

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Магнитогорский педагогический колледж»



Автор: Шишова Е.С.



Учебное пособие

по подготовке к демонстрационному экзамену

профессия 54.01.20 «Графический дизайнер»

г. Магнитогорск
2021

Автор:

Шишова Е.С., преподаватель специальных дисциплин ГБПОУ «МПК»

Рецензент:

Дерябина Любовь Викторовна, преподаватель «МГТУ им. Г.И. Носова», кандидат педагогических наук, доцент каф. ПиЭММО

Данное учебное пособие разработано на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер». Предназначено для обучающихся 3-4 курсов для подготовки к демонстрационному экзамену. Содержит практические занятия для внеаудиторной работы по модулям демонстрационного экзамена. Даны методические рекомендации выполнения проектов в графических программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeInDesign, AdobeXD.

Дизайн обложки:

Завольская К.С., Дредитова А.А., Яицкая Е.В.

В обложке были использованы работы обучающихся:

Дредитова А.А., Бусарева А.Е., Завольская К.С., Яицкая Е.В.

Учебное пособие рассмотрено и одобрено на заседании кафедр технологических дисциплин (протокол № 4 от 14.12.2021г.), согласованы научно-методическим советом ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж» (протокол № 5 от 20.12.2021г.)

Содержание

1. Модуль 1. Фирменный стиль и элементы брендбука, логобука.....	4
1.1. Построение логотипа. Основные приемы в AdobeIllustrator.....	4
1.2. Построение паттерна.....	12
1.3. Создание фирменной папки.....	17
1.4. Структура брендбука,логобука. Примеры оформления брендбука и логобука.....	21
2. Модуль 2: Информационный дизайн и медиа.....	27
2.1 Разработка дизайна мобильного приложения.....	27
2.2 Анимированный логотип.....	34
3. Модуль 3: Многостраничный дизайн.....	36
3.1 Основные правила верстки.....	36
3.2 Пример верстки многостраничного издания по заданию демонстрационного экзамена.....	42
4. Модуль 4: Дизайн упаковки.....	58
4.1 Построение развертки упаковки в AdobeIllustrator.....	58
5. Рекомендуемая литература.....	67
6. Приложение.....	69

Модуль 1. Фирменный стиль и элементы брендбука, логобука

1.1 Построение логотипа. Основные приемы в AdobeIllustrator

Существуют различные тренды логотипов, с которыми можно ознакомиться в сети. Задача дизайнера создавать логотипы, придерживаясь современным трендам графики, на которые есть спрос. Но для начала необходимо освоить элементарное построение в программах для векторной графики. Для построения логотипа используется программы векторной графики, потому что это дает хорошее качество для печати (разрешение, цветовая палитра). Рассмотрим построение логотипа из простых элементов в программе AdobeIllustrator.

Перед работой в программе рекомендуется набросать эскиз логотипа, который может быть быстрым наброском. В данном случае был сделан эскиз логотипа «Хлебпром». Для удобства рисования можно поместить фотографию эскиза в документ, размером 100 на 100мм. Цветовая модель для документа – CMYK, разрешение 300dpi. Лучше всего строить логотип по сетке, которую можно включить, зайдя во вкладку «Просмотр» и нажать «Показать сетку» (CTRL+»). По эскизу видно, что логотип состоит из геометрических форм.

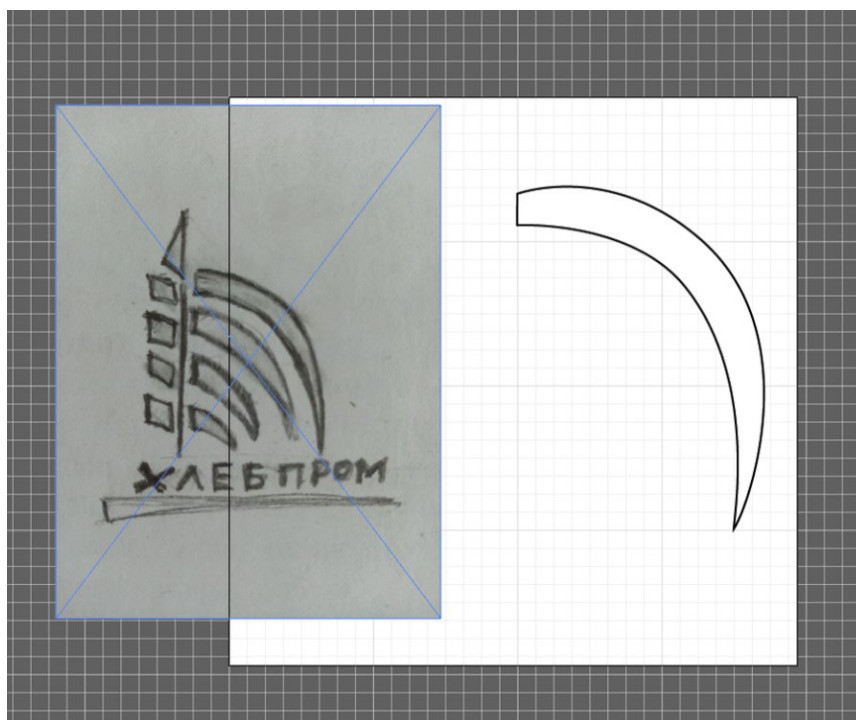


Рис. 1 Начало работы. Эскиз

Начнем рисование с первой дуги. Ее можно получить, наложив друг на друга два круга и на панели «Обработка контуров» вырезать один круг из другого и нажав

кнопку «Минус нижний слой» на данной панели. Получится «полумесяц», который можно трансформировать с помощью курсора до необходимой формы (как на эскизе) Рис. 2.

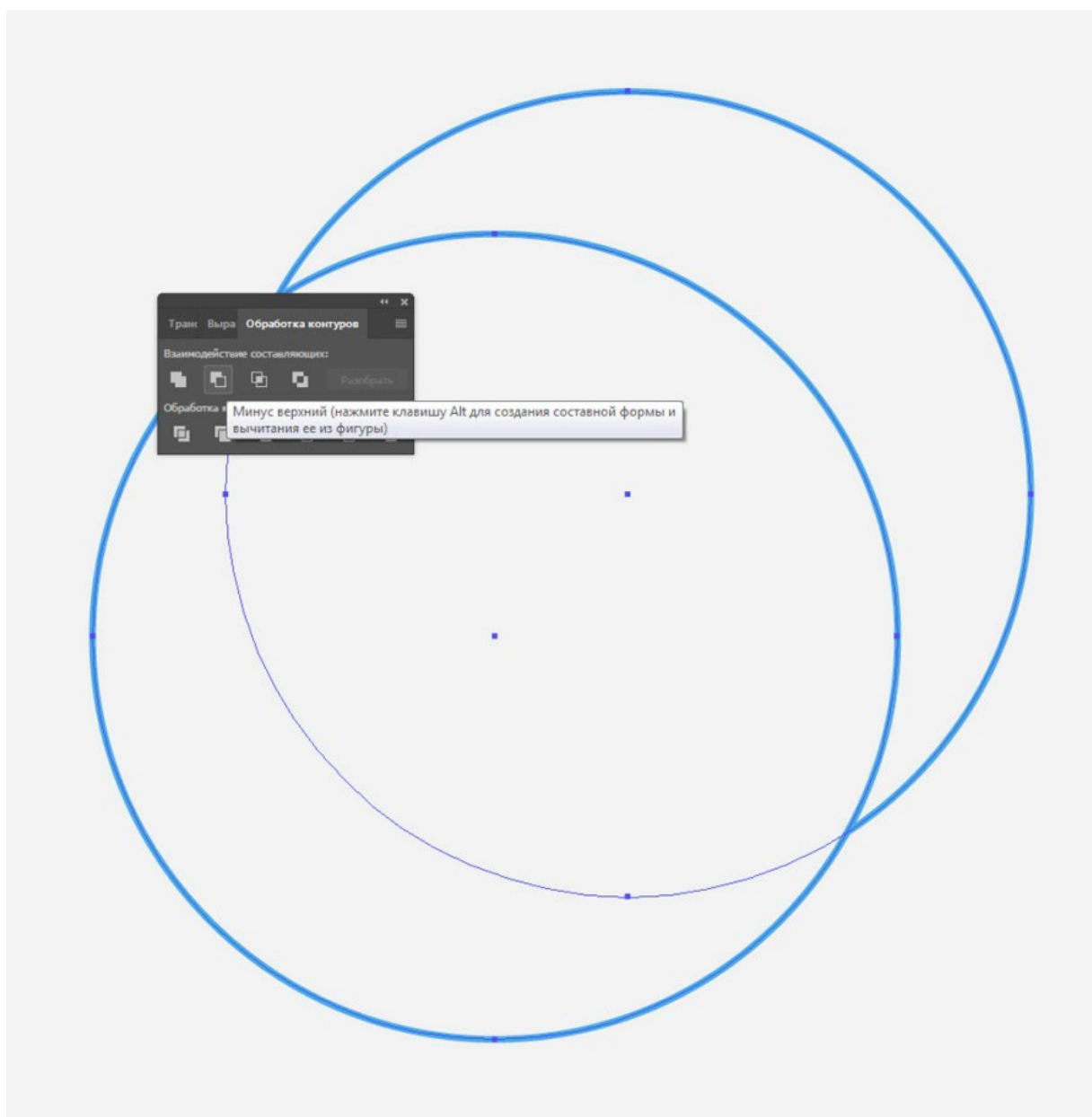


Рис. 2 Работа с фигурами

Необязательно каждый раз создавать заново круги и производить обрезку. Один элемент можно просто скопировать и вставить (CTRL+C, CTRL+V). Обратите внимания, что все точки стоят на сетке. Постепенно выравнивайте контур объектов (настройки точек, узлов).

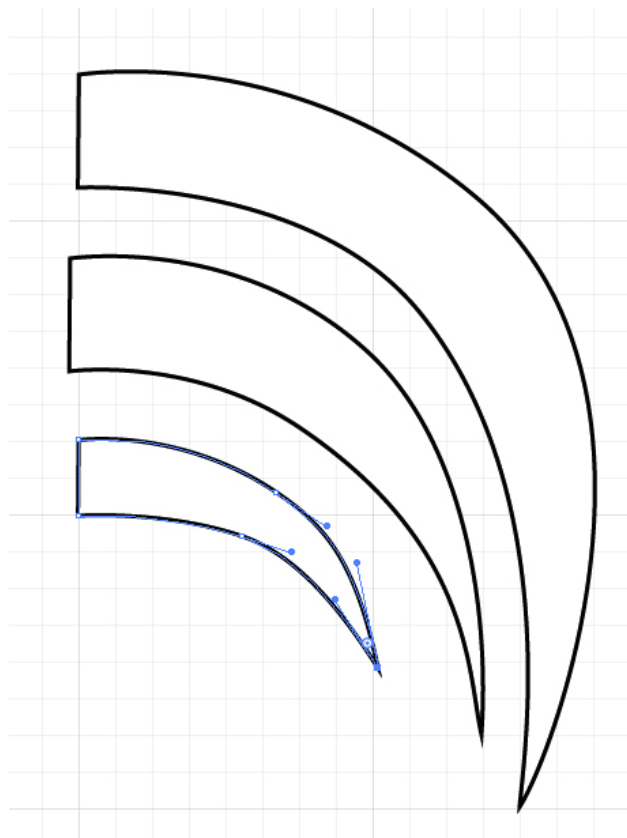


Рис. 3 Работа с точками

Дополнительные элементы, ромбы, которые имитируют колосок, были сделаны с помощью инструмента «Перо». Здесь главное помнить, что контур должен быть закрытым, тогда будет применяться заливка.

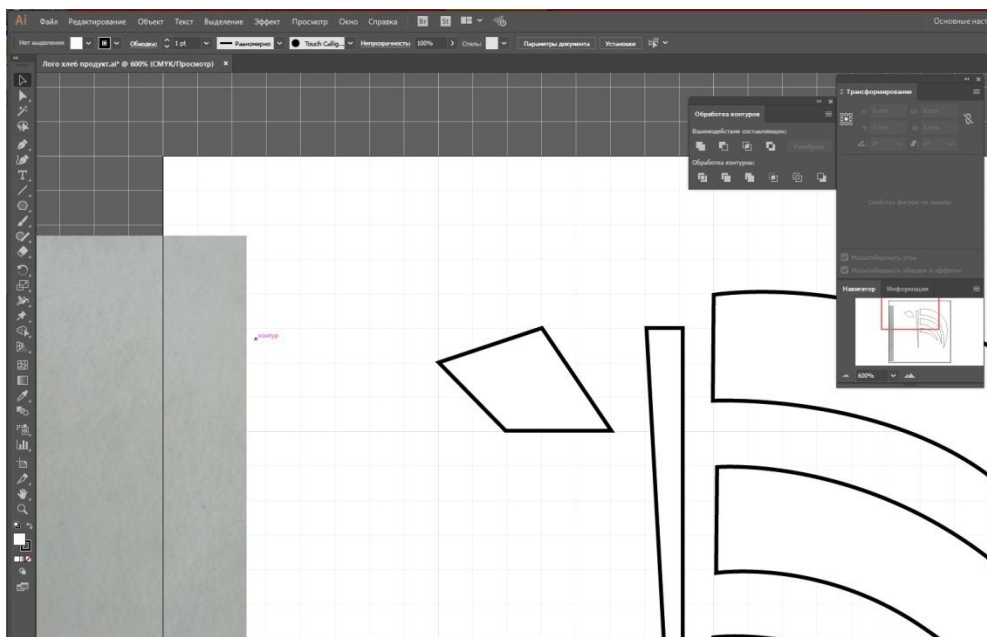


Рис. 4 Работа с фигурами

Построение логотипа требует постоянной работы над улучшением формы деталей и определения расположения по сетке. В данном случае было заметно при построении, что «дуги» и ромбы сильно подскочили вверх.

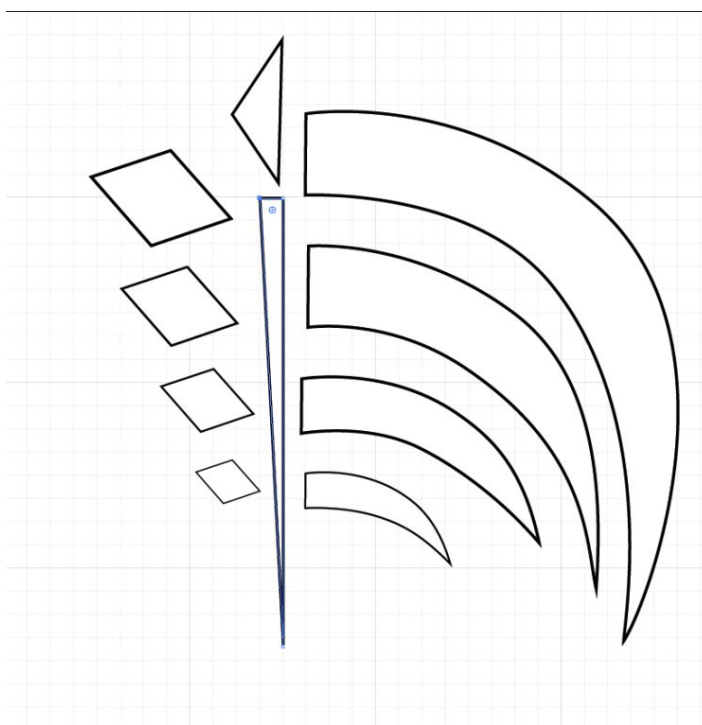


Рис. 5 Общая форма логотипа

Поэтому элементы были смещены ниже. Далее необходимо продумать расположение «дискриптора» (название компании в логотипе). Надпись «Хлебпром» было размещена по ширине изображения логотипа с помощью функции «Текст» и «Разогнать заголовок».



Рис. 6 Логотип

Полученный макет логотипа можно сделать заливкой с помощью инструмента «Градиент» (G). Можно скопировать элементы, залить темным оттенком коричневого, поместить слой с копией на низ во вкладке «Слои». Чтобы сделать заливку у дескриптора «Хлебпром», надо выделить все и правой клавиши мыши вызвать панель, в которой выбираем «Преобразовать в кривые». Применяем «Градиент» (G) для букв.

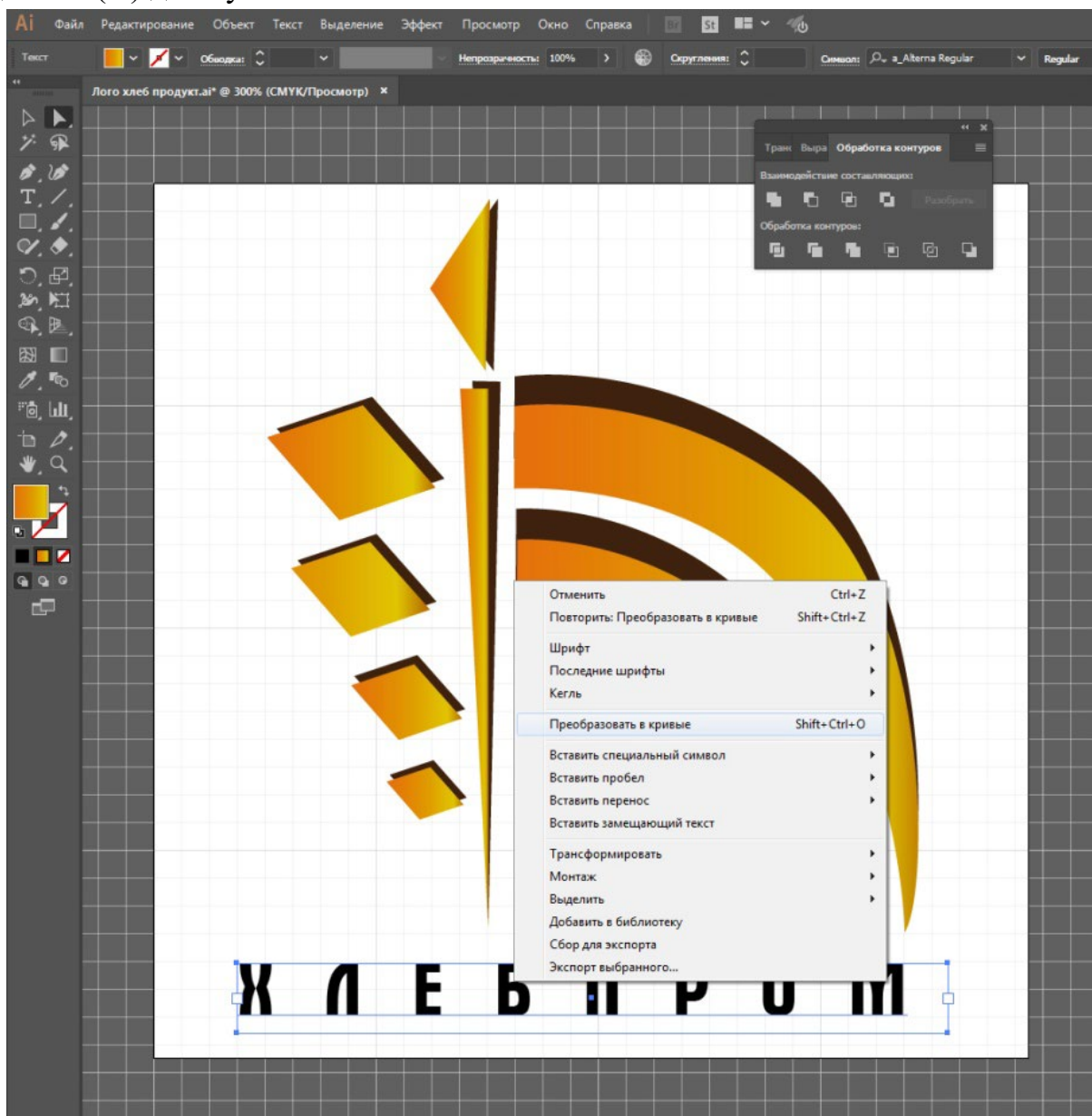


Рис. 7 Функция «Преобразовать в кривые»

В итоге получился логотип с градиентной заливкой для пищевой промышленности. Сетку можно отключить в той же вкладке «Просмотр». Полученный результат можно сохранить в формате JPG, PNG через «Файл»- «Экспорт»- «Экспортировать как». Для того, чтобы сохранить в кривых в формате EPS или PDF надо выбрать «Файл» - «Сохранить как».



Рис. 8 Итог работы

Основным инструментом для разработки логотипа является функция «Обработка контура» (Вкладка «Окно», «Обработка контуров»). При одновременном объединении фигур можно получить форму логотипа. Редактируется форма логотипа по точкам с помощью инструмента «Перо» на панели инструментов.



Рис. 9 Панель обработка контуров

Цвета выбираются в панели «Образцы». Основная заливка фигур и контур фигур расположены в верхнем левом углу. Можно вызвать панель образцы для заливки на панели задач «Окно» - «Образцы». Удобно выбрать цвета под различные модели (CMYK, RGB, Pantone) в библиотеке в окне «Образцы»

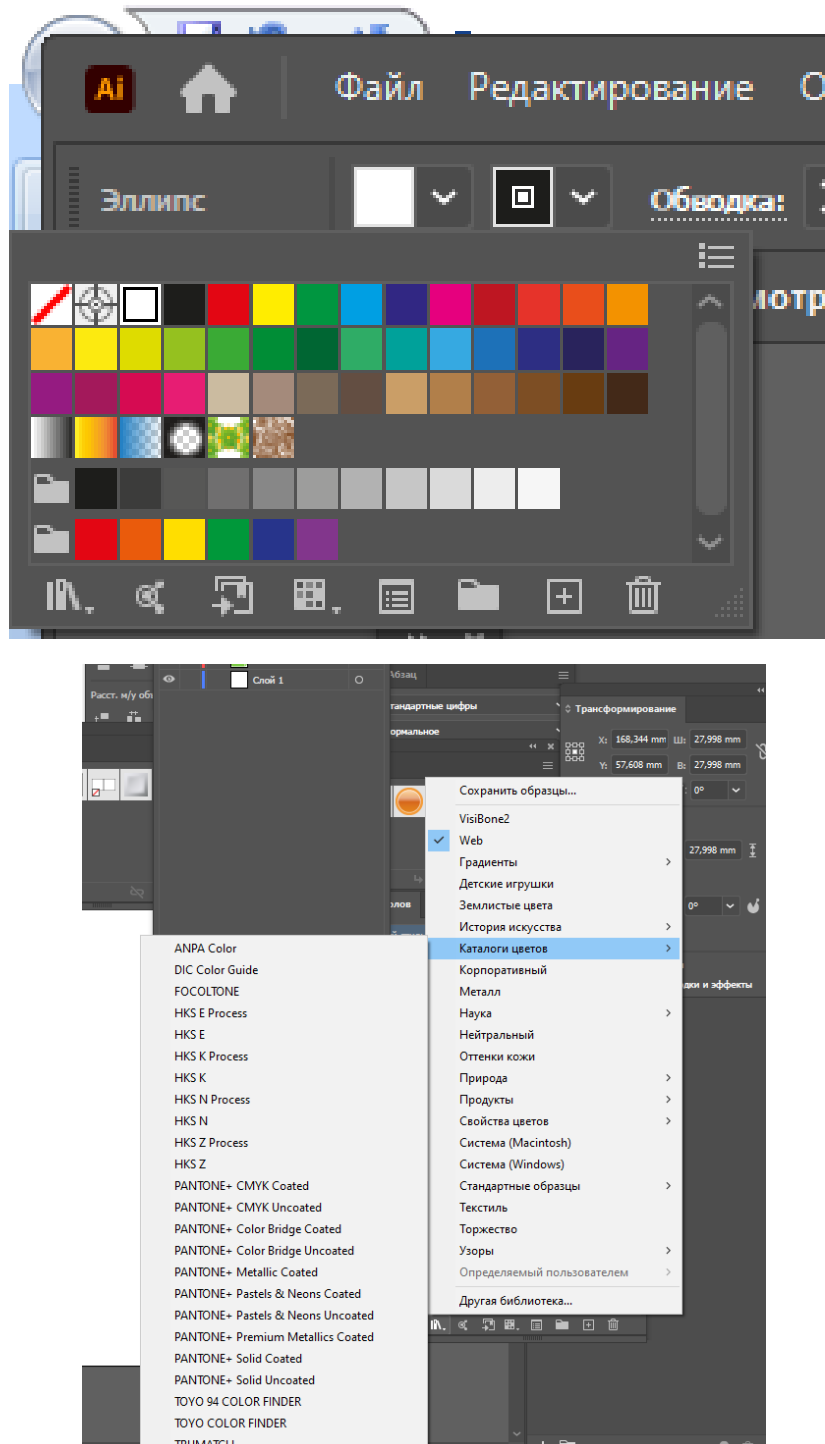


Рис. 10 Выбор цветовой палитры

В палитре «Web» располагаются цвета модели RGB (для интернета), во вкладке «Каталоги цветов» располагается палитра Pantone (для печати). CMYK

раскладка располагается изначально по умолчанию. При выполнении заданий Модуля 1 «Фирменный стиль и корпоративный дизайн» в демонстрационном экзамене необходимо разработать логотип в разных цветовых моделях (CMYK, RGB, PANTONE). Важно: каждая деталь логотипа и контур должны быть строго окрашены в одну цветовую модель. Если один элемент будет отличаться, баллы на экзамене не проставляются (ошибка). PANTONE помечается программой квадратом с белым уголком.

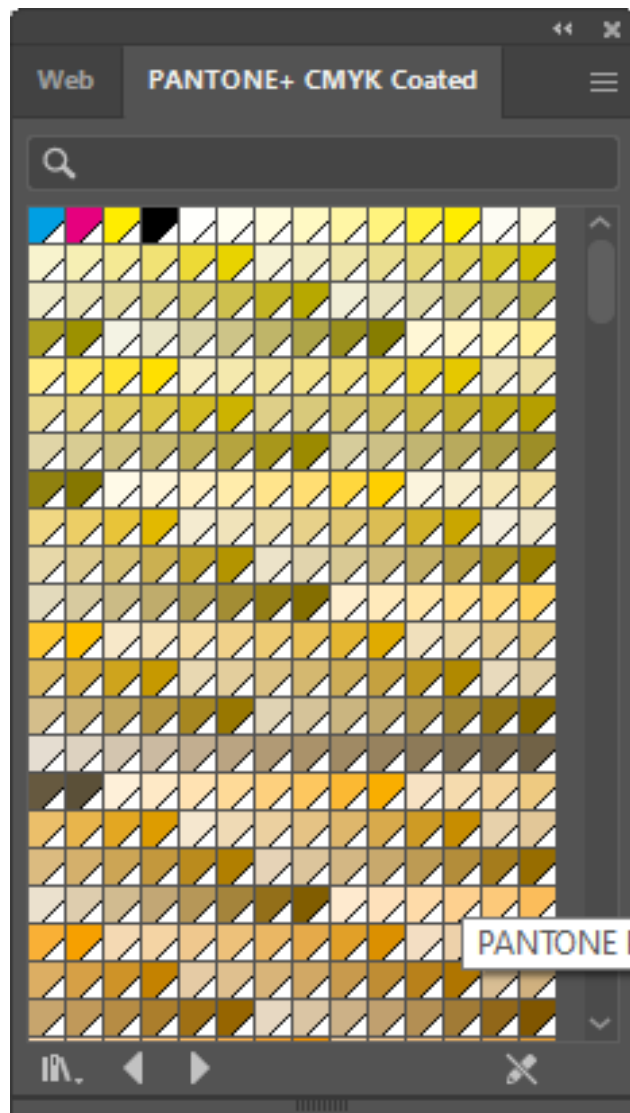


Рис. 11 Цветовая палитра PANTONE

1.2 Построение паттерна



Рис. 12 Пример паттерна

Паттерны – это небольшие элементы изображения, которые при составлении друг с другом образуют бесконечный узор без видимых границ. В графическом дизайне паттерн, он же узор, используется как декоративный элемент для узнаваемости бренда или фирмы. Паттерны могут располагаться на носителях фирменного стиля, таких как: фирменная папка, футболка, визитка, фирменная одежда, сувенирная продукция. Такой фирменный узор легко создается в программе AdobeIllustrator. Можно использовать графический планшет или простые геометрические фигуры. Но сначала лучше продумать эскиз фрагмента узора. Как только есть набросок на заданную тему, можно приступать к работе в программе.

