

Część III

DOKUMENTACJA DOTYCZĄCA PRZYGOTOWANIA REKLAMY

6. Posługiwanie się dokumentacją dotyczącą przygotowania reklamy*

* *Zadania dotyczące wykonywania projektów graficznych z wykorzystaniem makiet znajdują się na stronach:*

- s. 73–75 – zadanie 5.36 – projekt ulotki;
- s. 80–82 – zadanie 5.38 – projekt ulotki;
- s. 89–106 – zadanie 6.1 – projekt elementów księgi znaku;
- s. 119 – zadanie 8.1 – projekt layoutu strony internetowej;
- s. 120 – zadanie 8.2 – projekt layoutu strony internetowej;
- s. 121 – zadanie 8.3 – projekt layoutu strony internetowej;
- s. 135 – zadanie 10.1 – projekt layoutu billboardu animowanego;
- s. 136–137 – zadanie 10.2 – projekt layoutu banera animowanego;
- s. 146 – zadanie 12.2 – projekt layoutu e-mailingu;
- s. 151 – zadanie 13.2 – projekt infografiki.

ĆWICZENIE 6.1

Ćwiczenie wykonano w aplikacjach CorelDRAW X8 i Adobe Photoshop CS5.

Zwektoryzuj i zmodyfikuj logo, a następnie wykonaj elementy księgi znaku. Pobierz plik [zad_6.1.jpg](#).

1. W programie do obróbki grafiki rastrowej otwórz pobrany plik [zad_6.1.jpg](#).
2. Wzorując się na **Ilustracji 2**, zmień kolorystykę:
 - elementów logo na odcieniu czerwieni RGB (240, 50, 70) lub CMYK (0, 95, 70, 0) i niebieskości RGB (125, 212, 222) lub CMYK (60, 0, 20, 0);
 - tła na RGB (100, 90, 90) lub CMYK (60, 60, 55, 30).



