

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 23.04.2024 17:54:45  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ  
ОП.21 ПРОЕКТНЫЙ ПРАКТИКУМ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)  
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг  
Квалификация выпускника: Дизайнер  
Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование  
Год набора: 2021

Автор – составитель: Старицына И.Ю.

## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
1.1. Область применения .....	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций .....	5
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебному предмету ОП.21 Проектный практикум.....	10
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний .....	11
2.1. Задания для текущего контроля.....	11
2.2 Задания для промежуточного контроля .....	50
3. Критерии оценивания .....	50

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

### 1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся (далее – Фонд оценочных средств) предназначен для проверки результатов освоения учебного предмета ОП.21 Проектный практикум основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Учебный предмет ОП.21 Проектный практикум изучается в течение трех семестров.

Форма аттестации по семестру:

Семестр	Форма аттестации
Пятый	Дифференцированный зачет
Шестой	Дифференцированный зачет
Седьмой	Дифференцированный зачет

Фонд оценочных средств позволяет оценивать достижение обучающимися **общих компетенций**:

*Общие компетенции (ОК):*

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

*Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия

ПК 2.2. Выполнять технические чертежи

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

ПК 2.4. Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации

ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских (дизайнерских) решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощении предметно-пространственных комплексов

ПК 4.1. Планировать работу коллектива

ПК 4.2. Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт

ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий

ПК 4.4. Осуществлять приём и сдачу работы в соответствии с техническим заданием

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

<p align="center"><b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b></p>	<p align="center"><b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b></p>
<p align="center"><b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b></p>	
<p>Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей</p>	<p align="center"><b>ЛР 13</b></p>
<p align="center"><b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b></p>	
<p>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)</p>	<p align="center"><b>ЛР 16</b></p>
<p>Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)</p>	<p align="center"><b>ЛР 17</b></p>
<p>Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)</p>	<p align="center"><b>ЛР 18</b></p>
<p align="center"><b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b></p>	
<p>Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.</p>	<p align="center"><b>ЛР 19</b></p>
<p>Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.</p>	<p align="center"><b>ЛР 21</b></p>
<p>Активно применять полученные знания на практике.</p>	<p align="center"><b>ЛР 22</b></p>
<p align="center"><b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b></p>	
<p>Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p align="center"><b>ЛР 23</b></p>
<p>Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p>	<p align="center"><b>ЛР 24</b></p>
<p>Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.</p>	<p align="center"><b>ЛР 25</b></p>

## 1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебного предмета ОП.21 Проектный практикум учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p><b>Уметь:</b>  распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте  анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части  определять этапы решения задачи  выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы  составлять план действия  определять необходимые ресурсы  владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах  реализовывать составленный план  оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p><b>Знать:</b>  актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить  основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте  алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях  методы работы в профессиональной и смежных сферах  структуру плана для решения задач  порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><b>Уметь:</b>  определять задачи для поиска информации  определять необходимые источники информации  планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию  выделять наиболее значимое в перечне информации  оценивать практическую значимость результатов поиска  оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач  использовать современное программное обеспечение  использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p><b>Знать:</b>  номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности  приемы структурирования информации  формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации  порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>

ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	<p><b>Уметь:</b>          определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности          применять современную научную профессиональную терминологию          определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования          выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи          презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план          рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования          определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности          презентовать бизнес-идею          определять источники финансирования</p> <p><b>Знать:</b>          содержание актуальной нормативно-правовой документации          современная научная и профессиональная терминология          возможные траектории профессионального развития и самообразования          основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности          правила разработки бизнес-планов          порядок выстраивания презентации          кредитные банковские продукты</p>
ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<p><b>Уметь:</b>          организовывать работу коллектива и команды          взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p><b>Знать:</b>          психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности          основы проектной деятельности</p>
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<p><b>Уметь:</b>          грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p> <p><b>Знать:</b>          особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	<p><b>Уметь:</b>          описывать значимость своей специальности          применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p><b>Знать:</b>          сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей          значимость профессиональной деятельности по специальности          стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>

ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p><b>Уметь:</b>          понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы          участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы          строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности          кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)          писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p><b>Знать:</b>          правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы          основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)          лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности          особенности произношения          правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ПК 1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	<p><b>Уметь:</b>          разрабатывать концепцию проекта;          находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;          выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;          владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования</p> <p><b>Знать:</b> современные тенденции в области дизайна;          теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне</p>
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<p><b>Уметь:</b>          проводить предпроектный анализ;          выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;          создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;          использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;          создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;          изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;          проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;          владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;</p> <p><b>Знать:</b>          законы создания колористики;</p>

		закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<b>Уметь:</b> использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей <b>Знать:</b> систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<b>Уметь:</b> производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования <b>Знать:</b> методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта
ПК 2.1.	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия	<b>Уметь:</b> разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта; применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия <b>Знать:</b> технологический процесс изготовления модели
ПК 2.2	Выполнять технические чертежи	<b>Уметь:</b> выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов <b>Знать:</b> технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам
ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)	<b>Уметь:</b> реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии <b>Знать:</b> ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
ПК 2.4	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации	<b>Уметь:</b> выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств <b>Знать:</b> современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии



ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия	<b>Уметь:</b> выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); работать на производственном оборудовании <b>Знать:</b> - технологии сборки эталонного образца изделия
ПК 3.1	Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации	<b>Уметь:</b> выбирать и применять методики выполнения измерений; подбирать средства измерений для контроля и испытания продукции <b>Знать:</b> принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла продукции
ПК 3.2	Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских (дизайнерских) решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощении предметно-пространственных комплексов	<b>Уметь:</b> выполнять авторский надзор; определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений <b>Знать:</b> порядок метрологической экспертизы технической документации; принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса изготовления продукции в целом и по его отдельным этапам; аттестации и проверки средств измерения и испытательного оборудования по государственным стандартам
ПК 4.1	Планировать работу коллектива	<b>Уметь:</b> принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе <b>Знать:</b> система управления трудовыми ресурсами в организации
ПК 4.2	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт	<b>Уметь:</b> составлять техническое задание для реализации дизайн-проекта <b>Знать:</b> методы и формы обучения персонала
ПК 4.3	Контролировать сроки и качество выполненных заданий	<b>Уметь:</b> осуществлять контроль деятельности персонала <b>Знать:</b> способы управления конфликтами и борьбы со стрессом
ПК 4.4	Осуществлять приём и сдачу работы в соответствии с техническим заданием	<b>Уметь:</b> управлять работой коллектива исполнителей <b>Знать:</b> особенности приёма и сдачи работы в соответствии с техническим заданием

### 1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебному предмету ОП.21 Проектный практикум

Содержание учебного предмета	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
<b>5 семестр</b>			
Тема 1. Программы Adobe Illustrator и Photoshop, их возможности и взаимосвязь для реализации дизайнерских макетов.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 2. Программы Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop, их возможности и взаимосвязь для реализации дизайнерских макетов	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 3. Фирменный стиль и его элементы	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 4. Информационная реклама	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 5. Многостраничный дизайн	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 6. Дизайн упаковки	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 1-6	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Дифференцированный зачет (просмотр выполненных заданий)
<b>6 семестр</b>			
Тема 7. Айдентика и брендбук	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 8. Наружная реклама и раздаточная полиграфическая продукция. Интернет-реклама.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 9. Упаковка. Конструкция и дизайн по требованиям заказчика.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 10. Верстка и дизайн многостраничных изданий.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 7-10	ОК 1-6, 9	Промежуточный	Дифференцированный

	ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	ный	ный зачет (просмотр выполненных заданий)
<b>7 семестр</b>			
Тема 11. Понятие ребрендинга и рестайлинга фирменного стиля.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 12. Создание модульной сетки для каталогов и брошюр. Верстка книг.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 13. Информационный дизайн для печати и цифровых устройств	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 14. Упаковка-переноска и этикетка. Мягкая упаковка.	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 11-14	ОК 1-6, 9 ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 3.1, 3.2, 4.1-4.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточ-- ный	Дифференцирован ный зачет (просмотр заданий)

### Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебному предмету ОП.21 Проектный практикум предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета (просмотра выполненных работ) с выставлением итоговой оценки за весь курс.

## 2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

### 2.1. Задания для текущего контроля

**Тема 1.** Программы Adobe Illustrator и Photoshop, их возможности и взаимосвязь для реализации дизайнерских макетов.

#### Задание № 1.

Разработка макета визитки для детской фотостудии.

Цель: разработать дизайн-макет визитки и подготовить его к печати.

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета визитки для детской фотостудии «Лейка» с помощью инструментов программы Adobe Illustrator.
2. Информация для размещения на визитке:  
*Детская фотостудия «Лейка»  
г. Челябинск, ул. Российская, д. 204  
тел. +7 (351) 265-76-31  
www.leika.ru*
3. Необходимую графику нарисовать самостоятельно.
4. Цветовая палитра должна соответствовать сфере деятельности предприятия.
5. Параметры для создания и сохранения макета:

**Обязательные элементы:**

- Логотип (разрабатывается обучающимся самостоятельно)
- Контакты (полный текст)

**Технические параметры создания продукта:**

- Размер 90 на 50 мм
- Припуски под обрезку 3 мм
- Цветовая модель СМΥК

**Технические параметры сохранения к печати продукта:**

- Рабочий файл под названием «Визитка»
- Файл PDF/X-1a: 2001 под названием «Визитка»
- Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
- б. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Задание № 2.**

Разработка макета листовки для магазина мебели

Цель: разработать дизайн-макет листовки и подготовить его к печати.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:****Проверка практического задания по теме: «Визитка для детской фотостудии».****Выполнение нового задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета листовки для магазина мебели «Уют» с помощью инструментов программы Adobe Illustrator.
2. Информация для размещения на листовке:  
*Магазин мебели «Уют»  
Черная пятница скидка 30% на весь ассортимент мебели  
Спеши сделать свой дом уютным  
г. Челябинск, ул. Российская, д. 204  
тел. +7 (351) 265-76-31  
www.yut.ru*
3. Необходимую графику и фотографии подобрать самостоятельно.
4. Цветовая палитра должна соответствовать сфере деятельности предприятия.
5. Параметры для создания и сохранения макета:

**Обязательные элементы:**

- Логотип (разрабатывается обучающимся самостоятельно)
- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (любое количество)

