

KONKURS PURE ART „Sztuka w Twoich rękach”

Ogólne wymagania i zasady tworzenia projektu

1. Podstawowe założenia i wymagania

a) Zadanie konkursowe

- Zadaniem uczestników konkursu jest stworzenie grafiki, która zostanie nadrukowana na torbę zakupową marki FREYWILLE.
- Uczestnik powinien **zaprojektować front, tył, boki oraz spód torby** poprzez naniesienie na cyfrowy wykrojnik swojej pracy twórczej.
- Praca uczestnika konkursu **powinna być inspirowana wybraną kolekcją (lub wybranymi kolekcjami) biżuterii FREYWILLE**. Kolekcje biżuterii, którymi powinien inspirować się uczestnik konkursu są dokładnie wskazane na stronie internetowej www.pureartpoland.pl, w zakładce „Zainspiruj się”. Wszystkie kolekcje, poza wskazanymi na powyższej stronie internetowej, nie mogą być inspiracją dla uczestnika konkursu, podczas tworzenia swojej pracy graficznej.
- Praca konkursowa może zostać wykonana w dowolnej formie (tj. rysunek, grafika wektorowa, obraz, kolaż, itp.), którą uczestnik konkursu będzie mógł nanieść na cyfrowy wykrojnik, w wybranym przez siebie programie graficznym.
- Na potrzeby oceny pracy konkursowej, każdy uczestnik (poza gotowym plikiem produkcyjnym, przygotowanym na cyfrowym wykrojniku) **przygotowuje przestrzenny rzut swojej pracy w 3 wymiarach (tzw. mockup)**. Rzut ten powinien dokładnie eksponować front, bok, spód oraz tył torby zakupowej.

b) Co muszę przygotować, aby wziąć udział w konkursie ?

- Każdy uczestnik przystępujący do udziału w konkursie powinien **przygotować 3 pliki graficzne:**

1. Plik z grafiką naniesiona na wykrojnik, z widocznymi liniami (siatką) wykrojnika.
2. Plik z grafiką naniesiona na wykrojnik, z usuniętą (niewidoczną) siatką wykrojnika.
3. Wizualizacja torby zakupowej w rzucie 3D, prezentująca jej front, tył, spód oraz bok.

Uwaga: Podczas zgłaszania swojej pracy do konkursu, poprzez formularz zgłoszeniowy na stronie konkursowej www.pureartpoland.pl, uczestnik powinien załączyć jedynie **WIZUALIZACJĘ torby zakupowej w rzucie 3D**.

(* W przypadku wygranej, pozostałe pliki produkcyjne należy przestać do max. 2 dni po ogłoszeniu wyników konkursu do organizatora. Więcej na ten temat możesz dowiedzieć się zapoznając się z REGULAMINEM konkursu, dostępnym w stopce strony www.pureartpoland.pl oraz zakładce „Weź udział“.)

- Na etapie projektowania należy pamiętać o **dopasowaniu koloru uchwytu torby do swojego projektu**. W tym celu, należy w formularzu zgłoszeniowym, w sekcji „krótki opis projektu” wpisać numer koloru tasiemki, który uczestnik konkursu zdecydował się wybrać. Wszystkie dostępne warianty uchwytów znajdują się na poniższej grafice.

GRAFIKA 1 – KOLORY TASIEMEK TORBY ZAKUPOWEJ



2. Przygotowanie techniczne materiałów

a) Plik z projektem może być przygotowany w następujących programach:

- **Adobe Illustrator (*ai lub eps) do wersji CS5.**
- **Adobe Photoshop (*tiff) do wersji CS5.**
- **Adobe Indesign (*indd) do wersji CS5** (tylko jeżeli w dokumencie nie została użyta żadna czcionka lub wszystkie teksty zostały zamienione na krzywe lub czcionki wciągnięte do programu w formacie *eps, po uprzednim zamienieniu na krzywe).
- **Corel Draw (*cdr)** (ze względu na niespójność Corela na PC/Mac, prosimy o zapisanie pracy w formacie *eps z czcionkami zamienionymi na krzywe).

b) Jak zapisać gotowy plik z projektem ?