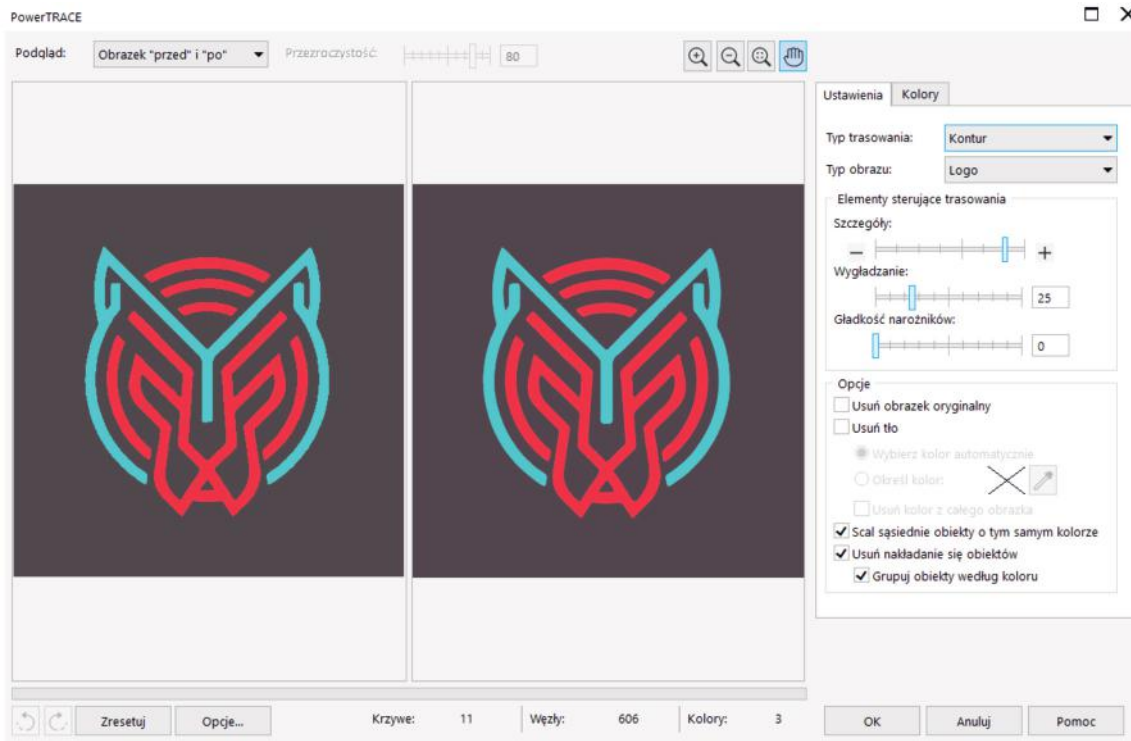
Ilustracja 1. Oryginalny plik



Ilustracja 2

3. Zmodyfikowany plik zapisz pod nazwą [zad_6.1_logo.jpg](#).
4. Utwórz nowy dokument w programie graficznym przeznaczonym do obróbki grafiki wektorowej.
5. Ustal parametry dokumentu:
 - format A4;
 - rozdzielczość 300 dpi;
 - tryb koloru CMYK;
 - układ strony pionowy.
6. Zaimportuj plik [zad_6.1_logo.jpg](#).

7. Zaznacz zaimportowaną grafikę i wybierz polecenie *Mapy bitowe/Trasowanie konturów/Logo* (Ilustracja 3).



Ilustracja 3

8. Po zatwierdzeniu trasowania mapy bitowej przeskaluj grafikę, zachowując jej proporcje, do rozmiaru 15 × 15 cm.

9. W odległości 6 mm od dolnej oraz prawej krawędzi projektu wpisz nazwę „ESCAPE ROOM T-YGRYS” krojem pisma Berlin Sans FB o rozmiarze 48 pkt w kolorze CMYK (60, 0, 20, 0).
10. Dowolną techniką zwiększ światła pomiędzy literami, wzorując się na **ilustracji 4**, tak aby szerokość napisu „ESCAPE ROOM” wynosiła 134 mm, a „T-YGRYS” 79 mm.
11. Wyrównaj do środka w poziomie napis „ESCAPE ROOM”.



