

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталья Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.06.2021
Уникальный идентификатор:
6b5279da4e034bffa679172803da5b7b5559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

факультет изобразительного искусства и народных ремесел

кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры

графического дизайна

Протокол от «10» июня 2021 г. №10

Зав. кафедрой



/Барциц Р.Ч./

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине (модулю)

Основы производственного мастерства

Направление подготовки - **54.03.01 Дизайн**

Профиль: **Графический дизайн**

Мытищи
2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.	3
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.....	9

Год начала подготовки 2021

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	1. Выполнение упражнений на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3. Взаимодействие с фотобанками и фотостоками - подготовка изображений и управление аккаунтом, создание и обновление портфолио, каталогизация учебных заданий, выполненных в ходе освоения учебной программы. Самостоятельная работа — изучение готовых проектов, посещение выставок, мастер-классов. — изучение проектной документации, технических требований и специальной литературы.
ДПК-5 Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов	1. Выполнение упражнений на учебных занятиях — лабораторные занятия 2. Самостоятельная работа 3. Изучение новых возможностей графических редакторов, посещение семинаров и онлайн-лекций по работе в различных редакторах

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-4	Пороговый	1.Выполнение упражнений на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> способы проектной графики <i>Уметь:</i> выполнять цветное решение композиции, работать по техническому заданию <i>Владеть:</i> навыками применения современной шрифтовой культуры, навыками макетирования печатной продукции.	Упражнения лабораторных работ, зачет с оценкой/экзамен	41-60 баллов
ОПК-4	Продвинутый	1.Выполнение упражнений на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>знать:</i> приёмы проектирования, моделирования и конструирования товаров, коллекций, художественно-предметно-пространственных композиций, требования к макетам для печати <i>уметь:</i> применять знания проектной культуры для конструирования, моделирования и проектирования продуктов графического дизайна <i>владеть:</i> навыками проектирования, моделирования и конструирования продуктов графического дизайна: макетов печатных изданий,	Упражнения лабораторных работ, зачет с оценкой/экзамен	61-100 баллов

			рекламной продукции, сайтов		
ДПК-5	Пороговый	1.Выполнение упражнений на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программе макетирования и вёрстки. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными и трёхмерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины <i>Владеть:</i> базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Упражнения лабораторных работ, зачет с оценкой/экзамен	41-60 баллов
ДПК-5	Продвинутый	1.Выполнение упражнений на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>знать:</i> современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>уметь:</i> свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения курса, работать с текстом в программных продуктах изучаемых в процессе освоения курса <i>владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в следующих программах: графический редактор Adobe Illustrator графический редактор Adobe Photoshop программа макетирования и вёрстки Adobe InDesign	Упражнения лабораторных работ, зачет с оценкой экзамен	61-100 баллов

			программа трёхмерного моделирования и анимации Blender		
--	--	--	--	--	--

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

В ходе лабораторных занятий студенты выполняют упражнения, направленные на получение умений и навыков работы в графических редакторах. Упражнения выполняются после объяснений и под контролем педагога. Особенное внимание уделяется именно технически верно выполненным операциям в графическом редакторе, во время выполнения упражнений от студента не требуется создание законченного художественного образа. Выполнение упражнений формирует навыки, необходимые для выполнения учебных заданий.

На каждом занятии студенты выполняют 1-2 упражнения.