1. Создаем новый документ со следующими значениями: высота – 50 мм, ширина 250 – 200мм. Нажав на дополнительные настройки при создании документа можно выбрать цветовую модель CMYK и RGB по необходимости в соответствии с техническим заданием. Выбираем CMYK и разрешение 300dpi. Нажимаем «Создать документ».

2. В полученный документ переносим фотографию эскиза. Рассмотрим создание паттерна для пищевой промышленности. В эскизе нарисованы хлеб и колосок пшеницы. Попробуем отрисовать данные изображения с помощью графического планшета. Для того чтобы нарисовать поверх эскиза необходимо создать новый слой в панели «Слой».

3. Далее выбираем инструмент «Кисть» - «Кисть клякса», которой удобно делать рисунок на графическом планшете. Мы можем сделать настройку кисти, кликнув на нее два раза на панели инструментов (характерно для всех инструментов в AdobeIllustrator). Можно поставить следующие настройки кисти-кляксы (рис.7):

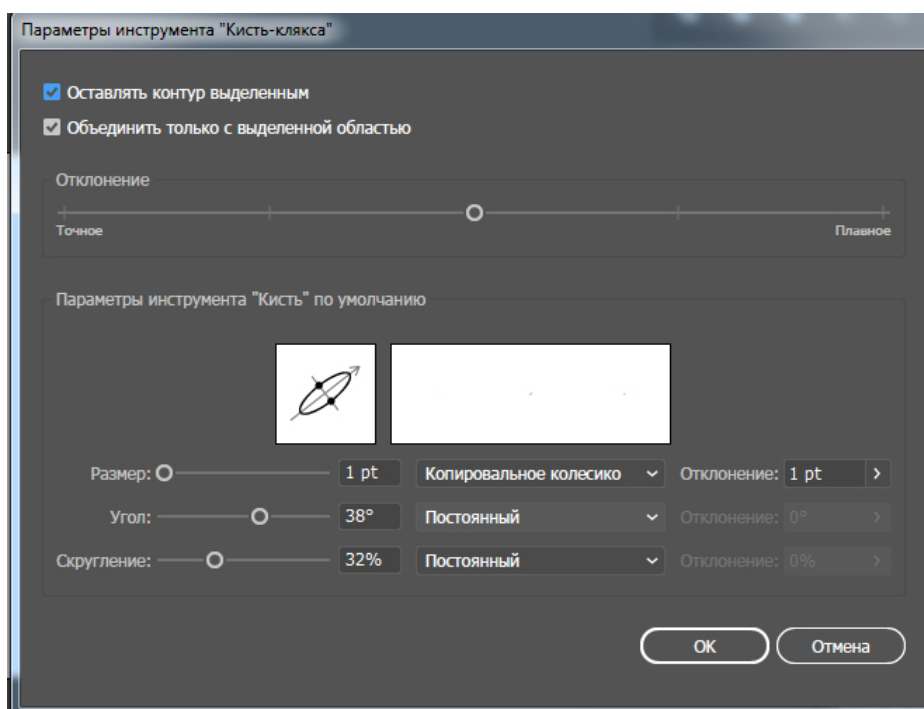


Рис. 13 Настройка «Кисти-кляксы»

4. Используя графический планшет, необходимо плавно проводить линии по эскизу, желательно замыкать контур элементов, из которых состоит изображение-рисунок. Это нужно если вы хотите сделать внутреннюю заливку рисунка. В данном уроке сделаем изображения из одного контура, который необходимо править для более привлекательного рисунка. Когда обвели эскиз, то поправляете абрис с помощью настроек точек на панели задач (вверху). Удалить точку можно инструментом «Перо-» или клавишей «Delete». Точку показываете курсором. На рис. 2 инструменты выделены. Задача – получить плавный и красивый контур. Кнопки настроек точек (узлов) появляются когда выделяем точку!

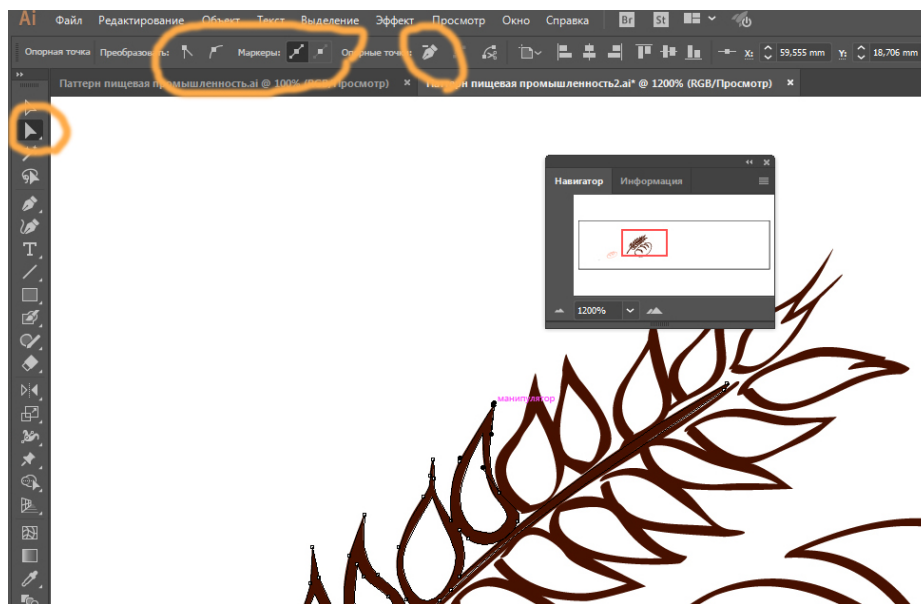


Рис. 14 Работа с контуром

5. После того как поправили контур, можно выделить колосок, войти во вкладку «Объект» и «Сгруппировать». Рисунок сгруппирован, можно его скопировать (CTRL+C) и вставить (CTRL+V). Получился второй колосок для паттерна, который мы отразим по горизонтали с помощью инструмента..., который находится на панели инструментов. В итоге у нас получился фрагмент паттерна (Рис.9). Если есть желание, можно сделать заливку внутри контура.

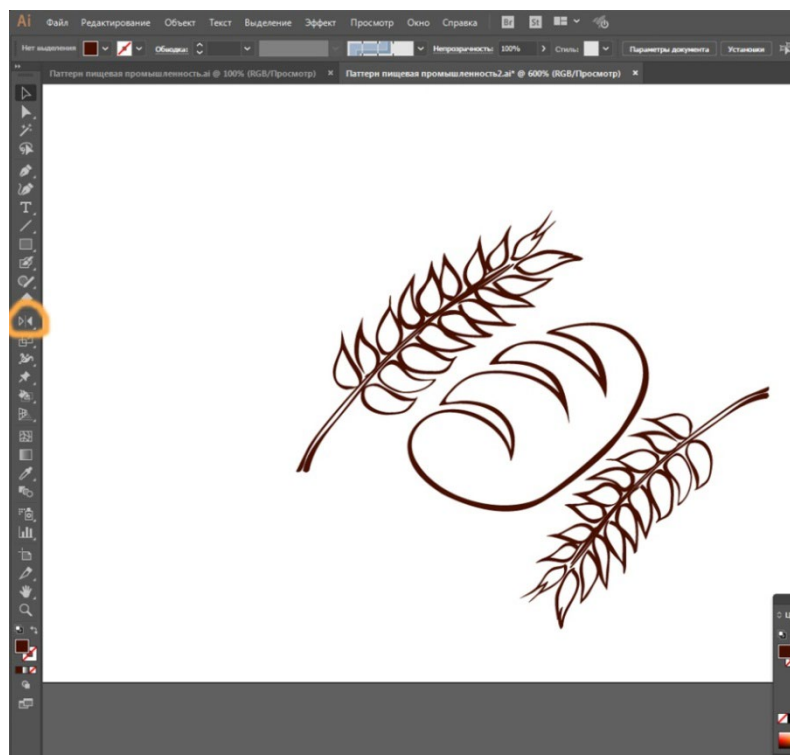


Рис.15 Фрагмент паттерна

6. Получившийся фрагмент, как и ранее, группируем («Объект» и «Сгруппировать»). И уменьшаем его размер, так как это будет только часть паттерна. При большом размере фрагмента не всегда получается закомпоновать несколько фрагментов в одну полосу, теряется целостность узора. Масштаб можно посмотреть на Рис. 10. Далее выбираем вкладку «Объект», «Узор», «Создать».

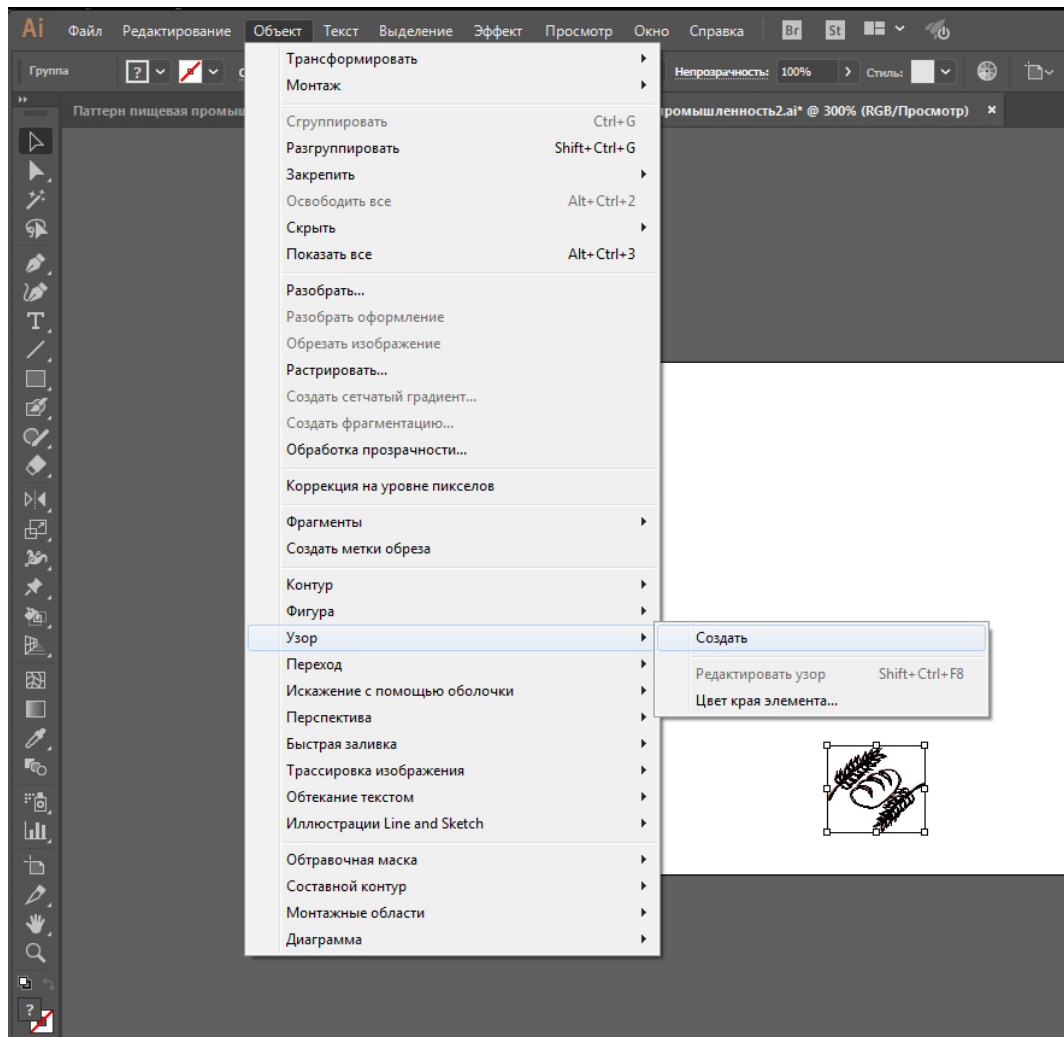


Рис. 16 Масштаб

7. Таким образом, мы зашли в окно «Параметры узора», где можно формировать копии фрагмента паттерна по типам. На рисунке ниже можно выбрать тип и количество копий. Можно выбрать различные виды наложения. После выставления различных вариантов настроек, полученный паттерн мы можем наблюдать в окне «Образцы», что дает нам использовать данную разработку узора в любом документе для нанесения на носителях фирменного стиля.

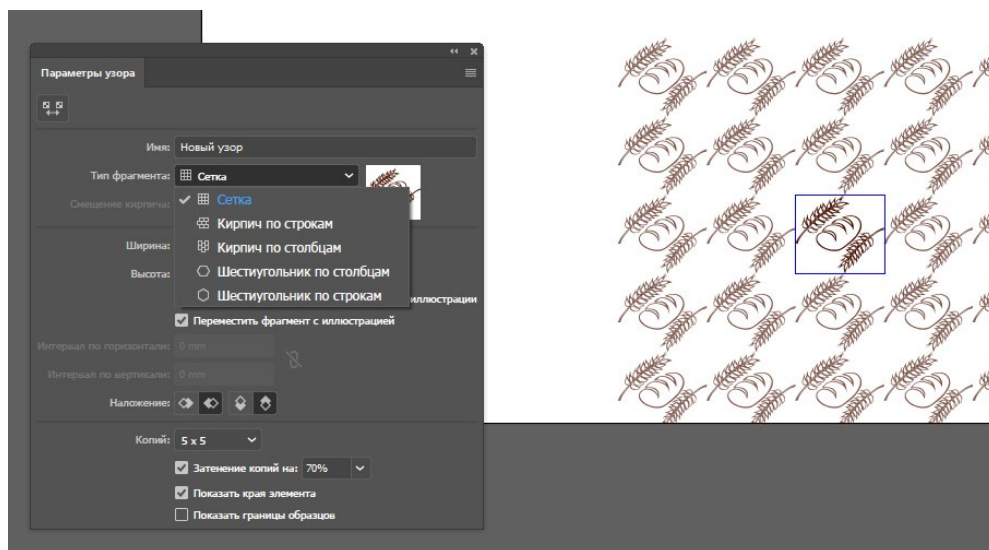


Рис. 17 Параметры узора

8. Чтобы замостить всю рабочую область документа необходимо начертить прямоугольник 200мм на 50 мм и выбрать в окне «Образцы» созданный паттерн. Узор должен заполнять весь лист. Полученное изображение можно сохранить в нужном формате по техническому заданию или сразу разместить паттерн на фирменной папке (смотри тех. задание на экзамене).

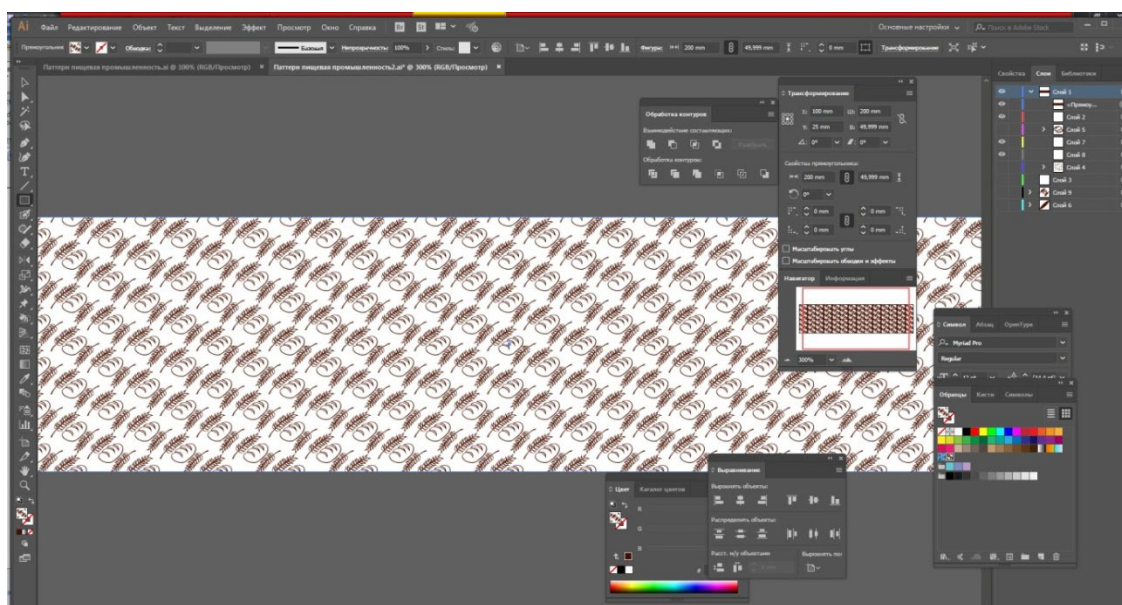


Рис.18 Итоговый вариант

Совет: можно в квадрате нарисовать часть орнамента и просто перенести в окно «Образцы». Узор создается программой автоматически. Выполнить редактирование узора как в алгоритме выше (Рис.11).

1.3 Создание фирменной папки

На демонстрационном экзамене может быть задание «Построение развертки папки для фирменного стиля». Нужно нарисовать развертку, разместить на А3 формат. Рассмотрим пример построения папки в AdobeIllustrator.

Размер бумаги для папки выставляем 515 на 365 мм, так как папка должна быть больше, чтобы входили листы А4. Если необходимо поменять размер листа (изменение в тех. задании на экзамене, изменение размера бумаги на производстве), то необходимо зайти в «Окно» и выбрать «Монтажные области».

1. Рисуем квадрат 440 на 302 мм.

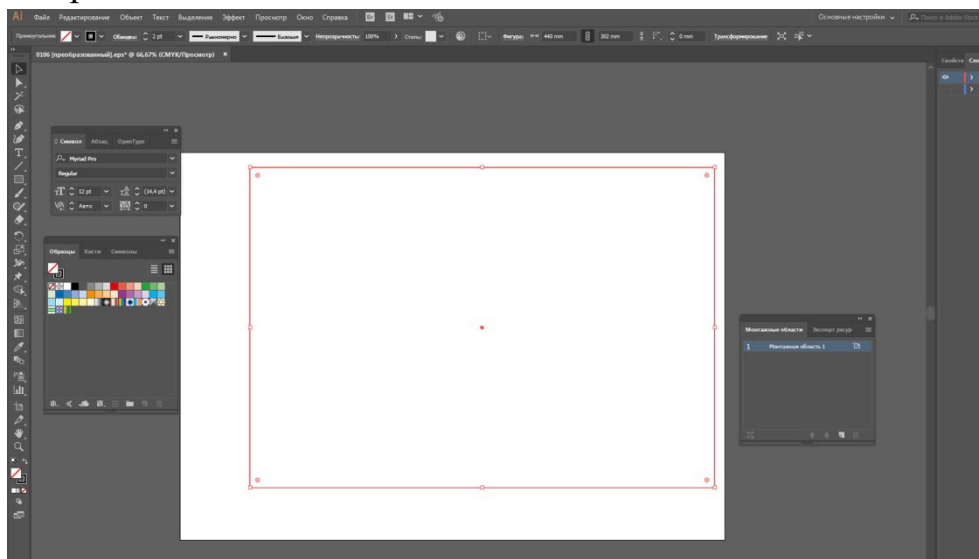


Рис.19 Начало работы

2. Для точных размеров *сгиба папки* включаем линейки (Просмотр-Линейки-Показать линейки) и сетку (Просмотр-показать сетку).

3. Отмеряем расстояние. Слева будет 5 мм для фальца (сгиба). Для этого строим квадрат 5 на 5 мм (отключаем у него контур), ставим его на одну вертикальную направляющую с левым краем квадрата. Проводим направляющую.

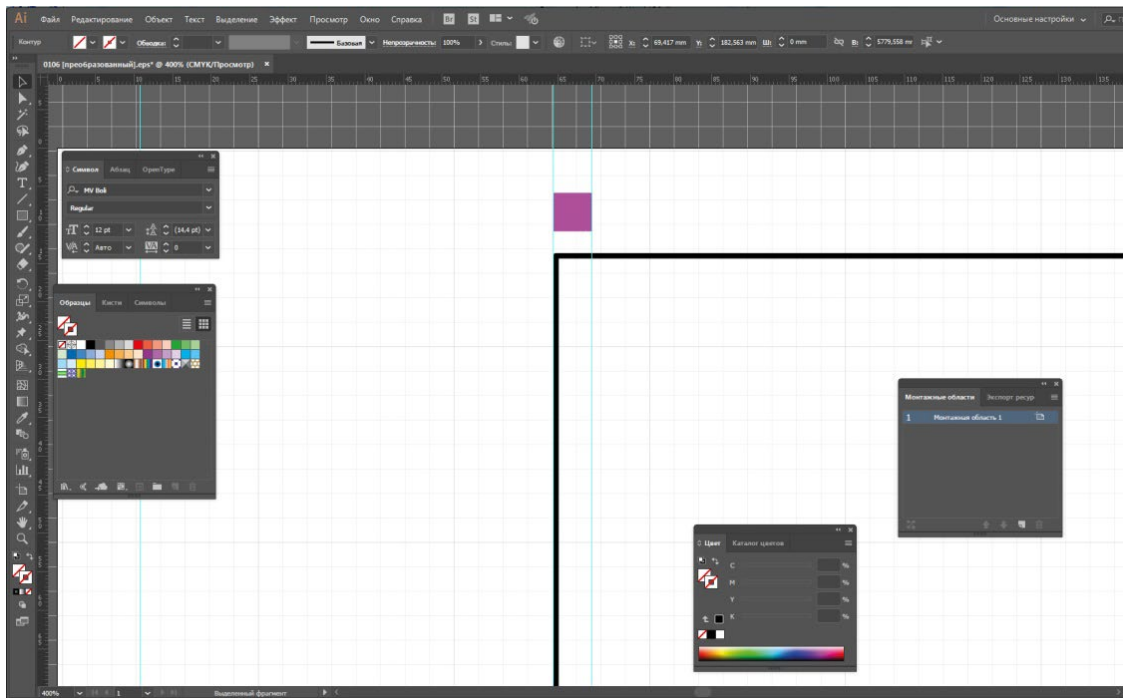


Рис.20 Квадрат 5 мм для фальца (сгиба)

4. Далее рисуем квадрат 55 на 55мм. Ставим его к левому краю квадрата.

Проводим направляющую. Должно получиться как на рисунке:

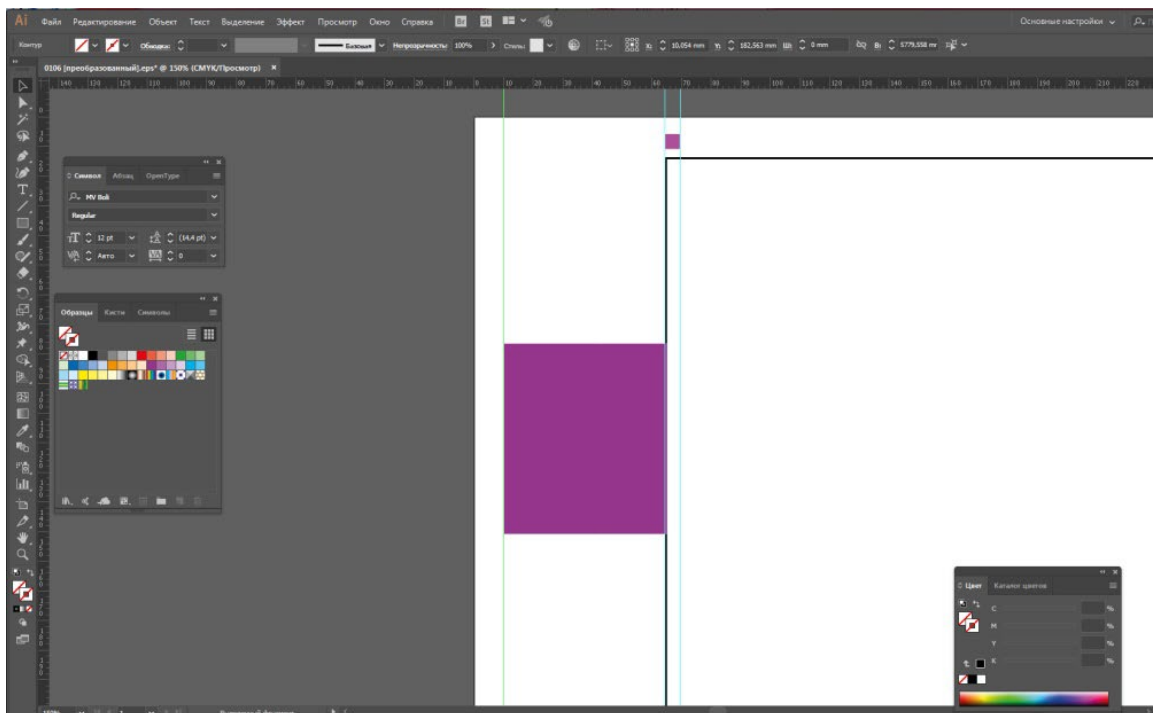


Рис.21 Построение

5. Теперь рисуем полосу высотой с основным прямоугольником папки и шириной 55 мм. Ставим его в направляющие, которые отмеряли расстояние сгиба и левого края.