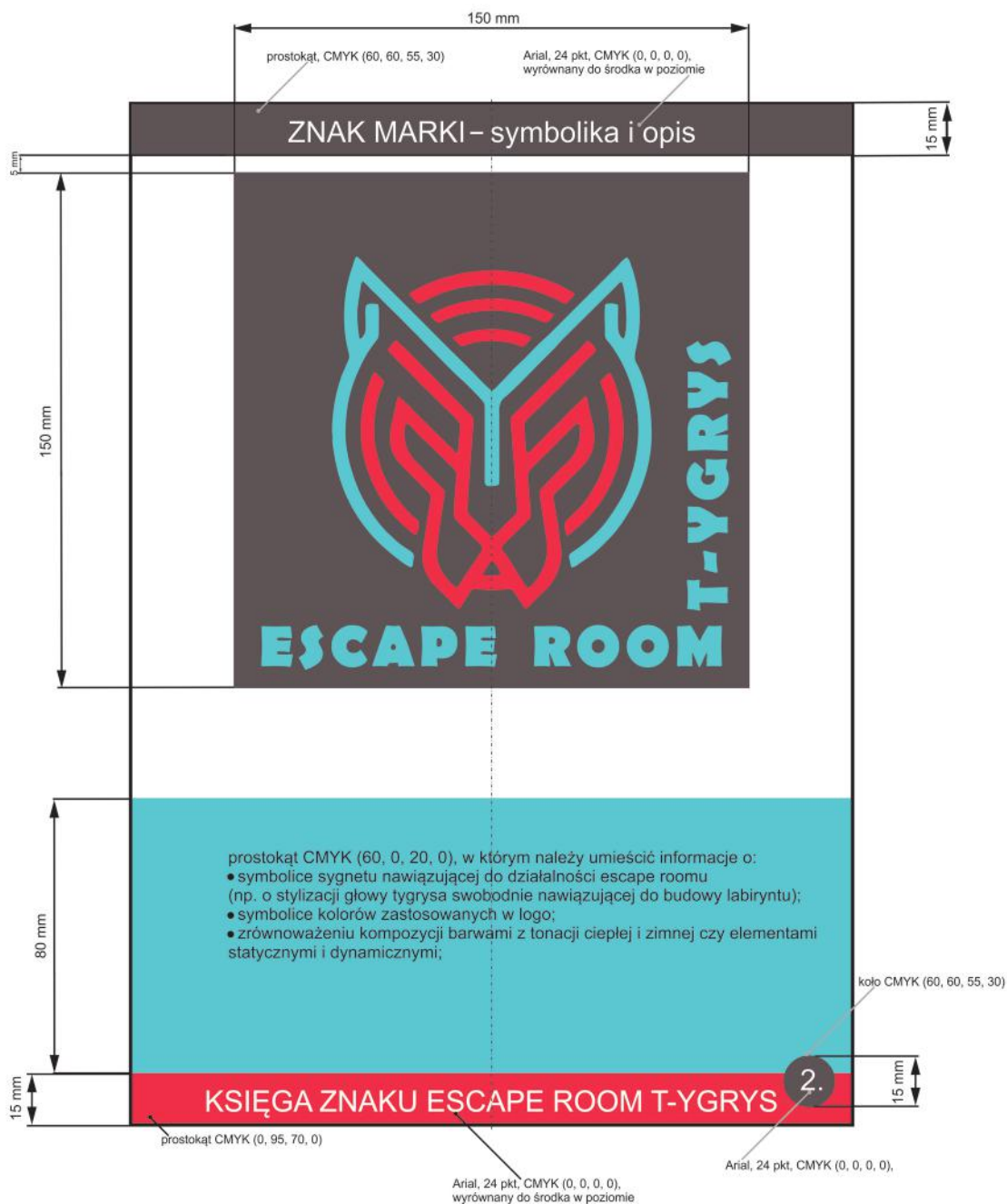
Ilustracja 4

12. Rozpocznij wykonywanie elementów księgi znaku. Skopiuj wykonane logo i wklej je do kolejnej strony dokumentu w programie CorelDRAW lub kolejnego obszaru roboczego w aplikacji Adobe Illustrator. Wykonaj pierwszą stronę księgi znaku, wzorując się na **ilustracji 5**.



