

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 08.01.2025 12:38:43
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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОПЦ.20 ПРОЕКТНЫЙ ПРАКТИКУМ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Среднее общее образование

Год набора: 2025

Автор – составитель: Старицына И.Ю.

Содержание

1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций	7
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.20 Проектный практикум.....	11
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	12
2.1. Задания для текущего контроля.....	12
2.2 Задания для промежуточного контроля.....	51
3. Критерии оценивания	51

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.20 Проектный практикум основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Учебная дисциплина ОПЦ.20 Проектный практикум изучается в течение трех семестров.

Форма аттестации по семестру:

Семестр	Форма аттестации
Третий	Просмотр выполненных работ
Четвертый	Зачет с оценкой
Пятый	Зачет с оценкой

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных 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 правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

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

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.

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13

Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
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)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

В результате освоения дисциплины ОПЦ.20 Проектный практикум, обучающийся должен:

уметь:

- 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
- 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
- использовать современное программное обеспечение
- 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
- определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности
- презентовать бизнес-идею
- организовывать работу коллектива и команды

- взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности
- описывать значимость своей специальности
- определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности, осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства
- 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
- 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
- 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;
- 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;
- 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
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования
- разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта;
- применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия
- выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов
- реализовывать творческие идеи в макете;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии
- выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);
- работать на производственном оборудовании
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

знать:

- 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
- 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
- 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
- психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности
- основы проектной деятельности
- правила оформления документов и построения устных сообщений
- сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей
- значимость профессиональной деятельности по специальности
- правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности
- основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности
- правила чтения текстов профессиональной направленности
- современные тенденции в области дизайна;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне
- законы создания колористики;
- 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
- систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
- методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта
- технологический процесс изготовления модели
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам
- ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
- современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии
- технологии сборки эталонного образца изделия.

1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОПЦ.20 Проектный практикум учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<i>уметь:</i> - 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) <i>знать:</i> - 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
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<i>уметь:</i> - 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 <i>знать:</i> - 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
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	<i>уметь:</i> - 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 <i>знать:</i> - 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
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<i>уметь:</i> - организовывать работу коллектива и команды - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности <i>знать:</i> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности - основы проектной деятельности -

ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<i>уметь:</i> - 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; <i>знать:</i> - 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
ПК 1.1.	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	<i>уметь:</i> - 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 <i>знать:</i> - современные тенденции в области дизайна; - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<i>уметь:</i> - 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; <i>знать:</i> - законы создания колористики; - 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	<i>уметь:</i> - 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; <i>знать:</i> - систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;
ПК 1.4.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<i>уметь:</i> - производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; <i>знать:</i> - методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта;
ПК 2.1.	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия	<i>уметь:</i> - разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта; - применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия; <i>знать:</i> - технологический процесс изготовления модели;
ПК 2.2.	Выполнять технические чертежи	<i>уметь:</i> - выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов; <i>знать:</i> - 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	<i>уметь:</i> - реализовывать творческие идеи в макете; - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании,

	соответствии с техническим заданием (описанием)	применяемом в дизайн-индустрии; <i>знать:</i> - ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
ПК 2.4.	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации	<i>уметь:</i> - выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств; <i>знать:</i> - современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии;
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия	<i>уметь:</i> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); - работать на производственном оборудовании; <i>знать:</i> - технологии сборки эталонного образца изделия;

1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.20 Проектный практикум

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
3 семестр			
Тема 1. Программы Adobe Illustrator и Photoshop, их возможности и взаимосвязь для реализации дизайнерских макетов.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, 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 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 3. Фирменный стиль и его элементы	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 4. Информационная реклама	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 5. Многостраничный дизайн	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 6. Дизайн упаковки	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 1-6	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Просмотр выполненных заданий
4 семестр			
Тема 7. Айдентика и брендбук	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий

Тема 8. Наружная реклама и раздаточная полиграфическая продукция. Интернет-реклама.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 9. Упаковка. Конструкция и дизайн по требованиям заказчика.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 10. Верстка и дизайн многостраничных изданий.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 7-10	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточ- ный	Зачет (просмотр выполненных заданий)
5 семестр			
Тема 11. Понятие ребрендинга и рестайлинга фирменного стиля.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 12. Создание модульной сетки для каталогов и брошюр. Верстка книг.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 13. Информационный дизайн для печати и цифровых устройств	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 14. Упаковка-переноска и этикетка. Мягкая упаковка.	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр заданий
Тема 11-14	ОК 01-06, 09, ПК 1.1-1.4, 2.1-2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточ- ный	Зачет (просмотр заданий)

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по дисциплине ОПЦ.20 Проектный практикум предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме просмотра выполненных работ и зачета с выставлением итоговой оценки за семестр.

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 CMYK

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
6. 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 A5
- Припуски под обрезку 5 мм
- Цветовая модель CMYK

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
6. 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»

6. 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 СМΥК

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 СМУК
- 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 СМУК
- 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 A2
- 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:
 - а. Рабочий файл под названием «авторская графика»
 - б. Файл PDF под названием «авторская графика»
3. Правила использования логотипа:
 - а. Рабочий файл под названием «правила»
 - б. 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:
 - а. Логотип.
 - б. Информация (полный текст).
 - с. Авторская графика
2. Макет дизайна для нанесения на сувенирную продукцию:
 - а. Логотип и знак мероприятия
 - б. Авторская графика

Технические параметры создания продуктов

1. Пригласительный билет:
 - а. Размер 100x210 мм.
 - б. Припуски под обрезку 3 мм.
 - с. Overprint при использовании черного цвета.
 - д. Цветовая модель СМΥК.
2. Макет дизайна для нанесения на сувенирную продукцию:
 - а. Формат А4
 - б. Цветовая модель СМΥК.
 - с. Оверпринт и треппинг по необходимости.

Технические параметры сохранения к печати продукта

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

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:
 - а. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
 - б. Не более двух гарнитур и/или их семейства

Технические параметры создания продуктов

1. Логотип:
 - а. Формат документа А4, ориентирование альбомное.
 - б. Размер логотипа между крайними точками по горизонтали – 150 мм.
 - с. Цветовая модель документа CMYK.
 - д. Шрифты в кривые.
 - е. 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»
 - д. Файл PDF под названием «конверт»
6. Макет дизайна для нанесения на фирменную одежду:
- а. Цветовая палитра CMYK
 - б. Текст в кривых
 - с. Рабочий файл под названием «одежда»
 - д. 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:
 - а. Не более трех фирменных цветов, включая цвет текста
 - б. Не более двух гарнитур и/или их семейства

Технические параметры создания продуктов

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

Технические параметры сохранения к печати продуктов

1. Логотип:
 - а. Рабочий файл под названием «логотип»
 - б. 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 «модуль1» 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
- c. Цветовая модель СМУК

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. Абонемент на занятия:

- a. Метки реза с учетом установленных припусков под обрезку
- b. Цветовая палитра СМУК
- 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 СМУК
- 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 СМУК
- 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 айдентiku 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 СМУК
- 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 СМУК
- 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 «компоновка»

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 вырубки 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: 80х50 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 смонтирована 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. Блуды: 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: A4
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: CMYK
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, 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. 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 A2
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 A5
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 разверстки: 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
Итого		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