**Технические параметры создания продукта:**

- Размер А5
- Припуски под обрезку 5 мм
- Цветовая модель СМΥК

**Технические параметры сохранения к печати продукта:**

- Рабочий файл под названием «листовка»
- Файл PDF/X-1a: 2001 под названием «листовка»
- Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
- б. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Задание № 3.**

Разработка плаката для ювелирного салона

Цель: разработать дизайн-макет плаката и подготовить его к печати.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Листовка для мебельного магазина».****Выполнение нового задания***Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета плаката для ювелирного салона «Карат» с помощью инструментов программы Adobe Illustrator.
2. Информация для размещения на плакате:  
*Ювелирный салон «Карат»  
Только эксклюзивные изделия для вашего роскошного образа  
г. Челябинск, ул. Российская, д. 204  
тел. +7 (351) 265-76-31  
www.karat.ru*
3. Необходимую графику и фотографии подобрать самостоятельно.
4. Цветовая палитра должна соответствовать сфере деятельности предприятия.
5. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Логотип (разрабатывается обучающимся самостоятельно)
- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (любое количество)

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер А2
- Припуски под обрезку 5 мм
- Цветовая модель СМΥК

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «плакат»
- Файл PDF/X-1a: 2001 под названием «плакат»
- Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку

6. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Задание № 4.**

Разработка макета футболки и кружки с авторской графикой

Цель: разработать дизайн-макет футболки, кружки и подготовить его к печати

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка практического задания по теме: «Плакат для ювелирного салона».****Выполнение нового задания***Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета футболки и кружки с авторской графикой с помощью инструментов программы Adobe Illustrator.
2. Авторская графика разрабатывается обучающимся самостоятельно. Тема графики: «Дизайн – это...».
3. Цветовая палитра ограничена 3 красками на выбор обучающегося.
4. Изображение кружки и футболки должны быть нарисованы обучающимися самостоятельно в программе Adobe Illustrator.
5. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Авторская графика на тему: «Дизайн – это...»

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер листа документа А4
- Цветовая модель СМΥК

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «футболка и кружка»

– Файл PDF под названием «футболка и кружка»

б. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 5.**

Разработка макета оформления транспорта для цветочного магазина

Цель: разработать дизайн-макет оформления транспорта и подготовить его к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Футболка и кружка с авторской графикой».**

**Выполнение нового задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета оформления газели для цветочного магазина «Орхидея» с помощью инструментов программы Adobe Illustrator.
2. Изображение газели должно быть нарисовано в векторе самостоятельно.
3. Необходимая графика и иллюстрации для оформления дизайна обучающийся ищет самостоятельно
4. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Логотип - «Орхидея» (разрабатывается самостоятельно обучающимся)
- Слоган – «*Дарите радость любимым!*». *Доставка цветов в любую точку мира.*
- Контакты: *тел. 8 936 79 45 245, www. orchidea.ru*
- Иллюстрации или графика в любом количестве

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер листа документа А4
- Цветовая модель СМЮК

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «машина»
- Файл PDF под названием «машина»

5. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Тема 2.** Программы Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop, их возможности и взаимосвязь для реализации дизайнерских макетов.

**Практическое занятие № 1.**

**Задание № 1.**

Разработка макета флаера на скидку 20% для магазина одежды.

Цель: разработать дизайн-макет флаера и подготовить его к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Оформление транспорта для цветочного магазина».**

**Выполнение задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета флаера на скидку 20% для магазина одежды «Модно» с помощью инструментов программ Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop.
2. Информация для размещения на флаере:  
*Большая распродажа в честь открытия нового молодежного магазина «Модно»  
Покажи флаер и получи скидку 20% на любую покупку.  
г. Челябинск, ул. Российская, д. 204  
тел. +7 (351) 265-76-31  
www.modno.ru*
3. Необходимую графику и фотографии подобрать самостоятельно.

4. Цветовая палитра должна соответствовать сфере деятельности предприятия.
5. Макет выполняется в программе Adobe Indesign.
6. Фотографии обязательно обрабатываются в программе Photoshop.
7. Векторная графика рисуется в программе Illustrator.
8. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Логотип (разрабатывается обучающимся самостоятельно)
- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (любое количество)

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер 74\*210 мм
- Припуски под обрезку 5 мм
- Цветовая модель CMYK
- Разрешение растровых изображений 300 dpi
- Линкованность всех объектов

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Создать Package «флаер»

9. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 2.**

Разработка буклета для агентства недвижимости.

Цель: разработать дизайн-макет буклета и подготовить его к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Флаер для магазина одежды».**

**Выполнение задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета буклета для агентства недвижимости с помощью инструментов программ Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop.
2. Информация для размещения в буклете выдается преподавателем.
3. Необходимую графику обучающийся разрабатывает самостоятельно.
4. Обязательно использовать все предоставленные фотографии для верстки буклета.
5. Макет выполняется в программе Adobe Indesign.
6. Фотографии обязательно обрабатываются в программе Photoshop.
7. Векторная графика рисуется в программе Illustrator.
8. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (в полном объеме)

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер А4
- Количество фальцовок - 3
- Припуски под обрезку 5 мм
- Цветовая модель CMYK
- Разрешение растровых изображений 300 dpi
- Линкованность всех объектов
- Использование мастера страниц для колонтитулов

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Создать Package «буклет»

9. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 3.**

Разработка макета наружной рекламы для магазина посуды

Цель: разработать дизайн-макет билборда и подготовить его к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Буклет для агентства недвижимости».**

**Выполнение задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета наружной рекламы (билборда) для магазина посуды «Посудная лавка» с помощью инструментов программ Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop.
2. Информация для размещения на билборде выдается преподавателем.
3. Необходимую графику обучающийся разрабатывает самостоятельно.
4. Макет выполняется в программе Illustrator.
5. Фотографии обязательно обрабатываются в программе Photoshop.
6. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (не менее 2-х)

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер 3000\*6000 мм
- Цветовая модель CMYK
- Разрешение растровых изображений 50 dpi

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «билборд»
- Файл PDF/X- 3:2003 под названием «билборд»

7. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Задание № 4.**

Разработка плаката для выставки картин

Цель: разработать дизайн-макет плаката и подготовить его к печати

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка практического задания по теме: «Билборд для магазина посуды».**

**Выполнение задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета плаката для выставки картин Микеланджело Меризи да Караваджо с помощью инструментов программ Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop.
2. Информация для размещения на плакате выдается преподавателем.
3. Необходимую графику обучающийся разрабатывает самостоятельно.
4. Макет выполняется в программе Illustrator.
5. Фотографии обязательно обрабатываются в программе Photoshop.
6. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (не менее одной)

*Технические параметры создания продукта:*

- Размер А2
- Цветовая модель CMYK
- Разрешение растровых изображений 300 dpi

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «Караваджо»
- Файл PDF/X- 3:2003 под названием «Караваджо»

7. Согласовать макет с преподавателем.



**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Задание № 5.**

Верстка каталога медицинских приборов

Цель: разработать дизайн-макет каталога с обложкой и подготовить его к печати.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка практического задания по теме: «Плакат для выставки картин».**

**Выполнение задания**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

План:

1. Разработка макета каталога с обложкой для медицинских приборов с помощью инструментов программ Adobe Indesign, Illustrator и Photoshop.
2. Информация для размещения в каталоге выдается преподавателем.
3. Необходимую графику обучающийся разрабатывает самостоятельно.
4. Макет выполняется в программе Adobe Indesign.
5. Фотографии обязательно обрабатываются в программе Photoshop.
6. Векторная графика рисуется в программе Illustrator.
7. Количество полос для обложки – 2
8. Количество полос для внутреннего блока - 4
9. Параметры для создания и сохранения макета:

*Обязательные элементы:*

- Информация (полный текст)
- Иллюстрации (не менее одной)

*Технические параметры создания продукта:*

- Формат полосы 210\*148 мм
- Цветовая модель CMYK
- Припуски под обрезку 5 мм
- Дизайн на вылет
- Разрешение растровых изображений 300 dpi
- Линкованность всех объектов
- Использование мастера страниц для колонтитулов

*Технические параметры сохранения к печати продукта:*

- Рабочий файл под названием «обложка» и «внутренний блок».
- Файл PDF/X- 1a:2001 под названием «обложка» и «внутренний блок».
- Метки реза с учетом припусков под обрезку

10. Согласовать макет с преподавателем.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Тема 3. Фирменный стиль и его элементы**

**Задание № 1.**

Разработка фирменного стиля для фестиваля народного творчества.

Цель: разработать фирменный стиль и его элементы.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Выполнение задания**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать фирменный стиль для всероссийского Бажовского фестиваля народного творчества.

В составе фестиваля проводится:

- ярмарка народных художественных промыслов;
- «Мастерская слобода» - выставки произведений декоративно-прикладного творчества, конкурсы и показательные выступления мастеров-ремесленников.

- «Уральское поселение» – самый настоящий город, где представлены традиционные бытовые уклады.
- выступление фольклорных ансамблей
- выступление гостевого фольклорного коллектива из-за рубежа
- 1. Логотип компании: название «Бажовский фестиваль».
- 2. Знак.
- 3. Авторская графика
- 4. Правила использования логотипа – структурное поведение логотипа, цветовое поведение логотипа, цветовая палитра, используемые гарнитуры (пример прилагается).

Необходимая информация для работы:

1. Логотип: название фестиваля, краткое описание, аудитория – файл «описание фестиваля» в папке «модуль 1»

Обязательные элементы продукта

1. Логотип:
  - a. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
  - b. Не более двух гарнитур и/или их семейства
2. Авторская графика: паттерн, отражающий направление фестиваля
3. Правила использования логотипа:
  - a. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
  - b. Цветной вариант логотипа
  - c. Монохромный вариант логотипа
  - d. Монохромная выворотка логотипа
  - e. Выворотка логотипа на 3 разных цветах, включая фирменные цвета
  - f. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
  - g. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
  - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
  - c. Цветовая модель документа CMYK.
  - d. Шрифты в кривые
  - e. Overprint при использовании черного цвета.
2. Авторская графика:
  - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Цветовая модель документа CMYK.
  - c. Overprint при использовании черного цвета.
3. Правила использования логотипа:
  - a. Размер документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Цветовая модель документа CMYK.
  - c. Шрифты в кривые.
  - d. Overprint при использовании черного цвета.

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
  - a. Рабочий файл под названием «логотип»
  - b. Файл PDF под названием «логотип»
2. Авторская графика:
  - a. Рабочий файл под названием «авторская графика»
  - b. Файл PDF под названием «авторская графика»
3. Правила использования логотипа:

- a. Рабочий файл под названием «правила»
- b. Файл PDF под названием «правила»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, авторская графика и правила использования логотипа, а также разработанные позднее пригласительный билет и сувенирная продукция, скомпонованы на формате А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Применение корпоративной графики:**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe InDesign**

Вашему вниманию предлагается разработать элементы корпоративного дизайна для всероссийского Бажовского фестиваля народного творчества.

