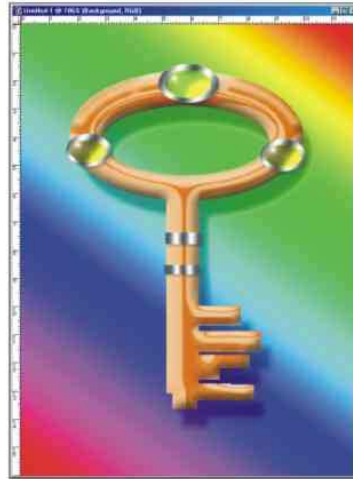


Практическое задание для растрового редактора.

## 1. Создание проекта атрибута для компьютерной игры - "Волшебный ключ"

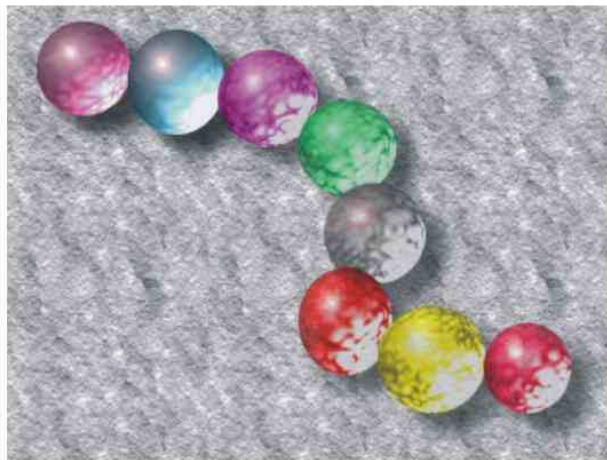
1. Задай формат "по умолчанию" и поверни холст на 90 град.
2. Создай новый слой, и, комбинируя возможности выделяющих инструментов, создай на пустом слое выделенную область в форме ключа.
3. Залей серым и примени фильтр Sketch - Chrome.
4. Выполни коррекцию цвета Hue - Saturation, поставив галочку "Colorize".
5. Сделай украшения на свой вкус, примени к слою эффекты тени и объема, декорируй фон.



Практическое задание для растрового редактора.

## 2. Создание проекта атрибута для компьютерной игры - "Стеклянные бусы"

1. Задай формат "по умолчанию".
2. Создай новый слой и новое выделение в виде правильного круга.
3. Заполни выделенную область текстурой.
4. Задай новое действие (Action) в палитре действий и запиши его, последовательно выполняя:  
Фильтр "Сферизация" (1-3 раза), фильтр "Световые эффекты", фильтр "блик".
5. Нарисуй каждую бусину отдельно, используя записанное действие.  
Бусины можно сделать разноцветными.



Практическое задание для растрового редактора.

### 3. Создание проекта упаковки для печенья.

1. Задай формат 24x15 см с разрешением 120 dpi
2. Создай новый слой и кистью с жестким краем подходящего размера любым цветом нарисуй фигурку, как бы сделанную из теста.
3. примени к слою эффекты заливки цветом, объема с текстурой, падающей тени, так, чтобы результат напоминал изделия из песочного теста или теста с шоколадной глазурью.
4. Скопируй свойства этого слоя и примени их для других слоев с фигурками. Тогда ты сможешь двигать фигурки и найти для них лучшую композицию.
5. Придумай название и напиши его, композиционно сбалансируй проект, оформи фон. Нанеси дополнительную текстовую информацию на эскиз.



Практическое задание для растрового редактора.