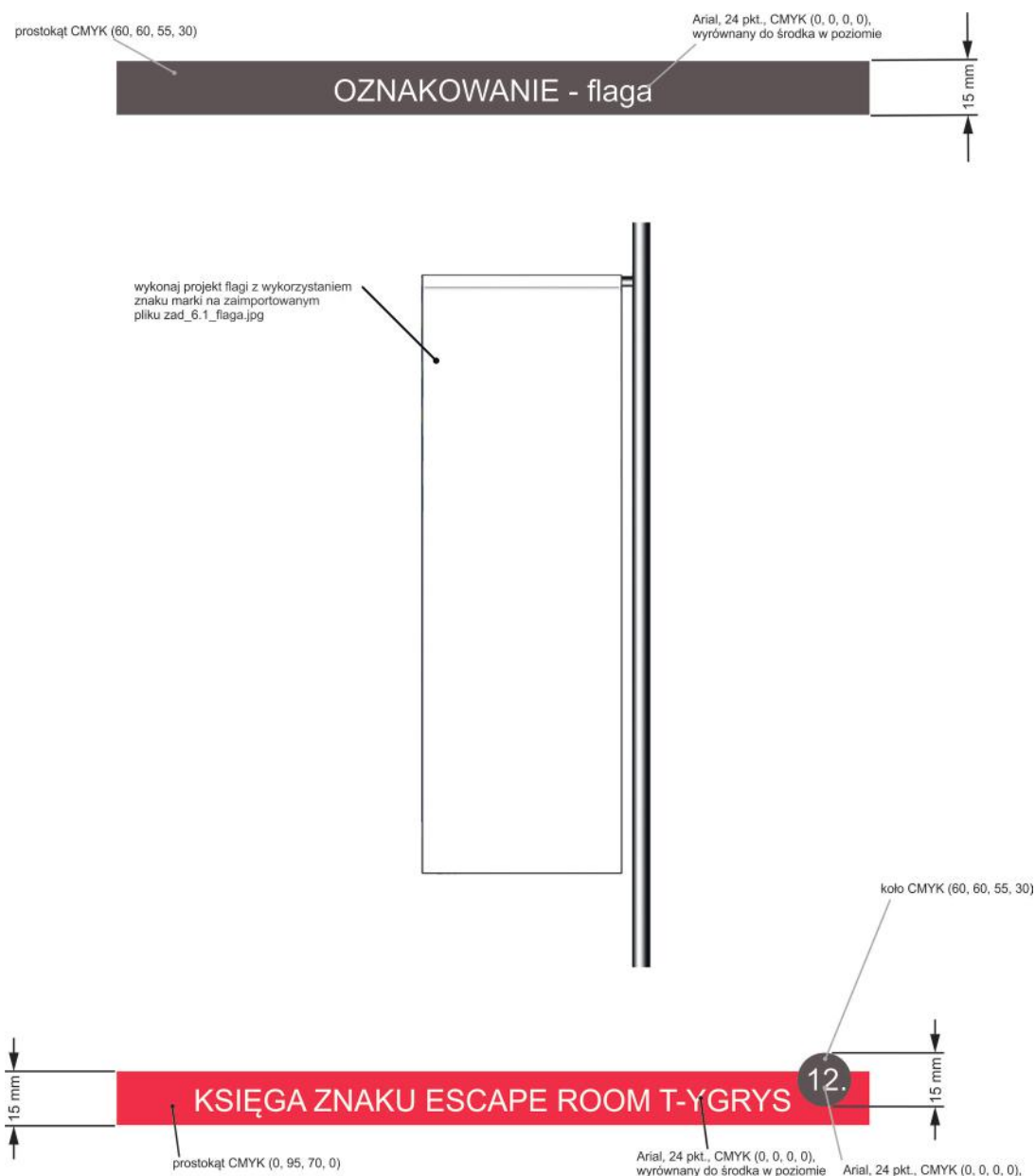
Ilustracja 5

13. Wykonaj drugą stronę księgi znaku, wzorując się na **ilustracji 6**.



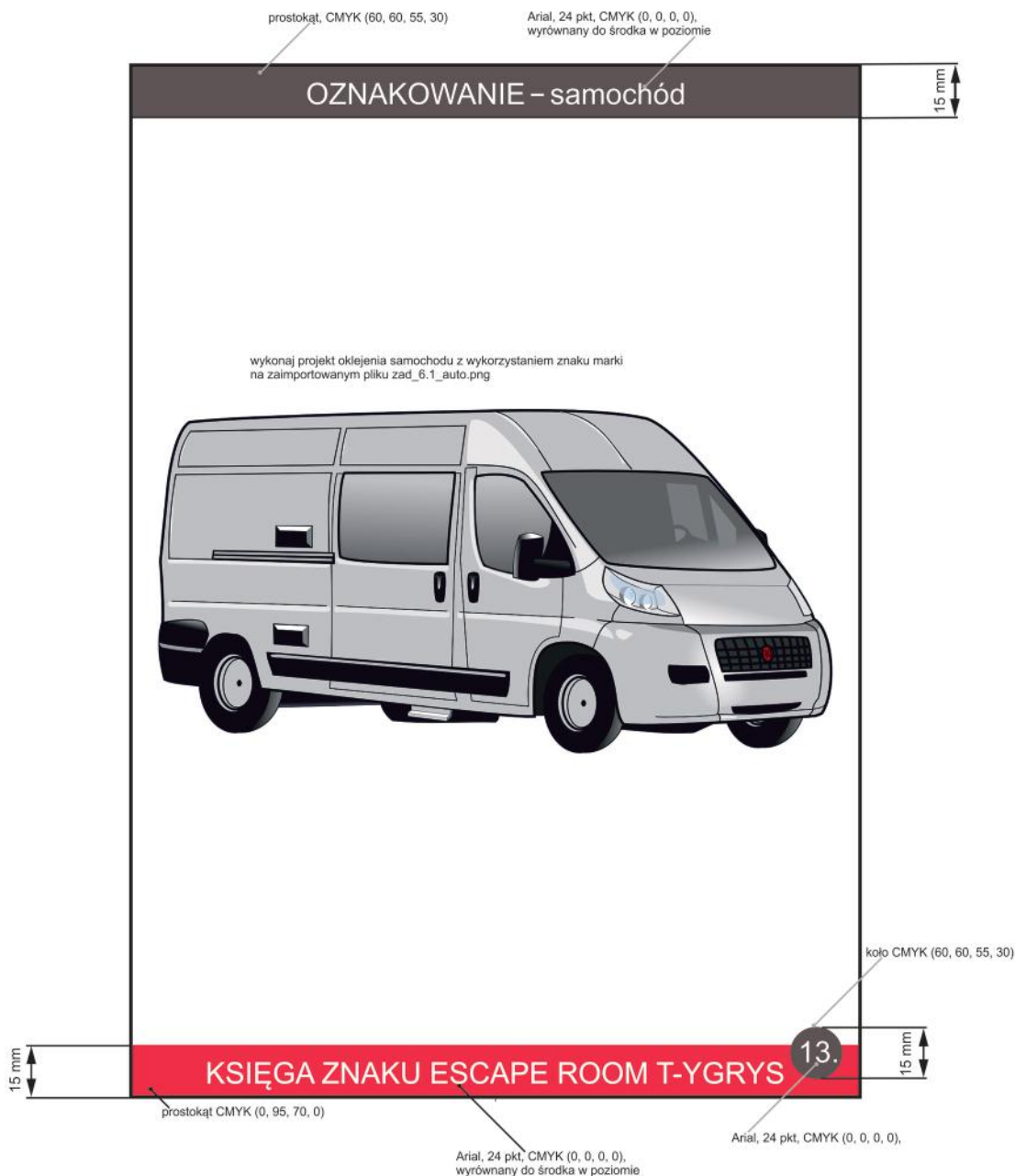
Ilustracja 6

23. Wykonaj dwunastą stronę księgi znaku, wzorując się na **ilustracji 16**. W tym celu pobierz plik [zad_6.1_flaga.jpg](#).



Ilustracja 16

24. Wykonaj trzynastą stronę książki znaku, wzorując się na **ilustracji 17**. W tym celu pobierz plik **zad_6.1_auto.png**. Wykorzystaj warstwę dopasowania w celu zmiany koloru karoserii samochodu na kolor, w którym wykonano tło logo, a następnie wykonaj projekt oklejenia pojazdu.



Ilustracja 17

25. Wykonaj czternastą stronę książki znaku, wzorując się na **ilustracji 18**. W tym celu pobierz plik [zad_6.1_koszulka.png](#). Wykorzystaj warstwę dopasowania w celu zmiany koloru koszulki z białego na kolor, w którym wykonano tło logo, a następnie w dowolnie wybranym widocznym miejscu umieść znak marki.



Ilustracja 18

26. Wykonaj piętnastą stronę książki znaku, wzorując się na **ilustracji 19**. W tym celu pobierz plik [zad_6.1_kubek.jpg](#). Wykorzystaj warstwę dopasowania w celu zmiany koloru kubka z białego na kolor, w którym wykonano tło logo, a następnie w dowolnie wybranym widocznym miejscu umieść znak marki.



Ilustracja 19

27. Zapisz plik w wersji otwartej (np. w formacie CDR lub AI):

- w wariantcie umożliwiającym edycję tekstu;
- w wariantcie z tekstem zamienionym na krzywe (*Ctrl+Q*).

28. Zapisz plik w formacie PDF z tekstem zamienionym na krzywe (*Ctrl+Q*).

ĆWICZENIE 8.4

Uzupełnij zdania cyframi, wyrazami lub zwrotami zamieszczonymi w ramce.

16, 30, logotyp, szkic, newslettera, kreator, firmy, stopka, opinii, bloki

