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

**«УТВЕРЖДАЮ»**
**Директор ИИТ**


**/ Ворошилин Р.А.**

# ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ,

**проводимых КемГУ самостоятельно**

**« Графические редакторы»**

**для поступающих по программам бакалавриата и специалитета**

**на базе среднего профессионального образования**

**в 2026 году**

**КЕМЕРОВО 2025**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00AAEDD5461FD53813B964A5488C8CD20B
Владелец: Просеков Александр Юрьевич
Действителен: с 18.06.2025 до 11.09.2026

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 цветовых 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 удается 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 видеопамяти.

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

а) Красный

б) Зеленый

в) Голубой

г) Белый

6) **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".

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 + VRay. 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