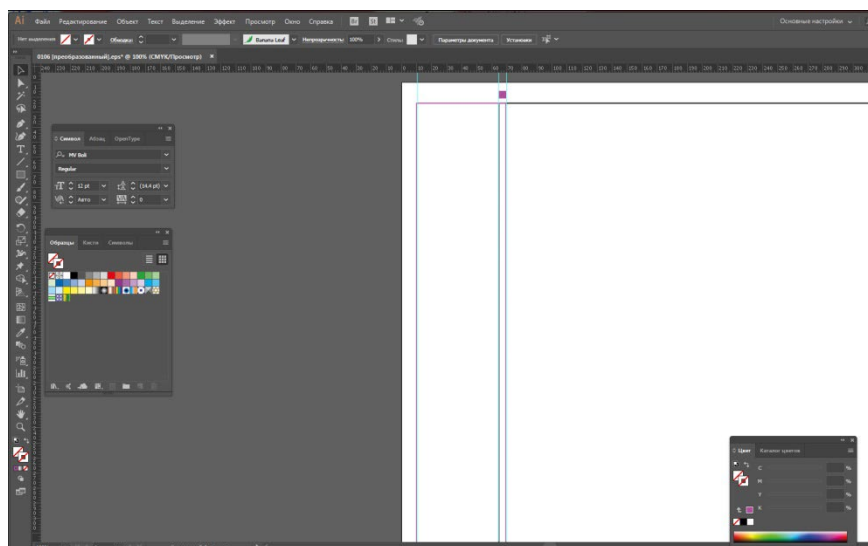


Рис.22 Построение

6. Необходимо сделать 5 мм под фальц в середине папки. Для этого рассчитываем ширину одной стороны папки. Ширина прямоугольника папки – 440 мм. Слева 5 мм уже есть фальц, значит из 440 вычитаем 10 мм (5 мм слева фальц и 5 мм посередине) и делим на 2. $(440 - 10) : 2 = 215$ мм. Получится 215 мм.

7. Строим два прямоугольника по 215 мм, ставим их к краям главного прямоугольника и посередине проводим две направляющие под фальц, который получается 5 мм. Прямоугольники можно удалить.

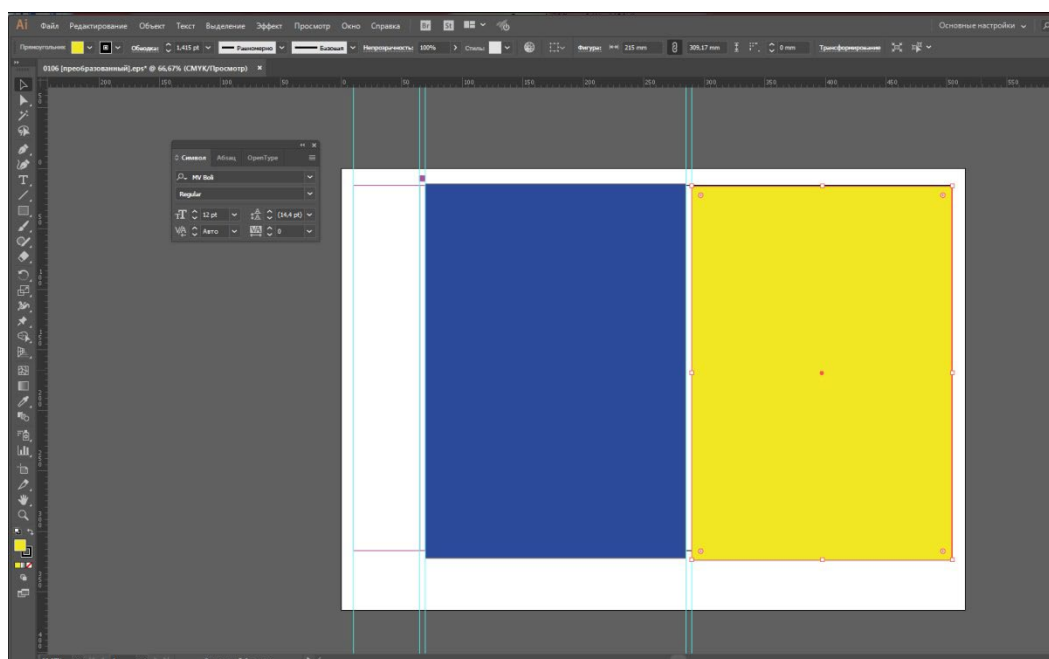


Рис.23 Построение развертки

8. Внизу аналогичным образом делаем загиб с фальцем 5мм. Если есть необходимость, можно сделать скругление у загиба папки. Для этого выбираем

верхний угол слева. Выбираем точку с помощью инструмента «Прямое выделение» и вверху на панели задач в окошке «Скругления» задаем 40 мм.

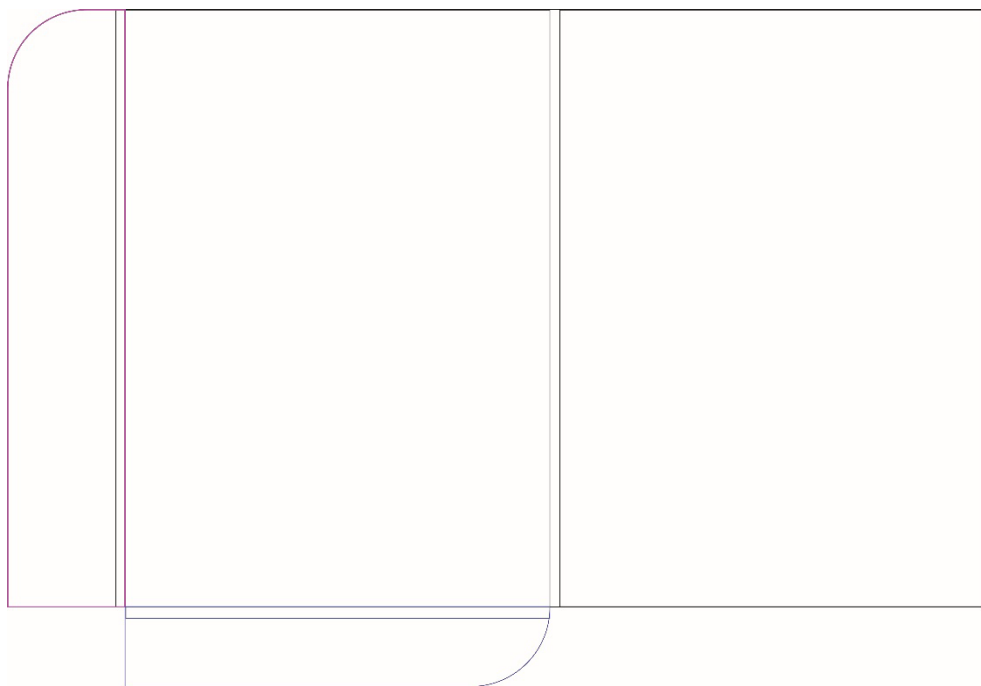
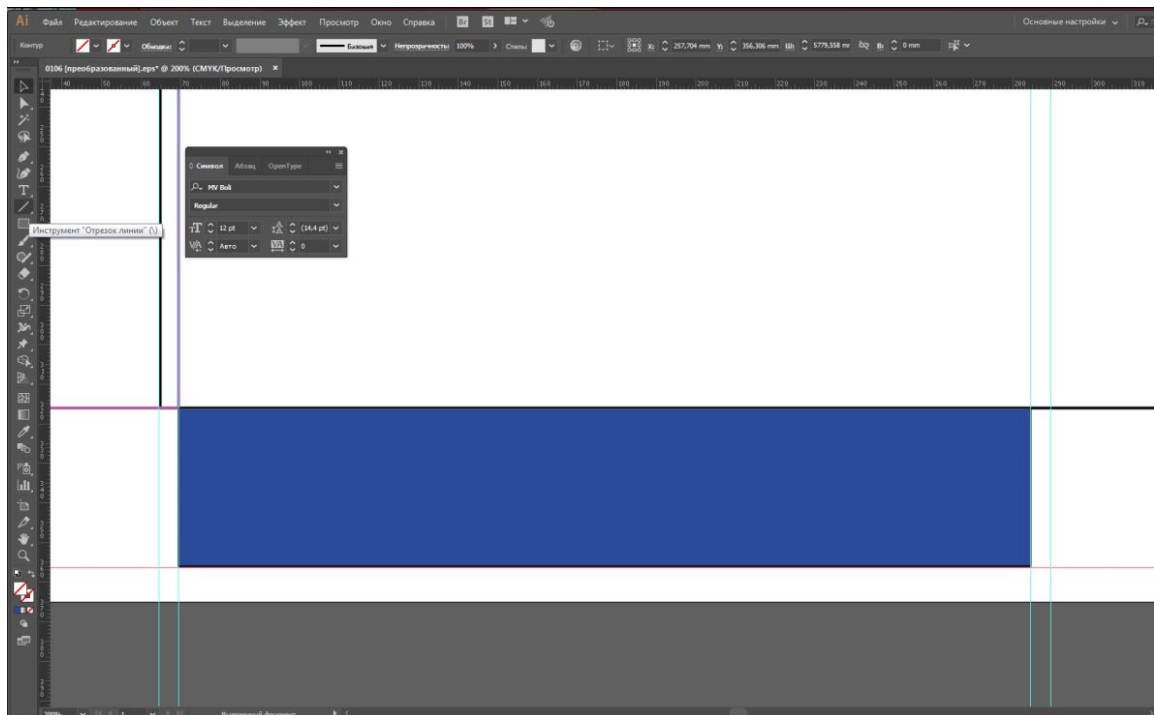


Рис.24 Итоговая развертка

Для того чтобы все детали были объединены, необходимо выделить все объекты. В окне «Обводка контуров» нажать «Разделение».

На полученной развертке можно разместить паттерн, логотип, фотографии, выходные данные фирмы (согласно тех.заданию экзамена). Паттерн можно

разместить ближе к сгибу или заполнить развертку полностью. Главное – придерживаться контрастного сочетания (темное на светлом или светлое на темном). Помнить о читабельности текста, который будет располагаться на паттерне. Фотографии можно размещать в геометрических фигурах. Необходимо сделать правильную композицию из элементов, которые располагаются на папке (паттерн, логотип, фотографии, выходные данные фирмы).

1.4 Структура брендбука, логобука.

Примеры оформления брендбука и логобука

Основным заданием Модуля 1 является разработка брендбука и логобука, их элементов. Книга-путеводитель **бренда** или **брендбук** (англ. brandbook) — официальный документ компании, в котором описывается концепция **бренда**, атрибуты **бренда**, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

Брендбук в классическом смысле — это объёмный документ, в который входят:

- информация о философии бренда, его история, миссия и позиционирование;
- название бренда с вариациями, слоган, руководство по внутренним и внешним коммуникациям, tone of voice;
- коллекция элементов корпоративного стиля и правила их применения.

Цель брендбука — поддерживать имидж бренда и систематизировать все его составляющие, и идеологические, и визуальные. Это рабочий инструмент сотрудников компании (в первую очередь штатных дизайнеров, а также маркетологов, PR-службы, HR-департамента) и подрядчиков (фрилансеров, студий и агентств, которые создают для компании дизайн продуктов и рекламу).

Для логотипа и фирменного знака обязательно указывают:

- допустимые и недопустимые действия — например, запрет изменять пропорции;
- охранное поле — минимальное расстояние от логотипа или знака до других элементов дизайна;
- предпочтительный фон;
- подходящую среду для размещения.

Для **фирменных шрифтов** рекомендации касаются основной гарнитуры, возможных шрифтовых пар и вариантов начертаний: какие следует использовать в основном тексте, заголовках и подзаголовках.

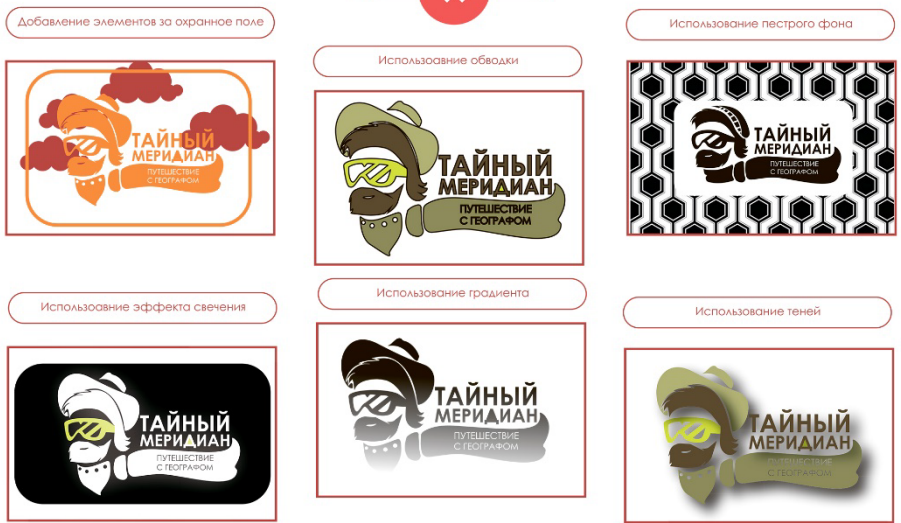
Фирменные цвета в брендбуке могут быть разделены на основные и дополнительные, а также градиенты. Инструкции будут регламентировать их сочетания.

В брендбуке также размещается интерьер и фирменная одежда сотрудников с фирменными цветами и адейтикой, паттерном.

Интерьер выполняется в программе Adobe Photoshop с разработанными элементами (логотип, паттерн) в Adobe Illustrator.

Более узкий вариант брендбука считается логобук, в котором представлены только варианты логотипов с правильным построением. Рекомендуется горизонтальная ориентация монтажной области файла Adobe Illustrator для компоновки элементов брендбука и логобука. Далее представлены пример разработки страниц логобука (Ишмаматьева Алексея) с учетом сдвига по горизонтали, выставлены метки реза, проведен спуск полос.

НЕ ДОПУСКАЕТСЯ
X



Чёрно-белый и выворотка на черном фоне варианты логотипа



Схема охранного свободного поля логотипа



Рис.25 Пример логобука, стр.1-8



Рис.26 Пример логобука, стр.4 -5

Два варианта монохромного инвертированное отображение логотипа на фирменном цвете СМЭК



Упрощенная версия логотипа



Рис.27 Пример логобука, стр.3-6



RU

EN



Правила построения логотипа



Логотип должен быть вписан в прямоугольник. Дискриптор с названием находится ровно по пунктирной линии с персонажем, как показано сверху. Допускается выход у буквы «и» выход краткой за пределы границы, или же пересекать её.



НЕ ДОПУСКАЕТСЯ

Искажение отдельных элементов



Вращение логотипа в целом



Растягивание логотипа в целом



Изменение расположения отдельных элементов



Вращение отдельных элементов



Смещение отдельных элементов



Рис.28 Пример логобука, стр.2-7

Модуль 2: Информационный дизайн и медиа

2.1 Разработка дизайна мобильного приложения

В заданиях Модуля 2 содержатся задания по разработке однолистовых печатных изданий, носителей наружной рекламы (плакат, листовка, баннер, ролл-апп, ситилайт), интерактивных баннеров и pdf-опросников, а также страниц мобильного приложения в программе AdobeXD. Рассмотрим подробно программу AdobeXD.

AdobeXD — это кроссплатформенное решение от Adobe, предназначенное для создания прототипов мобильных приложений и веб-сайтов.

Создание прототипа интерфейса мобильного приложения может понадобиться в следующих случаях:

- наглядная демонстрация идей и бизнес процессов;
- поиск логических дыр в системе;
- предварительная подготовка к этапу дизайна (формализация требований);
- UX дизайн, тестирование и оптимизация.

Условно прототипы можно разделить на несколько групп по уровню детализации:

- Схема переходов между основными экранами системы;
- набросок основных элементов управления на некотором экране или его части;
- Прототип экрана (набор рисунков), отображающий все возможные состояния объектов в данном контексте ;
- Прототип экрана, учитывающий особенности операционной системы и привычки пользователей;
- Ссылочный прототип, позволяющий перемещаться между экранами (состояниями экранов) путём нажатия на элементы управления;
- Логический прототип, позволяющий работать с переменными, вводить данные и выполнять простейшие операции;
- Прототип системы, имеющий упрощённый или урезанный функционал в сравнении с финальной версией.

- Вышеизложенные группы описаны в порядке увеличения затрат на разработку прототипа. В зависимости от задачи для которой разрабатывается прототип, выбирается степень его детализации и соответственно инструмент.

Прототип — средство быстрой визуализации вашей идеи. Его можно показать заказчику или пользователю. Вместо рисунков на бумаге создают прототип, который может выглядеть как набор экранов или даже максимально походить на мобильное приложение, где кнопки нажимаются, а переходы переходятся.

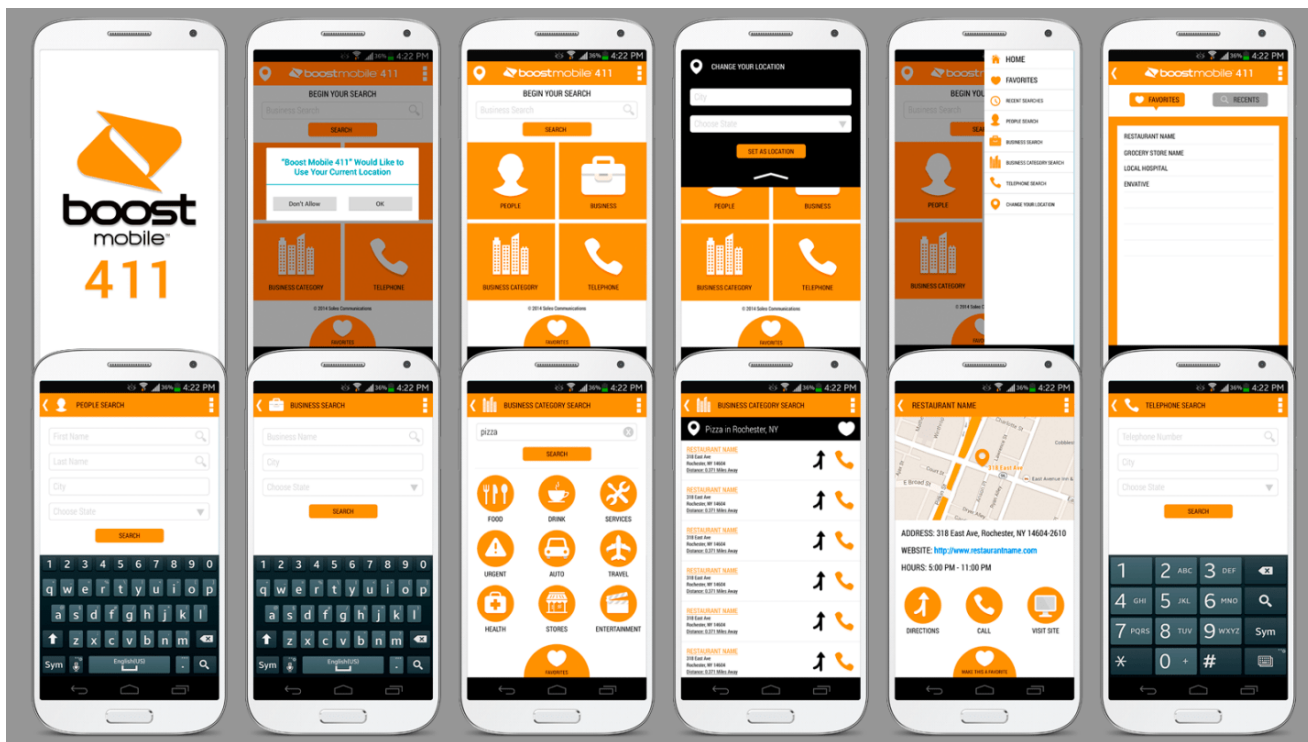


Рис.29 Пример прототипов

Интерфейс AdobeXD похож на интерфейс программы Figma. Здесь можно выбрать модель телефона, планшета или формат сайта для прототипирования.

Далее рассмотрим интерфейс и уделим внимание ключевым настройкам прототипа по демонстрационному экзамену.

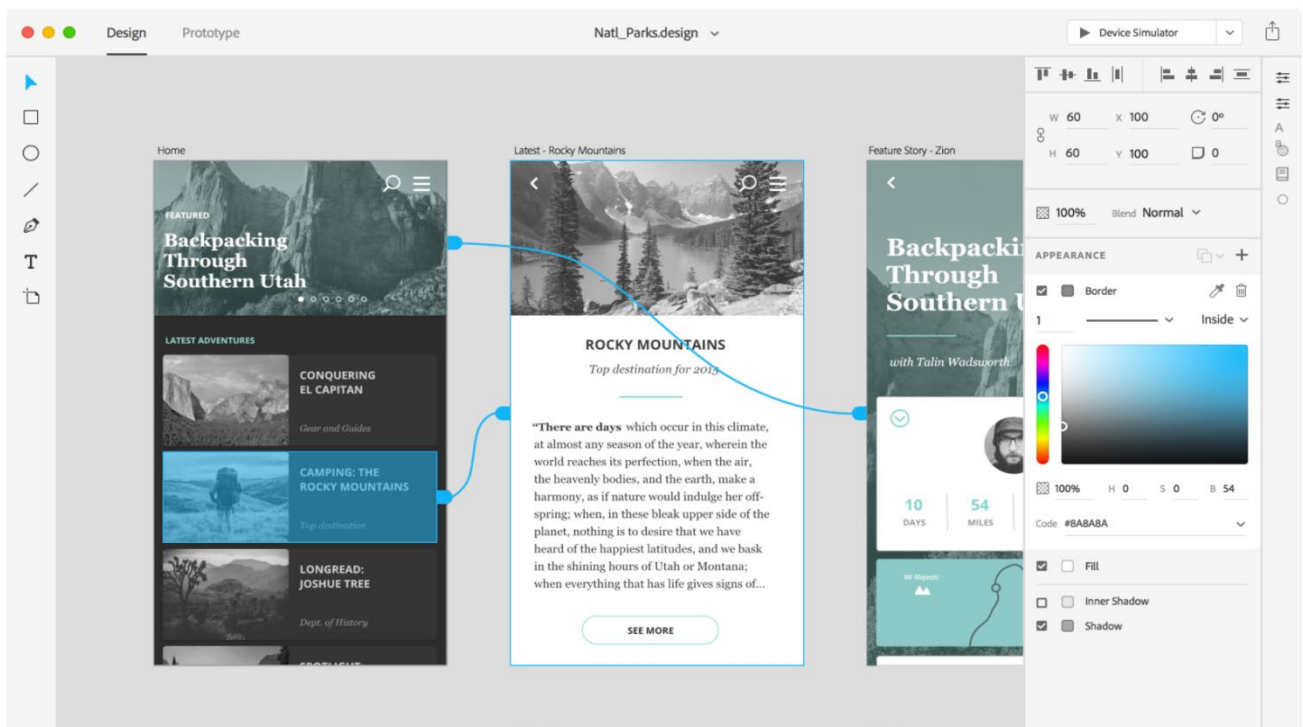


Рис.30 Интерфейс программы AdobeXD

1.Создание файла XD показано на Рис. 23. Необходимо выбрать размер или модель телефона согласно заданию проекта задач демонстрационного экзамена. Как правило (на экзамене) вводятся размеры в пикселях во вкладке «Пользовательский».

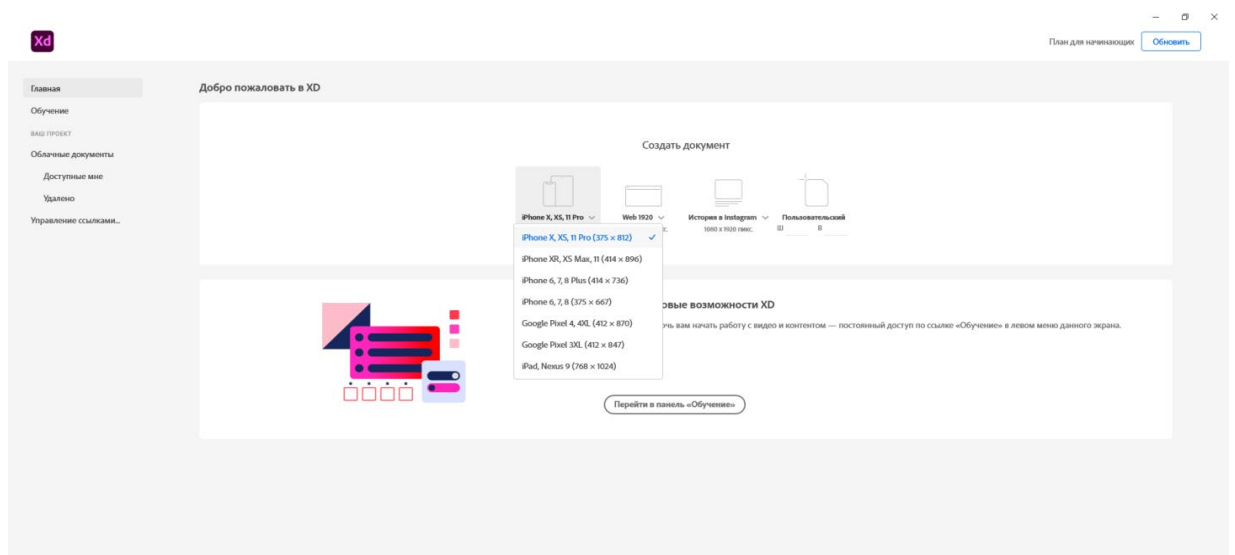


Рис.31 Создание файла

Работать в программе можно как на английском, так и на русском языке. На экзамене перед началом работы можно установить или сменить язык программы (Рис.24).