- Pliki z gotowym projektem utworzonym w jednym z powyższych programów graficznych należy zapisać do formatu **PDF, w jakości poligraficznej, z czcionkami zamienionymi na krzywe.**
- Pliki z gotową grafiką należy opisać według poniższego schematu:

Plik 1 (*widoczna siatka wykrojnika) :

IMIĘ_NAZWISKO_UCZELNIA_S.pdf

Plik 2 (*niewidoczna siatka wykrojnika)

IMIĘ_NAZWISKO_UCZELNIA_BS.pdf

Plik 3 wizualizacja torby w rzucie 3D

IMIĘ_NAZWISKO_UCZELNIA_W3D.pdf

PRZYKŁAD:

JAN_KOWALSKI_UNIWERSYTETARTYSTYCZNYPOZNAN_S.pdf

KASIA_KOWALSKA_ASPWROCLAW_BS.pdf

OLA_KOWALSKA_ASPKRAKOW_W3D.pdf

c) Uwagi dotyczące projektu

- Projekt graficzny musi być wykonany przy wykorzystaniu **palety kolorów CMYK**. Zabronione jest użycie innych profili kolorystycznych tj. PANTONE czy RGB.
- Projekt powinien być zapisany w jakości minimum 300 dpi.
- Pracę w postaci bitmap, należy zapisać w postaci plików *tiff, z rozdzielczością umożliwiającą ich reprodukcję.
- Wszystkie próby kolorystyczne wykonywane dla projektu muszą być zgodne ze standardem ISO Coated.
- Projekt powinien być wycentrowany na wykrojniku oraz posiadać spady 3mm.
- Ewentualne czarne teksty, które pojawiają się na projekcie, muszą być w jednym kolorze.

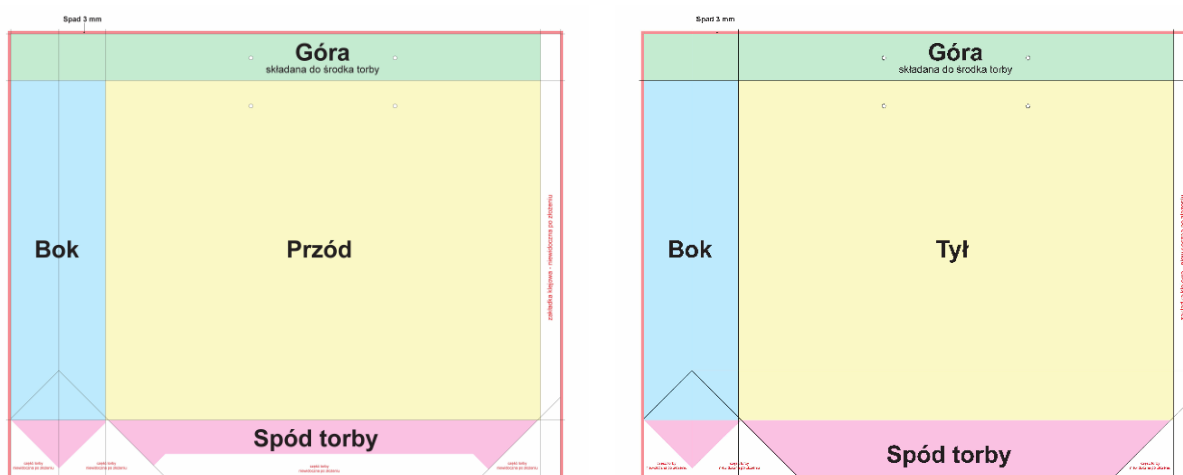


- W plikach otwartych z programów graficznych: Illustrator, Indesign (CS5), Corel (x5), fonty należy zamienić na krzywe.

3. Zasady tworzenia projektu graficznego

- Pobierając odpowiedni wykrojnik, uczestnik konkursu otrzymuje do zagospodarowania 2 „plansze” torby zakupowej (front oraz tył), na które powinien nanieść swój projekt.
- Wykrojnik powinien być pokryty grafiką w 100% z uwzględnieniem 3 mm spadów, które zaznaczone są na grafice **czerveną linią**.
- Należy pamiętać, że pewne fragmenty grafiki naniesionej na wykrojnik nie będą widoczne po złożeniu torby. Ten obszar zaznaczony jest na poniższej grafice kolorem białym z dopiskiem „**Część torby niewidoczna po złożeniu**”.
- Obszar torby, na którym grafika będzie widoczna, został zaznaczony odpowiednio kolorami:
 - **żółtym** (front oraz tył torby).
 - **niebieskim** (boki torby).
 - **zielonym** (góra torby, składana do jej środka).
 - **różowym** (dół torby).
- Uczestnik konkursu powinien nanieść swój projekt na każdy z powyższych obszarów wykrojnika.
- Na projekcie należy zamieścić logo firmy FREYWILLE, które można pobrać pod adresem www.pureartpoland.pl. Logo firmy FREYWILLE może podlegać modyfikacjom jedynie w zakresie rozmiaru (pod warunkiem zachowania jego proporcji i czytelności) oraz koloru (dozwolone jest wyłącznie wykorzystanie logo w czterech wariantach kolorystycznych: szarym (#878786), granatowym (#001e4b), czarnym (#1a1a18) oraz białym (#ffffff).

GRAFIKA 2 – FRONT ORAZ TYŁ WYKROJNIKA (OBSZARY ZADRUKU)



GRAFIKA 3 – WIZUALIZACJA OBSZARÓW ZADROKU TORBY