1. Пригласительный билет.
2. Сувенирная продукция с элементами разработанной авторской графики: кружка (файлы прилагаются).

Необходимая информация для работы:

1. Пригласительный билет: файл «билет»
2. Авторская графика: файл «авторская графика»
3. Логотип мероприятия: рабочий файл под названием «логотип»
4. Сувенирная продукция: файл «кружка»

Обязательные элементы продукта

1. Пригласительный билет:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
  - c. Авторская графика
2. Макет дизайна для нанесения на сувенирную продукцию:
  - a. Логотип и знак мероприятия
  - b. Авторская графика

Технические параметры создания продуктов

1. Пригласительный билет:
  - a. Размер 100x210 мм.
  - b. Припуски под обрезку 3 мм.
  - c. Overprint при использовании черного цвета.
  - d. Цветовая модель СМУК.
2. Макет дизайна для нанесения на сувенирную продукцию:
  - a. Формат А4
  - b. Цветовая модель СМУК.
  - c. Оверпринт и треппинг по необходимости.

Технические параметры сохранения к печати продукта

1. Пригласительный билет:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку.
  - b. Цветовая палитра СМУК
  - c. Текст в кривых
  - d. Рабочий файл под названием «билет»
  - e. Файл PDF/X-1a:2001 под названием «билет»
2. Макет дизайна для нанесения на сувенирную продукцию:
  - a. Рабочий файл под названием «сувениры»
  - b. Файл PDF под названием «сувениры»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, авторская графика и правила использования логотипа, а также разработанные пригласительный билет и сувенирная продукция должны быть скомпонованы на листе формата А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Тема 4. Информационная реклама**

Информационная реклама и ее виды. Разработка наружной рекламы и веб-рекламы для сайтов.

**Задание № 1.**

Разработка билборда и баннера на сайт для фестиваля народного творчества.

Цель: разработать информационный дизайн.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания на тему: «Разработка фирменного стиля для фестиваля народного творчества».**

**Выполнение задания**

***Дизайн наружной рекламы.***

***Основная программа: Adobe Illustrator***

***Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe InDesign.***

Вашему вниманию предлагается разработать и подготовить к печати наружную рекламу (билборд) для всероссийского Бажовского фестиваля народного творчества.

**Необходимая информация для работы:**

1. Текст для билборда – файл «текст билборда»
2. Авторская графика: файл «авторская графика»
3. Логотип мероприятия: рабочий файл под названием «логотип»
4. Иллюстрации в папке «иллюстрации»

**Обязательные элементы продукта**

1. Наружная реклама:
  - a. Текст
  - b. Логотип
  - c. Авторская графика
  - d. Иллюстрации не менее 2

**Технические параметры создания продукта**

1. Наружная реклама - билборд:
  - a. Размер 3000\*6000 мм.
  - b. Цветовая модель CMYK
  - c. Overprint при использовании черного цвета

**Технические параметры сохранения и печати:**

1. Наружная реклама- билборд:
  - a. Текст в кривых
  - b. Цветовая палитра CMYK
  - c. Рабочий файл под названием «наружная реклама»
  - d. Файл PDF/X-3 под цифровую печать «наружная реклама»

**Макетирование напечатанных продуктов**

1. Распечатанный макет наружной рекламы без масштабирования на формате А3, наклеенный на презентационный щит

***Дизайн интернет-рекламы.***

***Основная программа: Adobe Photoshop***

***Вспомогательные программы: Adobe Illustrator***

Вашему вниманию предлагается разработать дизайн баннера на сайт для всероссийского Бажовского фестиваля народного творчества.

**Необходимая информация для работы:**

1. Текст для баннера – файл «текст для баннера»
2. Авторская графика: файл «авторская графика»
3. Логотип мероприятия: рабочий файл под названием «логотип»
4. Иллюстрации в папке «иллюстрации»

**Обязательные элементы продукта**

1. Баннер:
  - a. Текст
  - b. Логотип
  - c. Паттерн или его элементы
  - d. Иллюстрации не менее 1

Технические параметры создания продукта

1. Баннер:
  - a. Размер 120\*240 пикселей.
  - b. Цветовая модель RGB

Технические параметры сохранения:

1. Баннер:
  - a. Рабочий файл под названием «баннер»
  - b. Файл jpg «баннер» в папке «модуль 2»

Макетирование напечатанных продуктов

Все разработанные элементы должны быть скомпонованы на листе формата А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

**Тема 5.** Многостраничный дизайн

Виды многостраничных изданий. Основы верстки. Модульная сетка. Разработка дизайн-макетов многостраничных изданий.

**Задание № 1.**

Разработка обложки и внутреннего блока для каталога недвижимости, с использованием авторской графики.

Цель: разработать дизайн для многостраничного издания.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания на тему: «Разработка билборда и баннера на сайт для фестиваля народного творчества».**

**Выполнение задания**

**Макетирование и верстка каталога.**

**Основная программа: Adobe InDesign**

**Вспомогательные программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Вашему вниманию предлагается разработать макет и подготовить к публикации каталог. Обложка (2 полосы) должна содержать авторскую графику, вырубку и выборочный лак, в каталоге (1 разворот) должны быть иллюстрации (прилагаются) и текст с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.

Необходимая информация для работы:

1. Текст для обложки – файл «обложка»
2. Текст для внутреннего блока – файл «разворот»
3. Иллюстрации для разворота в папке «фото»

Обязательные элементы продукта

1. Обложка:
  - a. Название каталога на лицевой стороне.
  - b. Авторская графика на обложке
  - c. Вырубка на лицевой части
  - d. Выборочный лак на обложке
2. Внутренний блок:
  - a. Текст в полном объеме из файла «разворот».
  - b. Колонцифры.
  - c. Иллюстрации в полном объеме на каждый объект (для каждого объекта своя папка с иллюстрациями).

Технические параметры создания продукта

1. Обложка
  - a. Формат обложки 210\*145 мм
  - b. Цветовая модель CMYK.
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Overprint при использовании черного цвета.
  - e. Цвет Pantone для лака на отдельном слое
  - f. Вырубка обозначена линией красного цвета (на отдельном слое)
2. Внутренний блок:
  - a. Формат полосы 210\*145 мм
  - b. Цветовая модель CMYK
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Overprint при использовании черного цвета.
  - e. Использование шаблона страниц.
  - f. Использование модульной сетки
  - g. Разрешение фотографий 300 dpi
  - h. Цветовая модель фото CMYK

Технические параметры сохранения к печати:

1. Обложка:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - b. Линкованность вставленных элементов
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Рабочий файл под названием «обложка»
  - e. Многослойный файл PDF/X-1a под названием «обложка» со спуском полос
2. Внутренний блок:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - b. Линкованность вставленных элементов
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Рабочий файл под названием «разворот»
  - e. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «разворот» со спуском полос

Макетирование напечатанных продуктов

1. Печать обложки без масштабирования на формате А4, с последующей вырезкой по размеру
2. Распечатанный спуск полос без масштабирования на формате А4, с последующей вырезкой по размеру
3. Все распечатанные продукты скрепить в единый макет

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Тема 6. Дизайн упаковки****Задание № 1.**

Разработка упаковки для медицинского прибора.

Цель: разработать дизайн упаковки.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания на тему: «Разработка обложки и внутреннего блока для каталога недвижимости, с использованием авторской графики».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop**

Вашему вниманию предлагается разработать дизайн упаковки для термометра, с отрисовкой продукта (векторная графика).

Необходимая информация для работы:

1. Информация для размещения на упаковке – файл «упаковка»
2. Штрих-код на дне упаковки – файл «штрих-код»

## 3. Изображение продукта – файл «прибор»

Обязательные элементы продукта

1. Информация.
2. Штрих-код.
3. Иллюстрация

Технические параметры создания продукта

1. Формат листа А3
2. Цветовая модель CMYK
3. Текст в кривых.
4. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм
5. Оверпринт и треппинг по необходимости.
6. Толщина линий вырубki 3 пт, цвет красный
7. Толщина линий биговки 1 пт, цвет зеленый, пунктир

Технические параметры сохранения и печати упаковки:

1. Метки реза выставленные вручную с учетом припусков под обрезку
2. Рабочий файл под названием «упаковка»
3. Файл PDF/X-1a: 2001 под названием «упаковка»

Макетирование напечатанных продуктов

1. Распечатанный макет развертки упаковки, вырезанный и собранный для демонстрации.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.****Тема 7. Айдентика и брендбук****Задание № 1.**

Разработка айдентики и брендбука для фабрики мебели.

Цель: разработать айдентiku и брендбук для предприятия.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Выполнение задания**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать фирменный стиль для фабрики мебели «Лига».

1. Логотип компании: фабрика мебели «Лига»
2. Знак

Необходимая информация для работы:

1. Логотип: название фирмы, краткое описание, аудитория – файл «о фирме» в папке «модуль 1»

Обязательные элементы продукта

1. Логотип:
  - a. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
  - b. Не более двух гарнитур и/или их семейства

Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
  - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
  - c. Цветовая модель документа CMYK.
  - d. Шрифты в кривые.
  - e. Overprint при использовании черного цвета.

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
  - a. Рабочий файл под названием «логотип»
  - b. Файл PDF под названием «логотип»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, а также разработанная позднее продукция, скомпонованы на формате А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Применение корпоративной графики:**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe InDesign**

Вашему вниманию предлагается разработать элементы корпоративного дизайна для фабрики мебели «Лига».

1. Визитка
2. Карта постоянного клиента
3. Бейдж
4. Бланк
5. Конверт с вырубным окном
6. Фирменная одежда: футболка и бейсболка

Необходимая информация для работы:

1. Визитка: файл «визитка»
2. Карта постоянного клиента: файл «карта»
3. Бейдж: файл «бейдж» и «фото\_бейдж»
4. Бланк: файл «бланк»
5. Конверт: файл «конверт»
6. Логотип мероприятия: рабочий файл под названием «логотип»
7. Фирменная одежда: файлы «футболка» и «бейсболка», «слоган»

Обязательные элементы продукта

1. Визитка:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
2. Карта постоянного клиента (2-х сторонняя):
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
3. Бейдж:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
  - c. Фото
4. Бланк:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
5. Конверт:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
6. Макет дизайна для нанесения на фирменную одежду:
  - a. Логотип и знак мероприятия
  - b. Слоган

Технические параметры создания продуктов

1. Визитка:
  - a. Размер 50\*90 мм.
  - b. Припуски под обрезку 3 мм.
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости.
  - d. Цветовая модель CMYK.