Упражнения лабораторных работ по семестрам

№	Упражнение	Тема
2 семестр		
1	Сохранение файлов	1
2	Создание фигур. Палитра «Pathfinder»	2
3	Работа с палитрой «Simbols»	2
4	Кисти: виды, создание, добавление и сохранение	2
5	Инструменты «Переход», «Вращение», «Отражение»	2
6	Скрипты Adobe Illustrator	2
7	Создание и редактирование узоров	2
8	Фильтры и эффекты	2
9	Режимы наложения слоя	2
10	Стили слоя	3
11	Калейдоскоп	3
12	Пакетная обработка фотографий	3
13	Базовые операции с трёхмерными примитивами	4
14	Добавление материала трёхмерному объекту	4
3 семестр		
1	Порядок ретуши.	5
2	Приёмы коллажирования	
3	Ретуширование с помощью фильтра Liquify	5
4	Эффект Lens baby (изменение глубины резкости изображения)	5
5	Использование акварельных кистей в Adobe Illustrator	6
6	Растровые эффекты в Adobe Illustrator	6
7	Создание сложных узоров (гильош)	6
8	Сетчатый градиент	6
9	Импорт svg файла, применения модификатора Curves	7
10	Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles	7
11	Создание и применение страниц-шаблонов в Adobe InDesign	8
12	Стили абзаца в Adobe InDesign	8
13	Применение эффектов анимации текста	9
14	Рендер композиции в Adobe MediaEncoder	9
4 семестр		
1	Приёмы коллажирования	10
2	Работа с книгами	11
3	Обтравки изображений	11

4	Расчет модульной сетки	11
5	Моделирование сложных объектов	12
6	Симуляция физических свойств объекта	12
7	Фотореалистичный рендеринг	12
8	Анимация ключевых кадров	12
9	Анимация формы меша	12
10	Кривые интерполяции	13
11	Иерархия слоёв моушн-композиции	13
12	Импорт графики в моушн-композицию	13
13	Анимирование графики	13
5 семестр		
1	Ригинг персонажа	14
2	Липсинк с использованием ключей формы меша	14
3	Базовые инструменты OpenToonz	16
4	Инструменты цифрового скульптинга	14
5	Порядок работы над цифровой скульптурой	14
6	Булавочная анимация в Adobe AfterEffects	15
7	Дополнения для работы с персонажной анимацией	15
8	Приложение для создания дополненной реальности	17

Учебные задания лабораторных работ

№	Учебное задание	Тема	Практический результат
2 семестр			
1	Календарь Макет перекидного календаря с обложкой.	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg, pdf
2	Стилизация Линейная стилизация объекта живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
3	Сертификат Макет сертификата\грамоты с использованием приёмов защищённой полиграфии (гильошей).	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
4	Паттерн Создание бесшовного раппортного орнамента, отвечающего техническим требованиям фотостокков (векторная графика для некоммерческого использования)	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Постер Векторная иллюстрация	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Скрап-набор Оформление фотокниги с помощью набора готовых растровых изображений	Adobe Photoshop	Файл .jpg
7	Плакат «Save me» Мотивационный плакат в выбранной технике	По выбору студента	Файл .jpg
8	Афиша Коллаж с использованием режима наложения слоёв	Adobe Photoshop	Файлы psd, .jpg
9	Стилизация растрового изображения	DynamicAutoPainterPro4	Файл .jpg

	Обработка растрового изображения в редакторе DynamicAutoPainterPro5		
10	Абстрактная композиция Композиция из объёмных геометрических фигур с использованием фотореалистичного визуализатора Cycles	Blender 3D	Файлы .blend, .jpg
3 семестр			
1	Ретушь Портрет	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Ретушь Фигура	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
3	Шрифтовая композиция Тематический коллаж	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
4	Паттерн Раппортный орнамент с использованием стилизованных образов объектов живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Настольная игра Дизайн-проект настольной игры для детей младшего школьного возраста	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Дизайн купюры Дизайн проект денежного знака, с использованием приёмов защищённой полиграфии	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
7	Моделирование тел вращения Дизайн-проект набора шахматных фигур	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
8	Вёрстка многостраничного издания Дизайн-макет книги с иллюстрациями.	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
9	Анимированное текстовое сообщение Композиция с использованием эффектов анимации текста и анимированной графикой (основные ключи анимации)	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
4 семестр			
1	Коллаж Фотоколлаж по мотивам живописного произведения в стиле сюрреализм	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Журнальная вёрстка Дизайн-макет оформления журнала	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
3	Иллюстрированная энциклопедия Вёрстка многостраничного, иллюстрированного издания информационно-познавательного назначения	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
4	Макет сувенирной (наградной) продукции Дизайн-проект памятного знака	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
5	Натюрморт Многофигурная композиция (3-5 предметов, 2 драпировки), фотореалистичный визуализатор Cycles	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
6	Анимация логотипа Импорт и анимация векторной графики в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
7	Прогноз погоды Серия анимированных тематических графических композиций (5 городов)	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov

8	Анимация логотипа Анимация векторной графики в программе постобработки и копоузинга.	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
5 семестр			
1	Анимация трёхмерного персонажа Автоматический риггинг трёхмерного персонажа	Mixamo	Файлы .blend, .mp4
2	Моделирование и анимация трёхмерного персонажа Моделирование, риггинг и анимация персонажа в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .mp4
3	Анимация двухмерного персонажа Персонажная анимация в программе постобработки и копоузинга.	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mp4
4	Плакат со слоем дополненной реальности Анимация растрового послойного изображения, «булавочная» анимация. Сборка плаката со слоем AR (дополненная реальность).	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mp4
5	Анимация походки персонажа по панораме в редакторе OpenToonz Послойная панорама, реализация эффекта параллакса, настройка связей частей персонажа, анимация походки.	OpenToonz	Файлы .mp4
6	Stop-motion анимация Покадровая съёмка объектов ready made, пакетная обработка и цветокоррекция фотоматериала, монтаж и эффекты	DragonFrame OpenToonz Adobe Bridge Adobe AfterEffects	Файлы .mp4
7	Шоурил Сборка ролика, иллюстрирующего уровень владения программами и инструментами анимации	Adobe AfterEffects	Файлы .mp4

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Формирование компетенций по дисциплине находит своё отражение в формировании знаний, умений и навыков. Подтверждением сформированности у студента оцениваемых компетенций является промежуточная аттестация.

Целью лабораторных занятий является приобретение знаний, умений и навыков, необходимых в профессиональной деятельности. Они составляют важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки. Студентами выполняется комплекс практических упражнений под руководством преподавателя в соответствии с изучаемым содержанием учебного материала.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в форме оценивания демонстрации комплекса учебных заданий по дисциплине, выполненных в рамках самостоятельной работы студента.

Дифференцированный зачет проходит в виде просмотра.

Формой промежуточной аттестации являются: зачет с оценкой в 2 и 3 семестрах, экзамен в 4 и 5 семестрах.

Шкала оценивания учебных заданий

Учебное задание	Баллы
2 семестр	
Календарь	4-8
Стилизация	4-8
Сертификат	4-8
Паттерн	4-8
Постер	4-8
Скрап-набор	4-8
Плакат «Save me»	4-8
Афиша	4-8
Стилизация растрового изображения	4-8
Абстрактная композиция	4-8
	Итого max 80
3 семестр	
Ретушь (лицо)	4-8
Ретушь (фигура)	4-8
Шрифтовая композиция	4-8
Паттерн	4-8
Настольная игра	6-12
Дизайн купюры	6-12
Моделирование тел вращения	4-8
Вёрстка многостраничного издания	4-8
Анимированное текстовое сообщение	4-8
	Итого max 80
4 семестр	
Коллаж	5-10
Журнальная вёрстка	5-8
Иллюстрированная энциклопедия	5-8
Макет сувенирной (наградной) продукции	5-10
Натюрморт	5-8
Анимация логотипа (Blender)	5-8
Прогноз погоды (AE)	5-10
Анимация логотипа (AE)	5-8
	Итого max 70
5 семестр	
Анимация трёхмерного персонажа	6-10
Моделирование и анимация трёхмерного персонажа	6-10
Анимация двухмерного персонажа	6-10
Плакат со слоем дополненной реальности	6-10
Анимация походки персонажа по панораме в редакторе OpenToonz	6-10
Шоурил	10-20
	Итого max 70

Таким образом, в течение 2-3 семестра максимально возможное число баллов – 80. По результатам дифференцированного зачета максимально возможное число баллов – 20. В течение 4-5 семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