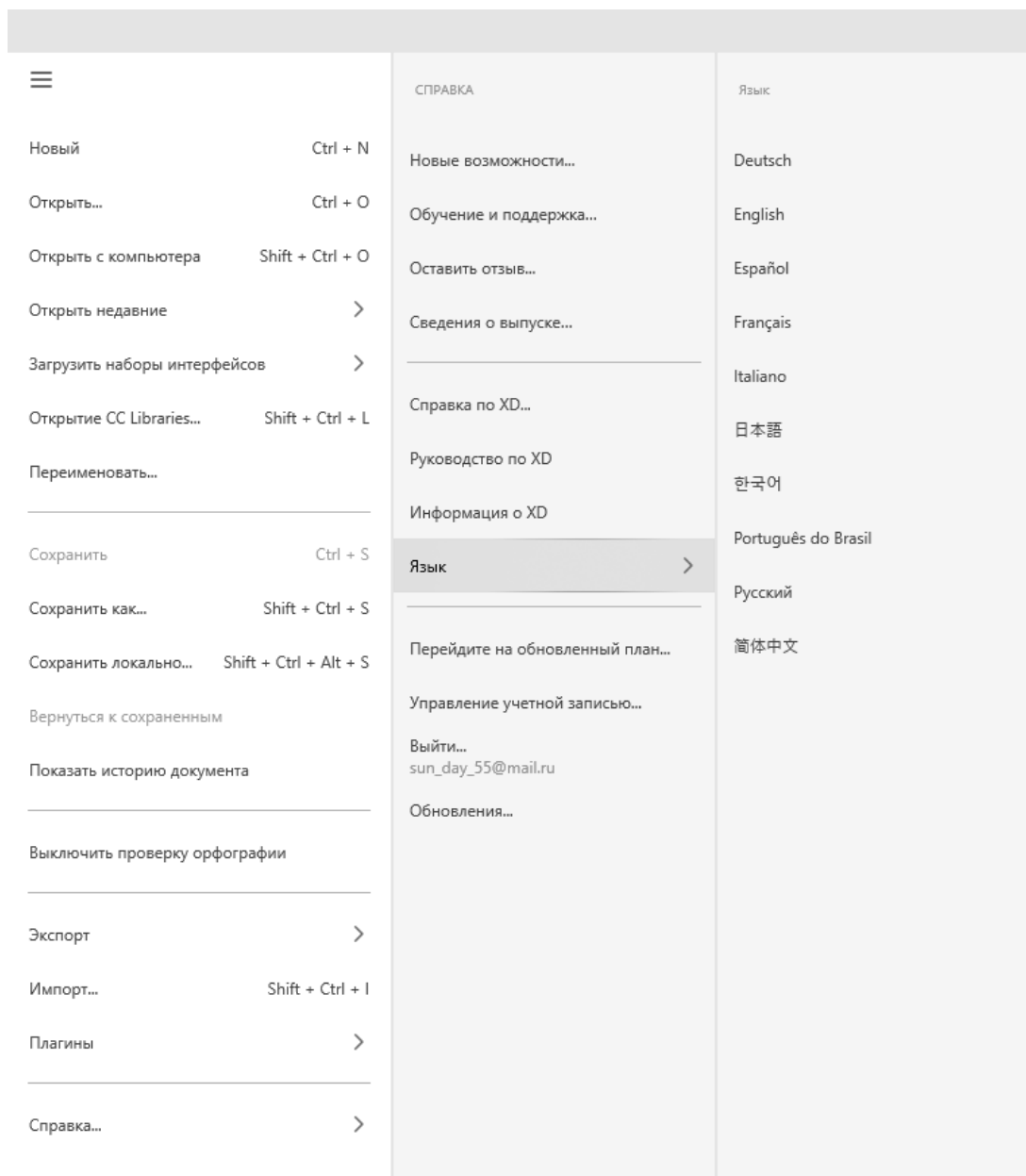


Рис.32 Смена языка

Справа находится панель «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ», на которой расположена панель «Выравнивание». Удобно выравнивать объекты относительно центра (как в AdobeIllustrator). На этой панели необходимо выставить значения сетки (по заданию экзамена), чтобы получить баллы. Сетка используется для композиции элементов мобильного приложения, как правило разработчики выставляют значение 8 или 10 (см. задние экзамена!) Обозначение в документации демонстрационного экзамена: 1) RepeatGrid – повторяющийся элемент; 2) Grid–сетка.

Инструмент «монтажная область» в AdobeXD также похож на аналогичный инструмент иллюстратора. На рисунке показан пример. Размеры должны соответствовать заданию экзамена (баллы!).

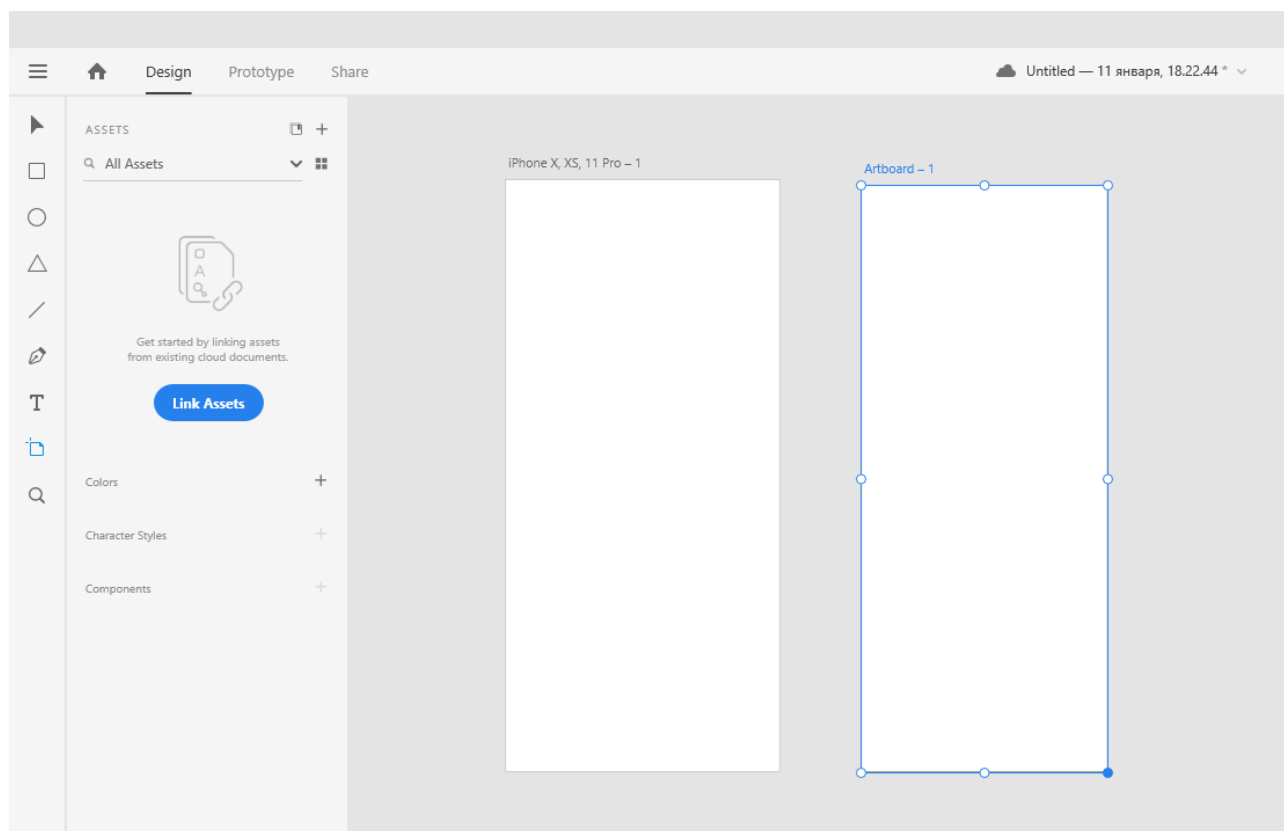


Рис.33 Инструмент «монтажная область»

Баллы на демонстрационном экзамене выставляются за прототипирование-это переходы от экрана к экрану или от кнопки к экрану. На рисунки синимем обозначена линия прототипирования. Важно соблюсти всю последовательность между экранами, задействовать кнопки. Обозначение в документации: «прототипирование» (Рис.26). Переходы между экранами по определенному принципу в AdobeXD называются «Триггер». Необходимо выставить триггер по касанию или как будет написано в документации экзамена.

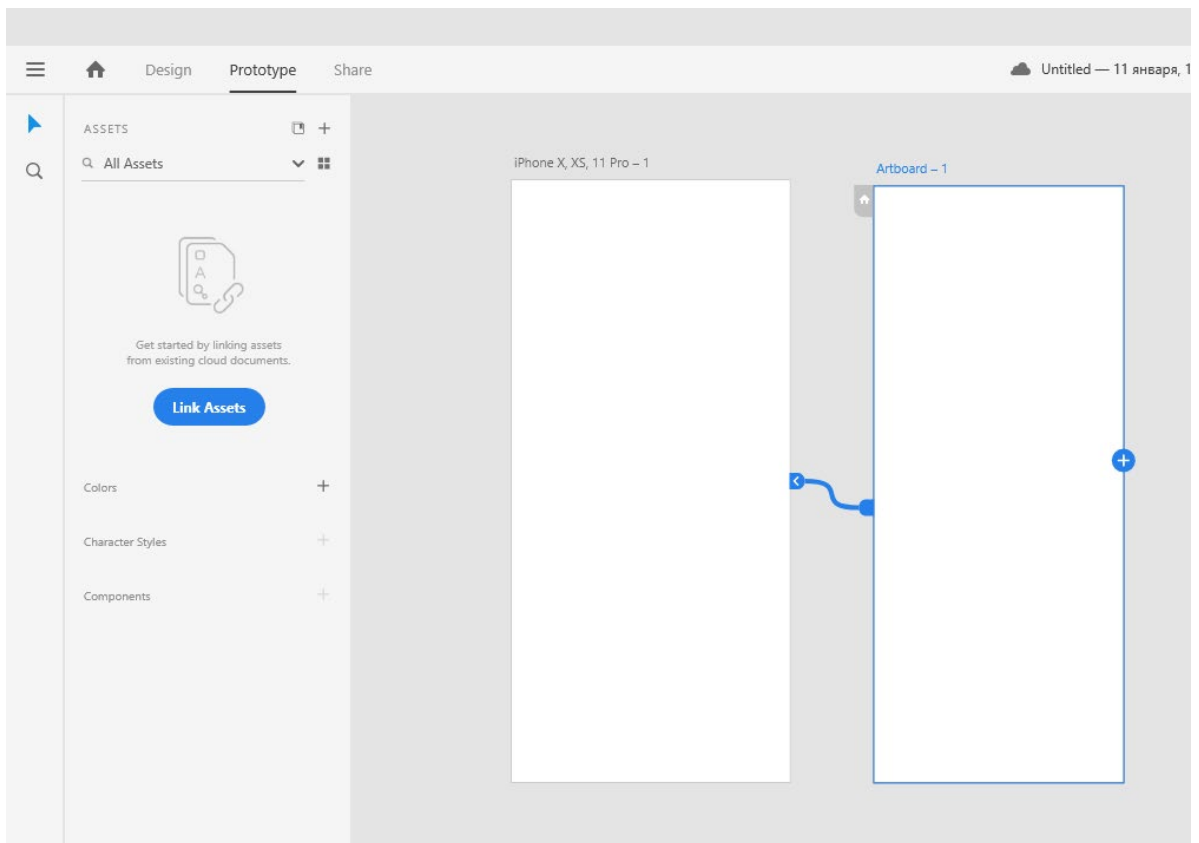


Рис.34 Прототипирование

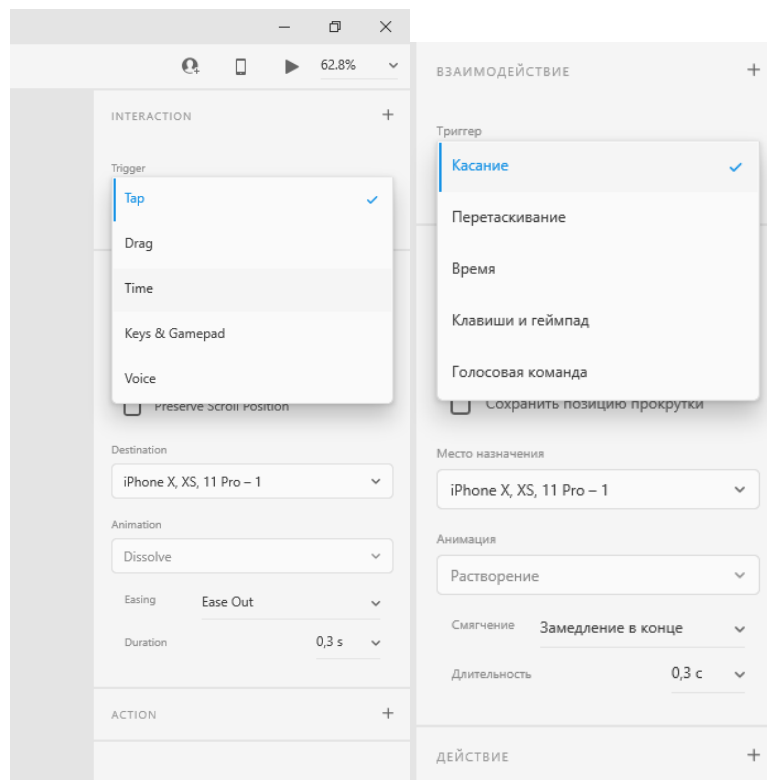


Рис.35 Триггер (английский/русский)

Эксперты демонстрационного экзамена проверяют панель Assets («Ресурсы»). Панель, которая содержит компоненты, т.е. все используемые картинки проекта (который разрабатывается студентами в Adobe Illustrator). Находится слева возле панели инструментов (включается внизу). ВАЖНО: все картинки, цвета и шрифты должны быть здесь, ставятся баллы! Перевод терминов программы: Colors – цвета; CharacterStyle – шрифты; Components – компоненты/картинки. ВАЖНО: перенос картинок осуществляется в формате PNG, JPG в эту панель (НЕ через клавиши CTRL+C, CTRL+V! Пропадут связи проекта, потеряются баллы экзамена).

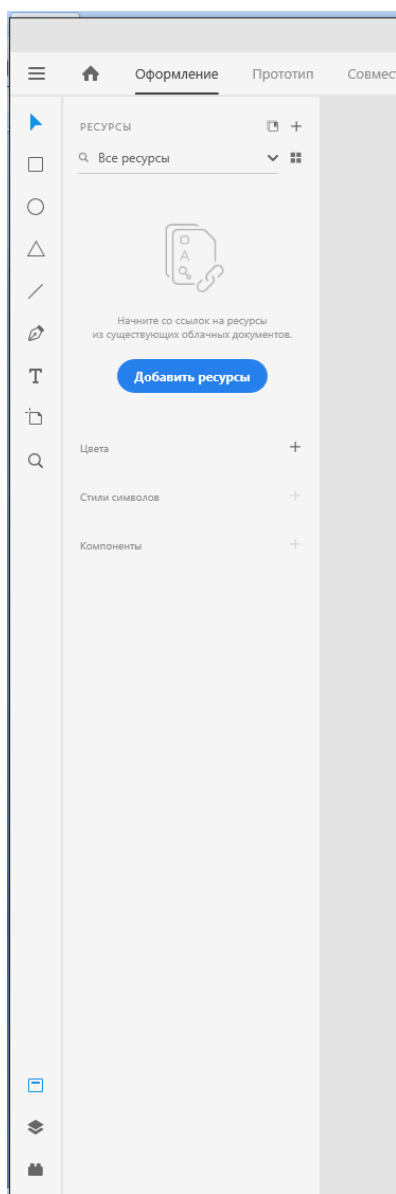


Рис.36 Панель «Assets/ Ресурсы»

Итог Модуля 2 должен содержать в папках:

- Файл XD
- Картинки экранов в формате PNG или в формате по заданию документации экзамена
- Итоговая презентация проекта с номером рабочей станции (номер вашего стола по жребию)

ВНИМАНИЕ: обратить внимание на название папок. Возможно 2 варианта:

1) Черновик и Итог; 2) Оригинал и Финал. Папки «Итог» и «Финал» ВСЕГДА содержат рабочий файл XD и итоговый файл в PNG и Pdf.

2.2 Анимированный логотип

Для задания Модуля 1 или Модуля 2 может потребоваться разработка анимированного логотипа. Логотип разрабатывается в AdobeIllustrator и переносится в AdobePhotoshop для создания анимации. Алгоритм работы представлен ниже. Воспользуйтесь дополнительной презентацией преподавателя.

Алгоритм работы:

1. В AdobePhotoshop выставляем размеры 1000 на 1000 px (вкладка "Для Интернета"), Цветовой режим RGB

2. В AdobeIllustrator разбиваем группы на слои. Каждый элемент логотипа должен быть на отдельном слое. Копируем (Ctrl+C) каждую деталь отдельно.

3. В AdobePhotoshop каждая деталь логотипа вставляется как смарт-объект (Ctrl+V)

4. Открыть "Окно"- "Шкала времени" - "Создать шкалу времени для видео". Каждый слой преобразовать в смарт-объект.

5. Должны получиться дорожки и слои со смарт-объектами. Анимация в дорожках:

- перспектива
- непрозрачность
- стиль

6. Установить слои за пределами монтажной области. Поставить первый ключ на дорожке "Перспектива" у 2 деталей иконки логотипа. Передвинуть на середину монтажной области, получится 2 ключ. Нажать "Пробел", посмотреть анимацию.

7. Анимировать эллипсы. Рисуем желтые эллипсы по верх зеленым. Объединяем смарт-слои в один. На дорожке новых эллипсов ставим ключ на "Непрозрачности", на втором ключе отключаем непрозрачность на слоях. Создаем несколько ключей. Через один ключ включаем и выключаем непрозрачность.

8. Чтобы не настраивать каждый эллипс по одному, объединяем через "Слой"- "Объединить фигуры". Повторить действие с желтыми эллипсами. Должна получиться анимация как на экране.

9. Установить слой "FarmLogs" за пределами монтажной области. Поставить первый ключ на дорожке "Перспектива" у 2 деталей иконки логотипа. Передвинуть на середину монтажной области, получится 2 ключ. На дорожке непрозрачность поставить ключ 1 и ключ 2, поставить непрозрачность на слоях на отметку "0".

Повторить действия для надписи "твой урожай". Нажать "Пробел", посмотреть анимацию. Должна получиться анимация как на экране.

10. Рекомендации по работе с дорожками анимации. Дорожки могут начинаться не с начала. Устанавливать начало дорожки с необходимого времени (10 с., 15 с. и т.д.). То же самое с концом дорожки. Если дорожка заканчивается раньше - объект исчезает.

Работа с ключами:

Ключ 1 - начальная точка, начальное положение объекта

Ключ 2 - конечная точка положения объекта. Должна отличаться от начальной, чтобы получилась анимация.

11. Вы можете добавить больше действий. Чем больше объектов на разных слоях, тем больше дорожек для анимации. Можно задавать время внизу на панели "Шкала времени" (двойной клик на времени "0:00:03:00". Установите время по заданию экзамена.

12. Сохраняем файл. «Файл» – «Экспортировать»- «Экспортировать видео». В всплывающем окне выставить название файла по «Проекту задач». Проверить размеры. Автоматически выставилось 2000 на 2000рх. Исправить на 1000 на 1000рх.

Итог задания должен содержать в папке «Итог» или «Финал»:

- ФайлAI
- ФайлPSD
- Видео-файл в форматеmpg4.

Модуль 3: Многостраничный дизайн

3.1 Основные правила верстки

Во время подготовки к Модулю 3 необходимо повторить основные правила верстки.

Общие требования к верстке книжных изданий

1. В содержании текст не должен заходить за конец линии отточий.
2. Отточия в содержании должны заканчиваться на одной линии.
3. Абзац в содержании не может быть перенесён на следующую страницу.
4. При оформлении списка (даже если он не выделяется из основного текста) ширина пробела после нумерационной части списка должна быть неизменной.
5. Должно соблюдаться единообразие в оформлении таблиц.
6. Расстояние от нижней строки до колонцифры должно быть одинаковым во всём тексте (неполные страницы допускаются только в конце главы).
7. Концевая строка должна быть больше абзацного отступа не менее чем в полтора раза.
8. Перенос фамилии после инициалов (и наоборот) на другую строку не допускается.
9. Строка не должна заканчиваться союзом или предлогом, состоящими из одной буквы, или частицей «не».
10. Перенос в любых заголовках не допускается.
11. Заголовки, выключенные по центру, должны оформляться со втяжками, равным абзацному отступу.

12. Программы лучше набирать шрифтом Courier.
13. После заголовка на странице должно быть не менее 3 строк.

Основные правила

1. Используются следующие *форматы бумаги*:

- А4 — 210×297 мм, приблизительно соответствует 90×60/8, пересчетный коэффициент для вычисления условных печатных листов 1;
- А5 — 148×210 мм, приблизительно соответствует 90×60/16, пересчетный коэффициент для вычисления условных печатных листов 1;
- В5 — 176×250 мм, приблизительно соответствует 100×70/16, пересчетный коэффициент для вычисления условных печатных листов 1,3;
- также для некоторых изданий могут использоваться другие форматы бумаги (по предварительному согласованию с типографией).

2. *Поля издания.*

- Корешковое поле должно быть не менее 10–12 мм для брошюры, для книги необходимо увеличить его на величину, занимаемую переплетом (10–17 мм) в зависимости от объема издания.
- Наружное поле в 1,5–2 раза больше корешкового (без учета переплета).
- Верхнее поле в 1,2–1,5 раза больше корешкового, но не равняется наружному.
- Нижнее поле в 1,5 раза больше верхнего и заметно больше наружного, особенно, если на нижнем поле размещается колонцифра.
- При вычислении всех полей, за исключением корешкового, следует учесть, что они обрезаются приблизительно на 2 мм.
- Корешковое поле для брошюры должно устанавливаться с учетом того, что на внутренних страницах оно должно быть уменьшено для компенсации смещения внешнего поля при брошюровке (данная операция проводится с использованием специализированных программных продуктов).
- Возможные значения полей, в зависимости от формата и объема издания, указаны в табл. 2.1.

- При использовании в издании верхнего колонтитула величина верхнего поля может быть увеличена для того, чтобы расстояние от колонтитула до верхнего края полосы было не менее 7 мм.

- Если издание будет тиражироваться в сторонней типографии, необходимо согласовать с ней требования к полям.

Таблица 1

Величина полей

Объем издания	Формат издания											
	А5				В5				А4			
	поля, мм				поля, мм				поля, мм			
	корешковое	внешнее	нижнее	верхнее	корешковое	внешнее	нижнее	верхнее	корешковое	внешнее	нижнее	верхнее
Брошюра												
менее 48 с.	12	20	23	16	14	22	29	17	16	24	35	20
52–72 с.	13	20	23	16	15	22	29	17	17	24	35	20
76–100 с.	14	20	23	16	16	22	29	17	18	24	35	20
Книга												
менее 150 с.	20	20	23	16	24	22	29	17	26	24	35	20
151–200 с.	22	20	23	16	26	22	29	17	28	24	35	20
201–250 с.	25	20	23	16	27	22	29	17	29	24	35	20
более 251 с.	28	20	23	16	30	22	29	17	32	24	35	20

3. Особенности размещения текста на *различных видах полос*.

- *Рядовые текстовые* полосы должны быть полностью заполнены текстом (от верхнего поля до нижнего).
- *Смешанные полосы* должны быть полностью заняты текстом или иллюстрациями.
- *Начальные* и *спусковые полосы* должны быть нечетными (раздел или глава должны начинаться с правой страницы).
- *Концевая полоса* должна быть заполнена не менее чем на треть.

4. *Нумерация страниц* в издании.

- Колонцифра размещается на верхнем или нижнем поле полосы и выключается либо по внешнему краю полосы набора, либо по ее центру.
- Нижняя колонцифра отбивается от нижнего края полосы набора на величину, равную кеглю основного шрифта.

- Верхняя колонцифра выключается по вертикали так, чтобы расстояние от верхнего края колонцифры до верхнего края полосы набора равнялось двум строкам основного текста.

- Верхние колонцифры не ставятся на спусковых, а нижние – на концевых полосах. Кроме того, колонцифры вообще не ставят на полосах, занятых титульными элементами и выходными сведениями, а также на полосах, целиком занятых иллюстрациями (кроме технической литературы). Все перечисленные полосы, естественно, входят в общий счет полос.

- Если иллюстративные полосы оформлены отдельной вставкой, то они не включаются в общую нумерацию страниц.

5. Правила набора:

- Нельзя разбивать знаком переноса сокращения, набираемые прописными буквами, а также прописными с примесью строчных или прописными с цифрами; цифры (римские и арабские), образующие одно число.

- Нельзя разбивать на разные строки общепринятые сокращения (и т. д., и т. п.); инициалы от фамилии; сокращенные слова от имен собственных, к которым они относятся (ул. Ленина, проф. Александров); цифры и буквы со скобкой или точкой (при перечислении) от следующего за ними текста; арабские или римские цифры от их сокращенных или полных наименований; знаки и обозначения (№, §, °, % и т. п.) от цифр, к которым они относятся; предлог, которым начинается предложение.

- Знаки препинания не отбивают от предшествующего текста.

- Знак тире между словами, обозначающими «от» и «до», а также между цифрами не отбивается.

- В прямой речи знак тире в начале абзаца отбивается справа на полукегельную, этот пробел не меняется при выключке. Абзацный отступ делается того же размера, что и в основном тексте.

- Знак тире в тексте между словами следует отбивать с обеих сторон.

- Знак дефиса между словами и знак переноса отбивать нельзя.

- Знаки кавычек нельзя отбивать от заключенных в них слов.

- Если заключенный в кавычки текст набирается курсивом, наклонным или полужирным начертанием, то следует использовать кавычки того же начертания.

- Знаки сносок (цифры и звездочки) отбивают от основного текста.
- Знаки номера и параграфа должны быть отбиты от следующей за ними цифры.

- Максимальное количество переносов подряд – 5.

Шрифтовое оформление издания

1. Шрифт может иметь несколько *начертаний*.

- по насыщенности – *светлое* и *полужирное*;
- по наклону – *прямое* и *курсивное*;
- начертания могут использоваться в различных сочетаниях, например *полужирный курсив*.

2. *Размер шрифта* в полиграфии принято называть *кеглем*.

3. *Выделения* в тексте производятся с целью подчеркнуть какую-либо ключевую мысль, обособить какое-либо понятие или термин, ссылку на элемент иллюстрации и т. п. В полиграфии применяются шрифтовые и нешрифтовые выделения.

К *шрифтовым* выделениям относятся:

- выделение начертанием, самыми распространенными являются выделения *курсивным*, *полужирным* и *полужирным курсивным* начертаниями;

- выделение шрифтом, гарнитура (название) которого отлична от основного. Несмотря на крайнюю нежелательность такого выделения оно получило большое распространение в литературе, посвященной компьютерным программам, где таким образом выделяются названия команд, пунктов меню кнопок и т. п. Применение таких выделений в компьютерной литературе нежелательно, хотя и допустимо, в остальных же случаях – недопустимо;

- выделение шрифтом, отличным от основного кегля. Применение таких выделений нежелательно.

К *нешрифтовым* выделениям относятся:

- разрядка — увеличение кернинга на 2 пункта, традиционно используется в нумерационной части заголовков таблиц, использование в других случаях нежелательно;
- выделение **цветом** (применимо только при полноцветной печати) или оттенком (недопустимо при тиражировании на ризографе, при офсетной или цифровой печати – допустимо по согласованию с типографией);
- выделение **фоном** – недопустимо при тиражировании на ризографе, при других способах печати допустимо, может сочетаться с выделением цветом.

При наборе текста выделительным шрифтом используют знаки препинания и скобки того же выделительного шрифта. При выделении отдельных слов или части слова следующие за ним знаки препинания набирают шрифтом основного текста.

Санитарные и технические требования к шрифтам

В соответствии с САНПиН 1.2.1253–03 кегль шрифта основного текста для изданий первой категории должен быть не менее 10 пунктов. При тиражировании на ризографе не рекомендуется использовать кегль менее 6. Вспомогательный текст должен набираться шрифтом меньшего кегля.

Индексы набираются шрифтом заметно меньшего кегля, чем текст, к которому они относятся.

Таблица 2

Рекомендуемый размер шрифтов основного и вспомогательного текста

Размер шрифта	Формат издания		
	A5	B5	A4
Основной текст	11	12	14
Вспомогательный текст	10	10	12
Индексы	8	8	10

Оформление списков

При наборе отдельных строк текста, последовательно пронумерованных арабскими или римскими цифрами (буквами, звездочками), порядковые номера этих

строк должны быть расположены так, чтобы следующие за ними цифры или скобки находились на одной вертикали, независимо от длины порядкового номера. Самый длинный порядковый номер набирают с нормальным отступом. Следующее за цифрами слово отбивают от них на полукегельную.