1. Umożliwienie wymiany oraz promowanie zalicza się do celów, które powinna spełniać strona internetowa.
2. stron internetowych umożliwia wykonanie projektu na podstawie gotowych szablonów.
3. Wstępny strony internetowej wykonuje się po przeprowadzeniu analizy treści, które powinny zostać w niej zawarte.
4. Na funkcjonalność strony internetowej duży wpływ ma rozmieszczenie elementów takich jak: system nawigacji, stopka, treść, z zawartością, obszary pustej przestrzeni i logo lub firmy.
5. W celu ułatwienia odwiedzającemu przeglądanie strony w dolnej jej części umieszczana jest tzw. Może ona zawierać dane kontaktowe oraz możliwość zapisu do
6. Przyjmuje się, że maksymalny czas ładowania strony internetowej nie powinien trwać dłużej niż sekund.
7. Przy wykonywaniu stron internetowych wskazane jest stosować główny i pomocniczy krój pisma – każdy z nich o wielkości minimum pikseli.

ĆWICZENIE 8.5

Przyporządkuj opisy znaczników do ich nazw i wpisz odpowiednie litery w puste pola pod tabelą.

	Opis znacznika	Nazwa znacznika
1.	Dotyczy nagłówka dokumentu. Wewnątrz tego elementu można umieścić np. metadane czy dane dotyczące tytułu.	A.
2.	Element wyznaczający początek i zakończenie dokumentu.	B. <body>
3.	W sekcji powiązanej z tym znacznikiem umieszcza się podstawową treść strony, która jest wyświetlana przez przeglądarkę internetową.	C. <head>
4.	Umieszczenie tego znacznika gwarantuje prawidłowe wyświetlanie liter polskiego alfabetu, które składają się z polskich znaków diakrytycznych.	D. <html>
5.	Znacznik umożliwiający wstawienie obrazu cyfrowego.	E. <meta charset>

1 – 2 – 3 – 4 – 5 –

ĆWICZENIE 8.6

Przyporządkuj nazwy kontrastów do ilustracji i wpisz odpowiednie litery w puste pola pod tabelą.