### 4. Создание проекта фирменной папки для деловых бумаг завода "Металл"

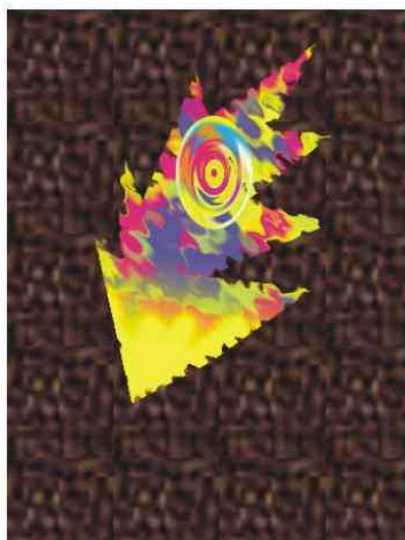
1. Задай формат А4 (210x300мм) разрешением 100dpi. Выполни заливку фона текстурой (в программе Adobe Photoshop подходящие текстуры можно найти в дополнительно загружаемой группе Artist Surfaces). Можно создать свою, уникальную заливку фона.
2. Выполни текстовую надпись METALL подходящим шрифтом. Подчеркни выразительность шрифтовой композиции, дополнительно трансформировав текст. Растеризуй текстовый слой.
3. Выдели надпись и выполни градиентную заливку "под металл".
4. Создай слой под слоем с надписью. Выполни расширение выделенной области на 5-10 пикселей. Выполни "металлическую" заливку еще раз, более темным градиентом, создавая впечатление толщины у блестящих букв.
5. Объедини текстовые слои. Настрой эффект слоя "падающая тень". Уточни композицию, сделай, если нужно, дополнения и заверши работу.



Практическое задание для растрового редактора.

### 5. Создание 'эскиза обложки для сказки "Жар-птица".

1. Задай формат 12x16 см с разрешением 120 dpi, сделай заливку фона.
2. Создай новый слой и, выделив границы, а затем с помощью кисти, заливок и обработки фильтрами выполни рисунок пера хвоста птицы.
3. С помощью дублирования слоев, трансформирования и перемещения сделай птице хвост из этих перьев, в виде веера.
4. Аналогично нарисуй другие перышки - для туловища и крылышек.
5. Нарисуй головку и заверши рисунок, дополни деталями.
6. Выполни заголовок книги.



Практическое задание для растрового редактора.

### 6. Создание эскиза панно для светового плафона "Золотые рыбки".

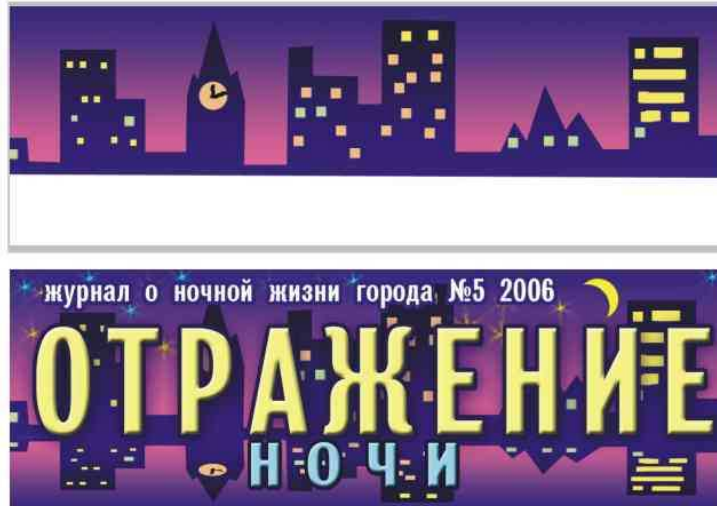
1. Задай формат 100x70 см с разрешением 20 dpi, сделай заливку фона.
2. Создай новый слой и нарисуй на нем золотую рыбку.
3. Дублируя слои и трансформируя изображение, создай иллюзию глубокого подводного пространства, где плавают несколько рыбок, на разном удалении от зрителя.



Практическое задание для растрового редактора.

### 7. Создание эскиза заголовка журнала "Отражение ночи"

1. Задай формат 21смх7см с разрешением 150 dpi, сделай градиентную заливку фона.
2. Нарисуй силуэт ночного города, используя инструменты выделения, градиентную заливку и различные формы кистей.
3. Скопировав изображение, вставь силуэт города и трансформируй его, чтобы получилось отражение в воде.
4. Напиши заголовок журнала. Добавь необходимую текстовую информацию.
5. Обработай текстовый слой так, чтобы заголовок выглядел нарядным и хорошо читался.
6. Доработай изображение, рисунок должен выглядеть привлекательно и законченно.



