

Министерство образования Края
Филиал АНО ДТ «Красноярский «Кванториум» в г. Норильске
«Центр цифрового образования детей IT-Куб г. Норильск»

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методического совета

 Т.С.Новгородцева

протокол № 19

от «29» мая 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор филиала

 Е. А. Дыптан

Приказ № 02-02-92

от «01» 06 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА НА 2026– 2027 уч. год**
технической направленности

«Векторная и растровая графика»

Форма реализации программы – очная

Срок реализации – 1 год

Возраст обучающихся – 13-15 лет

Составитель программы:

Островская Алиса Александровна

педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2026 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Векторная и растровая графика» имеет техническую направленность и разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами: Федеральным Законом «Об образовании» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ; Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 09.11.2018 г. № 196; Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей от 03.09.2019 г. № 467; Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р; Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи от 28.09.2020 г. № 28.

Уровень программы — стартовый. Предлагаемая программа направлена на изучение основ векторной и растровой графики для реализации в образовательных учреждениях дополнительного образования детей. Практические задания, предлагаемые в курсе, интересны и часто непросты в исполнении, что позволяет повысить мотивацию учащихся и развить их творческие способности. Занятия по программе «Векторная и растровая графика» дают практические умения и навыки, создают необходимые условия для личностного развития обучающихся, умение работать в коллективе.

1.1 НОВИЗНА ДООП

Новизна программы заключается в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики, как вида искусства, учит совмещать возможности программ для работы как с растровыми, так и векторными изображениями. Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственности за свою работу, от которой зависит общий результат. Важной отличительной чертой является то, что в обучении используется профессиональное оборудование. В рамках программы созданы условия для развития навыков самообразования и исследования, построения индивидуальной траектории обучения, формирования познавательных интересов, интеллектуальной и ценностно-смысловой сферы обучающихся, а также предоставлены возможности участия в конкурсах, выставках и фестивалях различного уровня.

В результате освоения учащимися программы у них будет сформирован навык самостоятельного профессионального подхода к дизайну, что поспособствует их успешности не только в сфере искусства и дизайна, но и в различных профессиональных областях деятельности.

1.2 АКТУАЛЬНОСТЬ ДООП

Актуальность программы заключается в том, что в процессе обучения у учащихся формируется дизайнерское мышление, позволяющее человеку

комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Работа с графикой – одно из самых популярных направлений обучения в современном мире. Обучение по программе способствует развитию следующих дизайнерских качеств: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость, чувство стиля и стилевой гармонии. Формирование дизайнерского мышления нацелено на детей с целью осознанного выбора необходимых обществу профессий, таких как: веб-дизайнер, проектировщик, дизайнер, цифровой художник, иллюстратор и т.д. Поддержка и развитие детского технического творчества соответствуют актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам Российской Федерации.

Назначение программы – развить у школьников навыки дизайнерской грамотности через изучение основ векторной и растровой графики на достаточно высоком уровне.

Задача педагога – вовлечь учащихся в процесс изучения векторной и растровой графики, создавая интерактивные уроки и практические задания, способствующие развитию навыков работы с графическими программами.

1.3 ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Предлагаемый программный пакет графических редакторов обеспечивает эффективное освоение базовых навыков создания графических работ, способствуя развитию профессиональных навыков и творческого мышления. Освоив основы и принципы векторной и растровой графики, учащиеся получат универсальный и мощный инструмент для создания собственных работ, а также стимул для дальнейшего роста и развития в этом направлении, смогут получить дополнительные возможности профориентационного характера.

Программа лично ориентирована и составлена так, чтобы каждый ребёнок имел возможность самостоятельно выбрать наиболее интересный объект работы, приемлемый для него. В ходе занятий обучающиеся шаг за шагом углубляют знания о возможностях графических редакторов и одновременно укрепляют навыки работы за компьютером.

Особенностью программы является заложенная в неё идея опережающего обучения, позволяющая на самых ранних этапах создать предпосылки для углубленного изучения дизайна.

По окончании курса обучающиеся смогут создавать профессиональные графические работы для использования в различных сферах (включая игры, фильмы, маркетинг и т.д.).

1.4 ЦЕЛЬ ДООП

Цель программы «Векторная и растровая графика»: сформировать навыки работы с современными цифровыми инструментами в области графики и развить компетенции в области дизайна, визуальной коммуникации и цифрового творчества — умение создавать визуальные концепты, композиции, типографику, визуальные метафоры и т.п.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать умение добиваться успеха и правильно оценивать неудачи;
- сформировать навыки самоорганизации учащихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих задач;
- сформировать навыки командной работы и публичных выступлений, докладов, в том числе навыки аргументации;
- подтолкнуть к готовности выбора направления профильного образования.

