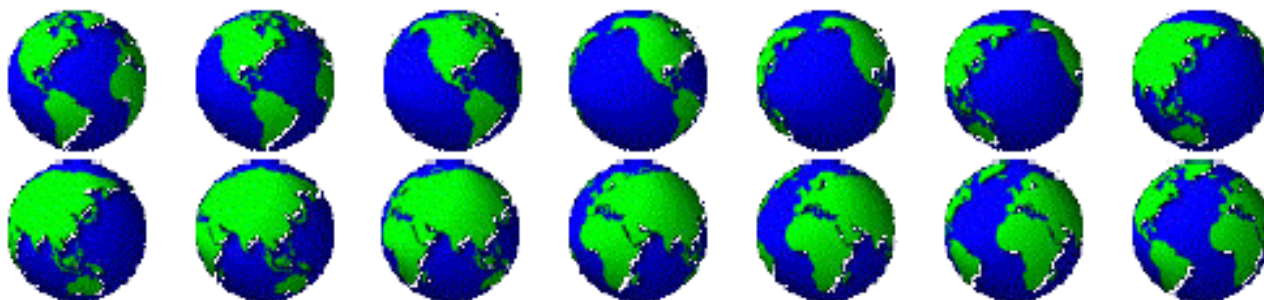
Оценка	Показатели оценки
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
5	Задание выполнено полностью.

Задание №13

Задание 1. Выберите 3 любые фотографии и оптимизируйте их для размещения в сети Интернет.

Задание 2. Создать gif-анимацию последовательного преобразования зеленого квадрата в синий треугольник и желтый круг.

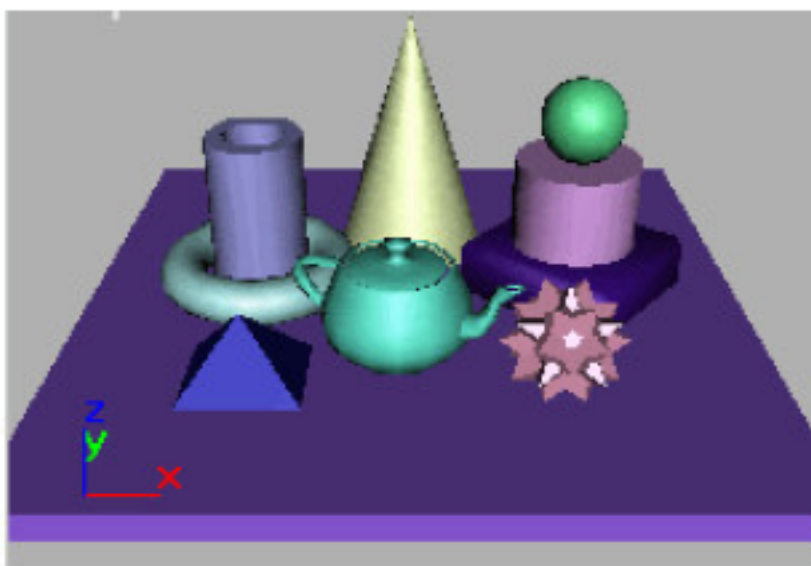
Задание 3. Создать GIF-анимацию «Вращение Земли» из набора растровых GIF-изображений, показывающих последовательные положения Земли.



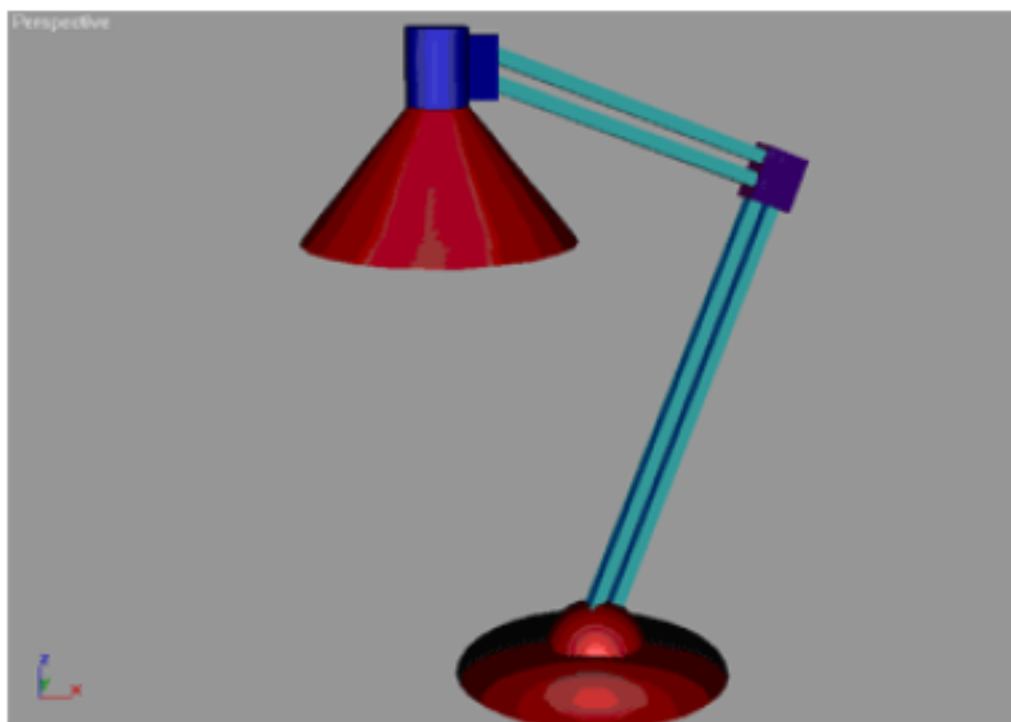
Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №14