Практическое задание для растрового редактора.

### 8. Эскиз узора для декоративной ткани.

1. Узор создается путем разработки элемента бесшовной текстуры для заливки. Для этого задаем файл будущего кусочка ткани размером 210х300мм, разрешением100dpi. Выделяем на новом пустом слое прямоугольник размером в 1/4 будущего модуля узора.
2. Выполняем декоративное заполнение прямоугольника, используя рисующие инструменты и фильтры.
3. Дублируем слой и отображаем изображение по горизонтали.
4. Точно подгоняем симметричные рисунки краями и сливаем два слоя ав один.
5. Отображаем получившийся слой по вертикали и еще раз склеиваем, подогнав с точностью до пиксела, слои.
6. Получился модуль - элемент узора, при состыковке продолжающий сам себя, создающий бесшовный узор. Выделив на слое модуля непрозрачные пиксели, мы должны получить прямоугольную выделенную область.
7. Если все сделано тщательно, будет активна команда меню "взять образец орнамента". Проведем это.
8. Выключив слой с модулем, выполним заливку фона текстурой.



Практическое задание для растрового редактора.

### 9. Эскиз заставки для новогодней телепередачи. Часы.

1. Выбрав формат по умолчанию, придумай и создай изображение нарядных декоративных сказочных часов, можно дополнить картинку новогодней символикой. Пользуйся эффектами фильтров, различными эффектами слоев, градиентными и текстурными заливками. Постарайся создать иллюзию объема.



Практическое задание для растрового редактора.

### 10. Эскиз щита с геральдическим рисунком для компьютерной игры.

1. Выбрав формат по умолчанию, придумай и создай изображение металлического рыцарского фантастического щита с гербом и инициалами владельца (щит имеет симметричную форму)

Пользуйся эффектами фильтров, различными эффектами слоев, градиентными и текстурными заливками. Постарайся создать иллюзию объема. Постарайся сохранить цветовую гамму в "металлическом" стиле.

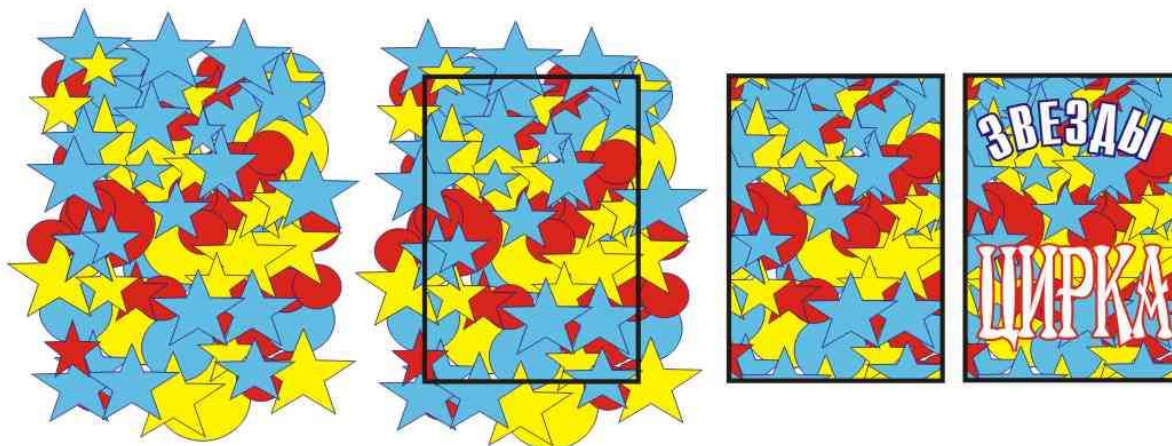
2. Трансформируя растеризованные буквы, изобрази рыцарские инициалы. Укрась изображение "драгоценными камнями". Подбери подходящий созданному образу декоративный фон.