Метапредметные:

- развить логическое, креативное и творческое мышление;
- сформировать умение организовывать продуктивную творческую деятельность;
- стимулировать развитие коммуникативных навыков для успешного взаимодействия с будущими коллегами и заказчиками при выполнении графических задач.

Предметные:

- освоить принципы работы с различными инструментами и материалами в графических редакторах;
- изучить основы веб-дизайна;
- изучить принципы теории цвета и цветового круга Иттена;
- освоить навыки работы с группой инструментов «Перо»;
- освоить способы обработки при помощи ретуширования;
- изучить принципы создания макетов для рекламной продукции.

1.5. ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ, УЧАСТВУЮЩИХ В ДООП

Программа «Векторная и растровая графика» рассчитана на обучающихся 13-17 лет.

1.6. УСЛОВИЯ ВХОЖДЕНИЯ В ДООП

Набор на программу осуществляется в соответствии с Положением о наборе в Филиал АНО ДТ «Красноярский «Кванториум» в г. Норильске.

1.7 СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ДООП

Программа рассчитана на 1 год обучения. Нагрузка на обучающегося составляет в общей сумме 144 часа за весь период обучения.

1.8 РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ, ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Учебные занятия проходят в очной форме. Дистанционные формы обучения применяются с целью индивидуальных консультаций учащихся, пропустивших занятия по болезни, или другим причинам, а также в условиях активированных по плохой погоде дней.

Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 40 минут) с обязательным перерывом.

Программа предполагает различные формы занятий в зависимости от этапа изучения учебного материала:

- На этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра.
- На этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа.
- На этапе освоения навыков – творческое задание.
- На этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия). Большинство занятий проводится в групповой форме. По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества. Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий: создание безопасных технических условий, благоприятного психологического климата, наличие динамических пауз, периодическая смена деятельности.

1.9 ОЖИДАЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ЭФФЕКТЫ, СПОСОБЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ И ОТСЛЕЖИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

После завершения освоения программы воспитанники будут **знать, понимать:**

- основные принципы работы с векторной и растровой графикой;
- различия между векторной и растровой графикой, их преимущества и недостатки;
- основные инструменты и техники создания и редактирования векторных и растровых изображений;
- основные правила композиции и дизайна при работе с графикой;
- как создавать и адаптировать графические элементы для различных целей, таких как дизайн логотипов, иконок, баннеров и т.д.

будут уметь:

- создавать и редактировать векторные и растровые изображения с использованием специализированных программных инструментов графических редакторов;
- применять различные техники работы с векторной и растровой графикой для достижения желаемых эффектов и результатов;
- работать с цветом и текстурами, применять фильтры и эффекты для создания уникальных графических композиций;
- масштабировать и адаптировать графические элементы для различных целей и медиа-платформ, включая печать, веб-дизайн, мобильные приложения и социальные сети;

- проектировать и разрабатывать графические материалы, такие как логотипы, баннеры, иллюстрации, рекламные материалы и др., с учетом потребностей и требований клиентов или задач проекта;
- использовать основные принципы дизайна и композиции для создания эстетически приятных и эффективных графических решений.

Личностные результаты:

- сформированы навыки самоорганизации учащихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих задач;
- воспитано умение добиваться успеха и правильно оценивать неудачи;
- сформированы навыки командной работы и публичных выступлений, докладов, в том числе навыки аргументации.

Метапредметные результаты:

- развито логическое, креативное и творческое мышление;
- сформировано умение организовывать продуктивную творческую деятельность;
- развиты коммуникативные навыки для успешного взаимодействия с будущими коллегами и заказчиками при выполнении графических задач.

Предметные результаты — обучающиеся будут:

- владеть различными инструментами и материалами в графических редакторах;
- владеть основами веб-дизайна;
- знать принципы теории цвета и цветового круга Иттена;
- уметь работать с группой инструментов «Перо»;
- уметь обрабатывать изображения при помощи ретуширования;
- уметь создавать макеты для рекламной продукции.

Итоговая аттестация

Цель аттестации: фиксация приобретённых знаний и навыков работы в среде графических редакторов.