Задание 1. Создайте следующую композицию 3D-объектов на основе стандартных примитивов.



Задание 2. Создайте 3D-объект "Лампа" на основе стандартных примитивов.



Задание 3. Создайте 3D-объект "Ваза" на основе стандартных примитивов.

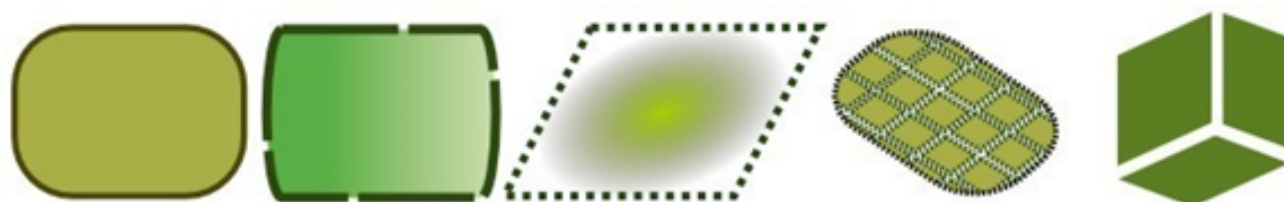


Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №15

Задание 1.

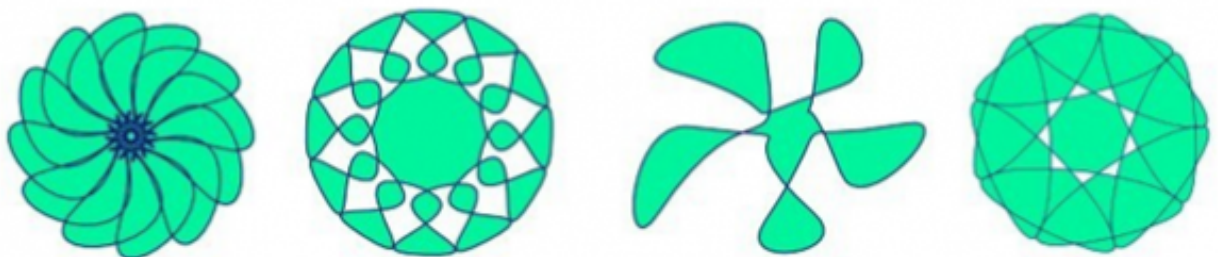
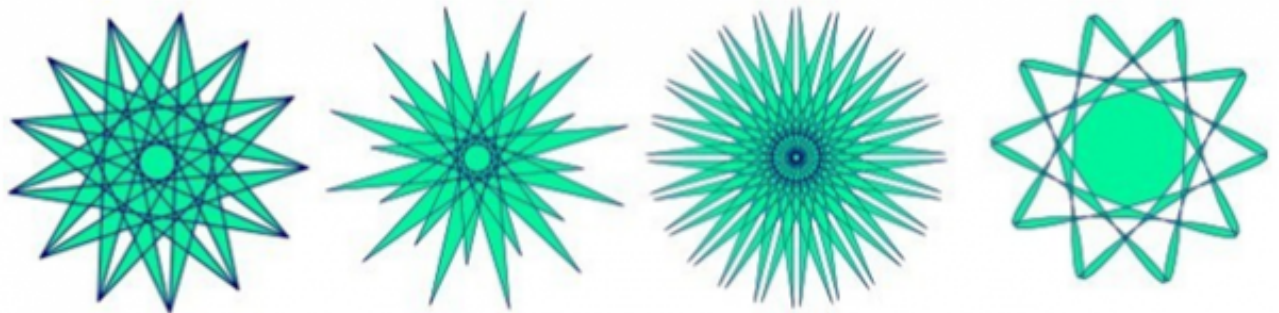
Используя инструменты с панели инструментов и панель свойств, создайте следующие фигуры:



I

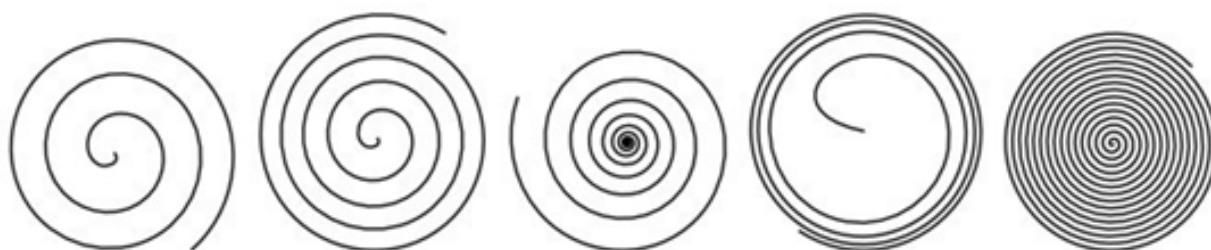


Задание 2. Используя инструменты с панели инструментов и панель свойств, создайте следующие фигуры:



Задание 3.

Используя инструменты с панели инструментов и панель свойств, создайте следующие фигуры:



Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №16

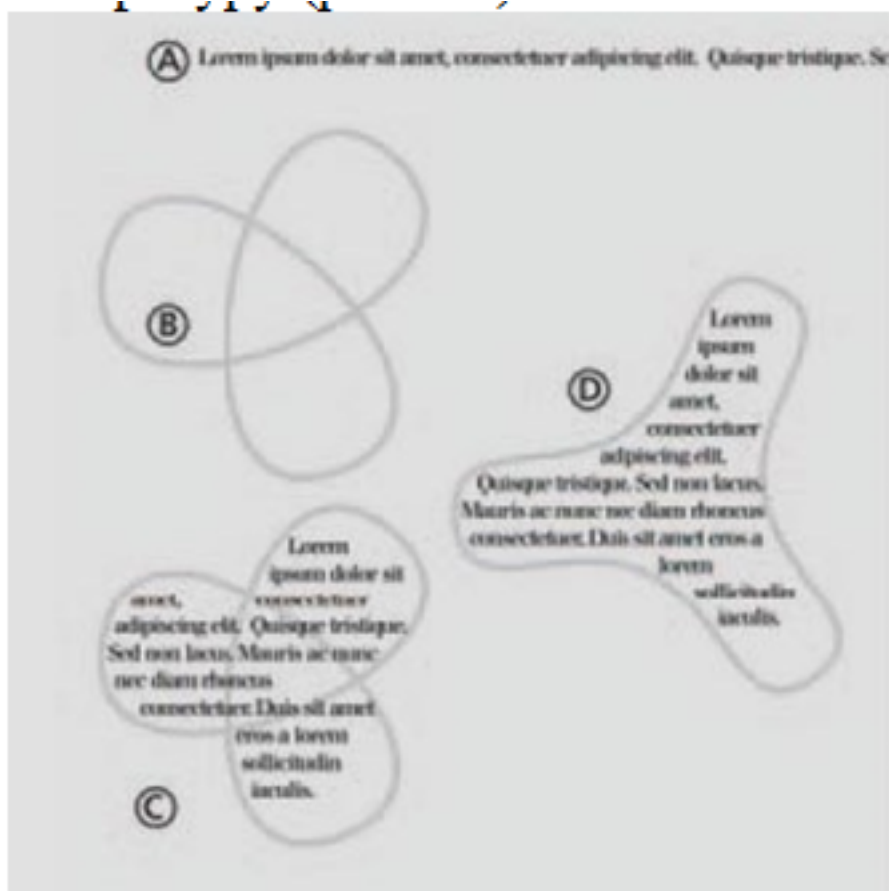
Задание 1. Создание текста с многоступенчатой градиентной заливкой