2. Карта постоянного клиента (2-х страничный документ):
  - a. Размер 60\*80 мм.
  - b. Припуски под обрезку 3 мм.
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости.
  - d. Цветовая модель СМУК.
3. Бейдж:
  - a. Размер 75\*118 мм.
  - b. Припуски под обрезку 3 мм.
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости.
  - d. Цветовая модель СМУК.
  - e. Разрешение фотографии 300dpi
4. Бланк:
  - a. Размер 210\*297 мм
  - b. Цветовая модель СМУК
5. Конверт с вырубным окном:
  - a. Размер 210\*110 мм
  - b. Оверпринт и треппинг при необходимости
  - c. Цветовая модель СМУК
  - d. Вырубку окна обозначить красной линией, толщина 1 пт
6. Макет дизайна для нанесения на фирменную одежду:
  - a. Формат А4
  - b. Цветовая модель СМУК
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости

Технические параметры сохранения к печати продукта

1. Визитка:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра СМУК
  - c. Текст в кривых
  - d. ICC profile: Coated Fogra 39
  - e. Рабочий файл под названием «визитка»
  - f. Файл PDF/X-1a под названием «визитка»
2. Карта постоянного клиента:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра СМУК
  - c. Текст в кривых
  - d. ICC profile: Coated Fogra 39
  - e. Рабочий файл под названием «карта»
  - f. Файл PDF/X-1a под названием «карта»
3. Бейдж:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра СМУК
  - c. Текст в кривых
  - d. Рабочий файл под названием «бейдж»
  - e. Файл PDF под названием «бейдж»
4. Бланк:
  - a. Цветовая палитра СМУК
  - b. Текст в кривых
  - c. Рабочий файл под названием «бланк»
  - d. Файл PDF под названием «бланк»
5. Конверт:
  - a. Цветовая палитра СМУК
  - b. Текст в кривых

- с. Рабочий файл под названием «конверт»
  - d. Файл PDF под названием «конверт»
6. Макет дизайна для нанесения на фирменную одежду:
- a. Цветовая палитра CMYK
  - b. Текст в кривых
  - с. Рабочий файл под названием «одежда»
  - d. Файл PDF под названием «одежда»

#### Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, визитка, карта постоянного клиента, бейдж, бланк, конверт и фирменная одежда должны быть скомпонованы на листе формата А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Работа обучающихся на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Задание № 2.**

Разработка айдентики и брендбука для детской фотошколы.

Цель: разработать айдентiku и брендбук для предприятия.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка айдентики и брендбука для фабрики мебели».**

**Выполнение задания**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать фирменный стиль для детской фотошколы «Profotik»

1. Логотип компании: фотошкола «Profotik»
2. Знак

#### Необходимая информация для работы:

1. Логотип: название фирмы, краткое описание, аудитория – файл «о студии» в папке «модуль 1»

#### Обязательные элементы продукта

1. Логотип:
  - a. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
  - b. Не более двух гарнитур и/или их семейства

#### Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
  - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
  - с. Цветовая модель документа CMYK.
  - d. Шрифты в кривые.
  - e. Оверпринт и треппинг при необходимости

#### Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
  - a. Рабочий файл под названием «логотип»
  - b. Файл PDF под названием «логотип»

#### Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, а также разработанная позднее продукция, скомпонованы на формате А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

#### **Применение корпоративной графики:**

**Основные программы: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe InDesign**

Вашему вниманию предлагается разработать элементы корпоративного дизайна для детской фотошколы «Profotik»

1. Визитка
2. Абонемент на занятия
3. Конверт для фотографий
4. Бумажный пакет
5. Футболка с фирменным принтом

Необходимая информация для работы:

1. Визитка: файл «визитка»
2. Абонемент на занятия: файл «абонемент»
3. Конверт для фотографий: файл «конверт»
4. Логотип мероприятия: рабочий файл под названием «логотип» в папке «модуль 1» в папке «итоги 1 конкурсного дня»
5. Фирменный бумажный пакет: изображение пакета – файл «пакет»
6. Футболка с фирменным принтом: изображение футболки – файл «футболка»

Обязательные элементы продукта

1. Визитка:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
2. Абонемент на занятия:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
3. Конверт:
  - a. Логотип.
  - b. Информация (полный текст).
4. Бумажный пакет:
  - a. Логотип.
  - b. Авторская графика, разработанная для пакета
5. Футболка:
  - a. Логотип.
  - b. Авторская графика, разработанная для футболки

Технические параметры создания продуктов

1. Визитка:
  - a. Размер 50\*90 мм
  - b. Припуски под обрезку 3 мм
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости
  - d. Цветовая модель СМУК
2. Абонемент на занятия:
  - a. Размер 80\*120 мм
  - b. Припуски под обрезку 3 мм
  - c. Оверпринт и треппинг при необходимости
  - d. Цветовая модель СМУК
3. Конверт:
  - a. Размер 229\*324 мм
  - b. Оверпринт и треппинг при необходимости
  - c. Цветовая модель СМУК
4. Пакет:
  - a. Размер 210\*297 мм
  - b. Цветовая модель Pantone
  - c. Не более 3 красок
  - d. Оверпринт и треппинг при необходимости
5. Футболка:
  - a. Размер 210\*297 мм
  - b. Оверпринт и треппинг при необходимости

с. Цветовая модель CMYK

Технические параметры сохранения к печати продукта

1. Визитка:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра CMYK
  - c. Текст в кривых
  - d. ICC profile: Coated Fogra 39
  - e. Рабочий файл под названием «визитка»
  - f. Файл PDF/X-1a под названием «визитка»
2. Абонемент на занятия:
  - a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
  - b. Цветовая палитра CMYK
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Текст в кривых
  - e. Рабочий файл под названием «абонемент»
  - f. Файл PDF/X-1a под названием «абонемент»
3. Конверт:
  - a. Цветовая палитра CMYK
  - b. Текст в кривых
  - c. Рабочий файл под названием «конверт»
  - d. Файл PDF под названием «конверт»
4. Макет бумажного пакета:
  - a. Цветовая палитра Pantone
  - b. Текст в кривых
  - c. Рабочий файл под названием «пакет»
  - d. Файл PDF под названием «пакет»
5. Макет футболки:
  - a. Цветовая палитра CMYK
  - b. Рабочий файл под названием «футболка»
  - c. Файл PDF под названием «футболка»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, визитка, абонемент, конверт, пакет и футболка должны быть скомпонованы на листе формата А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Задание № 3.**

Разработка айдентики и брендбука для компании верхней одежды.

Цель: разработать айдентику и брендбук для предприятия.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка айдентики и брендбука для детской фотошколы».**

**Выполнение задания**

**Программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать фирменный стиль для торговой марки «SAY YES». Под данной торговой маркой SAY YES будет выпускаться верхняя одежда для мужчин и женщин из натурального меха, кожи и текстильных материалов. Возможно написание логотипа в зеркальном виде, либо с одной, например, "Y", буквой для двух слов.

Требования к логотипу:

- Современный
- Легко читаемый
- Удобный для нанесения на различные материалы. Возможность использования логотипа или его части на бегунках от молний, шильдиках, пуговиц и т.п.

Брендбук:

Правила использования логотипа – структурное поведение логотипа, цветовое поведение логотипа, цветовая палитра, используемые гарнитуры (пример прилагается).

Обязательные элементы продукта

1. Логотип:
  - a. Не более двух фирменных цветов, включая цвет текста
  - b. Не более двух гарнитур и/или их семейства
2. Правила использования логотипа:
  - a. Горизонтальное и вертикальное структурное поведение логотипа
  - b. Цветной вариант логотипа
  - c. Монохромный вариант логотипа
  - d. Монохромная выворотка логотипа
  - e. Выворотка логотипа на 3 цветах, исключая фирменные
  - f. Фирменная цветовая палитра в режимах CMYK, RGB, PANTONE, с прописанными кодом и названиями.
  - g. Фирменная гарнитура основные шрифты и второстепенные с учетом их семейства при наличии

Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
  - a. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
  - c. Цветовая модель документа CMYK.
  - d. Шрифты в кривые.
  - e. Оверпринт и треппинг по необходимости
2. Правила использования логотипа:
  - a. Размер документа А4, ориентирование альбомное.
  - b. Цветовая модель документа CMYK
  - c. Шрифты в кривые
  - d. Оверпринт и треппинг по необходимости

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
  - a. Рабочий файл под названием «логотип»
  - b. Файл PDF под названием «логотип»
2. Правила использования логотипа:
  - a. Рабочий файл под названием «правила»
  - b. Файл PDF под названием «логотип»

**Применение корпоративной графики:**

**Программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать элементы корпоративного дизайна для торговой марки «SAY YES».

1. Листовка
2. Ярлык для одежды с применением тиснения фольгой

Необходимая информация для работы:

1. Листовка: файл «листовка»
2. Логотип
3. Иллюстрации для листовки: папка «иллюстрации»

Обязательные элементы продукта

1. Листовка:
  - c. Логотип.
  - d. Информация (полный текст).
  - e. Авторская графика
  - f. Иллюстрации (не менее 2-х)

## 2. Ярлык:

- g. Логотип
- h. Авторская графика
- i. Текст в полном объеме

Технические параметры создания продуктов

## 1. Листовка:

- a. Размер А5
- b. Припуски под обрезку 3 мм
- c. Цветовая модель CMYK
- d. Оверпринт и треппинг по необходимости

## 2. Ярлык:

- a. Размер 80\*100 мм
- b. Цветовая модель Pantone
- c. Количество красок 2, не включая цвет бумаги
- d. Тиснение фольгой обозначить как цвет Pantone на отдельном слое
- e. Оверпринт и треппинг по необходимости
- f. Припуски под обрезку 3 мм

Технические параметры сохранения к печати продукта

## 1. Листовка:

- a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
- b. Метки приводки и цвета
- c. Цветовая палитра CMYK
- d. Текст в кривых
- e. ICC profile: Coated Fogra 39
- f. Рабочий файл под названием «листовка»
- g. Файл PDF/X-1a под названием «листовка»

## 2. Ярлык:

- a. Шрифт в кривых
- b. ICC profile: Coated Fogra 39
- c. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
- d. Метки приводки и цвета
- e. Рабочий файл под названием «ярлык»
- f. Файл PDF/X-1a под названием «ярлык»

Макетирование напечатанных продуктов

Логотип, правила использования, листовка и ярлык должны быть скомпонованы на листе формата А3, распечатаны и наклеены на презентационный щит.