	Ilustracja	Nazwa kontrastu
1.		A. Kontrast walorowy
2.		B. Kontrast faktur
3.		C. Kontrast wielkości

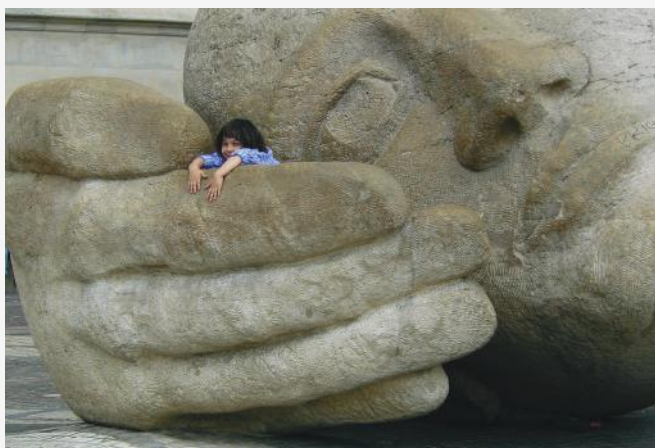
Ilustracja**Nazwa kontrastu**

4.



D. Kontrast kształtu

5.



E. Kontrast barw

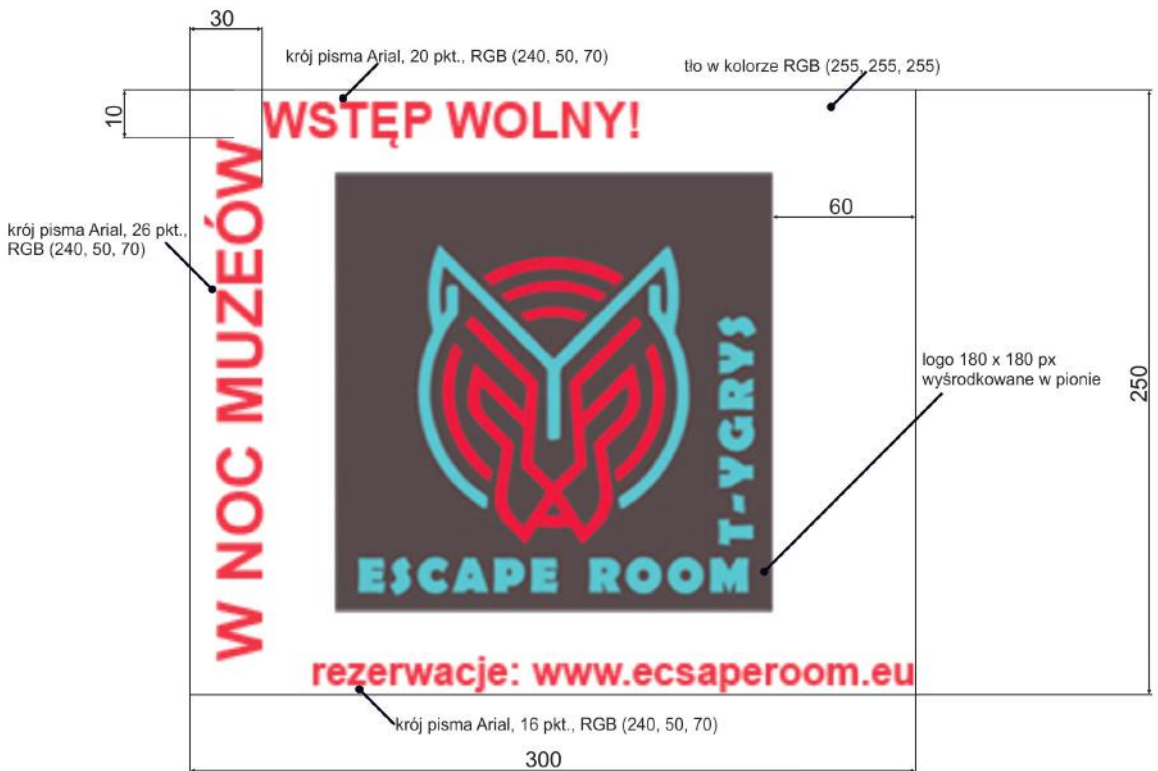
1 - 2 - 3 - 4 - 5 -

6 ĆWICZENIE 10.2 (Zadanie na ocenę celującą)

Ćwiczenie wykonano w aplikacji Adobe Photoshop CS5

Wykorzystaj logo zaprojektowane w zadaniu 6.1. lub pobierz plik [zad_8.1-3.jpg](#) i wykonaj animowany baner dla ESCAPE ROOM T-YGRYS.