**Шкала оценивания комплекса учебных заданий для зачета с оценкой
в 3 и 4 семестре**

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
«Отлично»	Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов; творческий подход к выполнению всех учебных заданий, выполнение всех технических требований к выполнению задания; свободное владение основами презентации, полные ответы на дополнительные вопросы.	16-20
«Хорошо»	Оптимальный уровень владения инструментарием графических редакторов; творческий подход к выполнению большей части учебных заданий, незначительное нарушение технических требований к выполнению задания; владение основами презентации, ответы на дополнительные вопросы.	11-15
«Удовлетворительно»	Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов; формальный подход к выполнению большей части учебных заданий, нарушение технических требований к выполнению задания; частичное владение основами презентации, неполные ответы на дополнительные вопросы.	5-10
«Неудовлетворительно»	Неудовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов; формальный подход к выполнению большей части учебных заданий, грубое нарушение технических требований к выполнению задания; отсутствие навыков презентации, неспособность ответить на дополнительные вопросы.	0-4

В течение 4 и 5 семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

Шкала оценивания экзамена

«30-20»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, умение грамотно рассказать и продемонстрировать ход работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено на высоком уровне.
- 4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, небольшие затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено на с соблюдением технических требований

4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

1) Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Удовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено с ошибками

4) Затруднения в ответе на дополнительные вопросы;

«0»

1) Низкий уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Неудовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание не выполнено

4) Неспособность ответить на дополнительные вопросы;

Пороговое количество баллов выставляется за формально выполненное задание, отвечающее техническим условиям, но не демонстрирующим высокий уровень владения программными средствами, не обладающее высокими эстетическими качествами.

Минимальное количество баллов, которые студент должен набрать в течение семестра - равняется 41 баллам.

Максимальным количеством баллов задание оценивается при условии соблюдения технических требований, высоком художественном уровне представленной работы.

Экзамен по дисциплине проводится по билетам, каждый билет содержит теоретический вопрос и практическое задание по темам курса дисциплины.

Итоговая оценка по дисциплине является суммой баллов, набранных в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации.

Шкала соответствия баллов традиционной шкале

Количество баллов	Традиционная шкала
81-100	«отлично»/зачтено
61-80	«хорошо»/зачтено
41-60	«удовлетворительно»/зачтено
0-40	«неудовлетворительно»/ не зачтено

Билеты к экзамену по дисциплине после 5 семестра.

Билет №1

1. Создание фигур, операции с контуром в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №2

1. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Форматирование текста. Преобразование фигурного текста в кривые. Связывание текстового блока с объектами.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №3

1. Цветовые модели, инструменты работы с цветом в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Внесите правки в текст предложенного документа, пользуясь операциями по поиску и замене в редакторе Adobe InDesign.

Билет №4

1. Скрипты в графическом редакторе Adobe Illustrator. Скрипты сторонних разработчиков.
2. Обработайте видеофрагмент, пользуясь панелью «Трекинг».

Билет №5

1. Назначение и возможности трёхмерного редактора Blender 3D. Работа с виджетами, режим редактирования в Blender 3D: части трёхмерного объекта, режим пропорционального редактирования, инструменты и горячие клавиши.
2. Создайте календарную сетку в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Билет №6

1. Работа с «мок-ап» файлами», преобразования слоя в смартобъект.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator коллаж по предложенному образцу.

Билет №7

1. Работа со страницами-шаблонами в Adobe InDesign (создание, назначение, редактирование).
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №8

1. Применение эффектор группы Generation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Создайте в редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №9

1. Инструменты выделения в Adobe Photoshop.
2. Создайте в Adobe Illustrator векторную иллюстрацию на основе предложенного растрового изображения.

Билет №10

1. Инструменты Adobe Photoshop и онлайн-ресурсы для создания панорам.
2. Смоделируйте в Blender 3D сцену по предложенному образцу.