**Тема 8.** Наружная реклама и раздаточная полиграфическая продукция. Интернет-реклама.

**Задание № 1.**

Разработка плаката и баннера на сайт для доставки пиццы.

Цель: разработать наружную и интернет-рекламу.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка айдентики и брендбука для компании верхней одежды».**

**Выполнение задания**

**Программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign.**

Разработка плаката и баннера на сайт для доставки пиццы Fly Pizza

Необходимая информация для работы:

1. Текст для плаката – файл «плакат»
2. Текст для баннера – файл «баннер»
3. Логотип - файл «логотип»
4. Иллюстрации в папке «иллюстрации»

Обязательные элементы продукта

1. Плакат:
  - a. Текст в полном объеме
  - b. Логотип
  - c. Не менее 5 иллюстрации
2. Баннер:
  - a. Текст в полном объеме
  - b. Логотип
  - c. Иллюстрации не менее 1

Технические параметры создания продукта

1. Плакат:
  - a. Размер А3
  - b. Припуски под обрезку 5 мм
  - c. Цветовая модель CMYK
  - d. Оверпринт и треппинг при необходимости
  - e. Разрешение изображений 300 dpi
2. Баннер:
  - a. Размер 120\*240 пикселей.
  - b. Цветовая модель RGB

Технические параметры сохранения и печати:

1. Плакат:
  - a. Текст в кривых
  - b. Рабочий файл под названием «плакат»
  - c. Файл PDF-X/3 с профилем ICC Profile: Euroscale coated под названием «плакат» с метками реза
2. Баннер:
  - a. Текст в кривых
  - b. Рабочий файл под названием «баннер»
  - c. Файл jpg под названием «баннер»

Макетирование напечатанных продуктов

Скомпоновать все разработанные объекты на лист А3 и распечатать.

**Задание № 2.**

Разработка дизайн-макета сайта-визитки и баннера для соцсетей для магазина авторских украшений.

Цель: разработать дизайн сайта и рекламы для соцсетей.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка плаката и баннера на сайт для доставки пиццы».**

**Выполнение задания**

**Программа: Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator**

Разработка дизайн-макета сайта-визитки и баннера для соцсетей для магазина авторских украшений из серебра с горячей эмалью «FilLart».

Необходимая информация для работы:

1. Текст – файл «текст»
2. Логотип – файл «лого»

Описание плана сетки для сайта-визитки:

1. Размер сайта: ширина 1200 пикс. Длина – не ограничена.
2. Размер рабочего поля для размещения информации 1000 пикс.
3. Разрешение 72 dpi
4. Порядок информации:

*Шапка контактов:* логотип, контакты из файла «шапка контактов»

*Заглавный баннер:* информация в файле «заглавный баннер», фото в папке «фото главный» (1 на выбор)

*Раздел товаров:* информация файл «товары», фото в папке «товары» Разместить в полном объеме.

*Форма заказа:* информация в файле «форма»

Технические параметры сохранения:

1. Рабочий файл под названием «сайт»
2. Файл jpg под названием «сайт»

**Баннер для соцсетей.**

**Основная программа: Adobe Photoshop**

Разработка рекламного баннера для размещения в соцсети «ВКонтакте».

Необходимая информация для работы:

1. Текст – файл «баннер»
2. Логотип - файл «лого»

Обязательные элементы продукта

1. Текст в полном объеме
2. Логотип
3. Иллюстрация
4. Авторская графика

Технические параметры создания продукта

1. Размер 510x308 пикс.
2. Цветовая модель RGB
3. Разрешение 72 dpi

Технические параметры сохранения:

1. Рабочий файл под названием «баннер»
2. Файл jpg под названием «баннер»

Скомпоновать все разработанные объекты на лист А3 и сохранить в виде pdf- файла под названием «компановка»

**Задание № 3.**

Разработка наружной рекламы и листовки для магазина детских товаров.

Цель: разработать информационный дизайн.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка дизайн-макета сайта-визитки и баннера для соцсетей для магазина авторских украшений».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Adobe InDesign.**

Магазин детских товаров «Дочки-сыночки» предоставляет огромный выбор товаров для детей от продуктов питания до обучающих игр. Требуется разработать креативную наружную рекламу в виде сити-формата и листовку.

Необходимая информация для работы:

1. Текст – файл «сити-формат»
2. Логотип – файл «лого»
3. Иллюстрации в папке «фото»

Обязательные элементы продукта

Сити-формат:

1. Текст в полном объеме
2. Логотип
3. Авторская графика
4. Иллюстрации (не меньше 2-х)

Технические параметры создания продукта

1. Размер 1200\*1800 мм



2. Цветовая модель СМУК
3. Overprint при использовании черного цвета
4. Текст в кривых

Технические параметры сохранения и печати:

1. Рабочий файл под названием «сити-формат»
2. Файл PDF-X/3 с профилем ICC Profile: Euroscale coated под названием «ситиформат»

**Листовка.**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop**

Для раздаточной рекламы необходимо разработать листовку.

Необходимая информация для работы:

1. Текст – файл «листовка»
2. Логотип - файл «лого»
3. Иллюстрации в папке «фото»

Обязательные элементы продукта

1. Текст в полном объеме
2. Авторская графика
3. Логотип
4. Иллюстрации не менее 5

Технические параметры создания продукта

1. Формат А5
2. Припуски под обрезку 5 мм
3. Цветовая модель СМУК

Технические параметры сохранения:

1. Рабочий файл под названием «листовка»
2. PDF-файл под цифровую печать «листовка» с метками реза и с учетом припусков под обрез

Скомпоновать все разработанные объекты на лист А3 и распечатать.

**Тема 9. Упаковка. Конструкция и дизайн по требованиям заказчика.**

**Задание № 1.**

Разработка упаковки для подарочной бутылки вина с применением декоративной вырубки и тиснением фольгой.

Цель: разработать дизайн-макет упаковки.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка наружной рекламы и листовки для магазина детских товаров».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop**

Вашему вниманию предлагается разработать дизайн упаковки для алкогольной продукции, с использованием авторской графики

Необходимая информация для работы:

1. Информация для размещения на упаковке – файл «упаковка»
2. Штрих-код на для упаковки – файл «штрих-код»

Обязательные элементы продукта

1. Информация.
2. Штрих-код.
3. Авторская графика
4. Вырубка не более 30% от общей конструкции
5. Тиснение фольгой

Технические параметры создания продукта

1. Формат листа А3
2. Цветовая модель CMYK
3. Текст в кривых
4. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм
5. Оверпринт и треппинг по необходимости
6. Цвет Pantone для обозначения тиснения на отдельном слое
7. Красная линия 3 пт для обозначения границ вырубных частей
8. Зеленая линия 1 пт, пунктир, для биговки

Технические параметры сохранения и печати упаковки:

1. Рабочий файл под названием «упаковка»
2. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «упаковка» с метками реза, приводки и пробой цвета

Макетирование напечатанных продуктов

Распечатанный макет развертки упаковки, вырезанный и собранный для демонстрации.

**Задание № 2.**

Разработка подарочной упаковки для конфет с применением тиснения и частичным лакированием.

Цель: разработать дизайн-макет упаковки.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка упаковки для подарочной бутылки вина с применением декоративной вырубки и тиснением фольгой».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, Indesign**

Вашему вниманию предлагается разработать подарочную упаковку для конфет тиснения и частичным лакированием.

Упаковка должна вызывать чувство радости и праздника.

Необходимая информация для работы:

1. Информация для размещения на упаковке – файл «упаковка»
2. Штрих-код на упаковку – файл «штрих-код»

Обязательные элементы продукта

1. Информация в полном объеме.
2. Штрих-код.
3. Авторская графика
4. Элементы тиснения
5. Элементы лакирования

Технические параметры создания продукта

1. Цветовая модель CMYK
2. Формат развертки в пределах формата А3
3. Текст в кривых
4. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм
5. Контур вырубки толщиной 1,5 пт, сплошная линия синего цвета
6. Линия сгибов толщиной 1 пт, пунктир зеленого цвета
7. Цвет Pantone для обозначения тиснения на отдельном слое
8. Цвет Pantone для обозначения частичного лакирования на отдельном слое
9. Оверпринт и треппинг по необходимости

Технические параметры сохранения и печати упаковки:

1. Рабочий файл под названием «упаковка»
2. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «упаковка» с метками реза, приводки и пробой цвета

Макетирование напечатанных продуктов

Распечатанный макет развертки упаковки, вырезанный и собранный для демонстрации.

**Задание № 3.**

Разработка упаковки для печенья с вырубкой.

Цель: разработать дизайн-макет упаковки.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка подарочной упаковки для конфет с применением тиснения и частичным лакированием».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe Illustrator**

**Вспомогательные программы: Adobe Photoshop, CorelDraw**

Вашему вниманию предлагается разработать дизайн упаковки для печенья с вырубкой.

Необходимая информация для работы:

1. Информация для размещения на упаковке – файл «упаковка»
2. Штрих-код на дне упаковки – файл «штрих-код»
3. Изображение продукта – файл печенье

Обязательные элементы продукта

1. Информация.
2. Штрих-код.
3. Иллюстрация

Технические параметры создания продукта

1. Цветовая модель CMYK
2. Текст в кривых
3. Вылет элементов дизайна на упаковке 5 мм
4. Контур вырубке толщиной 1,5 пт, сплошная линия синего цвета
5. Линия сгибов толщиной 1 пт, пунктир зеленого цвета
6. Оверпринт и треппинг по необходимости

Технические параметры сохранения и печати упаковки:

1. Рабочий файл под названием «упаковка»
2. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «упаковка» с метками реза, приводки и пробой цвета

Макетирование напечатанных продуктов

Распечатанный макет развертки упаковки, вырезанный и собранный для демонстрации.

**Тема 10.** Верстка и дизайн многостраничных изданий.

**Задание № 1.**

Верстка обложки и разворота с рекламными модулями для детской фотошколы.

Цель: научиться верстать многостраничные издания.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка упаковки для печенья с вырубкой».**

**Выполнение задания**

**Макетирование и верстка книги скидочных купонов.**

**Основная программа: Adobe InDesign**

**Вспомогательные программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Вашему вниманию предлагается оформить обложку (2 полосы) и разворот книги скидочных купонов детской школы-фотостудии, с использованием авторской графики.