Оформление сносок

Сноски набирают шрифтом той же гарнитуры на 2 п. меньше основного текста. Каждая сноска должна начинаться с красной строки. При наличии более четырех сносок на странице – только цифровая нумерация.

3.2 Пример верстки многостраничного издания по заданию демонстрационного экзамена

Перед началом работы ознакомьтесь с текстом проекта задач (задания экзамена), изучите папку «Медиа» и весь текст, который необходимо заверстать.

Когда создаем файл внутреннего блока книги или другого издания задаем поля (по таблице, см. правила верстки) и количество колонок и средник (3-4 колонки, средник 5 мм). Блиды выставляем перед началом работы (баллы!).

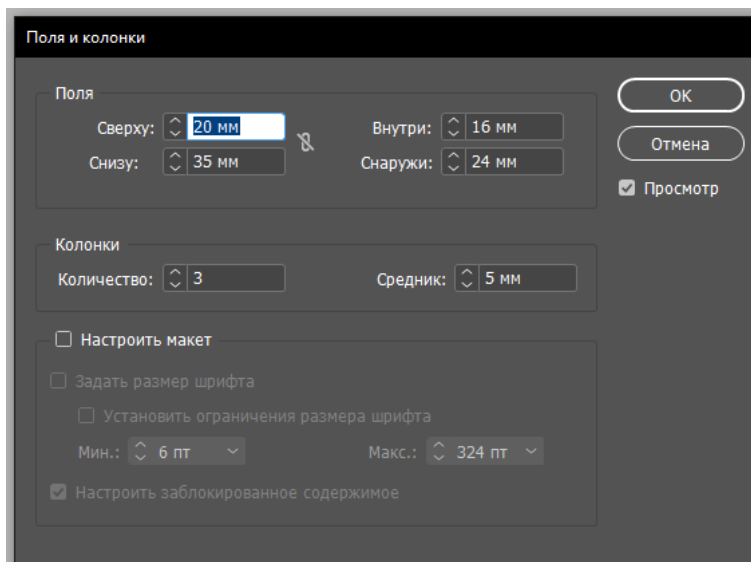


Рис.37 Пример выставление размеров и настроек в начале работы

Любое многостраничное издание начинается с создания модульной сетки. На рисунке показан пример модульной сетки для 3 колонок. Модуль и средник выставляются с низа полосы издания. Ширина и высота модуля (красный квадрата) – это ширина колонки. Размер средника 5 на 5 мм.

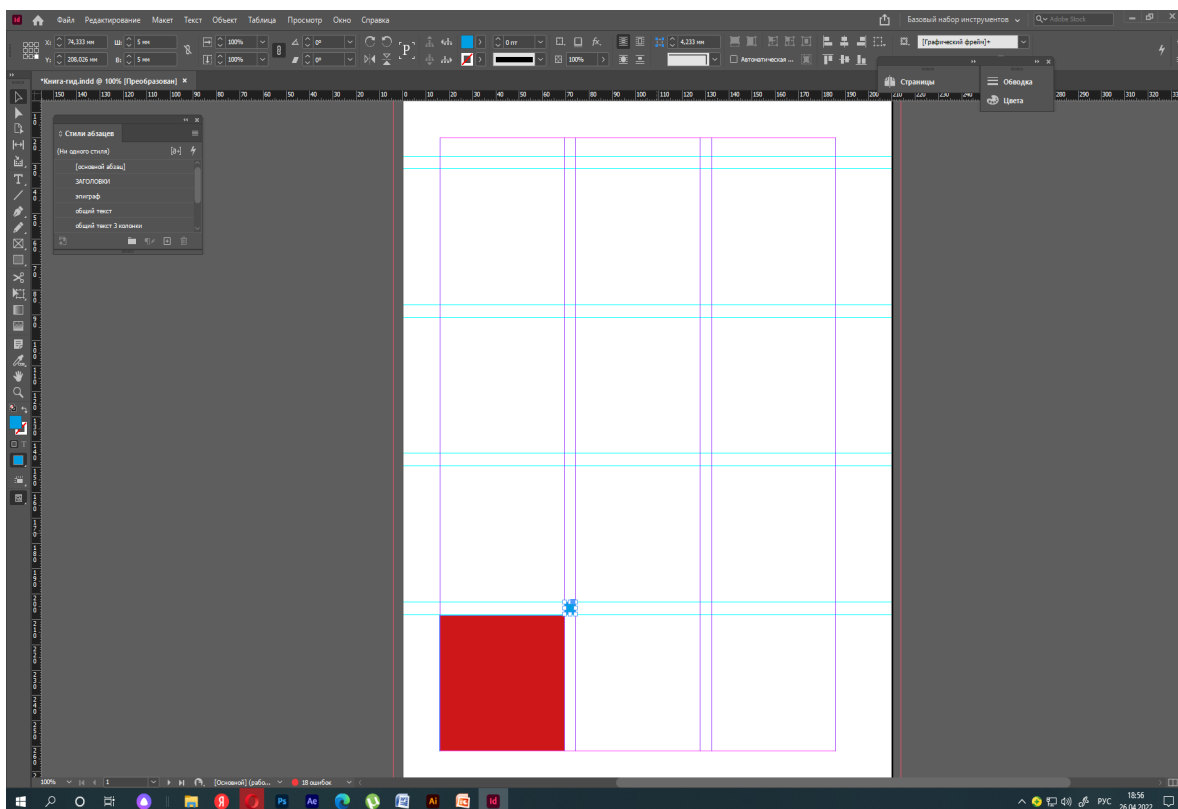


Рис.38 Пример модульной сетки издания

Создание стилей для текста. Выбор шрифтовых гарнитур. Правила сочетания шрифтовых гарнитур

Необходимо создать стили для документов (проверяется экспертами). Работаем с окном «Стили абзаца».

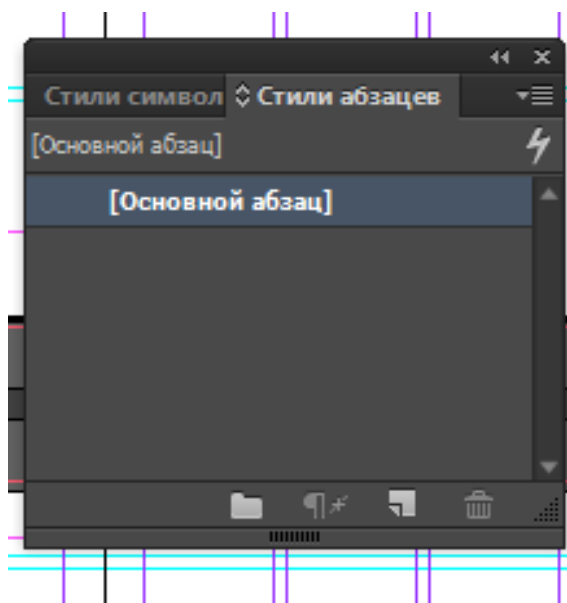


Рис.39 Окно «Стили абзаца»

«Основной абзац» оставляем. Создаем новые стили (нажать на белый квадрат)

и называем их:

1. Заголовки
2. Основной текст
3. Колонтитулы.

Стилей может быть больше (эпиграф, подписи и т.д.).

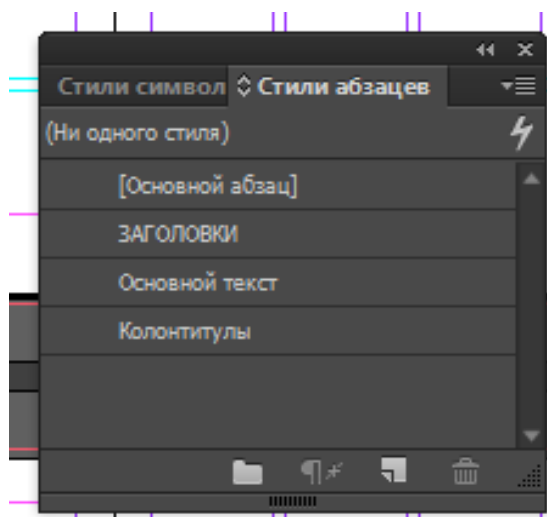


Рис.40 Пример стилей

Настроим стили для заголовков. По правилам верстки нужно выбрать шрифт без засечек, размер шрифта 26-30 пт. Гарнитура «Акробат», начертание «Bold»-жирное, кель – 26 и интерлиньяж – 27.

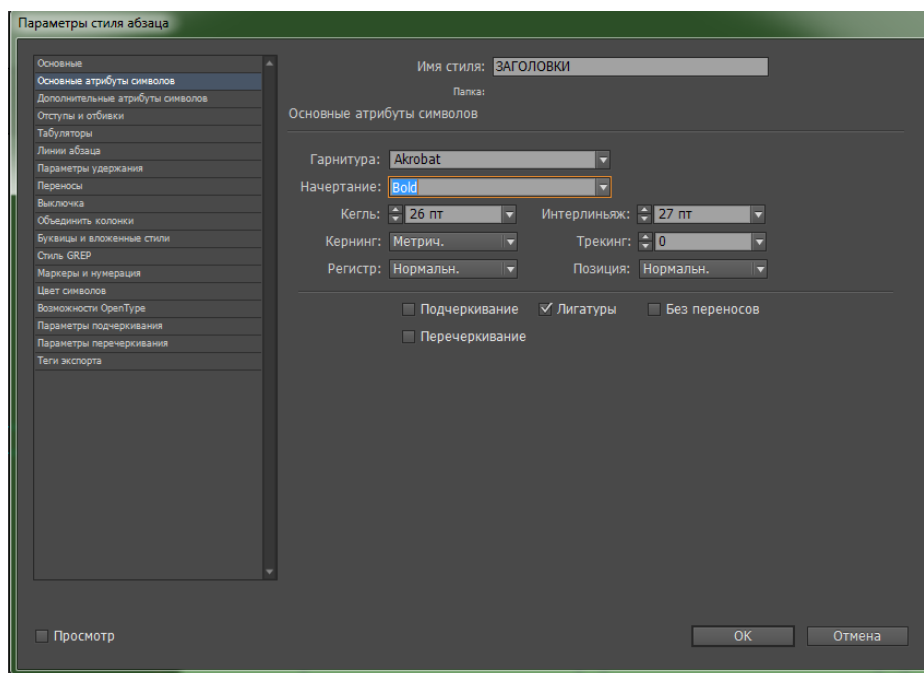


Рис.41 Настройки для стиля «Заголовки»

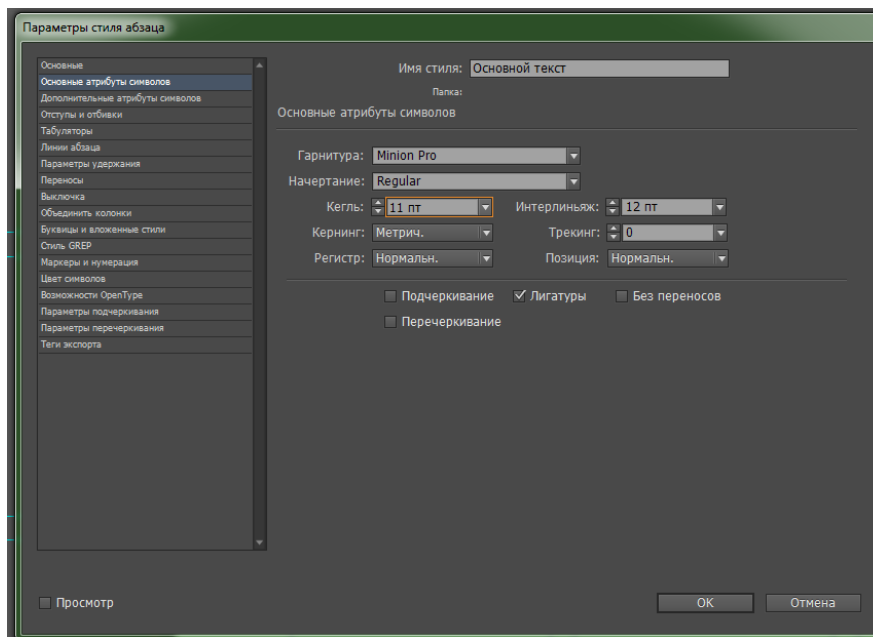


Рис.42 Настройки для стиля «Основной текст»

Не забудем про абзацный отступ 4 мм и выравнивание по ширине (НАЛИЧИЕ абзацного отступа обязательно для демонстрационного экзамена):

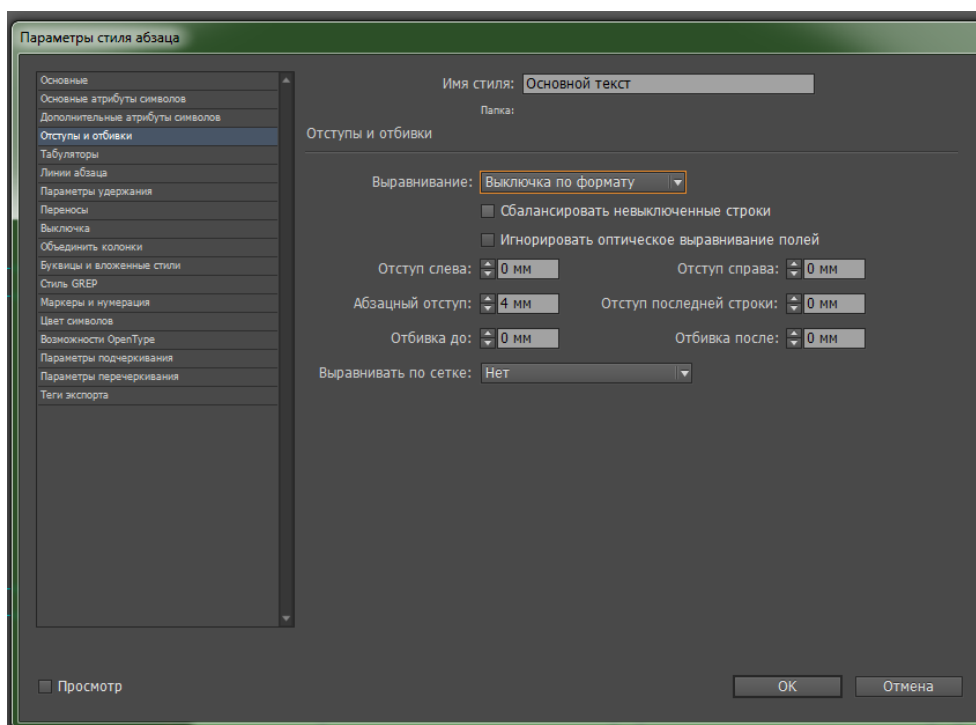


Рис.43 Настройки абзацного отступа

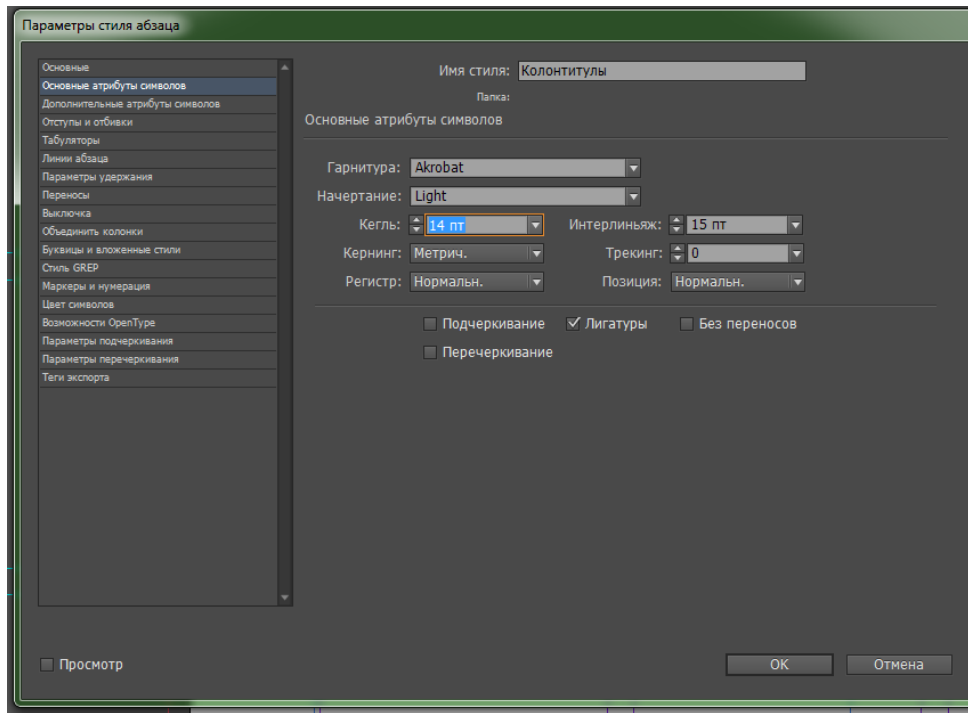


Рис.44 Настройки для стиля «Колонтитулы»

В итоге у вас должно получиться по насыщенности шрифта следующие:

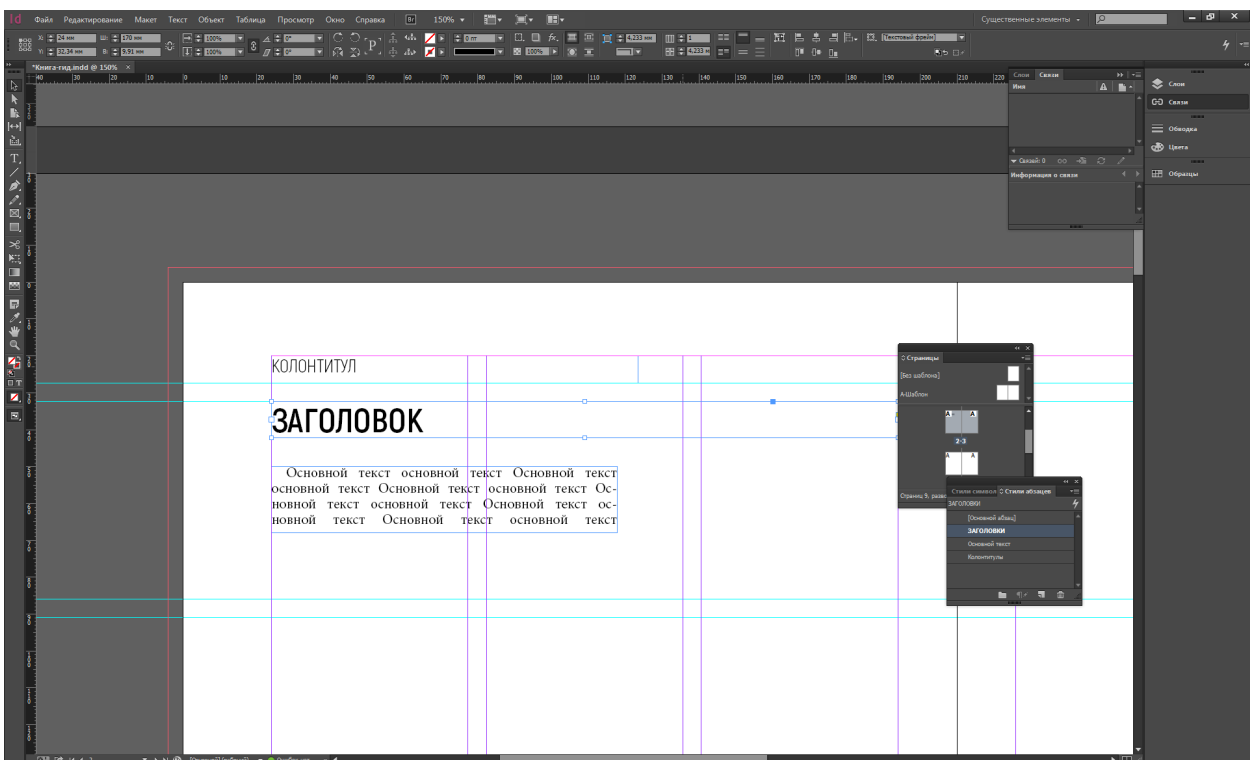


Рис.45 Пример применения стилей

Создадим колонтитулы (они же разделы книги-гида). Отмеряем расстояние от края 5 мм, проводим направляющую. Пишем «О фестивале». Применяем стиль «Колонтитулы» к «О фестивале».

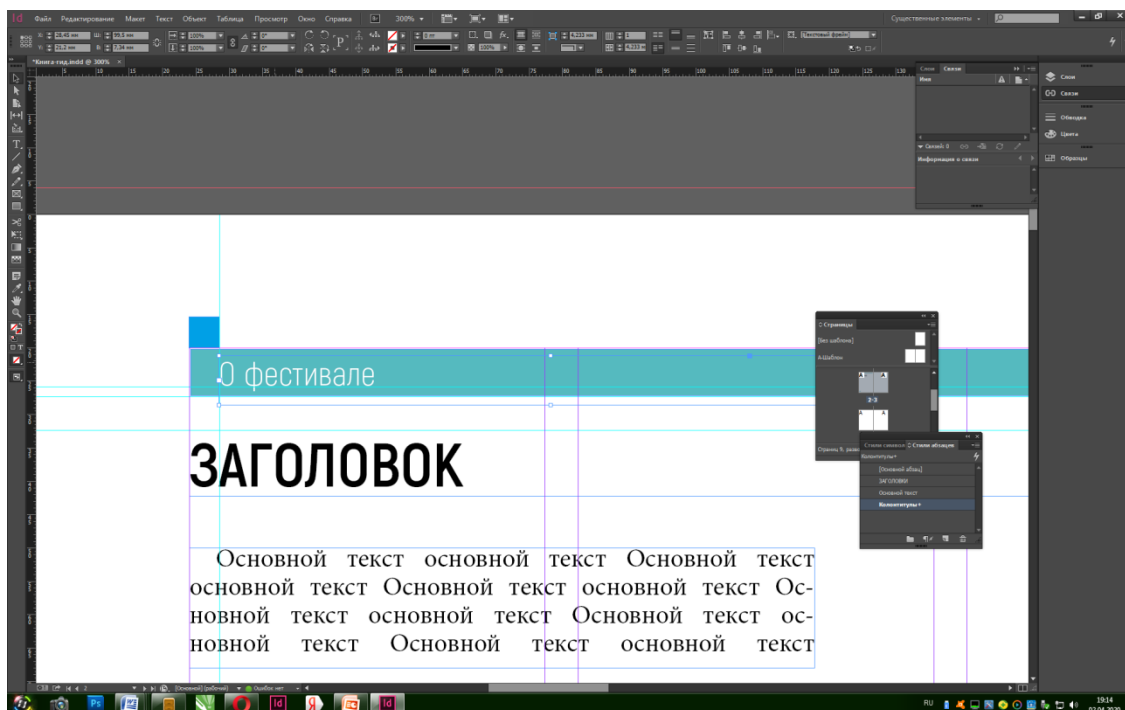


Рис.46 Пример оформления колонтитула

Внизу документа строим квадрат 10 на 10мм. В нем будет располагаться номер страницы. Копируем стиль «колонтитул», изменяем имя на «Колонцифра» и настройки стиля (для цифр):

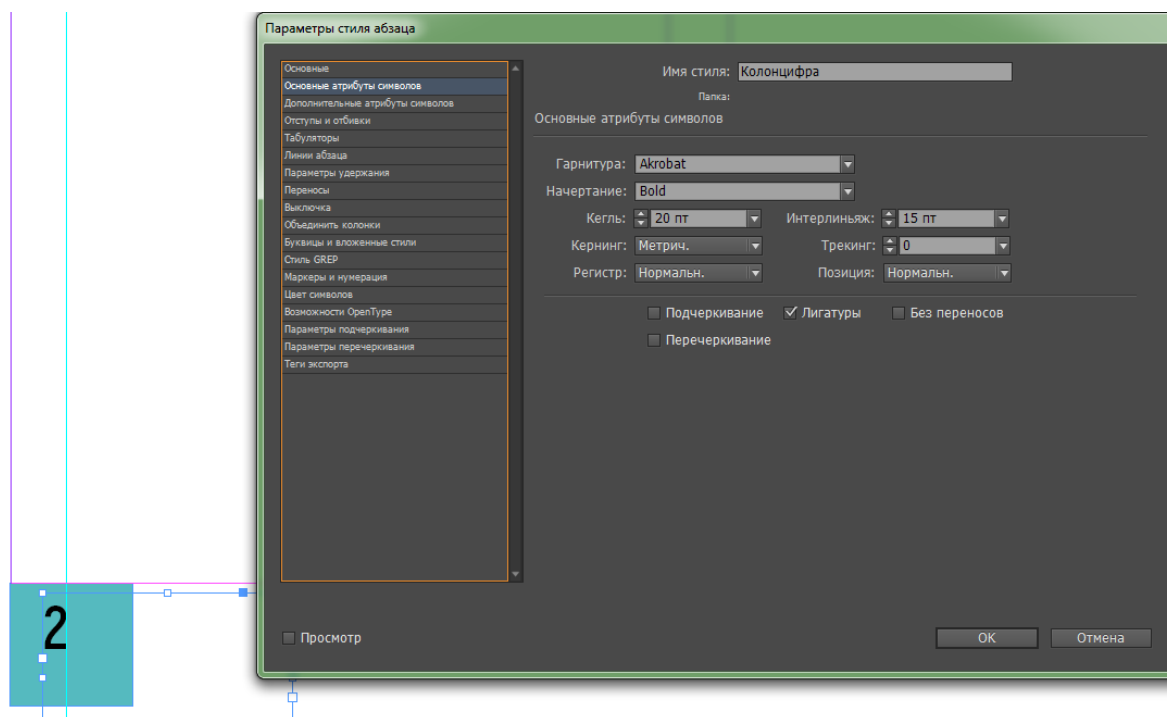


Рис.47 Пример оформления колонцифры

Во вкладке «Цвет символа» выбираем белый «Бумага».

