

Применение векторной и растровой графики в графическом дизайне

Программно-учебный модуль

Демоверсия

Структура курса:

Информация для пользователей

Сведения об электронном издании

Демоверсия

- О программно-учебном модуле



Теоретические материалы

Предисловие

- Предисловие

Глава 1. Векторный редактор Adobe Illustrator

- Введение в главу

- 1.1. Создание кружки с логотипом

- 1.2. Создание текстового эффекта с использованием перехода

- 1.3. Размещение текста вдоль объекта

- 1.4. Создание трехмерного логотипа

- 1.5. Создание абстрактного узора

Глава 2. Растровый редактор Adobe Photoshop

Демоверсия

- Введение в главу



- 2.1. Создание эффекта чеканки



- 2.2. Объединение фотографий



- 2.3. Граффити



Контрольно-оценочные средства

Задания. Применение векторной и растровой графики в графическом дизайне

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 1

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 2

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 3

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 4

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 5

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 6

- Векторный редактор Adobe Illustrator. Задание 7

- Растровый редактор Adobe Photoshop. Задание 1

- Растровый редактор Adobe Photoshop. Задание 2

- Растровый редактор Adobe Photoshop. Задание 3