Необходимая информация для работы

1. Текст для обложки – файл «обложка»
2. Текст для внутреннего разворота – файл «разворот»

Обязательные элементы продукта

1. Обложка:
  - a. Информация в полном объеме из файла «обложка»
  - b. Авторская графика
2. Разворот:
  - a. Текст в полном объеме из файла «разворот».
  - b. Авторская графика

Технические параметры создания продукта

1. Обложка
  - a. Формат обложки А5
  - b. Цветовая модель CMYK.
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Overprint при использовании черного цвета.
2. Внутренний блок:
  - a. Формат разворота А4
  - b. Цветовая модель CMYK.
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Overprint при использовании черного цвета.

Технические параметры сохранения к печати

1. Обложка:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку.
  - b. Линкованность вставленных элементов
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39.
  - d. Рабочий файл под названием «обложка»
  - e. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «обложка».
2. Внутренний блок:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - b. Линкованность вставленных элементов
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Рабочий файл под названием «внутренний блок»
  - e. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «внутренний блок»

Макетирование напечатанных продуктов

Двусторонняя печать без масштабирования на формате А4, с последующей вырезкой по размеру

**Задание № 2.**

Разработка дизайна обложки с применением тиснения фольгой и частичного лакирования и верстка разворотов каталога для ювелирного магазина.

Цель: научиться верстать многостраничные издания.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Верстка обложки и разворота с рекламными модулями для детской фотошколы».**

**Выполнение задания**

**Макетирование и верстка каталога.**

**Основная программа: Adobe InDesign**

**Вспомогательные программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Вашему вниманию предлагается разработать макет и подготовить к публикации каталог. Дизайн обложки (2 полосы) с применением выборочного лака и тиснения фольгой (цвет на ваше усмотрение), в каталоге (8 полос) должны быть иллюстрации (прилагаются) и текст с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.

Необходимая информация для работы:

1. Текст для обложки – файл «обложка»
2. Иллюстрации для обложки в папке «обложка»
3. Текст для внутреннего блока – файл «внутренний блок»
4. Иллюстрации в папке «фото»

Обязательные элементы продукта

1. Обложка:
  - a. Название каталога на лицевой стороне.
  - b. Не менее одной иллюстрации на обложке
  - c. Выборочный лак
  - d. Тиснение фольгой
2. Внутренний блок:
  - a. Текст в полном объеме из файла «внутренний блок».
  - b. Колонцифры.
  - c. Иллюстрации (не менее 5 наименований каталога на полосу).

Технические параметры создания продукта

1. Обложка
  - a. Формат обложки 210\*210 мм (разворот 210\*420 мм)
  - b. Цветовая модель СМУК.
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Разрешение изображений – 300 dpi
  - e. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
  - f. Overprint при использовании черного цвета.
  - g. Краска Pantone для обозначения выборочного лака на отдельном слое
  - h. Краска Pantone для обозначения тиснения на отдельном слое
2. Внутренний блок:
  - a. Формат полосы 210\*210 мм
  - b. Цветовая модель СМУК.
  - c. Припуски под обрезку 5 мм.
  - d. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
  - e. Разрешение изображений – 300 dpi
  - f. Overprint при использовании черного цвета.
  - g. Использование шаблона страниц.

Технические параметры сохранения к печати:

1. Обложка:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку.
  - b. Линкованность вставленных элементов.
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39.
  - d. Рабочий файл под названием «обложка»
  - e. Файл PDF/X-4 под названием «обложка»
2. Внутренний блок:
  - a. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - b. Линкованность вставленных элементов
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Рабочий файл под названием «внутренний блок»
  - e. Файл PDF/3: 2003 под названием «внутренний блок»

Макетирование напечатанных продуктов

1. Двусторонняя печать обложки без масштабирования на формате А4, с последующей вырезкой по размеру
2. Распечатанный спуск полос без масштабирования на формате А4, с последующей вырезкой по размеру
3. Все распечатанные продукты скрепить в единый макет

**Задание № 3.**

Верстка дизайн-макета каталога для магазина цветов с применением авторской графики, вырубки и частичного лакирования.

Цель: научиться верстать многостраничные издания.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка дизайна обложки с применением тиснения фольгой и частичного лакирования и верстка разворотов каталога для ювелирного магазина».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: InDesign**

**Вспомогательные программы: Illustrator, Photoshop**

Вашему вниманию предлагается разработать и подготовить к печати разворот каталога продукции с обложкой, включающей разработанный элемент авторской графики на обложке, вырубку и частичное лакирование, предложенные иллюстрации для текста и текст с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории.

Необходимая информация для работы:

1. Текст для обложки – файл «текст для обложки»
2. Текст для внутреннего блока – файл «текст для внутреннего блока»
3. Иллюстрации в папке «иллюстрации»

Обязательные элементы продукта

1. Обложка:
  - a. Название магазина на лицевой стороне обложки из файла «текст на обложке»
  - b. Элемент авторской графики
  - c. Одна иллюстрация
  - d. Вырубка не более 10% от общей площади формата
  - e. Частичное лакирование
2. Внутренний блок:
  - a. Текст в полном объеме из файла «текст для внутреннего блока»
  - b. Колонцифры
  - c. Иллюстрации
  - d. Рубрики

Технические параметры создания продукта

1. Обложка (4+0):
  - a. Размер полосы А5
  - b. Цветовая модель CMYK
  - c. Припуски под обрезку 5 мм
  - d. Оверпринт и треппинг по необходимости
  - e. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
  - f. Разрешение изображений – 300 dpi
  - g. Краска Pantone для обозначения выборочного лака на отдельном слое
  - h. Элементы вырубки обозначить красной линией в 1,5 пт
  - i. Элементы лакирования обозначить цветом Pantone на отдельном слое
2. Внутренний блок (4+0):
  - a. Размер полосы А5
  - b. Цветовая модель CMYK
  - c. Припуски под обрезку 5 мм
  - d. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
  - e. Разрешение изображений – 300 dpi
  - f. Оверпринт и треппинг по необходимости
  - g. Использование стилей
  - h. Шаблон страниц

Технические параметры сохранения к печати:

1. Обложка:
  - a. Рабочий файл под названием «обложка»
  - b. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «обложка»
  - c. ICC profile: Coated Fogra 39
  - d. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - e. Метки приводки и цветопробы
  - f. Линкованность вставленных элементов
2. Внутренний блок:
  - a. Рабочий файл под названием «внутренний блок»
  - b. Файл PDF-X/1a: 2001 под названием «внутренний блок» со спуском полос в папке
  - c. ICCprofile: CoatedFogra 39
  - d. Метки реза с учетом припусков под обрезку
  - e. Метки приводки и цветопробы
  - f. Линкованность вставленных элементов

Готовый макет распечатать на листе А4. Печать двухсторонняя.

**Тема 11.** Понятие ребрендинга и рестайлинга фирменного стиля.

**Задание № 1.**

Разработка фирменного персонажа и айдентики для детской школы искусств.

Цель: разработка фирменного стиля и его элементов.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Выполнение задания****Введение**

«Picasso» - профессиональная детская школа искусств. Основное направление – обучение декоративно-прикладному искусству детей дошкольного, школьного возраста и подростков до 16 лет. А также, проведение выездных мастер-классов для школьников.

**Целевая аудитория:** дети и подростки, желающие научиться рисовать и лепить.

**Задача** – разработать логотип, фирменный стиль и продукты брендбука.

**Ключевые слова:** счастье, творчество, креативное развитие.

**Задание 1. Разработка логотипа и персонажа**

Разработать дизайн логотипа и персонажа для детской школы искусств «Picasso». Логотип должен отражать деятельность компании. Вы можете использовать написание как строчными, так и прописными буквами – в зависимости от вашего дизайна.

**Программа: Adobe Illustrator**Обязательные элементы:

Логотип:

1. Использование в лого до 3-х цветов
2. В логотипе должна быть область пересечения цветов
3. Текст из файла «текст\_лого»

Персонаж:

В качестве персонажа может выступать любой объект, который отвечает целевой аудитории компании и ее деятельности. Персонаж должен быть отрисован в векторе.

Технические ограничения:

Логотип:

1. Формат листа - А4 (горизонт.)
2. Размер логотипа: 160 мм по горизонтали
3. Цвета: одна версия лого в Pantone; одна монохромная версия логотипа в 100% black; одна выворотка на плашке фирменного цвета
4. Треппинг: 0,25pt

Персонаж:

1. Формат листа А4

## 2. Цвета: СМУК

Выходные данные:

1. EPS-файл для каждой версии логотипа (Лого\_pantone.eps, лого\_black.eps, лого\_выворотка.eps)
2. EPS-файл под названием «Персонаж»
3. Одна финальная композиция из логотипа, его поведения, персонажа и указанных далее визитки, подарочного сертификата, конверта, футболки и эскиза бумажного пакета. Цветная распечатка композиции должна быть смакетирована на А3 для презентации.

**Задание 2: Корпоративная визитка**

Разработать дизайн корпоративной визитки для детской школы искусств «Picasso».

**Программа: Adobe Illustrator, InDesign**Обязательные элементы:

1. Логотип разработанный в задании 1
2. Персонаж (частично или полностью)
3. Текст из файла «текст\_визитка»

Технические ограничения:

1. Печать: офсет
2. Формат визитки: 80x50 мм
3. Блиды: 3 мм
4. Цвет: (4+0) СМУК
5. ICCprofile: CoatedFogra 39
6. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF/X-1a:2003 «Визитка.pdf» (с блидами, цветовой палитрой, метками реза, регистрационными метка).
2. Рабочий файл «Визитка.pdf»
3. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Задание 3. Подарочный сертификат на курс живописи**

Разработать дизайн подарочного сертификата на курс живописи.

**Программы: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop (на ваш выбор)**Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Персонаж (частично или полностью)
3. Текст из файла «текст\_серт»

Технические ограничения:

1. Печать: цифровая
2. Размер сертификата: 148\*105 мм
3. Блиды: 5 мм
4. Цвет: 4+4, СМУК
5. ICCprofile: CoatedFogra 27
6. Форматы используемых изображений: .tif, .psd, .ai, .eps
7. Разрешение изображений: 250 dpi
8. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF/X-3 «Сертификат.pdf» (с блидами, цветовой палитрой, метками реза, регистрационными метка).
2. Рабочий файл «Сертификат.pdf»
3. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Задание 4. Конверт**

Разработать дизайн конверта для сертификата



Представить на двух монтажных областях: на одной – лицевая сторона, на второй – паттерн для внутренней стороны.