1. Utwórz nowy dokument w programie graficznym przeznaczonym do obróbki grafiki rastrowej.
2. Ustal parametry dokumentu:
 - 300 × 250 pikseli;
 - rozdzielczość 72 ppi;
 - tryb koloru RGB;
 - układ strony poziomy.
3. Wykonaj projekt zgodnie ze wzorem, pamiętając, aby każdy jego element znajdował się na osobnej warstwie:



wszystkie wymiary makiety podano w pikselach

4. Zapisz plik w formacie otwartym (np. PSD) z zachowaniem warstw.

5. Dowolną techniką wykonaj animację poklatkową. Uwzględnij wytyczne zamieszczone w poniższej tabeli.

Czas wyświetlania elementu	Opis elementu animacji
0–8 sekundy	Tło i logo
0,5–7 sekundy i 7,5–8 sekundy	Napis „W NOC MUZEÓW”
1–4 sekundy (pojawia się stopniowo poprzez zwiększenie krycia aż do uzyskania krycia 100% w 4. sekundzie) 4–8 sekundy (pełne krycie 100%)	Napis „WSTĘP WOLNY!”
4–7 sekundy (pojawia się stopniowo poprzez zwiększenie krycia aż do uzyskania krycia 100% w 7. sekundzie) 7–8 sekundy (pełne krycie 100%)	Napis „rezerwacje: www.escaperoom.eu ”
7–7,5 sekundy	Znika napis „W NOC MUZEÓW”
7,5–8 sekundy	Pojawia się napis „W NOC MUZEÓW”

6. W zależności od wykorzystanego oprogramowania wybierz opcję zapisu *w pętli* lub *na zawsze*.
7. Zapisz plik w formacie otwartym (np. PSD) z zachowaniem warstw.
8. Zapisz plik w formacie GIF umożliwiającym odtworzenie animacji.