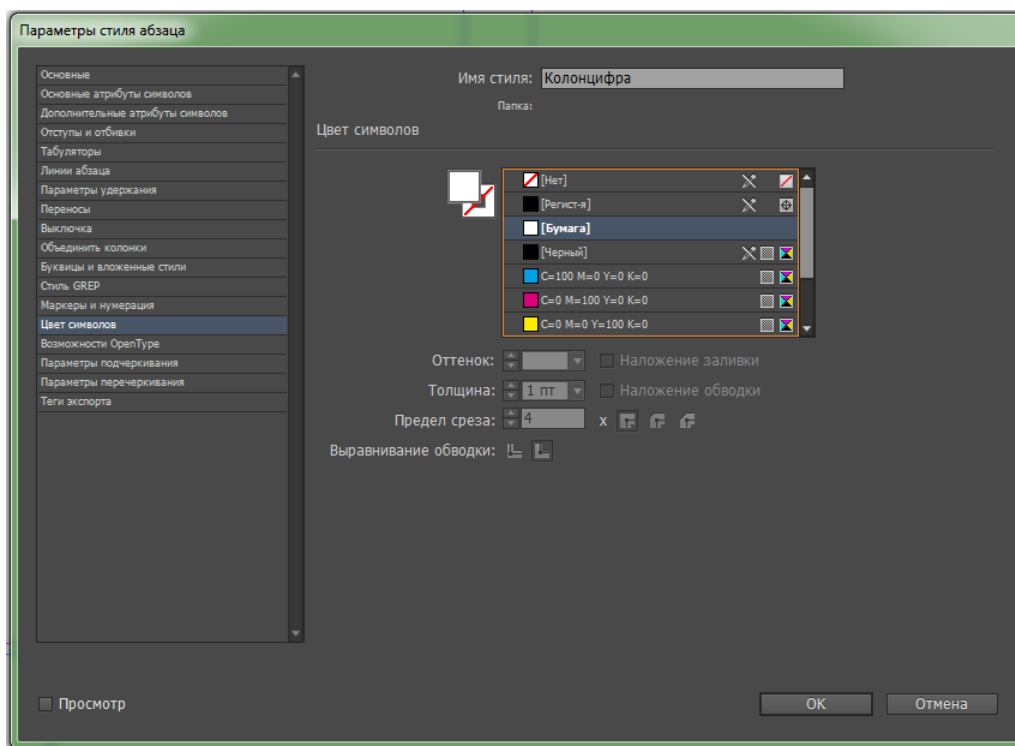


Рис.48 Пример оформления колонцифры

Цифру можно поставить по середине направляющей.Повторить на остальных разворотах.

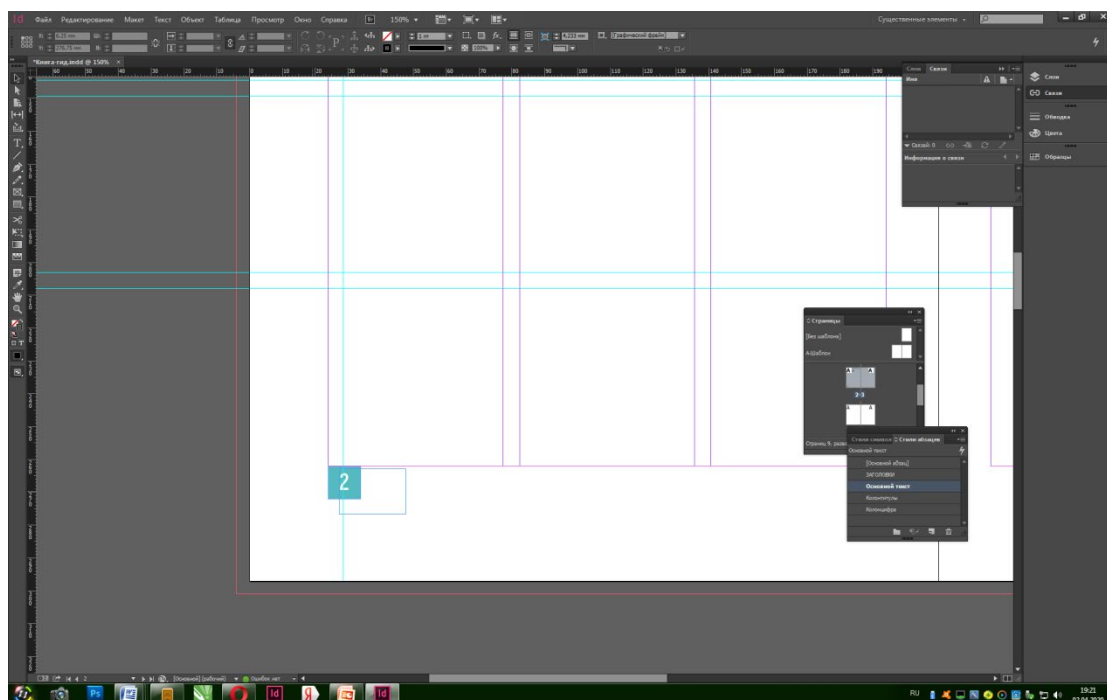


Рис.49 Итог оформления колонцифры

Верстаем разворот. Копируем стиль «Общий текст» и делаем в нем 3 колонки. Во вкладке «Объединить колонки» разделяем на колонки. Вводим значения:

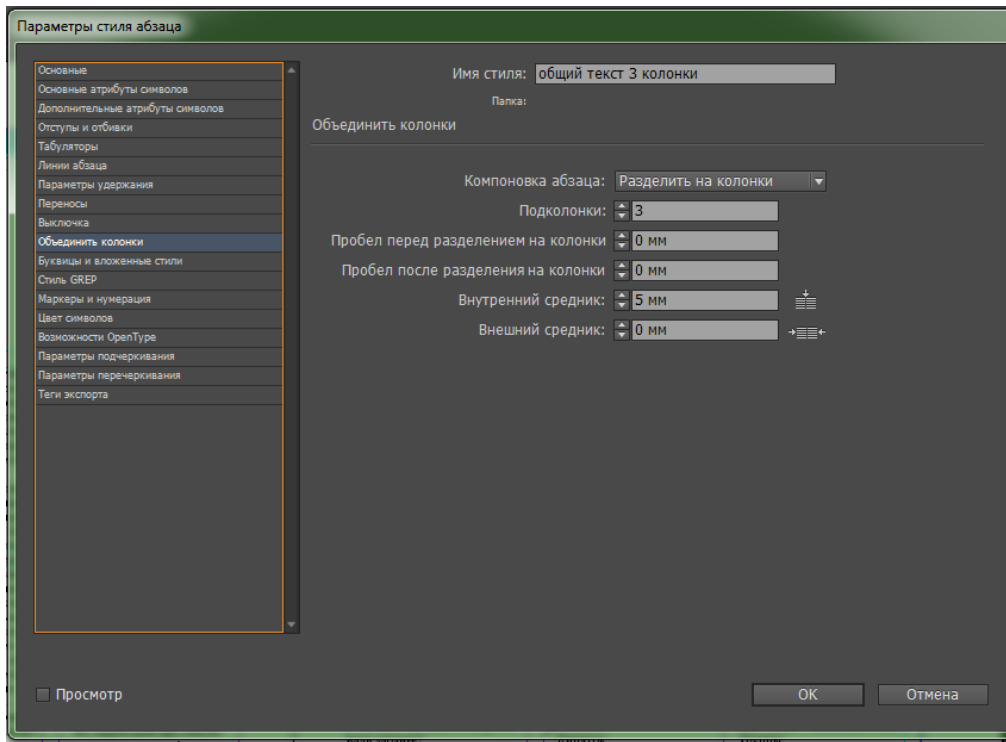


Рис.50 Создание колонок

Применяем к тексту.

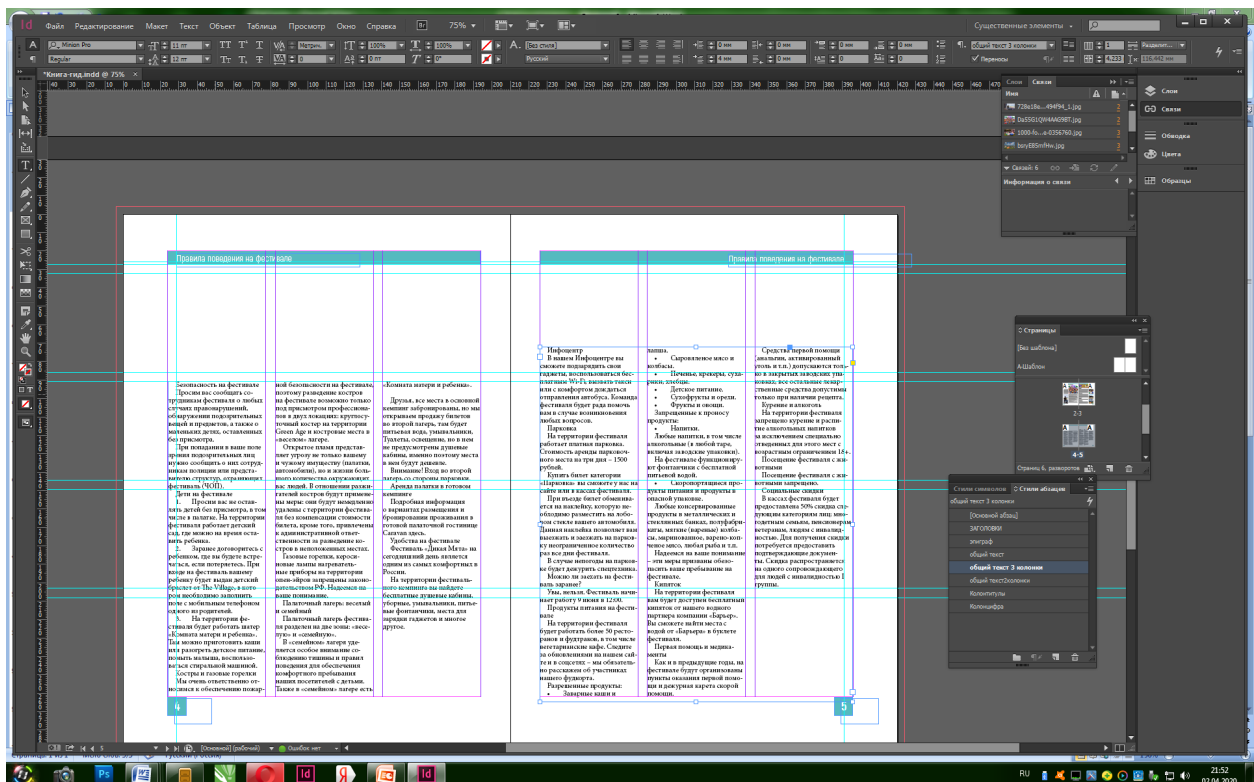


Рис.51 Применение стиля в 3 колонки

Редактируем текст. Убираем в тексте лишние пробелы.

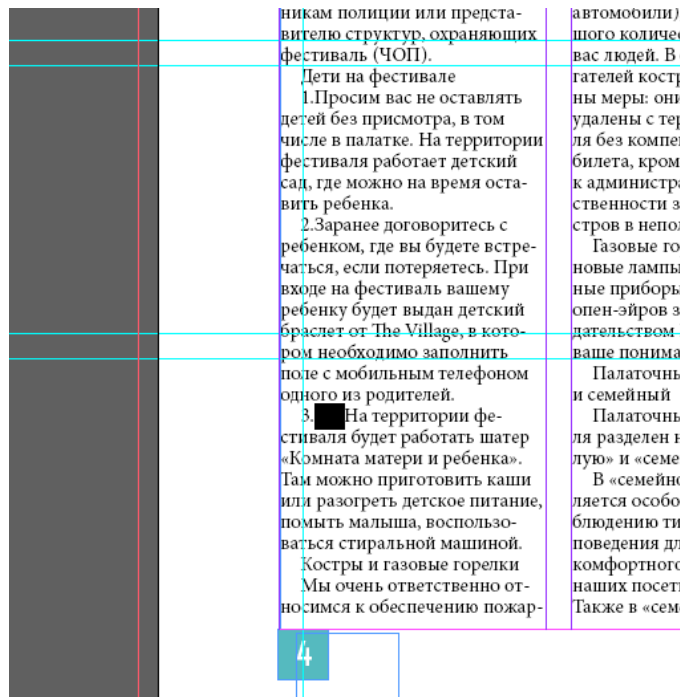


Рис.52 Редактирование текста

В тексте есть подзаголовки. Выделяем их и вверху на панели задач выставляем им настройки. Применяем ко всем подзаголовкам. Некоторый текст про газовые горелки я удалила. Важную информацию в тексте выделила красным, так как эта памятка для гостей. Можно оставить расстояния перед данной информацией. За счет это колонки по высоте выравниваются.

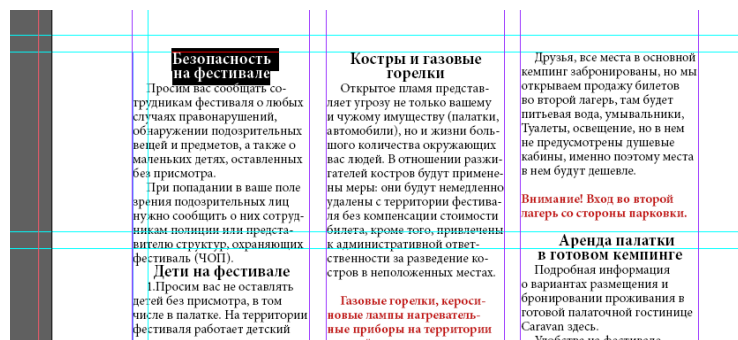
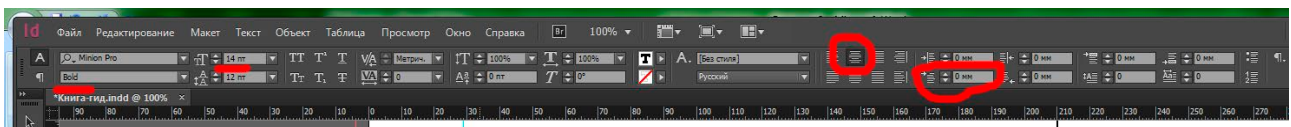


Рис.53 Работа с подзаголовками

В конце строк переносим одиночные предлоги (по правилам верстки) через Shift+Enter.

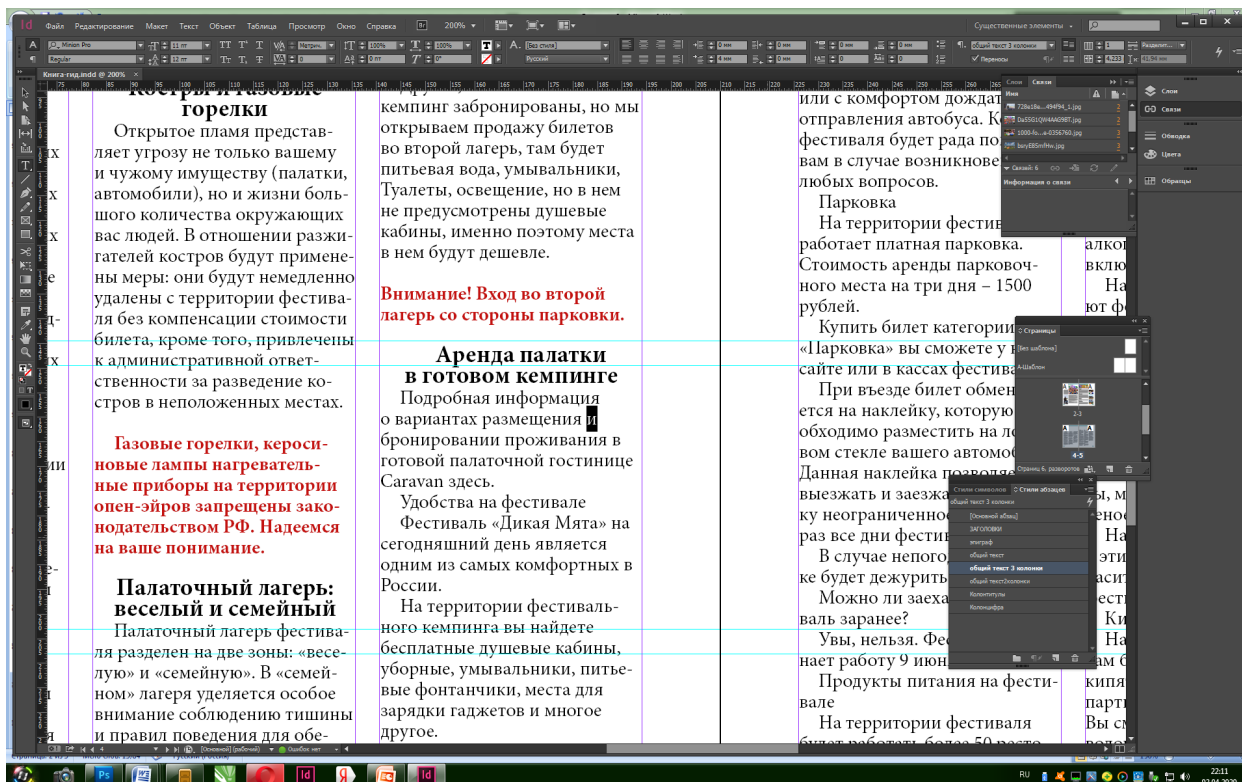


Рис.54 Отбивка одиночных предложений

Выравниваем текст на втором развороте. Убираем ненужные абзацы. Настраиваем подзаголовки как было ранее. Пробелы после маркеров (точек) убираем.

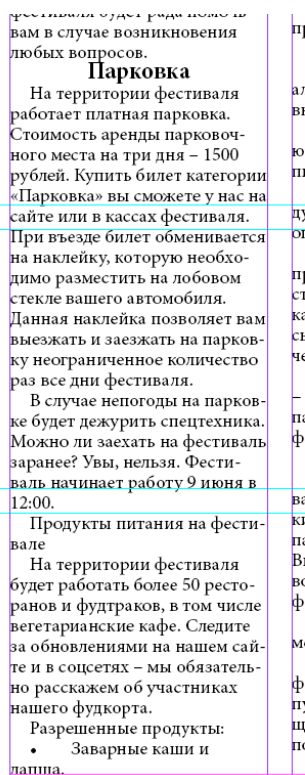


Рис.55 Редактирование текста

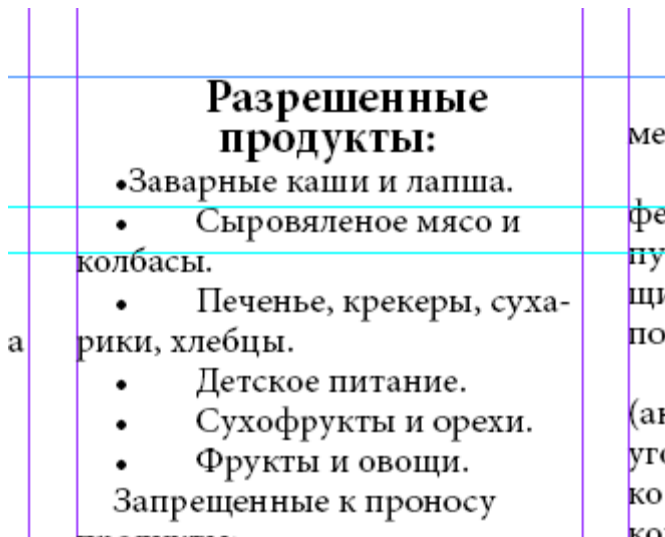


Рис.56 Редактирование текста

Опускаем на правой странице выравненный текст на один уровень с текстом на левой странице. Можно удалить концевую строку в первом столбике. **Рамку поднимаем верх до уровня полей.** В крайней колонке справа подтягиваем подзаголовок (удаляем строки пустые). Разворот должен выглядеть вот так:

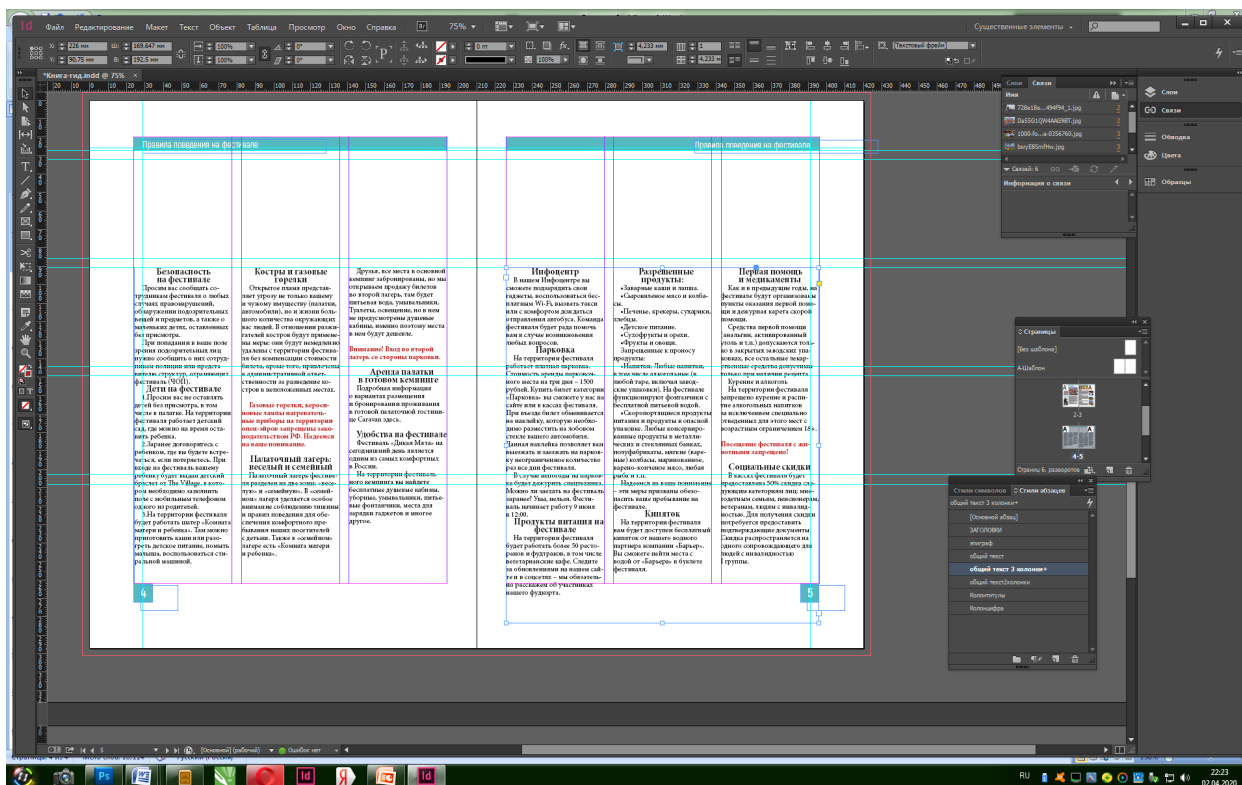


Рис.57 Итог разворота без фото

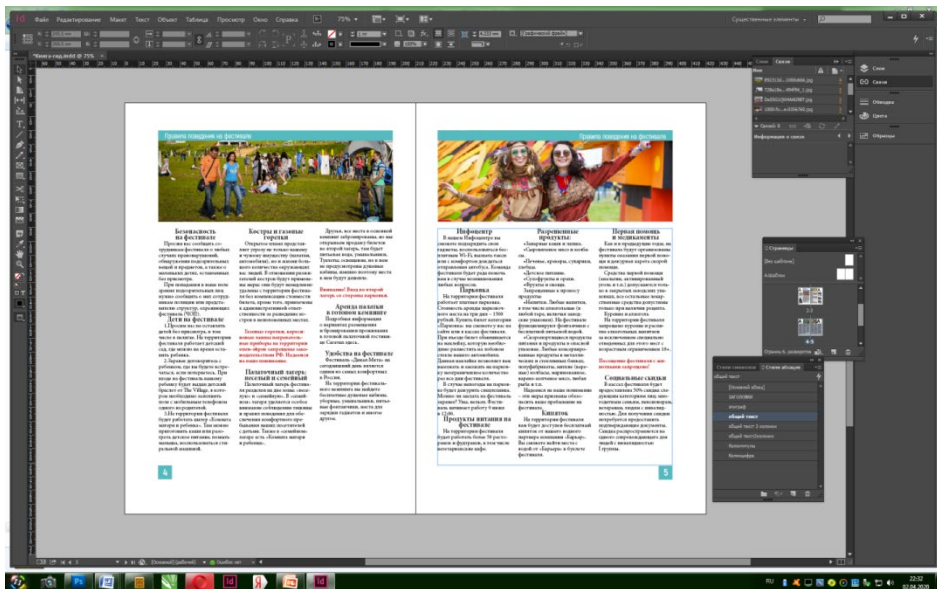


Рис.58 Итог разворота с фото

Дополнение к уроку

Можно вставить картинку в середину текста на левой странице разворота. В фотошопевыберам выделение по кругу.

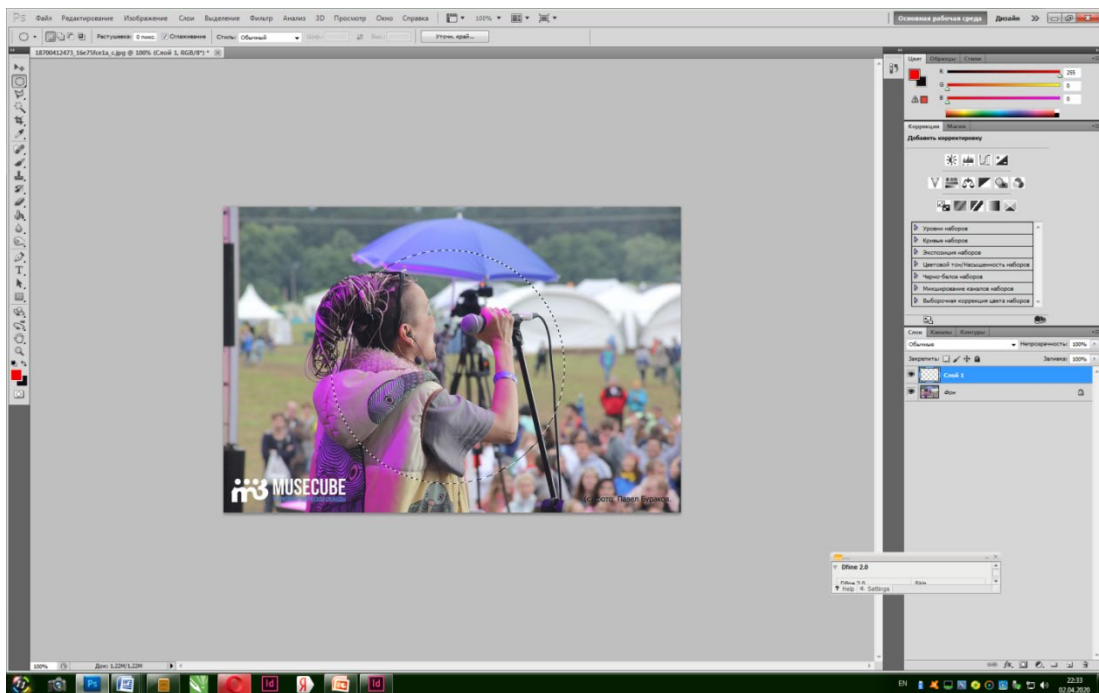


Рис.59 Работа в AdobePhotoshop

Нажимаем Ctrl+C и Ctrl+V. Картинка в виде круга копируется на слой выше.