**Программы:** *Adobe Illustrator*

Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Персонаж (частично или полностью)
3. Авторский паттерн на внутренней стороне конверта

Технические параметры:

1. Печать: цифровая
2. Размеры: 160\*115 мм
3. Цвета CMYK
4. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF «Конверт.pdf» без меток
2. Рабочий файл «Конверт.pdf»
3. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Задание 5. Бумажный пакет**

**Программы:** *Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop (на ваш выбор)*

Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Персонаж (частично или полностью)

Технические параметры:

1. Печать: офсет
2. Бумага: мелованная
3. Размеры контура определяет макет пакета из папки Макеты
4. Цвета: 3 spotcolors
5. Разрешение 300 dpi
6. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF «Пакет.pdf» без меток
2. Рабочий файл «Пакет.pdf»
3. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Задание 6. Подарочная детская футболка**

**Программы:** *Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop (на ваш выбор)*

Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Персонаж (частично или полностью)

Технические параметры:

1. Размеры контура определяет макет футболки из папки Макеты
2. Цвета: CMYK
3. Разрешение 150 dpi
4. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл png «футболка.png» без меток
2. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

Все рабочие файлы должны быть сохранены так же под своим именем в зависимости от задания.

**Задание № 7.**

Ребрендинг фирменного стиля для кафе.

Цель: научиться проводить ребрендинг фирменного стиля.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка фирменного персонажа и айдентики для детской школы искусств».**

**Выполнение задания****Введение**

«Сахар» - это изысканная классическая кофейня, наполненная уютом.

Основная изюминка данного заведения - теплая и неповторимая атмосфера, разнообразный ассортимент кофе и десертов. Утомившись после длительного шопинга, здесь всегда можно подзарядиться чашечкой ароматного кофе или крепкого чая. Разрешите себе небольшой десерт, - вы останетесь довольны! Ждем всех сладкоежек в кофейне «Сахар».



**Целевая аудитория:** дети и их родители, молодежь, люди, совершающие шопинг по торговому комплексу.

**Задача** – разработать логотип, фирменный стиль и продукты брендбука.

**Ключевые слова:** кофейня, десерт, сладость, отдых

**Задание 1. Разработка логотипа**

Сделать ребрендинг логотипа.

Логотип должен отражать деятельность компании, быть модным и современным, привлекать внимание своей лаконичностью и простотой. Вы можете использовать написание как строчными, так и прописными буквами – в зависимости от вашего дизайна.

**Программа:** *Adobe Illustrator*

Обязательные элементы:

1. Использование в лого до 3-х цветов
2. В логотипе должна быть область пересечения цветов
3. Текст из файла «текст\_лого»

Технические ограничения:

1. Формат листа - А4 (горизонт.)
2. Размер логотипа: 160 мм по горизонтали
3. Цвета: одна версия лого в Pantone; одна монохромная версия логотипа в 100% black; одна выворотка на плашке фирменного цвета
4. Треппинг: 0,25pt

Выходные данные:

1. EPS-файл для каждой версии логотипа (Лого\_pantone.eps, лого\_black.eps, лого\_выворотка.eps)
2. Одна финальная композиция из логотипа, его поведения и указанных далее карты постоянного клиента, меню десертов, купона на скидку. Цветная распечатка композиции должна быть смакетирована на А3 для презентации.

**Задание 8: Карта постоянного клиента**

**Программа:** *Adobe Illustrator*

Обязательные элементы:

1. Логотип разработанный в задании 1
2. Текст из файла «текст\_карта»

Технические ограничения:

1. Печать: офсет
2. Формат визитки: 90x50 мм
3. Блнды: 3 мм

4. Цвет: (4+4) CMYK
5. ICCprofile: CoatedFogra 39
6. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF/X-1a:2003 «Карта.pdf» (с блидами, цветовой палитрой, метками реза, регистрационными метка).
2. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Меню десертов**

**Программы: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop (на ваш выбор)**

Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Текст из файла «текст\_серт»
3. Фото из папки «фото»

Технические ограничения:

1. Печать: цифровая
2. Размер: А4
3. Блиды: 5 мм
4. Цвет: 4+4, CMYK
5. ICCprofile: CoatedFogra 27
6. Форматы используемых изображений: .tif, .psd, .ai, .eps
7. Разрешение изображений: 250 dpi
8. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF/X-3 «Меню.pdf» (с блидами, цветовой палитрой, метками реза, регистрационными метка).
2. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

**Купон на скидку**

**Программы: Adobe Illustrator**

Обязательные элементы:

1. Логотип из задания 1
2. Текст из файла «текст\_серт»
3. Фото из папки «фото»

Технические параметры:

1. Печать: цифровая
2. Размеры: 210\*110 мм
3. Блиды: 5 мм
4. Цвет: 4+0, CMYK
5. ICCprofile: CoatedFogra 27
6. Форматы используемых изображений: .tif, .psd, .ai, .eps
7. Разрешение изображений: 250 dpi
8. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные файлы:

1. Один финальный файл PDF/X-3 «Купон.pdf» (с блидами, цветовой палитрой, метками реза, регистрационными метка).
2. Одна финальная композиция, указанная в предыдущем задании

Все рабочие файлы должны быть сохранены так же под своим именем в зависимости от задания.

**Тема 12.** Создание модульной сетки для каталогов и брошюр. Верстка книг.

**Задание № 1.**

Оформление обложки и внутреннего блока каталога мебели с использованием УФ-лака и модульной сетки.

Цель: верстка многостраничных изданий

**ХОД ЗАНЯТИЯ:****Проверка выполненного задания по теме: «Ребрендинг фирменного стиля для кафе».****Выполнение задания****Введение**

Фабрика мебели «Линда» уже более двадцати четырех лет является одним из лидеров мебельного рынка и предлагает современную, стильную и эргономичную мебель для кухни и детской комнаты на заказ, изготавливает современные шкафы-купе и гардеробные, а также работает с организациями.

Фабрика мебели «Линда» способна выполнить самые сложные заказы для бизнеса: мебель для офисов, гостиниц, ресторанов, развлекательных центров и бутиков. Наша мебель разнообразна, ассортимент комплектующих и материалов, предлагаемый фабрикой, позволяет спроектировать и изготовить под заказ мебель практически для любого интерьера. Наш ассортимент сформирован таким образом, чтобы при разработке индивидуального заказа для нашего клиента, мебель смогла удовлетворить следующим принципам:

- Современный и классический дизайн
- Функциональность
- Эргономичность
- Индивидуальность

В производстве нашей мебели используются только самые надежные и качественные, соответствующие всем экологическим стандартам материалы от ведущих производителей Европы, США, Японии, Кореи и России.

**Задание №2.**

Вам необходимо разработать и подготовить к печати каталог с ассортиментом мебели, включающий элемент авторской графики на обложке, предложенные иллюстрации и текст с соблюдением правил верстки (модульной сетки) и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории. Условия для обложки: 2 полосы, элемент дизайна, выполненный уф-лаком. Условия для внутреннего блока: 8 полос, не более 4-х товаров на полосу, наличие модульной сетки.

**Программа: Adobe Indesign**Обязательные элементы:

## Обложка:

1. Фотографии из папки «фото\_обл». Любые манипуляции с фото разрешены.
2. Текст из файла «обложка».
3. Элемент авторской графики
4. Наличие уф-лака

## Внутренний блок:

1. Текст из файла «внутренний блок»
2. Иллюстрации из папки «фото»
3. Колонцифры
4. Рубрики
5. Модульная сетка в 4 колонки

Технические ограничения:

## Обложка:

1. Формат 210\*210 мм
2. Цвета: 4+0, CMYK+1 spotcolor для лака
3. Лак на лицевой стороне обложки. Создайте для него отдельный слой под названием «Лак» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% yellow)
4. Припуски под обрезку 5 мм
5. Разрешение изображений 300 dpi
6. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
7. Линкованность вставленных элементов
8. ICCprofile: CoatedFogra 39

9. Overprint при использовании черного цвета.

Внутренний блок:

1. Размер страницы 210\*210 мм
2. Цвет: СМУК
3. Припуски под обрезку 5 мм
4. Мастер-страница с сеткой в 4 колонки и другими необходимыми элементами
5. Стили параграфа (весь текст)
6. Разрешение изображений 300 dpi
7. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
8. Линкованность вставленных элементов
9. ICCprofile: CoatedFogra 29 (ISO 12647-2:2004)
10. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные данные:

1. Файл PDF/X-4:2010 под названием «Обложка.pdf» в виде разворота с метками сгиба и реза с учетом припусков под обрез.
2. Файл PDF/X-3:2003 под названием «Внутренний\_блок.pdf» со спуском полос с метками сгиба и реза с учетом припусков под обрез.
3. Макет распечатать, подрезать и сложить.

**Задание № 3.**

Разработка модульной сетки и верстка детской книги с использованием авторской графики.

Цель: верстка многостраничных изданий

ХОД ЗАНЯТИЯ:

**Проверка выполненного задания по теме: «Оформление обложки и внутреннего блока каталога мебели с использованием УФ-лака и модульной сетки».**

**Выполнение задания**

**Основная программа: Adobe InDesign**

**Вспомогательные программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop**

Вам необходимо разработать и подготовить к печати макет детской книги, включающий элемент авторской графики на обложке, предложенные иллюстрации и текст с соблюдением правил верстки (модульной сетки) и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории. Условия для обложки: 4 полосы, авторская графика. Условия для внутреннего блока: 8 полос, наличие модульной сетки.

Обязательные элементы:

Обложка:

1. Текст из файла «обложка».
2. Элемент авторской графики

Внутренний блок:

1. Текст из файла «внутренний блок»
2. Иллюстрации из папки «фото»
3. Колонцифры
4. Рубрики
5. Модульная сетка

Технические ограничения:

Обложка:

1. Формат 220\*290 мм
2. Цвета: 4+4, СМУК
3. Припуски под обрезку 5 мм
4. Разрешение изображений 300 dpi
5. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
6. Линкованность вставленных элементов
7. ICCprofile: CoatedFogra 39
8. Overprint при использовании черного цвета.

Внутренний блок:

1. Размер страницы 220\*290 мм
2. Цвет: CMYK
3. Припуски под обрезку 5 мм
4. Мастер-страница с сеткой
5. Стили параграфа (весь текст)
6. Разрешение изображений 300 dpi
7. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
8. Линкованность вставленных элементов
9. ICCprofile: CoatedFogra 29 (ISO 12647-2:2004)
10. Overprint при использовании черного цвета.

Выходные данные:

1. Файл PDF/X-4:2010 под названием «Обложка.pdf» в виде разворота с метками сгиба и реза с учетом припусков под обрез.
2. Файл PDF/X-3:2003 под названием «Внутренний\_блок.pdf» со спуском полос с метками сгиба и реза с учетом припусков под обрез.
3. Макет распечатать без учета масштабирования, подрезать и сложить.

**Тема 13. Информационный дизайн для печати и цифровых устройств****Задание № 1.**

Разработка дизайна мобильного приложения, плаката и листовки для транспортной компании.