Билет №11

1. Назначение и возможности Adobe Dimension
2. Создайте в Adobe InDesign нужное количество страниц-шаблонов для вёрстки предложенного документа.

Билет №12

1. Настройки материалов и освещения в Adobe Dimension.
2. Выполните стабилизацию предложенного видеофрагмента в Adobe AfterEffects.

Билет №13

1. Импорт/экспорт файлов в Adobe Illustrator. Работа с монтажными областями.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №14

1. Визуализатор Cycles render в Blender 3D.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №15

1. Работа с модульной сеткой в Adobe InDesign.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №16

1. Применение эффектов группы Color Correction к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №17

1. Вкладка Armature в Blender 3D – работа с костями и скелетом персонажа.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator текстовую композицию по предложенному образцу.

Билет №18

1. Модификаторы Деформации в Blender.
2. Создайте сцену по предложенному образцу в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Настройки освещения, реализация различных схем постановки света в Blender 3D.
2. Создайте оглавление для предложенного текста в Adobe InDesign.

Билет №20

1. Вкладка «Физика» в Blender 3D: моделирование физических свойств материала - прочность, упругость, жесткость, вес, текучесть.
2. Повторите предложенный образец в Adobe Photoshop.

Билеты к экзамену по дисциплине после 6 семестра.

Билет №1

1. Назначение и возможности Adobe Photoshop.
2. Анимируйте сцену по предложенному образцу в Blender 3D.

Билет №2

1. Требования к векторным изображениям, предъявляемые стоковыми сайтами.
2. Анимируйте текст, используя ключи формы меша в Blender 3D.

Билет №3

1. Создание указателя в Adobe InDesign.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №4

1. Применение эффектов группы Simulation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №5

1. Текстовый редактор, подготовка текста к вёрстке, поиск и замена текста, проверка орфографии в Adobe InDesign.
2. Используя трассировку в графическом редакторе Adobe Illustrator создайте векторное изображение по образцу.

Билет №6

1. Стили символов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Dimension сцену по предложенному образцу.

Билет №7

1. Стили абзацев в Adobe InDesign.
2. Настройте в Blender 3D материал по предложенному образцу (cycles render).

Билет №8

1. Стили объектов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator бесшовный орнамент (петтерн) по предложенному образцу.

Билет №9

1. Виды кистей, их создание и редактирование в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Выполните в Adobe InDesign вёрстку разворота по предложенному образцу.

Билет №10

1. Покадровая анимация в OpenToonz.
2. Настройте в Adobe InDesign стили абзацев, согласно предложенному документу.

Билет №11

1. Модификаторы Генерации в Blender.
2. Настройте в Adobe InDesign стиль графики по образцу.

Билет №12

1. Применение эффектов группы Stylize к слою в Adobe AfterEffects.
2. Настройка связей в макете Adobe InDesign.

Билет №13

1. Работа со слоями композиции Adobe AfterEffects в режиме 3D.
2. Создайте иллюстрацию по предложенному образцу в Adobe Illustrator

Билет №14

1. Эффекты анимации текста в Adobe AfterEffects.
2. Настройте стили слоя Adobe Photoshop, согласно образцу.

Билет №15

1. Режимы наложения слоёв в Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте тела вращения в Blender 3D согласно образцу.

Билет №16

1. Рендер композиции для различных платформ и устройств в Adobe Media Encoder.
2. Конвертация дизайн-макета в pdf файл, согласно требованиям типографии.

Билет №17

1. Меню эффектов в Adobe Illustrator.
2. Анимлируйте текстовые слои, согласно предложенному образцу.

Билет №18

1. Основные правила вёрстки и ошибки в оформлении.
2. Работа с выражениями в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Движение камеры по пути, настройка слежения за объектом в Blender 3D.
2. Выполните вычитание фонового цвета в предложенном видеофрагменте.

Билет №20

1. Назначение и возможности Adobe Bridge. Модуль Camera RAW.
2. Анимлируйте сцену в Adobe AfterEffects согласно образцу.