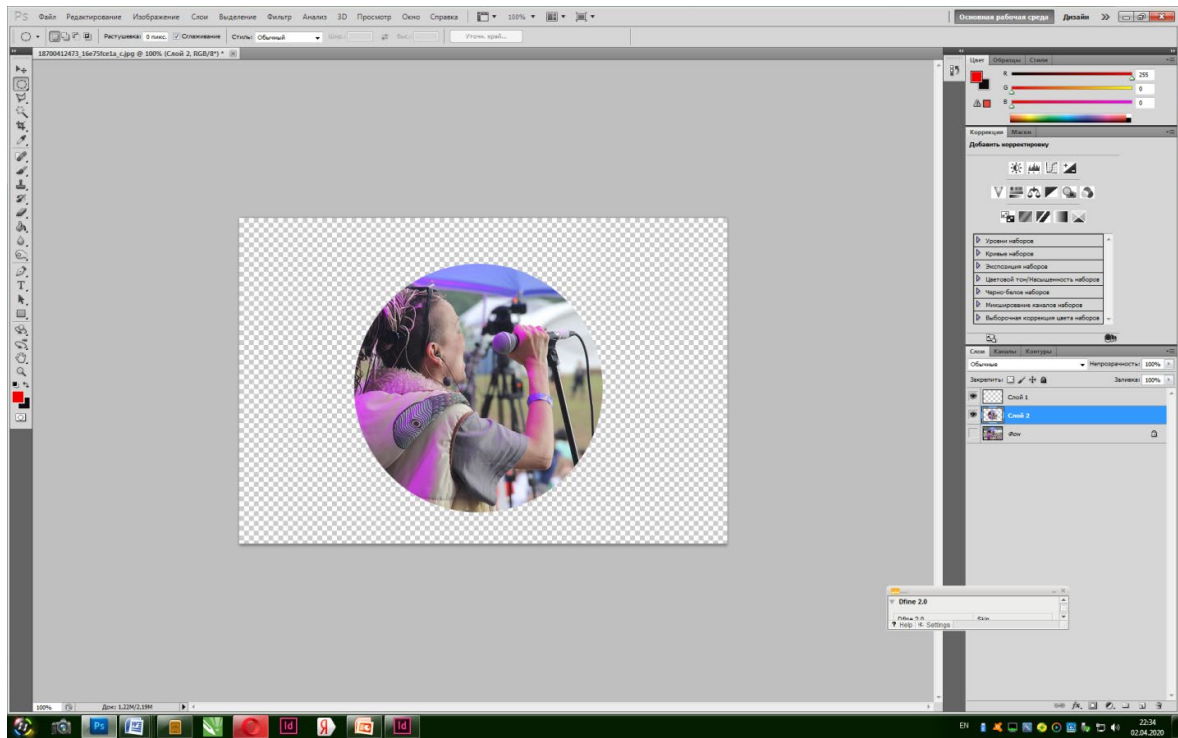


Рис.60 Работа в AdobePhotoshop

Удаляем нижние слои. Выбираем «Файл»- «Сохранить как». Выбираем форма TIF. При сохранении ставим настройки (обязательно галочку *Сохранить прозрачность):

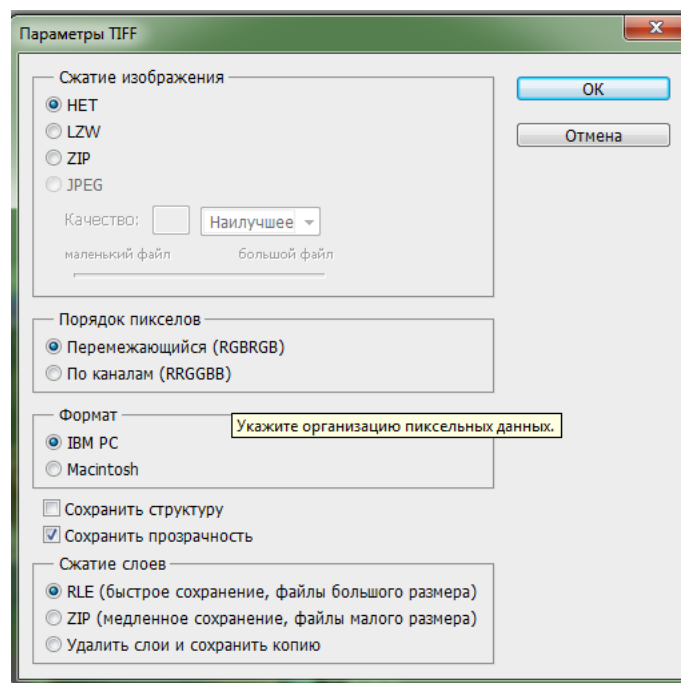


Рис.61 Сохранение файла в AdobePhotoshop

Переносим картинку в макет с разворотом.

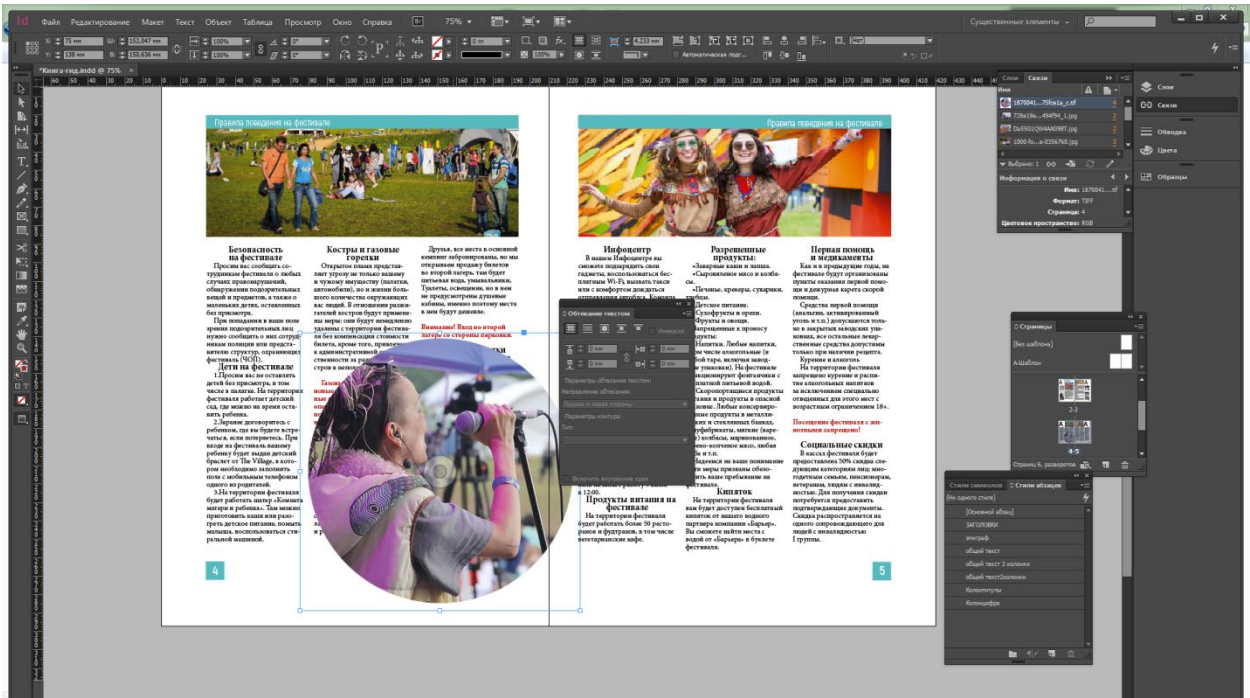


Рис.62 Перенос картинки в InDesign

Открываем вкладку «Обтекание текстом». Включаем третью кнопку. В типе выбираем «Альфа-канал».

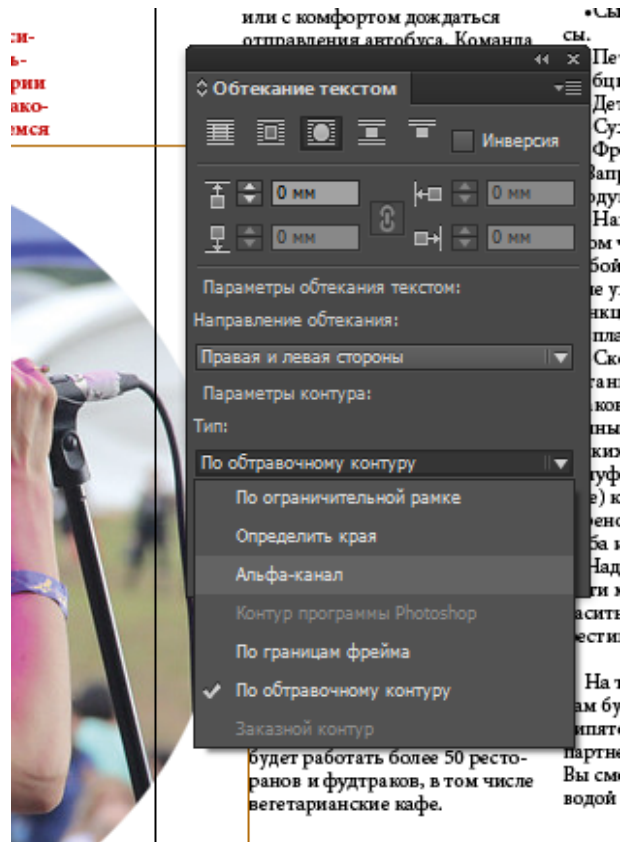


Рис.63 Выставление настроек

Масштабируем картинку в текст (закрытая верстка). Подтягиваем колонку вторую кверху (удаляем строки). Если все действия были сделаны верно, разворот должен выглядеть вот так:



Рис.64 Итог

Правильно сохранить макет. Файл – «Упаковать». После данного сохранения программа создаст архивную папку со всеми материалами. Для выставление итоговой оценки за семестр прислать в pdf. Предварительно всегда отсматривайтеpdf-файл. Проверьте на страницах расположение текста и картинок. Печатники не будут смотреть на композицию вашего макета. В обычной жизни перед печатью макет еще раз проверяет редактор и корректор. Подписывают в печать.

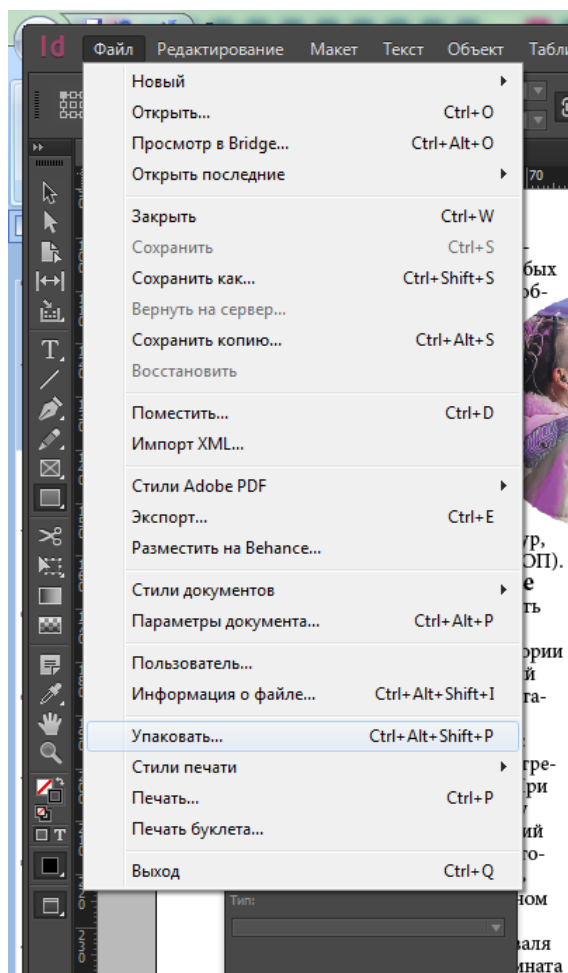


Рис.65 Сохранение файла

Итог задания должен содержать в папке «Итог» или «Финал»:

- Файлы InDD для обложки и внутреннего блока (2 файла)
- Файлы PDF для обложки и внутреннего блока (2 файла)
- Архивный пакет для обложки и внутреннего блока (2 файла)

Модуль 4: Дизайн упаковки

4.1 Построение развертки упаковки в Adobe Illustrator

1. Создаем новый файл форматом А3, Ориентация горизонтальная. Выпуск за обрез ставится в соответствии с тех.заданием на дем.экзамене.

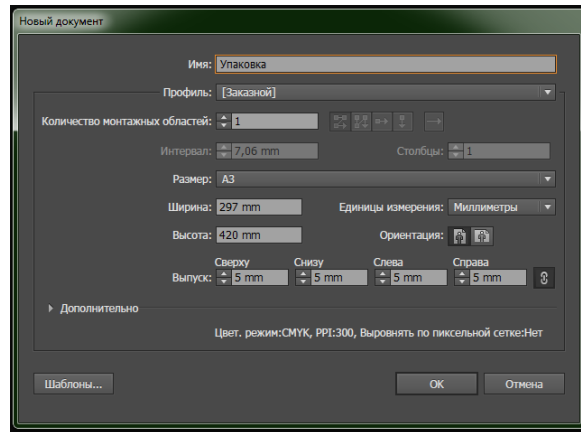


Рис.66 Создание файла и выставление настроек

2. Строим прямоугольник. Высота – 92 мм, ширина 386 мм.

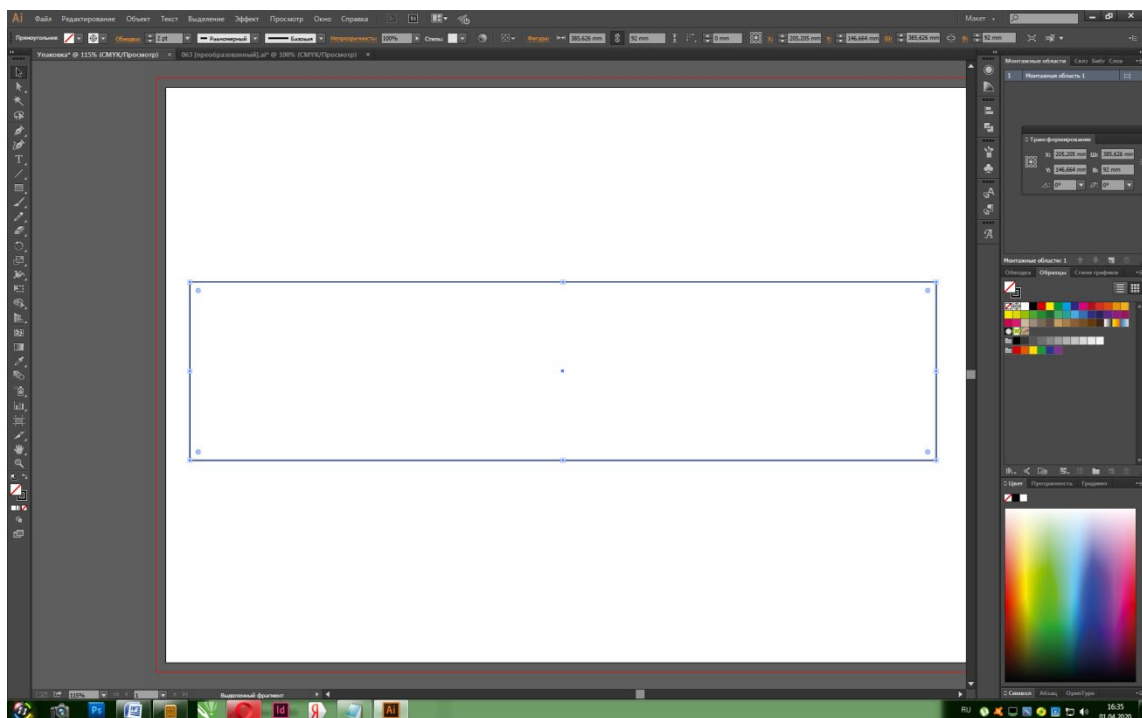


Рис.67 Создание основного прямоугольника

Включить линейки и направляющие (Просмотр- Линейки-показать линейки).

3. Далее надо отмерить грани упаковки. Строим прямоугольник (ширина-124мм, высота-34) верхней крышки. Ставим над левым верхним углом прямоугольника, проводим направляющие.

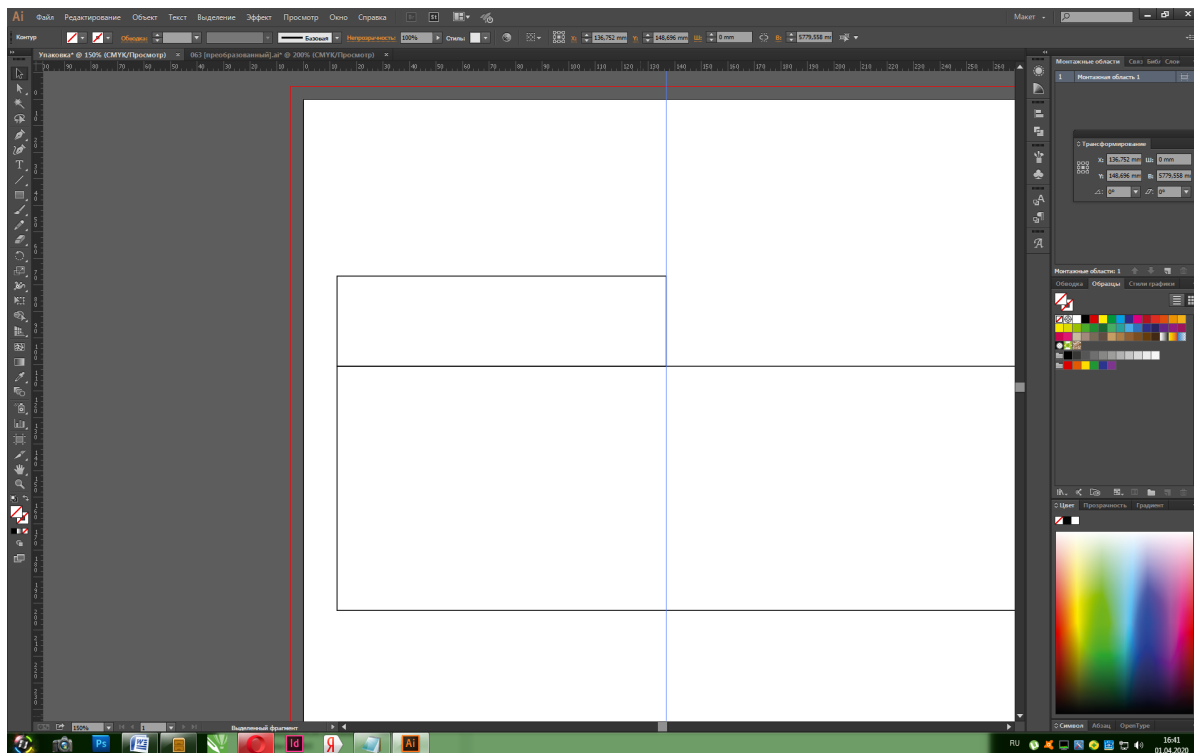


Рис.68 Построение развертки

4.Следующая грань – прямоугольник ширина -69 на высоту 43. Поставить на направляющую и отмерить правый край прямоугольника тоже направляющей.

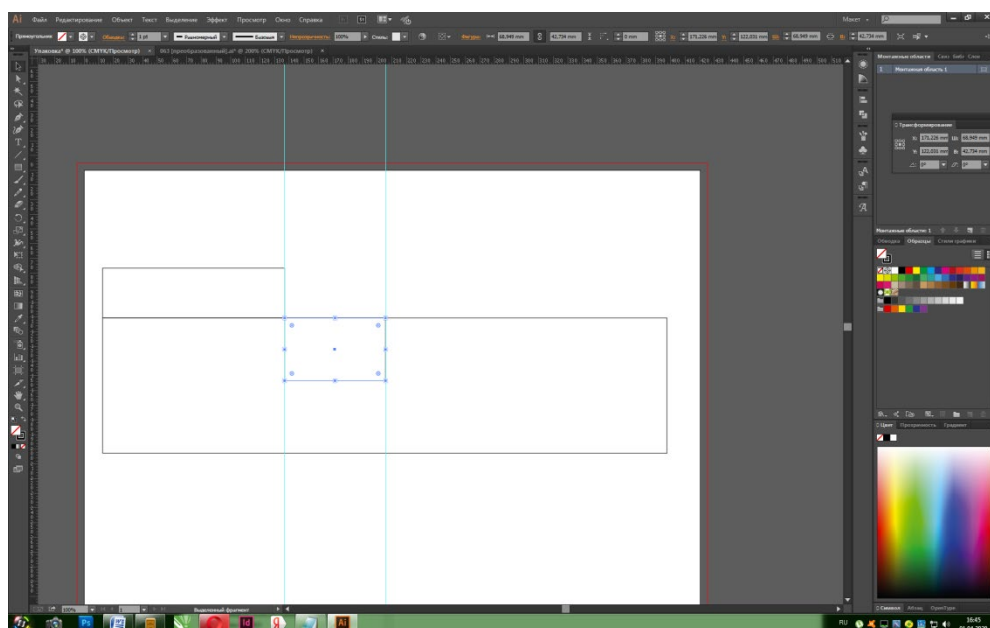


Рис.69 Построение развертки

5.Копируем второй прямоугольник. Ставим к последней направляющей. Последняя грань должна совпадать со второй гранью. Проверить себя: скопировать прямоугольник и поставить в конец. Если не хватает расстояния, можно добавить у главного большого прямоугольника миллиметры. На рисунке закрашены желтым

цветом равные прямоугольники – это боковые грани коробки. Они должны быть одинаковые по расстоянию. Желтые прямоугольники можно удалить, направляющие не удаляются.

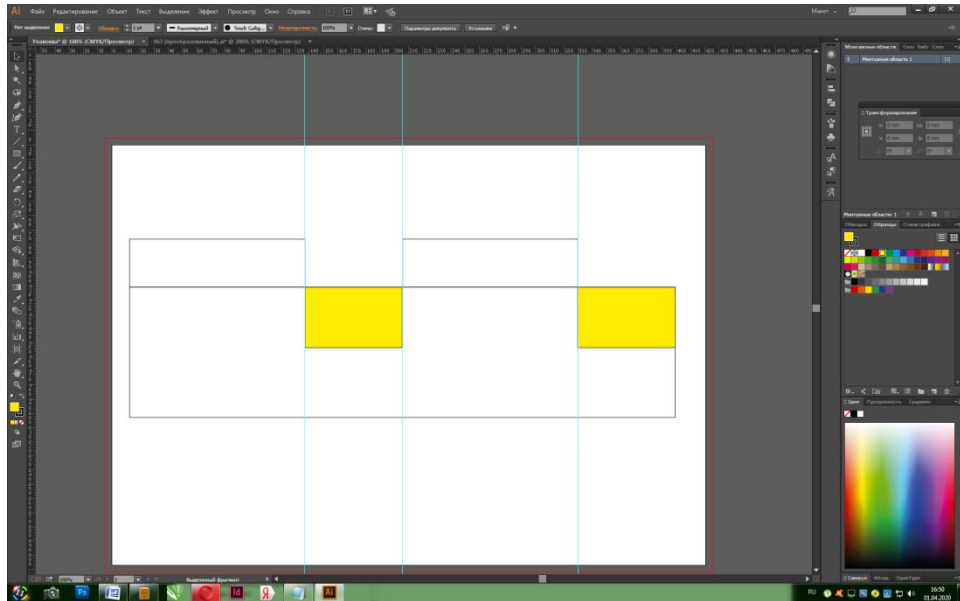


Рис.70 Построение развертки

6.Оформим крышку коробки. Строим над крышкой (верхний прямоугольник) еще прямоугольник (ширина 124 на высоту 20).

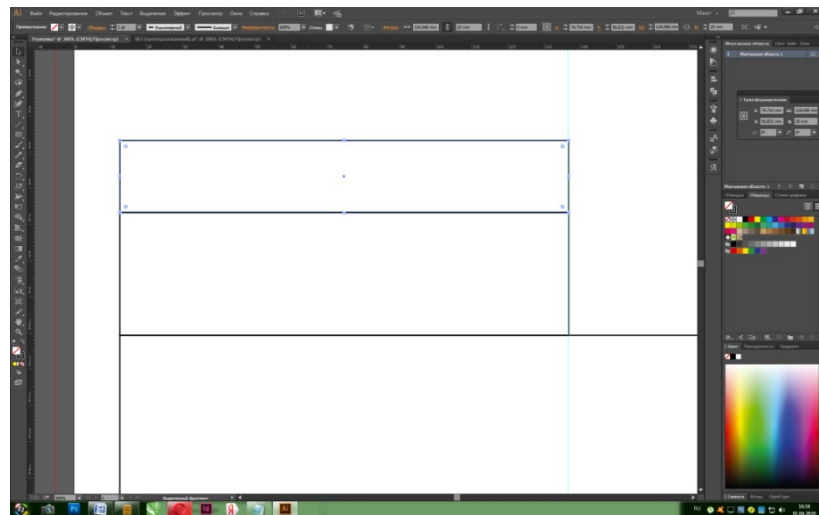


Рис.71 Построение развертки

7.Строим прямоугольник со скругленными углами с помощью инструмента «Прямоугольник со скругленными углами» такого же размера по ширине как прямоугольник ниже.

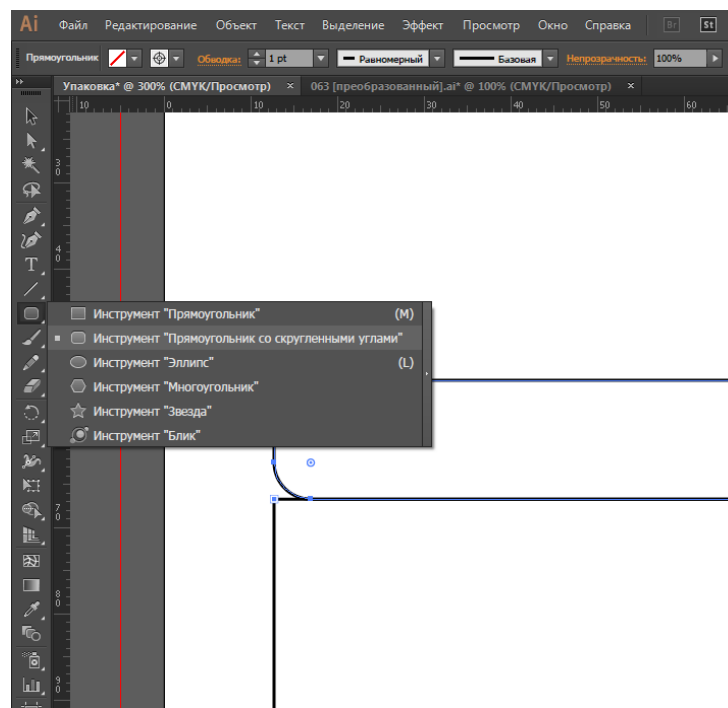


Рис.72 Построение развертки

8. Чтобы убрать скругление в нижних точках прямоугольника нужно зайти на панели задач во вкладку «Фигура» и убрать «цепочку» между значениями. В нижних точках поставить «0».

9. Прямоугольник со скругленными углами опускаем на 2 мм на нижний прямоугольник и на панели «Обработка контуров» нажимаем значок «Соединение» для того чтобы убрать линию. Предварительно прочертить направляющую, по которой будет проходить линия сгиба.

10. Проведем линию с помощью инструмента «Отрезок линии» на панели инструментов. Нужно поставить одну и вторую точку на направляющей.

