



## ЭКЗАМЕНАЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ

### ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

#### **Задание 1: Вёрстка печатной продукции.**

##### **Часть 1: Разработка рекламного плаката.**

##### **Введение.**

Известная ведущая компания поручила Вам создание дизайн-макета рекламного плаката для освещения предстоящего события на определенную тему (номер Вашего билета соответствует номеру темы).

**Целевая аудитория:** в зависимости от мероприятия: дети, подростки, взрослые, профессионалы.

**Ваша задача** – разработать макет плаката, содержащего текстовый блок и плоскостную иллюстрацию, используя фирменный знак компании и тематику предстоящего события. Материалы к заданию (текст и клипарт) находятся в папке «Материалы\_ДЭГД-2020» на рабочем столе компьютера с Вашим порядковым номером.

**Программное обеспечение:** Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, GIMP, Inkscape.

##### **Обязательные элементы:**

- Плоскостная иллюстрация, отражающая тематику события.
- Использование в макете не более 9 цветов (не включая фон).
- Использование фирменного знака компании (клипарт, находится в папке «Материалы\_ДЭГД-2020» на рабочем столе компьютера с Вашим порядковым номером).
- Текст с исходными данными по событию: название, даты, место и т.д. (находится в папке «Материалы\_ДЭГД-2020» на рабочем столе компьютера с Вашим порядковым номером).

##### **Технические ограничения:**

- Формат: А3 (вертикальный).
- Шрифты: преобразованы в кривые.
- Цвет: CMYK.
- Форматы используемых изображений: .psd, .ai, .eps, .jpeg, .png.
- Разрешение изображений: 300 dpi.
- Блиды (выход под обрез): 5 мм.
- Размер файла: не более 20 МБ.

##### **Выходные файлы:**

- Рабочий файл с именем: «Порядковый номер\_Плакат\_Исходник.ai» или «Порядковый номер\_Плакат\_Исходник.psd» необходимо сохранить в папку с именем «Порядковый номер компьютера\_ДЭГД-2020» (папка находится на рабочем столе компьютера).
- Финальный файл с именем: «Порядковый номер Макет плаката. pdf» необходимо сохранить в папку с именем «Порядковый номер компьютера\_ДЭГД-2020» (папка находится на рабочем столе Вашего компьютера).



## Часть 2: Разработка паттерна для рекламно-сувенирной продукции.

### Введение.

Известная ведущая компания поручила Вам создание паттерна для рекламной продукции по тематике предстоящего события (номер Вашего билета соответствует номеру темы).

**Целевая аудитория:** в зависимости от мероприятия: дети, подростки, взрослые, профессионалы.

**Ваша задача** – разработать паттерн для рекламно-сувенирной продукции, содержащий элементы, отвечающие тематике события (номер Вашего билета соответствует номеру темы).

**Программное обеспечение:** Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, GIMP, Inkscape.

### Обязательные элементы:

- Паттерн, связанный с темой события из части №1 задания.
- Использование в макете не более 3 цветов (не включая фон).
- Использование элементов авторской графики.

### Технические ограничения:

- Формат: А4 (горизонтальный).
- Цвет: CMYK.
- Цветовые заливки без градиентов.
- Форматы используемых изображений: .psd, .ai, .eps, .jpeg, .png.
- Разрешение изображений: 300 dpi.
- Блиды (выход под обрез): 5 мм.
- Размер файла: не более 5 МБ.

### Выходные файлы:

- Рабочий файл с именем: «Порядковый номер\_Паттерн\_Исходник.ai» или «Порядковый номер\_Паттерн\_Исходник.psd» необходимо сохранить в папку с именем «Порядковый номер компьютера\_ДЭГД-2019» (папка находится на рабочем столе компьютера).
- Финальный файл с именем: «Порядковый номер Паттерн. pdf» необходимо сохранить в папку с именем «Порядковый номер компьютера\_ДЭГД-2019» (папка находится на рабочем столе компьютера).

**Задание 2: Командное задание.****Декорирование страницы календаря в технике бумажного моделирования.****Введение.**

Креативная компания поручила Вашей команде дизайнеров декорирование календарной страницы авторского календаря в технике бумажного конструирования и коллажа.

**Целевая аудитория:** самостоятельные молодые люди.

**Ваша задача** – декорировать календарный лист в технике бумажного моделирования, используя 2 цвета и тематику месяца (материалы предоставляются: бумага офисная А4, А3 карандаш НВ, ластик, ножницы, макетный нож, клей-карандаш, гелиевая ручка, фломастеры, маркер, двусторонний скотч, цветной картон).

**Обязательные элементы:**

- Объемно-плоскостная композиция
- Стилизовое единство композиции.

**Технические требования:**

- Номера участников команды необходимо написать через дефис на обороте (например, уч.№1- уч.№7).

**Выходное изделие:**

- Создание макета и предоставление результата в виде изделия.
- Изделие подписывается с оборотной стороны (по центру): «Порядковый номер первого участника – Порядковый номер второго участника».
- Команда оставляет изделие на макетном столе поверх макетных ковриков, отмеченных их порядковыми номерами.

**Справочные материалы:**

**Плакат** – объявление, афиша, разновидность прикладной печатной графики, наборно-шрифтовое или художественно-иллюстративное листовое крупноформатное печатное тиражное издание, содержащее в наглядно-компактном виде информацию рекламного, агитационно-пропагандистского, инструктивно-методического, учебного и другого характера.

**Печатное издание** – это единое целое, где все взаимосвязано: текст, иллюстрация, общее содержание и дизайн. Это синтез искусств: искусства слова, графики и полиграфии.

**Вёрстка** – это процедура формирования страниц (полос) издания с помощью компоновки текстовой и графической информации на этих страницах.

**Клипарт** (от англ. clip art) – набор графических элементов дизайна для составления целостного графического дизайна. Клипартом могут быть как отдельные объекты, так и изображения (фотографии) целиком. Клипарт может быть представлен в любом графическом формате. Для работы в векторном графическом редакторе – векторные, и растровые – для работы в растровом. С помощью клипартов можно создавать обои для рабочего стола, сайты. Их также используют при оформлении рекламных афиш и т. п.

**Полиграфический дизайн или вёрстка полиграфической продукции** – это разновидность графического дизайна, в задачи которого входит разработка материалов или макетов для печатной продукции. Обычно готовым продуктом является бумажный носитель.

**Иллюстрация** – рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, поясняющее текст.

**Паттерн** – набор повторяющихся в определенном порядке элементов, которые вместе составляют уникальный узор.

**Рекламно-сувенирная продукция** – это вид изделий, используемых в качестве подарков, призов, раздаточных материалов в рекламных кампаниях, а также в виде корпоративных и бизнес-сувениров, чаще всего с нанесением логотипа или фирменного стиля заказчика на самом продукте или его упаковке.

**Календарь** – это список дней года с разделением на недели и месяцы и обозначением праздников, периодическое справочное издание с последовательным перечнем дней, недель, месяцев данного года, а также другими сведениями различного характера.

**Бумажное моделирование** – создание и изготовление бумажных образов (моделей) геометрических тел, рукотворных и нерукотворных предметов, живых (или воображаемых, сказочных) существ из бумаги и/или картона.

**Коллаж** – плоскостная композиция из цветной бумаги

**Композиция** – составление целого из частей.

**Штрафные санкции.**

Любое нарушение условий демонстрационного экзамена, а также несоответствие работ требованиям задания, может являться основанием для начисления штрафных баллов.

**Члены технической комиссии принимают решение о применении штрафных санкций, руководствуясь следующими критериями:**

<b>Тип нарушения</b>	<b>Предусмотренные санкции</b>
Несоблюдение чистоты и беспорядок на месте экспонирования работы	1 балл
Общение между участниками при выполнении части №1 и части №2 экзаменационного задания	1 балл
Участник использует в течение времени выполнения работы мобильный телефон, личный USB-флеш-накопитель или другие средства связи	5 баллов
Несоблюдение охраны труда и техники безопасности	1 балл
Использование домашних заготовок и собственных материалов в работе	5 баллов
Использование глобальной сети интернет	5 баллов