

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Кемеровский государственный университет»

**УТВЕРЖДАЮ»**

Директор Института инженерных технологий

Бородулин Дмитрий Михайлович



«14» октября 2021г.

**ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ,**

Проводимых КемГУ самостоятельно,

для поступающих по программам бакалавриата

для направления подготовки

29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства»

по дисциплине «Графические редакторы»

в 2022 году

Заведующий кафедрой «Инженерный дизайн»

Бородулин Дмитрий Михайлович

«13» октября 2021г.

Форма проведения вступительных испытаний: **тест**

Вступительное испытание представляет тест, состоящий из 50 вопросов, позволяющих оценить совокупных значений дескрипторов «знать», «уметь», «владеть» выборочных компетенций по направлению подготовки 29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства».

По структуре вступительные испытания состоят из 50 заданий, на каждое из которых нужно дать один ответ из 4-х предлагаемых вариантов.

Результаты оцениваются по 100 балльной шкале.

Каждый правильный ответ на тестовое задание - 2 балла.

Нижний порог прохождения – 40 баллов.

Продолжительность проведения вступительных испытаний 120 минут (2 часа)

В программе представлены разделы:

- содержание тем по дисциплинам, включенным в программу;
- пример вступительного тестового задания;
- список учебной и учебно-методической литературы.

**Апелляции** по вступительным испытаниям принимаются на следующий день после опубликования результатов.

## 1. СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ

- 1.1. Понятие векторной графики.
- 1.2. Панель инструментов, управления, свойств.
- 1.3. Палитра цветов. Цвет и модели цвета. Приемы коррекции цвета точечных изображений.
- 1.4. Приемы ретуши и трансформации изображений
- 1.5. Работа с каналами. Создание альфа-канала.
- 1.6. Работа с выделенной областью. Работа со слоями.
- 1.7. Применение эффектов.
- 1.8. Развитие навыков коррекции цвета точечных изображений в пакете Photoshop.
- 1.9. Развитие навыков в применении цвета.
- 1.10. Создание простых и сложных форм с помощью готовых фигур (прямоугольник-квадрат, эллипс-круг, треугольник-многоугольник). Приемы создания правильных абсолютно симметричных фигур.
- 1.11. Создание объемных фигур (например, куб, цилиндр, пирамида) из простых плоских фигур. Свет и тень.
- 1.12. Создание орнаментальных композиций из геометрических и рисованных фигур с помощью фиксированного перемещения-клонирования.
- 1.13. Виды орнаментов по способу сочетания элементов и мотивов.
- 1.14. Классификация шрифтов по признакам. Понятие «графема», «гарнитура», «начертание».
- 1.15. Правила рисования самостоятельного шрифта. Использование шрифта, как элемента декоративного оформления. Рисование линий различными видами пера. Изгиб и сопряжение линий.
- 1.16. Цвет, толщина, масштабность толщины и другие свойства линии.
- 1.17. Применение пакета эффектов программы Corel Draw. Выполнение линейных рисунков. Виды цветowych заливок. Цветовые модели.

## 2. ПРИМЕР ВСТУПИТЕЛЬНОГО ТЕСТА ПО ГРАФИЧЕСКИМ РЕДАКТОРАМ

### 1) Что такое айдентика?

- а) Графический онлайн-редактор
- б) Сфера деятельности компании
- в) Система визуальных решений, помогающих однозначно идентифицировать бренд
- г) Рекламная продукция

### 2) RGB это ppi, а CMYK это:

- а) Пикселы на дюйм или ppi
- б) Точки на дюйм или dpi
- в) Разрешение экрана
- г) lpi или линии на дюйм

### 3) Примитивами в графическом редакторе называют:

- а) Изображения в черно-белом цвете
- б) Вспомогательные функциональные элементы, позволяющие редактировать изображения
- в) Простейшие геометрические фигуры, которые удастся нарисовать, используя определенный набор инструментов графического редактора
- г) Набор готовых узоров

### 4) Одной из основных функций графического редактора является:

- а) Ввод изображений;
- б) Хранение кода изображения;
- в) Создание изображений;
- г) Просмотр и вывод содержимого видеопамати.

### 5) Первый цвет, на который реагирует глаз, если этот цвет попадает в поле зрения.

- а) Красный
- б) Зеленый
- в) Голубой
- г) Белый

**б) Когда в дизайне требуется разместить текст по спирали, приложение \_\_\_\_\_ облегчит выполнение работы.**

- а) Photoshop
- б) Adobe Bridge
- в) Flash
- г) Adobe Illustrator

**7) Графическим редактором называется программа, предназначенная для:**

- а) Работы с графическими изображениями
- б) Работы с диаграммами, графами и графиками
- в) Преобразования текстовых данных в картинку
- г) Создания схем

**8) Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:**

- а) Точка экрана (пиксель)
- б) Прямоугольник
- в) Круг
- г) Палитра цветов

**9) К какому типу композиции относится графическое изображение с фигурой по центру?**

- а) Уравновешенный
- б) Симметричный
- в) Упрощенный
- г) Центральный

**10) Что из перечисленного не верно при дизайне упаковки?**

- а) Проект упаковки делается плоским и затем складывается в 3D-формате.
- б) Графические дизайнеры всегда учитывают символизм цвета при проектировании упаковки.
- в) Дизайнеры упаковок всегда учитывают правило 3 секунд.
- г) Ключевыми факторами являются удобство использования и узнаваемость.

**11) Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:**

- а) Красного, зеленого, синего и яркости
- б) Красного, зеленого, синего
- в) Желтого, зеленого, синего и красного
- г) Желтого, синего, красного и белого

**12) В каком форме лучше представить изображение, которое будет использовано как фирменный знак на визитках и буклетах компании?**

- а) Растровом
- б) Трехмерном
- в) Вектором
- г) Линейном

**13) С помощью графического редактора Paint можно:**

- а) Переводить двухмерные изображения в трехмерные
- б) Создавать и редактировать графические изображения
- в) Заниматься строительным проектированием
- г) Переместить, удалить, редактировать чертежи

**14) Укажите последовательность команд для запуска графического редактора**

- а) Пуск – Microsoft Office - Photoshop
- б) Пуск – Программы – Photoshop
- в) Меню – Программы – Photoshop
- г) Меню - Файл - Photoshop

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агапова, Инара Самоучитель. Adobe InDesign CS4 (+ CD-ROM) / Инара Агапова. - М.: БХВ-Петербург, 2015. - 328 с.
2. Гальченко, Г. А. Информатика для колледжей : учебное пособие / Г. А. Гальченко, О. Н. Дроздова. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2017. — 380 с. — ISBN 978-5-222-27454-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/102280> (дата обращения: 19.10.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Лепская Н. А. Художник и компьютер. Учебное пособие. - М.: "Когито-Центр", 2013. - 172 с.: ил [http://www.bibliorossica.com/book.html?ЭБС"Библиороссика"](http://www.bibliorossica.com/book.html?ЭБС).
3. Панюкова, Т. А. GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике / Т.А. Панюкова. - М.: Либроком, 2012. - 280 с.
4. Хворостов Д.А. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие / Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=460461> ЭБС "Знаниум.
5. Шафрай, А. В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие / А. В. Шафрай. — Кемерово : КемГУ, 2019. — 102 с. — ISBN 978-5-8383-2423-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/135223>.

#### Интернет-ресурсы:

1. Графический дизайн - <http://seyakovl.narod.ru/>
2. Графический дизайн в современной России - <http://www.ref.by/refs/31/50100/1.html>
3. Графический дизайн, фирменный стиль - <http://rosdesign.com/design/grafofdesign.htm>