Процесс работы:

- Учащиеся работают над созданием своего стикер-пака (проекта) в течение определенного времени (раздел программы «Иллюстрация»), используя полученные знания и навыки работы с векторной и растровой графикой. При необходимости преподаватель оказывает помощь и консультации по техническим аспектам или творческому подходу.
- Когда учащиеся завершают свой стикер-пак, каждый представляет свою работу перед группой и преподавателем. Во время презентации учащиеся должны объяснить свои творческие решения, использованные техники и особенности своего проекта.

Критерии оценки индивидуальных проектов

Работы оцениваются по шкале от 1 до 5 баллов, где 1 - низкий уровень выполнения, а 5 - высокий. Минимальное количество баллов, которые надо набрать: 6.

Оцениваются:

1. Техническое мастерство:

- Уровень сложности использованных графических элементов.
- Точность и чистота линий, форм и цветов.

2. Оригинальность и творческий подход:

- Уникальность идеи и концепции стикер-пака.
- Креативное использование графических элементов и их комбинирование для создания новых образов.

3. Оформление и композиция:

Максимальный балл получает проект за гармоничную композицию стикеров, понятность и четкость выражаемых идей через композицию стикеров, соответствие стилей и общей эстетики всему стикер-паку.

1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Теоретических	Практических	Формы аттестации/контроля
Раздел 1. Введение в дизайн (14 часов)					
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	
1.2	Основные принципы композиции	2	1	1	
1.3	Изучение теории цвета	4	1	3	
1.4	Текущий контроль по разделу «Введение в дизайн».	2	0,5	1,5	Фронтальный опрос
Раздел 2. Растровая графика (60 часов)					
2.1	Работа со слоями и текстом	4	2	2	
2.2	Кисти	4	2	2	
2.3	Стили слоя	4	2	2	
2.4	Карта градиента	4	1	3	
2.5	Выделение	2	1	1	
2.6	Обтравочная маска	6	2	4	
2.7	Маска слоя	6	2	4	
2.8	Мокапы	2	1	1	
2.9	Параметры наложения	2	1	1	
2.10	Трансформация объектов	4	2	2	
2.11	Корректирующие слои	4	2	2	
2.12	Сложная типографика	4	2	2	
2.13	Текущий контроль по разделу «Растровая графика».	2	0,5	1,5	Фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа
Раздел 3. Веб-дизайн (36 часов)					
3.1	Основы создания сайтов	6	2	4	
3.2	Модульная сетка	12	5	4	
3.3	Главный экран	10	3	7	
3.4	Единый стиль сайта	8	4	4	
3.5	Интерфейс сайта	4	1	2	
3.6	Оформление проекта	8	4	4	

3.11	Текущий контроль по разделу «Веб-дизайн».	2	0,5	1,5	Фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа
Раздел 4. Иллюстрация (40 часов)					
4.1	Работа с референсами	2	1	1	
4.2	Основы создания силуэта и лица	4	2	2	
4.3	Изображение эмоций	4	2	2	
4.4	Позы и ракурсы персонажа	4	2	2	
4.5	Эскизирование и поиск персонажа	4	1	3	
4.6	Цветовая палитра для стикер-пака	2	1	1	
4.7	Рисование стикеров в графическом редакторе	8	0	8	
4.8	Публикация стикер-пака	4	2	2	
4.9	Текущий контроль по разделу «Иллюстрация».	2	0,5	1,5	Фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа
Раздел 5. Итоговая аттестация (2 часа)					
5.1	Итоговая аттестация	2	0	2	самостоятельная практическая работа
ИТОГО		144	55	89	

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в дизайн (14 часов)

Тема 1.1: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2 часа).

Теория: вводная лекция, знакомство с учениками. Проведение инструктажа по технике безопасности. Виды дизайна. История дизайна. Профессия «дизайнер».

Тема 1.2: Основные принципы композиции (2 часа).

Теория: симметрия, асимметрия. Направляющие линии. Точка фокуса. Выделение цветом. Иерархия. Динамика.

Практическая работа: использование основных принципов композиции на практике.

Тема 1.3: Изучение теории цвета (4 часа).

Теория: цветовой круг. Схемы подбора цветов. Температура цвета. Тень, оттенки и тональность.

Практическая работа: использование основных принципов Теории цвета на практике.

Текущий контроль по разделу «Введение в дизайн» — фронтальный опрос (2 часа).

Раздел 2. Растровая графика (60 часов)

Тема 2.1: Работа со слоями и текстом (4 часа).