Практическое задание для векторного редактора.

### 1. Проект обложки рекламного буклета "Звёзды цирка"

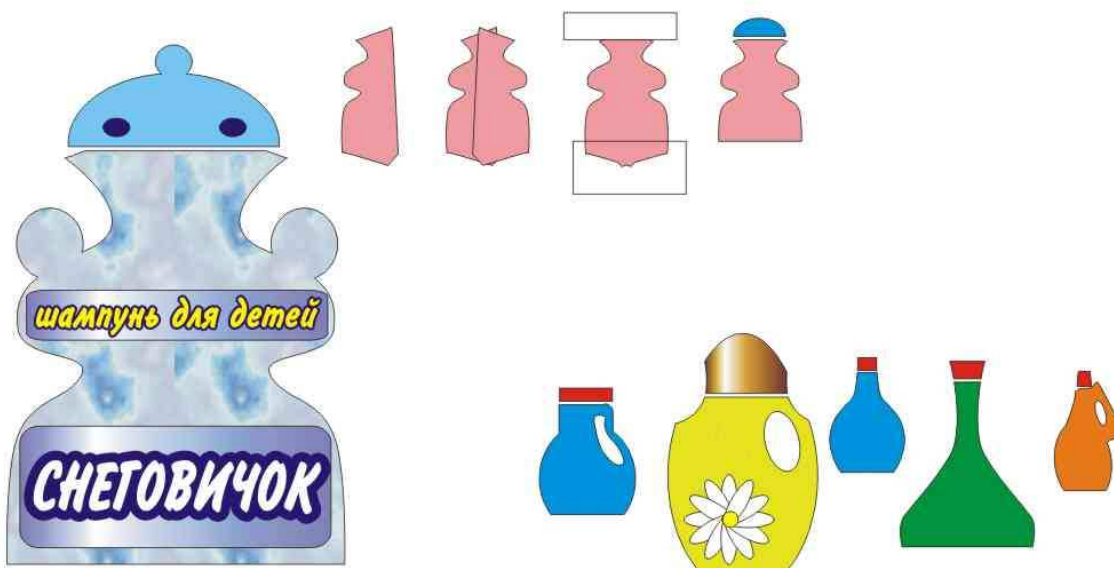
1. Задай прямоугольник размером А5 (148x210мм) - это формат обложки будущего буклета.
2. Из разноцветных (используй не более 3 цветов, только сплошная ровная заливка) фигур несложных геометрических форм составь пестрый бесформенный фон. Между "набросанными" фигурами не должно быть пробелов.
3. Выдели всё декоративное пятно целиком и с помощью эффекта Power Clip вставь в границы прямоугольника обложки. Если нужно, откорректируй содержимое.
4. Выполни надпись заголовка "Звёзды цирка". Подумай, как оформить заголовок цветом заливки и контура, какие применить эффекты, чтобы надпись была декоративной и хорошо читалась.



Практическое задание для векторного редактора.

### 2. Проект флакона для шампуня.

- 1.Способом дублирования, отображения по вертикали и сварки нарисуй симметричную фигуру - основу будущей формы флакона. Обрежь дольшко и горлышко. Нарисуй крышку флакона. Если нужно, "привари" ручку.
2. Выполни подходящую ровную или градиентную, или текстурную заливку формы.
3. Завершая образ, придумай и нарисуй форму этикетки, выполни декоративную надпись названия.



Практическое задание для векторного редактора.

### 3. Проект игровой банкноты.

1. Задай прямоугольный формат будущей банкноты.
2. Выполни заливку фона. Придумай название и номинал, напиши.
3. Сделай имитацию защитной сетки с помощью трансформирования и многократного дублирования объектов, не имеющих заливки.
4. Дополни образ декоративными деталями, оформи текстовую информацию так, чтобы она легко считывалась.