Цель: разработка дизайна мобильных приложений

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка модульной сетки и верстка детской книги с использованием авторской графики».**

**Выполнение задания**

**Программа: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (на ваш выбор)**

Вам необходимо разработать дизайна мобильного приложения, плаката и листовки для транспортной компании «Возовоз», которая занимается доставкой крупногабаритных и мелких грузов по территории России.

Дизайн мобильного приложения включает в себя разработку заглавного загрузочного экрана с иконкой-логотипом приложения и главный экран с основным меню. Для основного меню необходимо разработать иконки.

Также вам необходимо сделать дизайн-макет плаката и листовки и подготовить их к печати.

Обязательные элементы:

Мобильное приложение - загрузочный экран:

1. Текст из файла «загрузочный экран».
2. Логотип-иконка разработанный специально для приложения

Мобильное приложение – главный экран:

1. Текст из файла «главный экран»
2. Иконки, разработанные специально для меню приложения

Плакат:

1. Текст из файла «текст»
2. Иллюстрации из папки «фото»
3. Логотип-иконка, разработанный для приложения

Листовка:

1. Текст из файла «текст»
2. Иллюстрации из папки «фото»
3. Логотип-иконка, разработанный для приложения

Технические ограничения:

Мобильное приложение - загрузочный экран:

1. Размер 640\*1136 пикс.

2. Цвета: RGB

Мобильное приложение – главный экран:

1. Размер 640\*1136 пикс.
2. Цвета: RGB

Плакат:

1. Формат А2
2. Цвета: CMYK
3. Припуски под обрезку 5 мм
4. Разрешение изображений 250 dpi
5. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
6. ICCprofile: CoatedFogra 39
7. Overprint при использовании черного цвета

Листовка:

1. Формат А5
2. Цвета: 4+0, CMYK
3. Припуски под обрезку 5 мм
4. Разрешение изображений 300 dpi
5. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
6. ICCprofile: CoatedFogra 39
7. Overprint при использовании черного цвета

Выходные данные:

1. Файл .jpg под названием «загрузочный экран»
2. Файл .jpg под названием «главный экран»
3. Файл PDF/X-3:2003 под названием «плакат.pdf» с метками реза с учетом припусков под обрез
4. Файл PDF/X-3:2003 под названием «листовка.pdf» с метками реза с учетом припусков под обрез, приводкой и цветопробой

**Задание № 2.**

Разработка дизайна мобильного приложения, иконок и баннера на сайт для заказа еды.

Цель: разработка дизайна мобильных приложений

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка дизайна мобильного приложения, плаката и листовки для заказа еды».**

**Выполнение задания**

**Программа: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop (на ваш выбор)**

Вам необходимо разработать дизайна мобильного приложения и баннера для соцсетей для компании по доставке еды «Всегда сыт». Компания занимается приготовление различных блюд и доставкой бизнес-ланчей по городу Челябинску.

Дизайн мобильного приложения включает в себя разработку заглавного загрузочного экрана с иконкой-логотипом приложения, экран с основными разделами меню и экран подраздела с ассортиментом товаров. Для приложения необходимо разработать иконки.

Также вам необходимо сделать макет рекламного баннера для соцсетей.

План размещения информации и объектов мобильного приложения:

Экран 1. Загрузочный:

Разработать иконку-логотип для приложения и разместить с основными контактами

Экран 2. Основное меню:

Разработать иконки для основного списка меню и разместить необходимую информацию

Экран 3. Подраздел меню с товарами:

Разместить товары с описанием и ценами. Разработать иконку для кнопки «купить»

Обязательные элементы:

Экран 1:

1. Текст из файла «экран 1».
2. Логотип-иконка разработанный специально для приложения

Экран 2:

1. Текст из файла «экран 2»
2. Иконки, разработанные специально для меню приложения

Экран 3:

1. Текст из файла «экран 3»
2. Иллюстрации из папки «фото»
3. Иконка для кнопки «купить»

Баннер:

1. Текст из файла «баннер»
2. Иллюстрации из папки «баннер»
3. Логотип-иконка, разработанный для приложения

Технические ограничения:

Экран 1:

1. Размер 640\*1136 пикс.
2. Цвета: RGB

Экран 2:

1. Размер 640\*1136 пикс.
2. Цвета: RGB

Экран 3:

1. Размер 640\*1136 пикс.
2. Цвета: RGB
3. Разрешение изображений 72 dpi

Баннер:

1. Размер 510\*320
2. Цвета: RGB
3. Разрешение изображений 72 dpi

Выходные данные:

1. Файл .png под названием «Экран 1»
2. Файл .png под названием «Экран 2»
3. Файл .png под названием «Экран 2»
4. Файл .jpg под названием «баннер»

**Тема 14.** Упаковка-переноска и этикетка. Мягкая упаковка.

**Задание № 1.**

Разработка конструкции и дизайна упаковки-переноски для стаканчиков с коктейлем.

Цель: разработка упаковки

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка дизайна мобильного приложения, иконок и баннера на сайт для транспортной компании».**

**Выполнение задания**

**Введение**

«Сахар» - это изысканная классическая кофейня, наполненная уютом.

Основная изюминка данного заведения - теплая и неповторимая атмосфера, разнообразный ассортимент кофе и десертов. Утомившись после длительного шопинга, здесь всегда можно подзарядиться чашечкой ароматного кофе или крепкого чая. Разрешите себе небольшой десерт, - вы останетесь довольны! Ждем всех сладкоежек в кофейне «Сахар».

**Целевая аудитория:** дети и их родители, молодежь, люди, совершающие шопинг по торговому комплексу.

**Задача** – разработать логотип, фирменный стиль и продукты брендбука.

**Ключевые слова:** кофейня, десерт, сладость, отдых



**Задание**

Разработать дизайн держателя-переноски (упаковки) для двух бумажных стаканов и этикетку на стаканы с фирменным молочным коктейлем с использованием авторской графики.

**Программа: Adobe Illustrator**

Обязательные элементы:

Переноска:

1. Логотип
2. Текст из файла «переноска»
3. Авторская графика

Этикетка:

1. Текст из файла «этикетка»
2. Авторская графика

Технические ограничения:

Переноска:

1. Максимальный размер развертки: А3
2. Блиды: 5 мм
3. Цвет: 2 spotcolor для дизайна + 1 spotcolor для высечки
4. Линия высечки. Создайте для нее отдельный слой под названием «высечка» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% magenta)
5. ICCprofile: CoatedFogra 39 (ISO 12647-2:2004)
6. Overprint при использовании черного цвета

Этикетка:

1. Диаметр 50 мм
2. Блиды: 3 мм
3. Цвет: 2 spotcolor для дизайна + 1 spotcolor для высечки
4. Линия высечки. Создайте для нее отдельный слой под названием «высечка» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% magenta)
5. ICCprofile: CoatedFogra 39 (ISO 12647-2:2004)
6. Overprint при использовании черного цвета

Выходные данные:

1. файл PDF/X-4:2010 «Переноска.pdf» с метками реза, выставленными в ручную и линиями высечки на отдельном слое
2. файл PDF/X-4:2010 «Этикетка.pdf» с линиями высечки на отдельном слое
3. макет упаковки со стаканами и этикетками на них

**Задание № 2.**

Разработка серии этикеток для детских газированных напитков.

Цель: разработка упаковки

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Проверка выполненного задания по теме: «Разработка конструкции и дизайна упаковки-переноски для стаканчиков с коктейлем».**

**Выполнение задания****Введение**

ООО "Донпродукт", работая на рынке питьевой воды и безалкогольных напитков с 2005 года, зарекомендовал себя надежным поставщиком качественной продукции. Произведенная в 2013 году модернизация с заменой оборудования позволила значительно улучшить качество выпускаемой продукции, расширить ассортимент и увеличить объемы.

Безалкогольные напитки в ПЭТФ-таре емкостью 1,5 литра производятся на основе чистой родниковой воды с добавлением качественных ингредиентов лучших российских и зарубежных производителей.

Напитки имеют мягкий природный вкус и несомненно понравятся самому привередливому потребителю.

**Задание**

Разработать серию этикеток для детских газированных напитков с различными вкусами. Серия называется «Фруктовая нота». Для нее необходимо разработать эмблему. Дизайн должен быть объединен одной идеей, но может отличаться цветом и объектами. Графика должна быть разработана таким образом, чтобы было понятно, что напитки из одной линейки.

Количество вкусов и этикеток - 4:

- Ананас
- Апельсин
- Дюшес
- Клубника

**Программа: Adobe Illustrator**Обязательные элементы:

1. Название серии «Фруктовая нота» в виде эмблемы
2. Текст из файла «этикетка»
3. Авторская графика
4. Фотографии в папке «фото»

Технические ограничения:

Этикетка:

1. Размер рабочей области: 300\*150 мм. В этих пределах можно создавать этикетку любой формы.
2. Количество монтажных областей – 4
3. Блиды: 5 мм
4. Цвет: CMYK + 1 spotcolor для высечки
5. Линия высечки. Создайте для нее отдельный слой под названием «высечка» и цвет под таким же названием (spotcolor, 100% magenta)
6. ICCprofile: CoatedFogra 39 (ISO 12647-2:2004)
7. Разрешение изображений 300 dpi
8. Формат картинок: .tif, .psd, .ai, .eps. Картинки в формате .jpg не принимаются.
9. Overprint при использовании черного цвета

Выходные данные:

1. файл PDF/X-4:2010 «Этикетка.pdf» с линиями высечки на отдельном слое

**2.2 Задания для промежуточного контроля**

Промежуточный контроль проходит в виде просмотра (проверки) всех выполненных заданий за текущий семестр. Оценка формируется из общего количества оценок за все задания семестра.

**3. Критерии оценивания**

Общее количество баллов одного задания по всем критериям оценки составляет 100.

В данной таблице определены критерии оценки и количество начисляемых баллов.

Раздел	Критерий	Оценки		
		Judgment	Объективная	Общая
A	Творческий процесс	8,00	-	8,00
B	Итоговый дизайн	28,00	-	28,00
C	Технические параметры создания продукта	-	16,00	16,00
D	Печать и макетирование	-	8,00	8,00
E	Знание технических параметров при печати	-	16,00	16,00
F	Параметры сохранения и форматы	-	20,00	20,00
G	Soft skills	4	-	4,00
<b>Итого</b>		40	60	100

**Система Judgment** для оценки творческого подхода к выполнению задания.

Оценка «отлично» - 70-100 баллов

Оценка «хорошо» - 50-69 баллов

Оценка «удовлетворительно» - 40-49 баллов

Оценка «неудовлетворительно» - 0-39 баллов