Теория: слои в графических редакторах. Инструмент «Текст».

Практическая работа: создание простого коллажа. Создание баннера с объемным текстом.

Тема 2.2: Кисти (4 часа).

Теория: кисти в графических редакторах. Установка кистей. Создание авторских кистей. Настройки кистей.

Практическая работа: создание открытки в стиле «Натуральная абстракция». Создание баннера в стиле «Геометрический коллаж».

Тема 2.3: Стили слоя (4 часа).

Теория: заливка слоя. Непрозрачность слоя. Обводка слоя. Наложение градиента. Тень слоя.

Практическая работа: создание баннера в «брутальном бумажном» стиле. Создание баннера в стиле «Газетные вырезки».

Тема 2.4: Карта градиента (4 часа).

Теория: корректирующие слои. Настройка карты градиента.

Практическая работа: создание «акварельного» баннера. Создание баннера в стиле «Неон». Создание публикаций в стиле Энди Уорхола.

Тема 2.5: Выделение (2 часа).

Теория: инструмент «Лассо», «Прямоугольное лассо», «Магнитное лассо».

Практическая работа: создание баннера с эффектом «запечатленной динамики».

Тема 2.6: Обтравочная маска (6 часов).

Теория: группа слоев. Создание обтравочной маски. Освобождение обтравочной маски.

Практическая работа: создание обложки для сообщества в социальной сети. Создание баннера в стиле mesh-градиентов. Создание баннера в стиле «Глассморфизм».

Тема 2.7: Маска слоя (6 часов).

Теория: маскирование слоев. Способы скрыть часть изображения без удаления.

Практическая работа: создание баннера в стиле «flat-пейзаж». Создание баннера с «выходом» за рамки. Создание баннера в стиле «Мир в кружке». Создание баннера в стиле «Растворение».

Тема 2.8: Мокапы (2 часа).

Теория: шаблоны дизайна продукции. Смарт-объекты.

Практическая работа: создание дизайна упаковки продукции.

Тема 2.9: Параметры наложения (2 часа).

Теория: работа с несколькими слоями. Наложение слоев. Мягкий свет, жесткий свет, перекрытие.

Практическая работа: создание баннера в стиле «Двойная экспозиция». Создание баннера в стиле «парящих» букв.

Тема 2.10: Трансформация объектов (4 часа).

Теория: инструмент «Трансформация». Инструмент «Палец». Эффект «Пластика».

Практическая работа: создание баннера в стиле «Глитч». Создание яркого баннера с продуктами питания. Создание «светящегося» баннера для социальных сетей.

Тема 2.11: Корректирующие слои (4 часа).

Теория: регулировка изображений без изменений файлов. Создание и ограничение корректирующих слоев.

Практическая работа: создание баннера в стиле «line-art». Создание баннера с текстом на плашках.

Тема 2.12: Сложная типографика (4 часа).

Теория: дополнительные свойства текста. Инструмент «Фигура». Направляющие линии.

Практическая работа: создание рекламно-информационного баннера.

Текущий контроль по разделу «Растровая графика» — фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа (2 часа).

Раздел 3. Веб-дизайн (36 часов)

Тема 3.1: Основы создания сайтов (6 часов).

Теория: лендинг. Референсы. Призыв к действию. Структура лендинга.

Практическая работа: подбор тематики для макета лендинга. Создание набросков для макета.

Тема 3.2: Модульная сетка (12 часов).

Теория: сетки в веб-дизайне. Отступы. Типовые шаблоны дизайна лендингов.

Практическая работа: создание макета лендинга с помощью сеток.

Тема 3.3: Главный экран (10 часов).

Теория: уникальное торговое предложение. СТА-кнопка. Главное изображение. Заголовок и подзаголовок. Меню сайта.

Практическая работа: формирование главного экрана на макете лендинга.

Тема 3.4: Единый стиль сайта (8 часов).

Теория: портрет аудитории. Цветовая палитра. Шрифты и типографика.

Практическая работа: подбор цветовой палитры и шрифтов для макета лендинга.

Тема 3.5: Интерфейс сайта (4 часа).

Теория: первый экран. Информация о продукте. Форма. Хедер и футер.

Практическая работа: формирование полного интерфейса на макете лендинга.

Тема 3.6: Оформление проекта (8 часов).

Теория: способы демонстрации дизайна сайта. Мокапы.

Практическая работа: использование мокапов для демонстрации макета лендинга.

Текущий контроль по разделу «Веб-дизайн» — фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа (2 часа).