Практическое задание для векторного редактора.

### 4. Проект почетной грамоты

1. Формат грамоты - A4, 210x397. Задай прямоугольник соответствующего размера и выполни заливку, гладкую или декоративную.
2. Выполни декоративную рамку способом перетекания фигур с заданным контуром и заливкой.
3. Выполни декоративную надпись "Почетная грамота" или "Диплом".
4. Оформи место для вписывания фамилии: линейки или иначе. Предусмотри место для печати и место для подписей.
5. Заверши композицию грамоты.



Практическое задание для векторного редактора.

### 5. Проект поздравительной открытки

1. Формат открытки - 210x11,5.  
Декоративный или гладкий фон.
2. Сюжет - цветочная композиция.  
Стилизованные цветы выполняются путем дублирования с поворотом одного отрисованного лепестка.  
Венчики цветов группируются и дорисовываются в соответствии с замыслом.
3. Стебли и листья нарисованы с помощью инструмента Безье, сдублированы и откорректированы.
4. Выполни надпись: "С днем рождения!" или "Поздравляю!"



Практическое задание для векторного редактора.

### 6. Логотип ООО "Птичий рынок"

1. Напиши слова "Птичий рынок" выбранным шрифтом.
2. Разбей надпись на отдельные буквы
3. Преобразуй весь текст в кривые.
4. С помощью инструмента для правки узлов и дорисовки другими способами доработай какую-нибудь букву надписи так, чтобы они превратились в фигурки зверей и в то же время оставались читаемыми знаками.
5. Придай логотипу законченность. Продумай цветовое решение.
6. Представь логотип в черно-белом и цветном варианте, в увеличенном и уменьшенном виде.

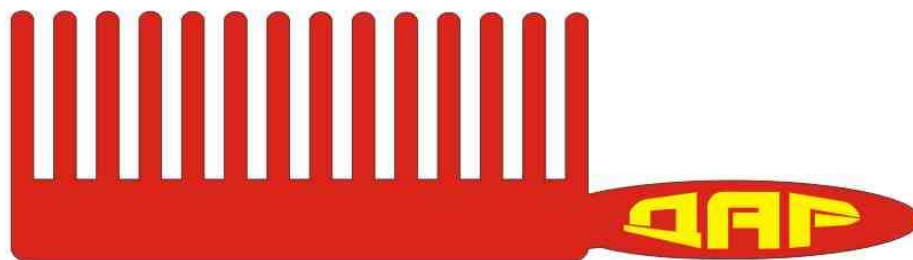




Практическое задание для векторного редактора.

### 7. Проект сувенирного гребешка с логотипом фирмы "Дар"

1. Выполни макет сувенирного гребешка. У него должно быть 10-15 зубьев с закругленными концами и ручка изящной формы.
2. Продумай цветовую гамму и начертание логотипа "Дар" на ручке.



Практическое задание для векторного редактора.

### 8. Проект круглой печати для производственного объединения "Звезда"

1. Выполни проект печати с текстом по кругу: "Производственное объединение "Звезда". В центре печати - изображение пятиконечной звезды.
2. Предусмотри контурные концентрические линии отбивки разной толщины. Текст должен занимать круг полностью и хорошо читаться.



Практическое задание для векторного редактора.

### 9. Проект обложки папки с цветной бумагой для аппликаций.

1. Формат папки - А4. На папке должно быть изображение забавного зверька, составленное из простых геометрических фигур. Продумай, как элементы должны накладываться друг на друга, чтобы получилось выразительное изображение.
2. Продумай, где будет располагаться надпись "Цветная бумага", как она будет оформлена.



Практическое задание для векторного редактора.

### 10. Проект рекламной наклейки с названием фирмы.

1. Придумай название фирмы, которую рекламируешь, и ее род деятельности. Напиши название подходящим шрифтом.
2. Поясни род рекламируемой деятельности надписью, составь цельную композицию.
3. Обозначь границы наклейки свободной формы, сбалансируй цветовую гамму.