Задание 2. Создание цветной капли



Задание 3. Завершайте текст в фигуру



Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №17

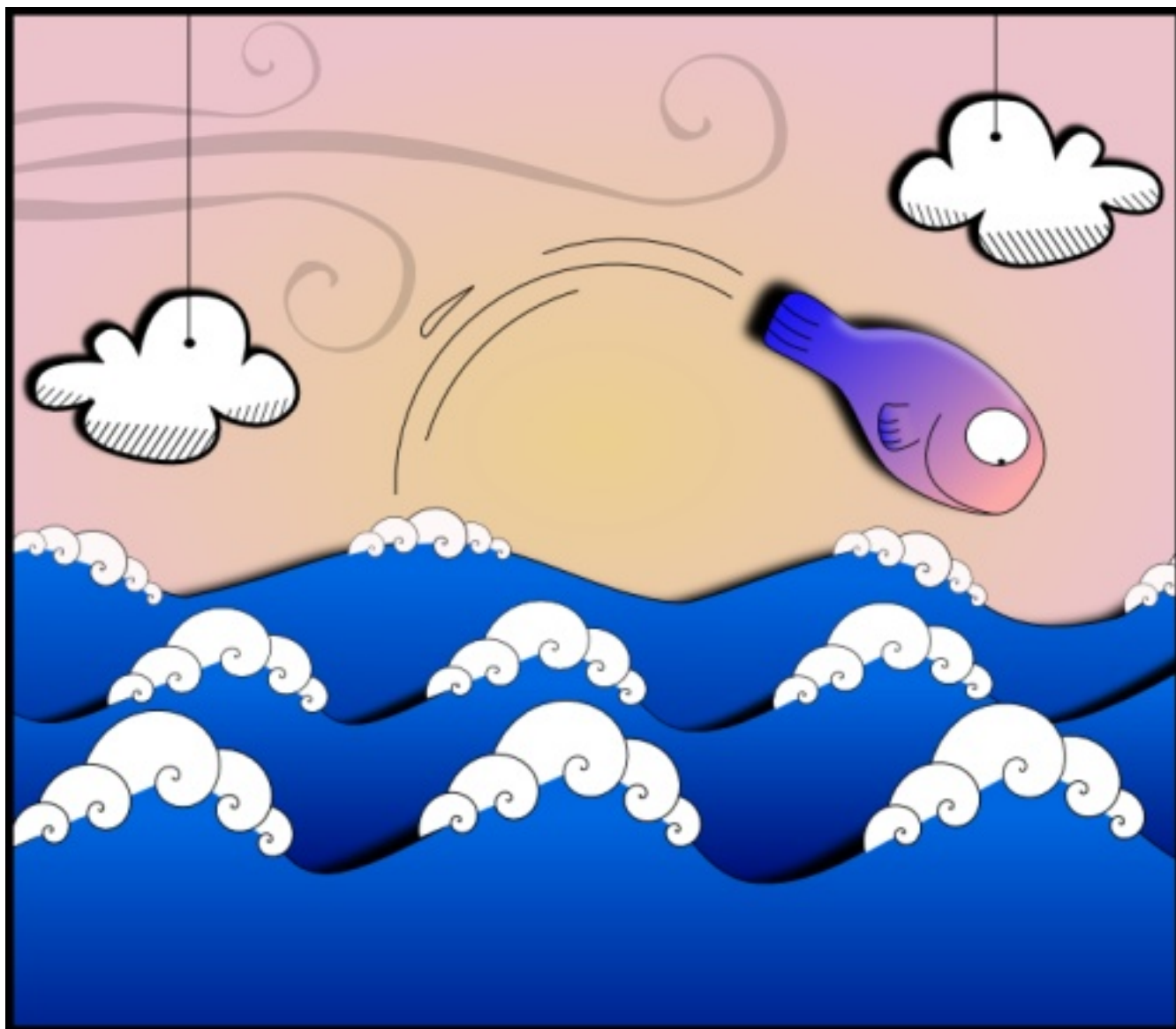
Задание 1. Создайте рисунок по образцу:



Задание 2. Создайте рисунок по образцу:



Задание 3. Создайте рисунок по образцу.



Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №18

Создайте альтернативным способом файл с тремя кнопками разного цвета, выпуклые, полупрозрачные, с движущимся эффектом текста.



Оценка	Показатели оценки
3	Создана одна кнопка.
4	Созданы две кнопки .
5	Созданы три кнопки.

Задание №19

Задание 1. Рисуем пушистые шарики.

Задание 2

Создаем светящийся текст.



Задание 3

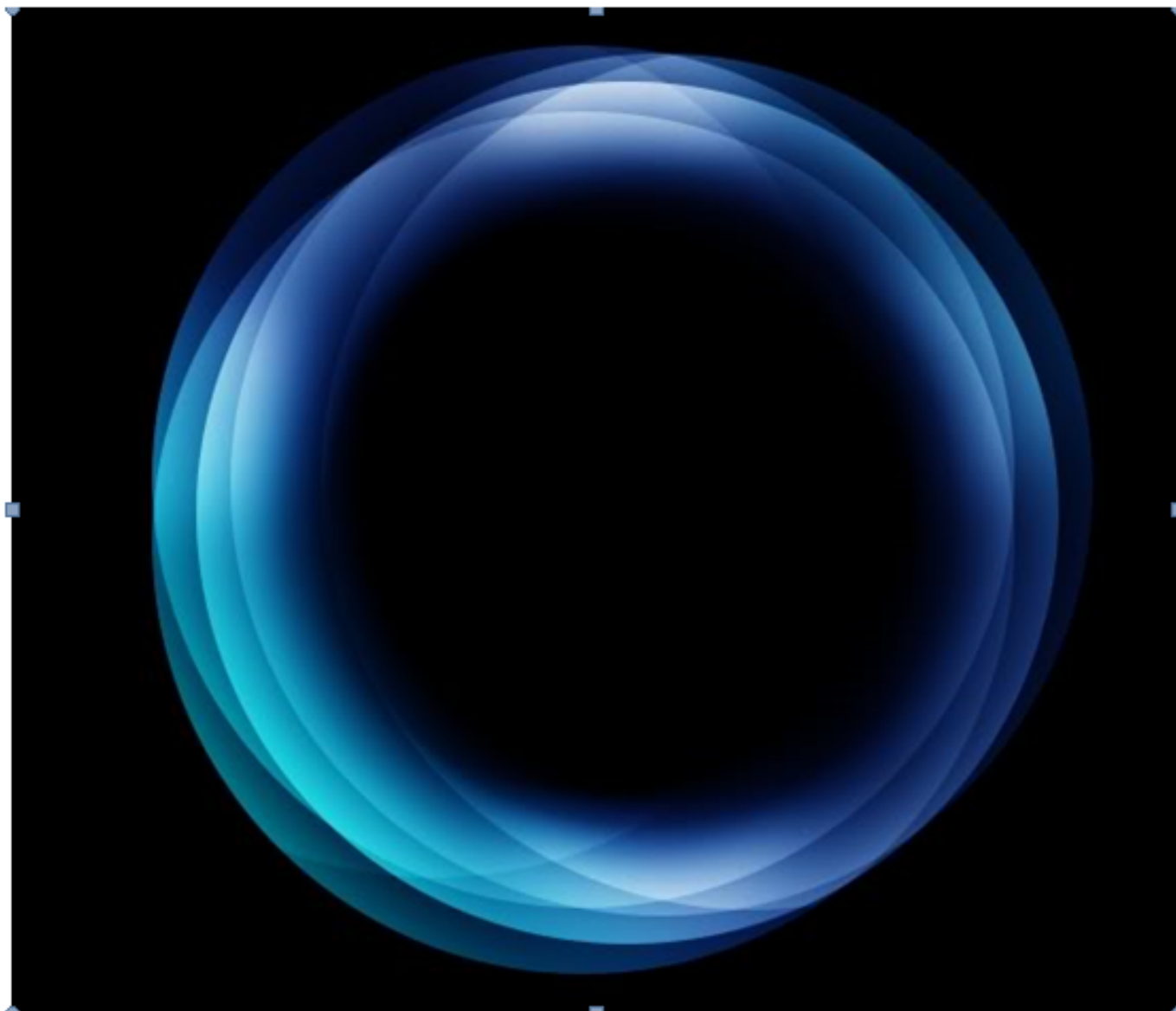
Картинка в нескольких кадрах

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №20

Задание 1. Эффект свечения

Создайте по образцу.



Задание 2. Рисуем пингвина.

Создайте по образцу.



Задание 3. Создать по образцу:



Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.

Задание №21

Задание 1. Создаем баннер.



Задание 2. Создаем еще 2 новых баннера

Используя ресурс <http://cooltext.com/> самостоятельно создайте новый (второй в данном занятии)

баннер и замените им любой стандартный баннер

на вашем сайте.

Задание 3. Используя ресурс <http://cooltext.com/> создайте новый (третий в данном занятии) баннер и разместите его на любой странице вашего сайта.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнено 1 задание из 3.
4	Выполнено 2 задания из 3.
5	Выполнены все 3 задания.