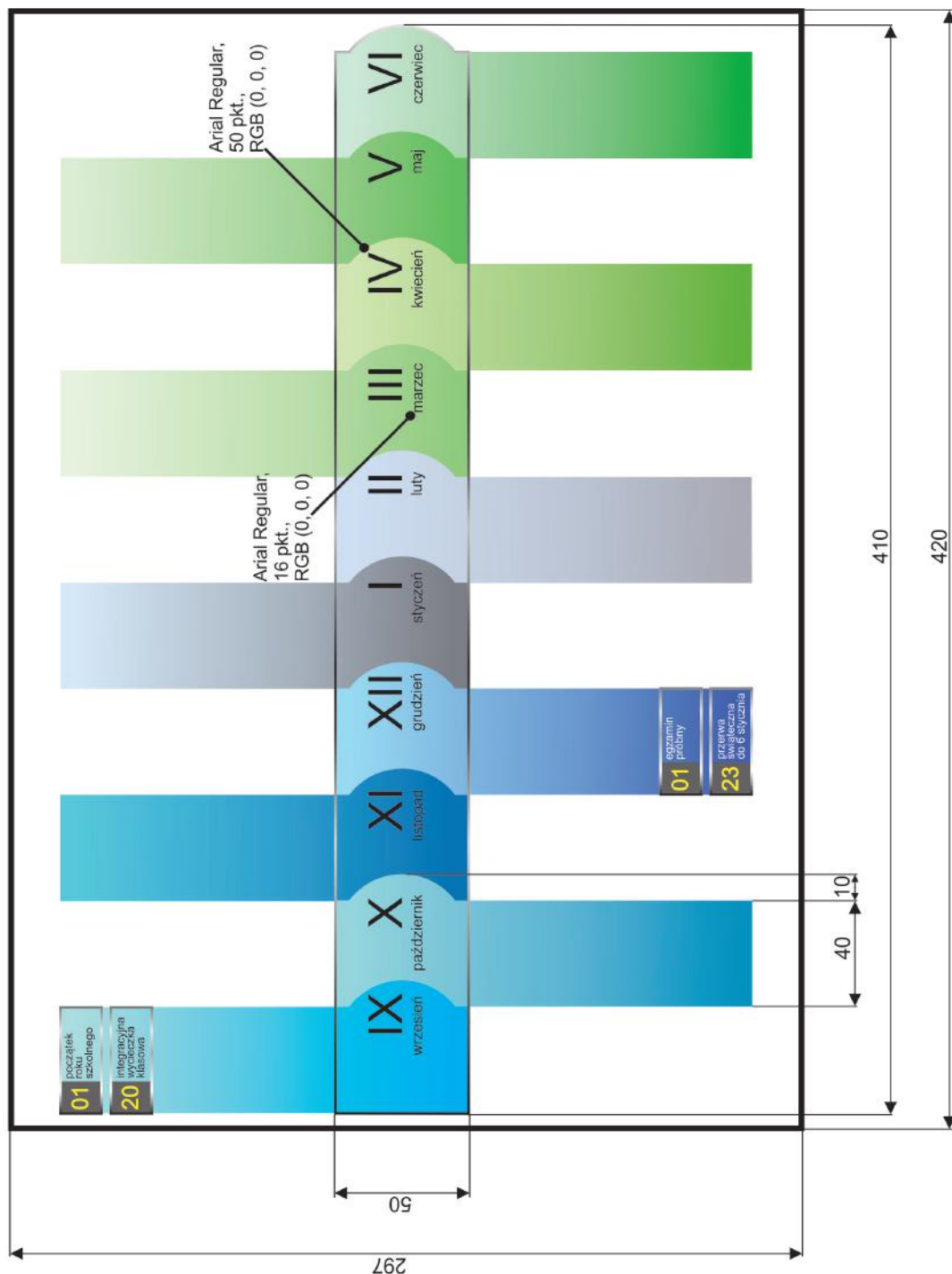
ĆWICZENIE 10.3

Oceń prawdziwość zdań w tabeli i wstaw znak X we właściwej kolumnie.

Zdanie	Prawda	Fałsz
1. Projekty animowanych elementów stron internetowych należy zapisać w plikach HTML lub GIF.		
2. Projekty animowanych elementów stron internetowych należy zapisać w plikach TIFF lub JPG.		
3. Rozdzielczość animacji poklatkowej przeznaczonej do publikacji w internecie wynosi 72 ppi.		
4. Rozdzielczość animacji poklatkowej przeznaczonej do publikacji w internecie wynosi 600 ppi.		
5. Projekt z animacją poklatkową przeznaczoną do publikacji w internecie należy wykonać w trybie koloru CMYK.		
6. Projekt z animacją poklatkową przeznaczoną do publikacji w internecie należy wykonać w trybie koloru RGB.		
7. Płynność animacji można regulować czasem wyświetlania klatek oraz liczbą dodanych klatek pośrednich.		
8. W animacji poklatkowej można ustawiać czas wyświetlania tylko klatek kluczowych.		

ĆWICZENIE 13.2

W dowolnym programie do edycji grafiki komputerowej wykonaj infografikę zawierającą daty najważniejszych wydarzeń w bieżącym roku szkolnym. Wybierz z planu pracy szkoły terminy, które dotyczą Twojej klasy. Dopisz do nich imprezy zaplanowane z wychowawcą dla Twojej klasy. Projekt wykonaj z przeznaczeniem do druku lub publikacji na stronie internetowej szkoły. Stwórz własny layout lub skorzystaj z zamieszczonego poniżej wzoru:



ĆWICZENIE 13.3 (Zadanie na ocenę celującą)

Wykorzystaj piktogramy zaprojektowane w zadaniach 9.1.–9.4. lub pobierz pliki [zad_9.1.jpg](#), [zad_9.2.jpg](#), [zad_9.3.jpg](#), [zad_9_4_01.jpg](#), [9.4_02.jpg](#), [9.4_03.jpg](#), [zad_9.4_04.jpg](#), [zad_13.3_cukiernik.jpg](#), [zad_13.3_lakiernik.jpg](#), [zad_13.3_mechanik_motocyklowy.jpg](#), [zad_13.3_mechanik_pojazdow_samochodowych.jpg](#), [zad_13.3_piekarz.jpg](#) i wykonaj w dowolnym programie do edycji grafiki komputerowej infografikę dotyczącą kierunków kształcenia oferowanych przez Twoją szkołę. Projekt wykonaj z przeznaczeniem do druku lub publikacji na stronie internetowej szkoły.

PRZYKŁADOWY PROJEKT: