



**Конкурсное задание**  
**Графический дизайн**  
**Graphic Design Technology**

Тема конкурсного задания соревнований публикуется на сайте организатора проведения компетенции Графический дизайн за неделю до начала соревнований.

### **ОПИСАНИЕ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ**

Участникам предлагается комплексное задание из 2-х отдельных модулей для 2-х дней соревнований, реализуемое поэтапно в течение 4-х часов ежедневно.

#### **День 1**

##### **МОДУЛЬ 1**

Участникам конкурса предлагается:

- осуществить разработку логотипа;
- создать элементы оформления командной формы;
- подготовить к выводу на печать итоговые файлы макетов логотипа, элементов оформления командной формы;
- вывести макеты на печать.

#### **День 2**

##### **МОДУЛЬ 2**

Участникам конкурса предлагается:

- создать эскизы памятки (в форме открытки);
- создать макет памятки (в форме открытки) по одному из созданных эскизов в программе векторной или растровой графики (можно использовать несколько программ);
- подготовить к выводу на печать итоговый файл макета памятки;
- вывести макет на печать.

## ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

### МОДУЛЬ 1

Участникам конкурса предлагается осуществить разработку логотипа и создать оформление элементов командной формы, используя логотип и дополнительные элементы.

#### Проектные единицы 1-го модуля:

- логотип;
- оформление футболки;
- оформление кепки.

#### Состав и форма подачи конкурсных материалов - всего 8 листов:

- текст описания элементов логотипа (1 лист);
- эскизы логотипа (формат А4, вертикальный, не более 2 листов);
- итоговый макет логотипа должен содержать черно-белый и цветной варианты, с наличием модульной сетки, варианты логотипа маленького (20x20 мм) и большого (50x50 мм) размера;
- итоговый макет логотипа, имя файла **logo** (в формате программы векторной графики и в .pdf-формате, распечатанный, 1 лист),
- эскиз оформления футболки (1 лист);
- эскиз оформления кепки (1 лист);
- итоговые макет оформления футболки, имя файла **t-short** (в электронном виде в формате программы векторной графики, в .pdf-формате, распечатанные, 1 лист)
- итоговые макет оформления кепки, имя файла **cap** (в электронном виде в формате программы векторной графики, в .pdf-формате, распечатанные, 1 лист)

#### Технические требования к размерам и подаче материалов

- в макете логотипа допустимо использование только цветовой модели CMYK (включая растровые объекты);
- все текстовые объекты в макете логотипа должны быть переведены в кривые;
- в макете не должно быть невидимых слоев и объектов, а также лишних объектов (лежащих за пределами макета или полностью скрытых другими объектами).

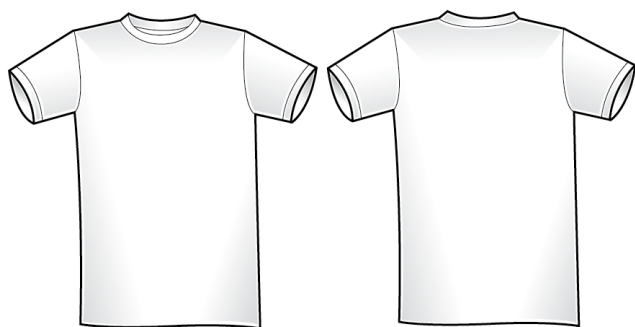
#### Примечание

Работа может быть выполнена в программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, CorelDRAW. Итоговые работы подаются в электронном виде и печатаются из pdf-формата.

*Все напечатанные материалы должны быть помещены в **рабочую тетрадь** - папку с конвертами-файлами формата А4.*

#### Порядок сохранения файлов

1. Все рабочие файлы сохраняются участниками на персональном компьютере:  
D:\Графический\_дизайн\_JS\_2016\(\номер команды)\(номер участника)
2. Ссылка на папку команды имеется на рабочем столе.



Макет футболки



Макет кепки

Векторные основы-макеты футболки, кепки предоставляются конкурсантам в качестве исходной заготовки (печатный вид для эскизов и файлы в форматах .eps, .ai, .cdr).

## МОДУЛЬ 2

Участникам конкурса предлагается создать макет памятки (в форме открытки).

**Проектные единицы 2-го модуля:** открытка-памятка.

**Состав и форма подачи конкурсных материалов** – всего 4 листов:

- эскизы открыток-памяток (формат А4, вертикальный, не более 3 листов),
- итоговый макет открытки-памятки, имя файла **card** (в формате программы растровой графики или векторной, в .pdf-формате, распечатанный 1 лист).

**Технические требования к размерам и подаче материалов**

- размер открытки - формат А6 (148x105 мм);
- размер макета открытки-памятки должен соответствовать печатному оттиску (1:1);
- припуски под обрез – не менее 2 мм со всех сторон;
- кроп-марки (метки обреза не должны заходить на изображение) за пределами дообрезного формата;
- обрезной формат задается одним из следующих способов:
  - pdf, psd – размером документа, включающим вылеты со всех сторон;
  - ai, eps, cdr – видимая линия, размеры документа (вылеты за краями);
- цвета в цветовой модели CMYK (включая растровые объекты).

### **Примечание**

Работа может быть выполнена программах в AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, CorelDRAW. Итоговые работы подаются в электронном виде и печатаются из pdf-формата.

*Все напечатанные материалы должны быть помещены в **рабочую тетрадь** - папку с конвертами-файлами формата А4.*

### **Порядок сохранения файлов**

1. Все рабочие файлы сохраняются участниками на персональном компьютере:  
D:\Графический\_дизайн\_JS\_2016\ (номер команды)\_ (номер участника)
2. Ссылка на папку команды имеется на рабочем столе.