Раздел 4. Иллюстрация (40 часов)

Тема 4.1: Работа с референсами (2 часа).

Теория: персонажная иллюстрация. Стикеры. Референсы.

Практическая работа: подбор подходящих референсов. Поиск персонажа.

Тема 4.2: Основы создания силуэта и лица (4 часа).

Теория: пропорции лица и тела человека. Пропорции тела животных. Алгоритм изображения персонажей.

Практическая работа: создание набросков для стикеров.

Тема 4.3: Изображение эмоций (4 часа).

Теория: изображение эмоций человека. Мимика.

Практическая работа: подбор референсов. Создание набросков стикеров.

Тема 4.4: Позы и ракурсы персонажа (4 часа).

Теория: классические позы персонажей для стикеров. Ракурсы.

Практическая работа: подбор поз и ракурсов. Создание набросков.

Тема 4.5: Эскизирование и поиск персонажа (4 часа).

Теория: характер персонажа. Особенности персонажа.

Практическая работа: создание финальных набросков стикеров.

Тема 4.6: Цветовая палитра для стикерпака (2 часа).

Теория: теория цвета. Свет и тень.

Практическая работа: подбор подходящей палитры для стикеров.

Тема 4.7: Рисование стикеров в графическом редакторе (8 часов).

Практическая работа: создание стикерпака в графическом редакторе.

Тема 4.8: Публикация стикерпака (4 часа).

Теория: социальные сети. Использование стикеров. Предпечатная подготовка.

Практическая работа: подготовка и публикация стикерпака в социальной сети.

Текущий контроль по разделу «Иллюстрация» — фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа (2 часа).

Раздел 5. Итоговая аттестация (2 часа)

Тема 5.1. Итоговая аттестация (2 часа).

Практическая работа: аттестация и подведение итогов.

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещения для аудиторных и практических занятий обучающихся должны быть оснащены персональными компьютерами с возможностью подключения к сети Интернет, установленными ПО графических редакторов и экраном для демонстрации.

4. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. Луптон Э., Филлипс Дж. Л85 Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. — СПб.: Питер, 2017.
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. / Пер. с англ. В. Иванов. — СПб.: Питер, 2013.
3. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль. — СПб.: Астрель
4. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2016.
5. Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна. — СПб.: Питер, 2014

Дополнительная литература:

1. Краузе Дж. 30 идей для дизайнеров. — СПб.: Питер, 2014.

2. Пулин Р. Школа дизайна: макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020
3. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна. - СПб.: Питер, 2014.

6. СВЕДЕНИЯ О СОСТАВИТЕЛЯХ ДООП

Островская Мария Андреевна — педагог дополнительного образования, образование неоконченное высшее.

7. МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ПО РАЗДЕЛАМ ПРОГРАММЫ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Приложение 1

Тест по векторной и растровой графике

Часть 1: Векторная графика

Что такое векторная графика?

- a) Графика, созданная из пикселей
- b) Графика, созданная из геометрических фигур и кривых
- c) Графика, созданная с использованием текстур и оттенков

Какой программой можно создавать и редактировать векторные изображения?

- a) Adobe Photoshop
- b) CorelDRAW
- c) GIMP

Чем отличается векторное изображение от растрового?

- a) Векторное изображение можно масштабировать без потери качества
- b) Векторное изображение занимает больше места на диске
- c) Векторное изображение имеет большую глубину цвета

Часть 2: Растровая графика

Что такое растровая графика?

- a) Графика, созданная из геометрических фигур и кривых
- b) Графика, созданная из пикселей
- c) Графика, созданная с использованием текстур и оттенков

Какие программы используются для создания и редактирования растровых изображений?

- a) Adobe Illustrator
- b) Paint.NET
- c) Inkscape

Какой из нижеперечисленных форматов файлов является форматом растровой графики?

- a) SVG
- b) PNG
- c) AI

Часть 3: Общее

Какая графика лучше подходит для создания логотипа или иконки, которые могут быть масштабированы до любого размера?

- a) Векторная
- b) Растровая
- c) Обе

Какая из график лучше подходит для создания фотографий?

- a) Векторная
- b) Растровая
- c) Обе

Приложение 2

Оценка итоговой работы

Наименование работы: _____

ФИО студента	Код группы	Дата
Критерий	диапазон баллов	выставленный балл
Техническое мастерство	1-5	
Оригинальность и творческий подход	1-5	
Оформление и композиция	1-5	