11. В развертке упаковки линии сгиба показываются пунктирами. Для того чтоб сплошная линия стала пунктиром на панели задач в верхнем левом углу надпись-вкладка «Обводка». Ставим галочку «пунктир» и ниже выставляем длину штриха и расстояние между штрихами в соответствии с заданием в документации на дем.экзамене.

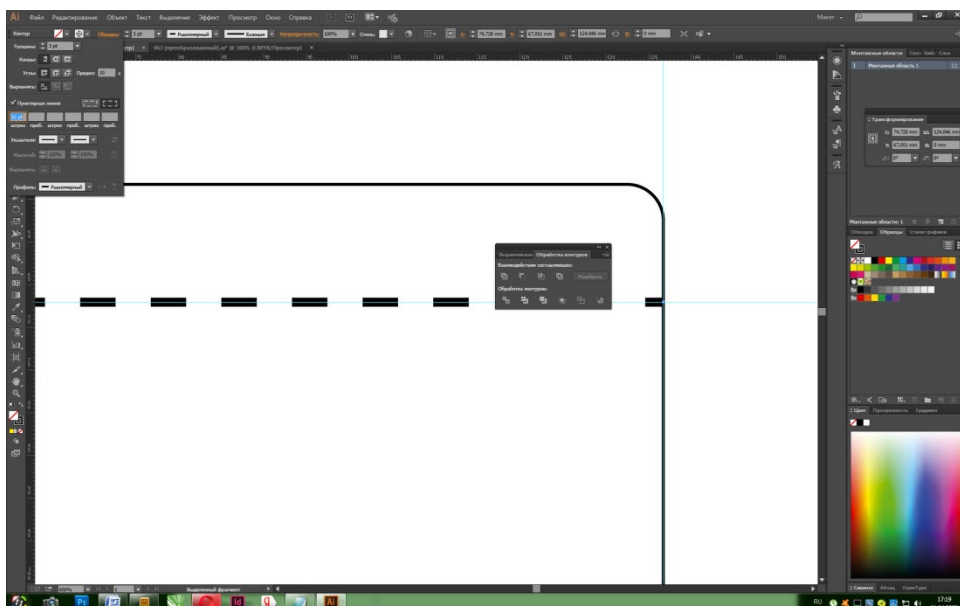


Рис.73 Пунктирная линия

12.К примеру может быть обозначение в задании дем. экзамена: «**Линия сгиба пунктиром 3 pt и 3 pt толщиной 1 pt на отдельном слое**». В данном окне выставляем толщину 1 pt, и все 3 в окошках, где пунктир. Если в задании требуется на отдельном слое, значит изначально нужно было создать новый слой и на нем проводить черту. На новом слое создаются пунктирные линии для того что бы их можно было отключить перед подачей на печать, а постпечатник понимал, где будет проходить сгиб.

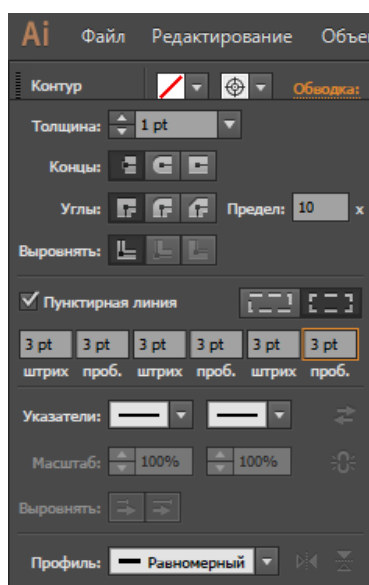


Рис.74 Окно выставления настроек

13. По этому в окне «Слой» создаем новый слой «Линии сгиба». Его выделяем и потом только строим линии и делаем ее пунктиром. Внимание! Слои проверяют эксперты. Если не будет отдельного слоя со сгибами, баллы не засчитают. Данная фраза «Линия сгиба пунктиром 3 pt и 3 pt толщиной 1 pt на отдельном слое» проверяется.

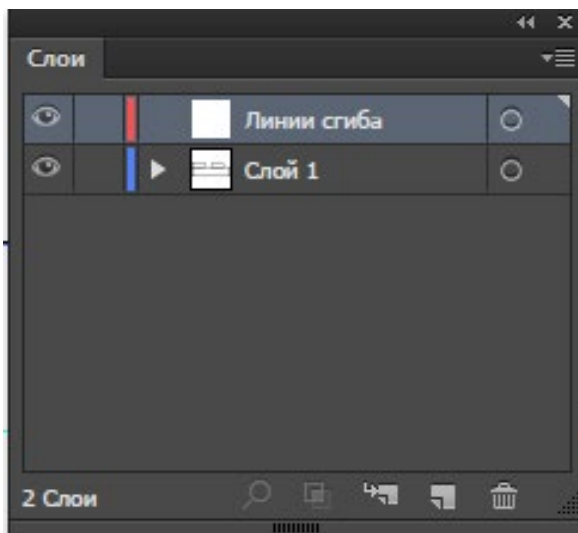


Рис.75 Окно «Слой»

15. Строим еще один прямоугольник с закругленными углами – это ручка в крышке упаковки.

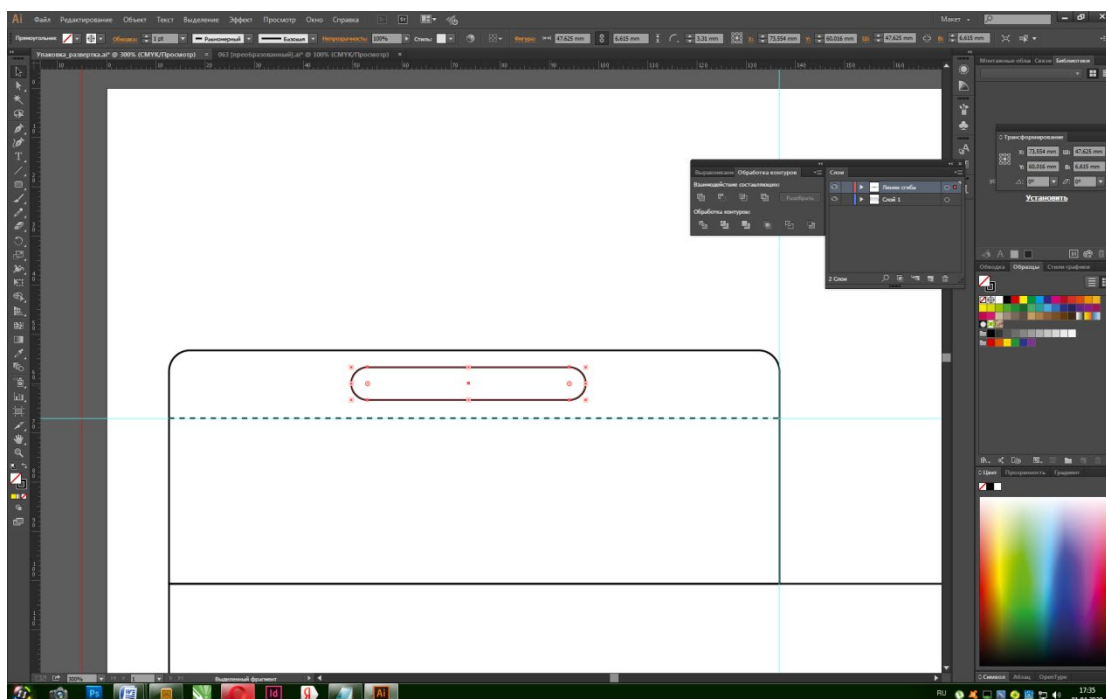


Рис.76 Ручка

16. Таким образом построили один верх крышки. Чтобы не строить второй раз тоже самое, просто объединяем, копируем и сдвигаем вправо. Должно получиться так:

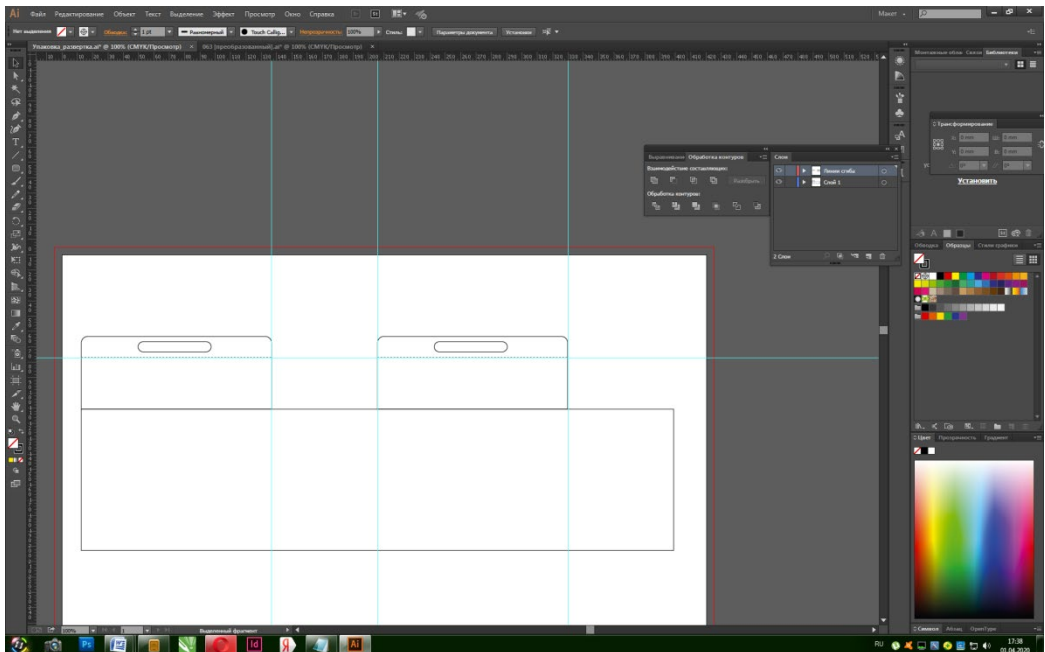


Рис.77 Развертка упаковки

17. Между двумя крышками строим многоугольник (ровный, удерживать клавишу Shift, высота касается направляющей):

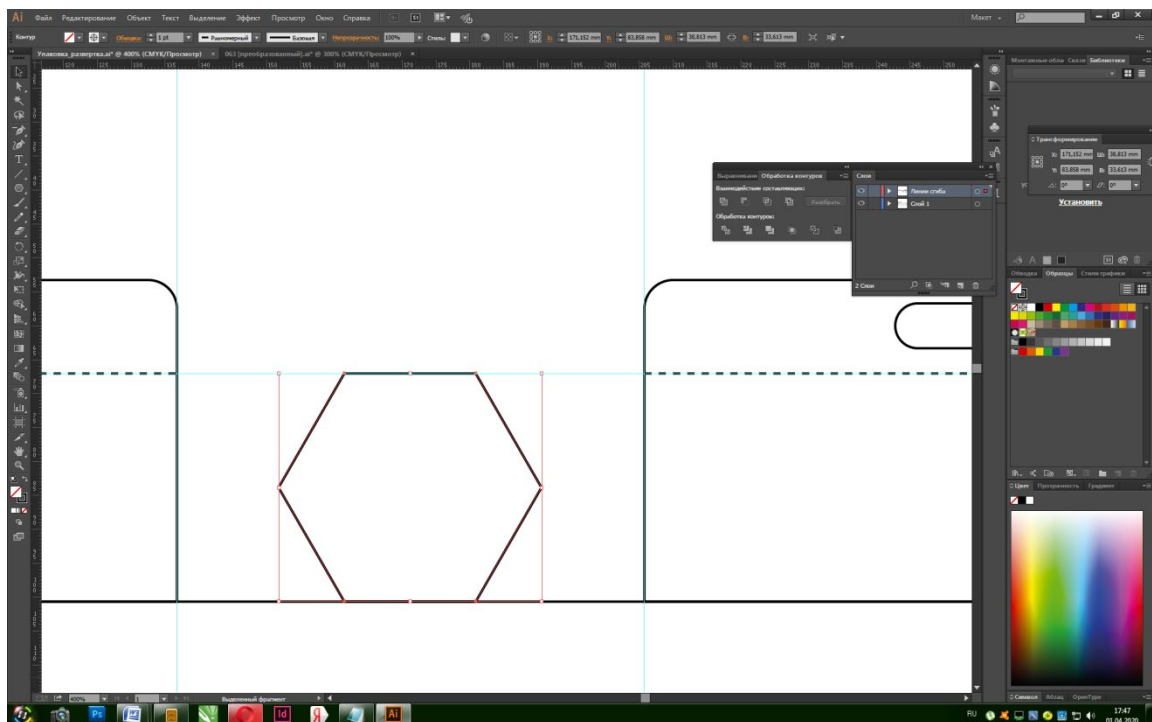


Рис.78 Развертка упаковки

18.С помощью инструмента «Перо-», убираем лишние точки (боковые) многоугольника. Получится прямоугольник.

19.Нижние точки белым курсором перенести в края крышек:

20.Должна получится трапеция:

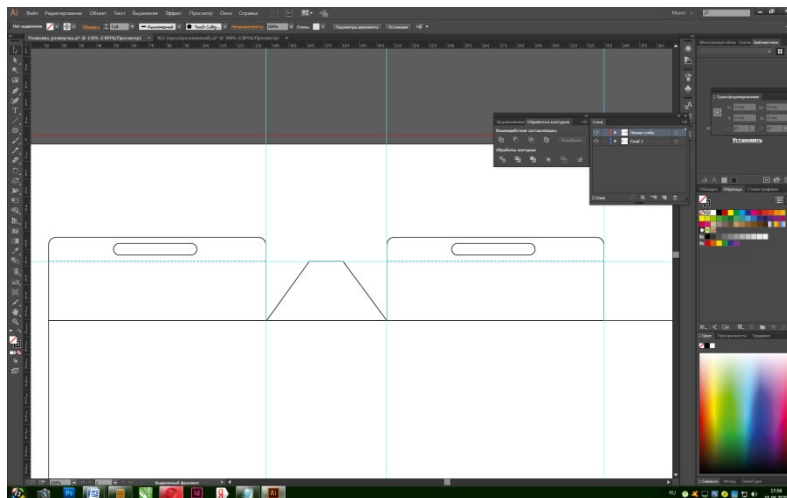


Рис.79 Развертка упаковки

13.Которую также копируем и переносим вправо. Верх упаковки готов! 14.Низ упаковки – дно. Сделаем его пока в упрощенном виде. Трапеции скопируем и отразим, разместим внизу боковых граней. Строим прямоугольники (ширина - 124мм,высота- 69мм).

15.Это очень упрощенный вариант дна коробки под склейку. На производстве могут попросить сделать замок. Тогда возможно видоизменяются многоульники и трапеции внизу и могут выглядеть так:

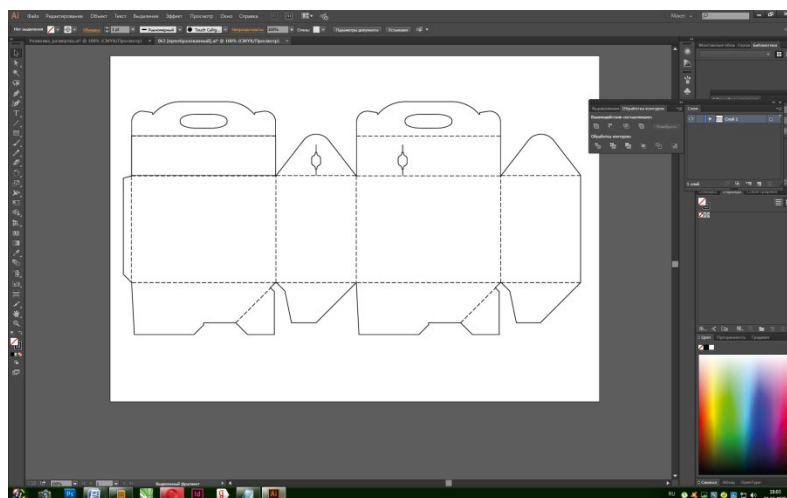


Рис.80 Развертка упаковки

16. Может быть видоизменен дизайн крышки. Приведен самый простой пример. Если есть желание можно видоизменить низ и верх развертки (по вашему желанию). Если вернуться к упрощенному дизайну развертки то остается соединить нижние прямоугольники со всей разверткой. Все части объединить, они могут на 1-2 мм заходить на главный большой прямоугольник и на панели «Обработка контуров» нажать «Соединение». Должна получиться развертка без внутренних линий. Там где были линии, нужно начертить направляющие.

17. На направляющих нарисовать на отдельном слое (который уже назвали «Линии сиб») пунктирные линии. Должна получиться развертка (совет: вертикальные и горизонтальные линии можно копировать).

В упаковке нет бокового клапана под склейку. Справа осталось больше места. Сделаем прямоугольник шириной 10 мм. Поставим вертикальную направляющую. Соединим его со всей разверткой. Линию пунктира скопируем. Получилась развертка упаковки- сундучок. Разверток существует огромное множество. В учебнике можно рассмотреть подробнее другие варианты разверток. В построении главное следить за размерами граней- высоты и ширины. Пунктиры делаются для производства на отдельном слое. Внешний контур – прямая линия- в документации дем. Экзамена называется «dieline»- с англ. «мертвая линия», то есть линия обреза или вырубки.

Итог задания должен содержать в папке «Итог» или «Финал»:

- ФайлAI;
- ФайлPDFсблидами, метками реза, цветовыми шкалами.

Рекомендуемая литература

Основные источники:

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон.текстовыеданные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069>.— ЭБС «IPRbooks»

2. Костина Н.Г. Фирменный стиль и дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов / Н.Г. Костина, С.Ю. Баранец. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014. — 97 с. — 978-5-89289-847-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61285.html>

Дополнительные источники:

1. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — 978-5-7782-2192-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44764.html>

2. Дизайн упаковки: учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / Т. В. Усатая, Л. В. Дерябина. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 288 с., [8] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8626-5

3. Дизайн-проектирование: учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / Т. В. Усатая, Л. В. Дерябина. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 288 с., [16] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8625-8

4. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации): учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / [Л. В. Дерябина, Т. В. Усатая, Т. Б. Новикова и др.] – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 272 с., [16] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8962-4

5. Проектная графика: учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / Л. М. Корпан, А.А. Балканский, Л. П. Сопроненко, Е. К Сысоева, Ю. И. Безбах.— М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 256 с., [8] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8969-3

6. Рассадина С.П Информационный дизайн и медиа: учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / С.П. Рассадина, М. В. Исаева. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 240 с., [16] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8908-2

7. Романов А.А. Рекламные PR-технологии Масс-медиа [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Романов А.А.— Электрон.текстовыеданные.— М.: Евразийский открытый институт, 2010.— 184 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/10814>.— ЭБС «IPRbooks»

8. Струмпэ А. Ю. Многостраничный дизайн: учеб. для студ. учреждений спец. проф. образования / А. Ю Струмпэ. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 176 с., [8] с. цв. ил. ISBN 978-5-4468-8909-9

9. Черных А. Мир современных медиа [Электронный ресурс]: монография/ Черных А.— Электрон.текстовыеданные.— М.: ИД Территория будущего, 2007.— 312 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/7300>.— ЭБС «IPRbooks»

Интернет - ресурсы:

1. <http://www.avalon.ru/OpenLessons/Illustrator/Lessons/GradMesh/>
2. <http://www.powerclip.ru>
3. <http://skillbox.ru/lectoriy/>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Презентация фирменного стиля

Триадная версия 35 мм



иконка 40 px



Плашечная версия 100 мм



Шрифтовая версия 100 мм

HOSTSERV HOSTSERV



ЧБ версия



Негатив

Стилеобразующие элементы



CMYK



Pantone



RGB



Символьная идея



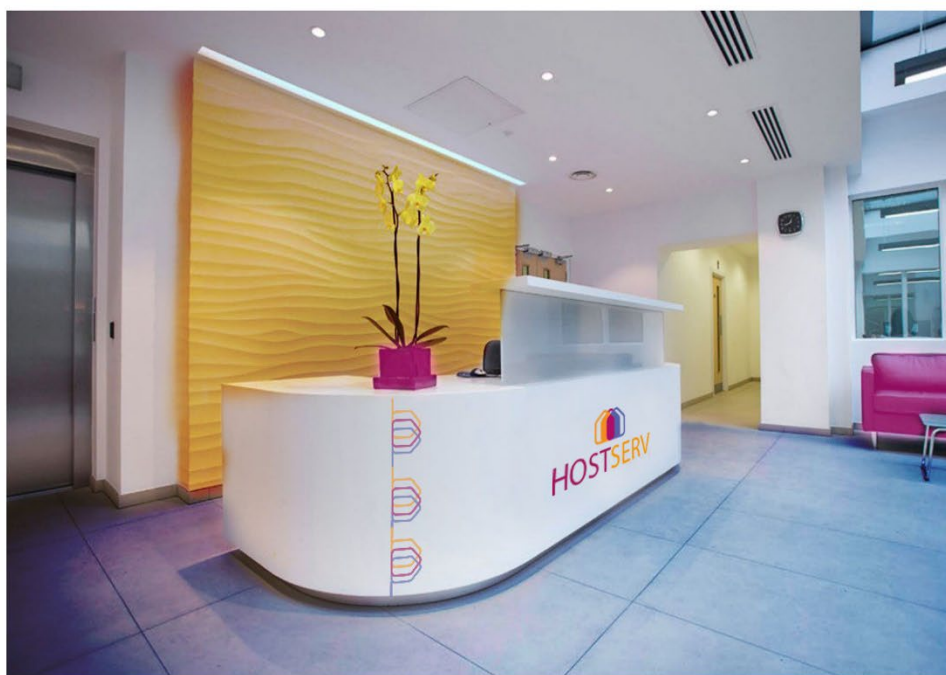
Гарнитура: Myriad Pro Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 абвгдеёжзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя
 АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

Автор: Бусарева Александра

Приложение 2

Элементы и носители фирменного стиля

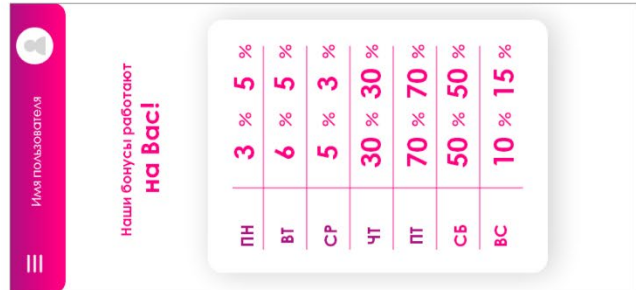


Автор: Бусарева Александра

Приложение 3

Мобильное приложение

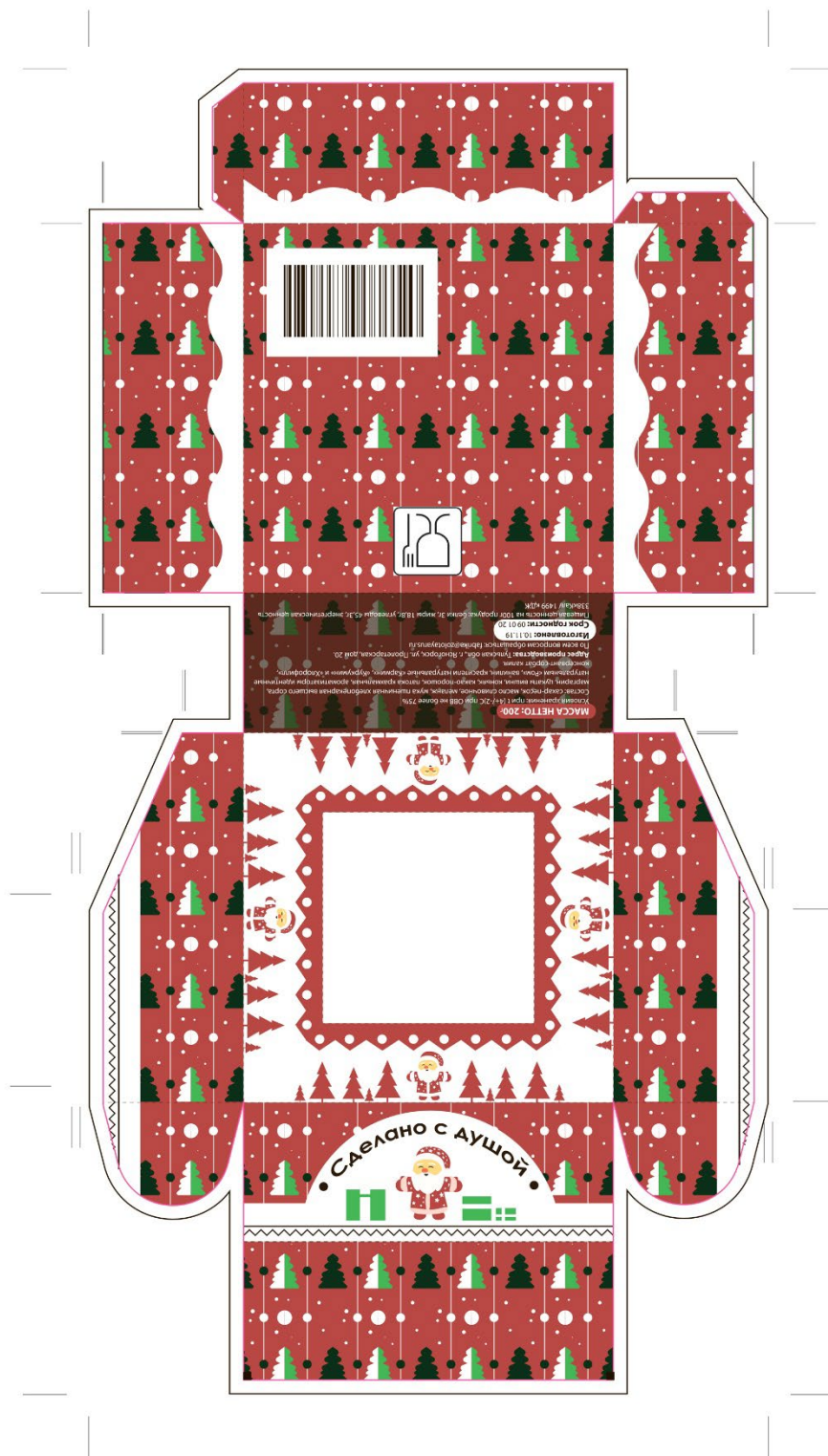
Твой город: С нами активнее! Мобильное приложение



Автор: Бусарева Александра

Приложение 4


Макет упаковки



Автор: Ишмамetyев Алексей

Приложение 5

Макет интерактивного опросника



Запросите условия участия в выставке MosBuild 2021

Для получения информации об участии в выставке MosBuild 2021, стоимости площади, форматах и конфигурации стендов, пожалуйста, заполните электронную форму. Наши специалисты свяжутся с вами.

Сфера деятельности:

- администрирование
- поставщики
- заказчики

Информация об организации:

Страна

Сайт

Площадь стенда

Отправить «Запросить условия»

Автор: Бусарева Александра

