

Rezultaty szkolenia

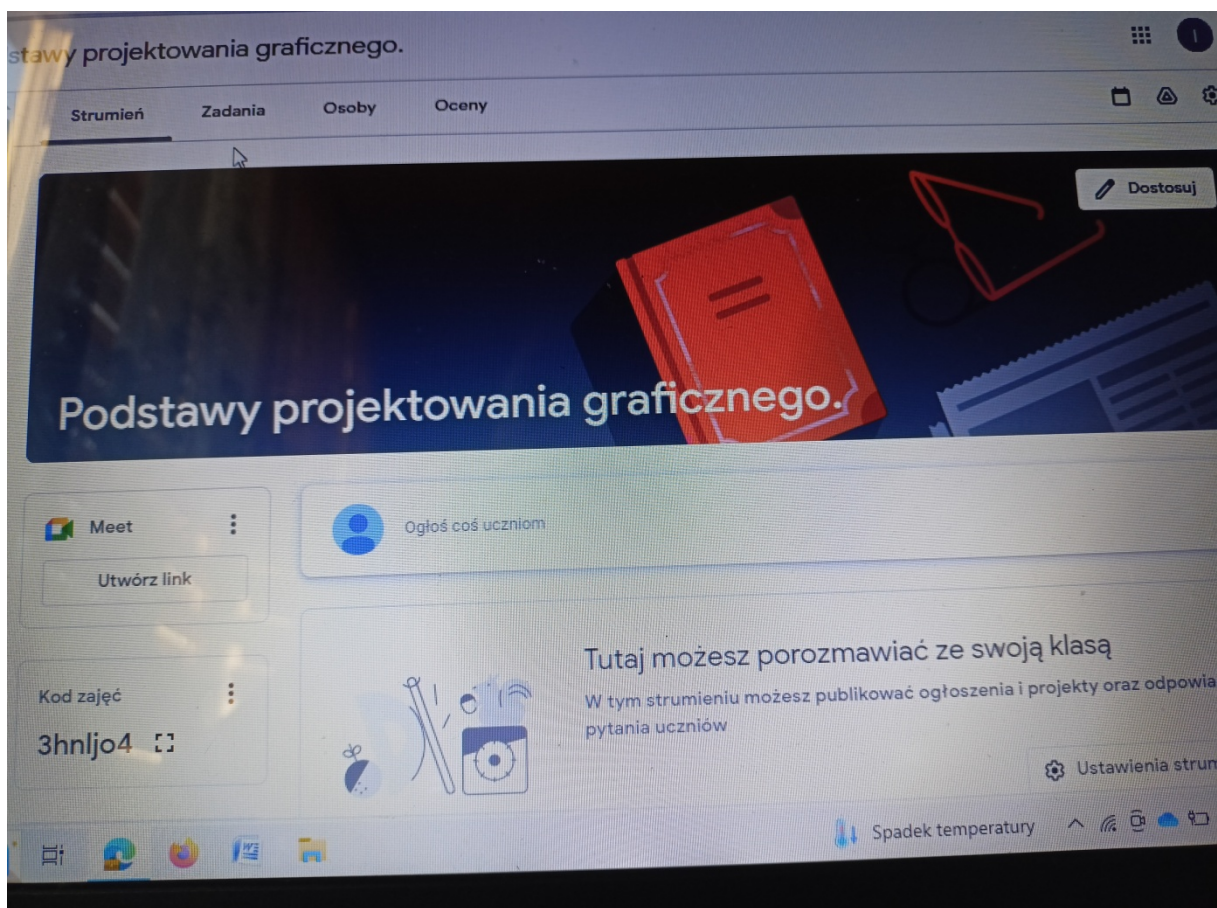
Jolanta Kajak - Zgierska

Na platformie clasroom udostępniono uczniom materiały z przedmiotu podstawy projektowania graficznego zakresu projektowania opakowań. Projektowanie odbywało się w programie AutoCad.

Zamieszczone w clasroomie materiały , instrukcje i filmy instruktażowe zawierały:

- instrukcję projektowania opakowań,
- rodzajów opakowań,
- elementów budowy opakowań.

Na bazie materiałów udostępnionych na platformie clasroom uczniowie wykonywali projekty w AutoCad.



[+ Utwórz](#)

Wykonywanie opakowań.

Wersja robocza

Opakowania – torby

Opakowania mogą występować jako druki luźne i łączone. Drukiem luźnym będzie torebka lub pudełko wykonane z jednego arkusza odpowiednio złamanego i sklejonego. Drukiem łączonym będzie torebka albo pudełko wykonane przez odpowiednie połączenie w jedną całość dwóch lub większej liczby arkuszy.

Klasyfikacja opakowań:

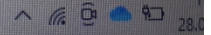
- torby,
- pudełka.

Torby płaskie

Najprostszą konstrukcją mają torby płaskie produkowane w formie

[Edytuj materiał](#)

Spadek temperatury



28.0

https://classroom.google.com/w/Njl2MTgyNjg4Mjgy/t/all


Materiał

Rys. 1. Torby płaskie (wykrój i wygląd zewnętrzny): a) bez klapki, b) i c) z klapką. Złamy zaznaczono liniami ciągłymi.

2. Opakowania – pudełka


Przystępując do projektowania opakowania, należy wziąć pod uwagę między innymi: – wymiary i ciężar produktu, który ma być zapakowany, – system zamykania, – system pakowania (ręczny lub automatyczny), – obyczajowe znaczenie kolorów w danym społeczeństwie, – nadruk powinien zawierać istotne dane o produkcie, – opakowanie powinno ciekawie prezentować zawartość, – zainteresowanie powinna wzbudzać również grafika, – wysoka jakość produkowanego opakowania powinna zachęcić klienta do kupna produktu.

B *I* U ☰ ✕



Jak produkowane są opakowania tekturowe? - Fabryki w Polsce
Film z YouTube • 4 minuty

✕

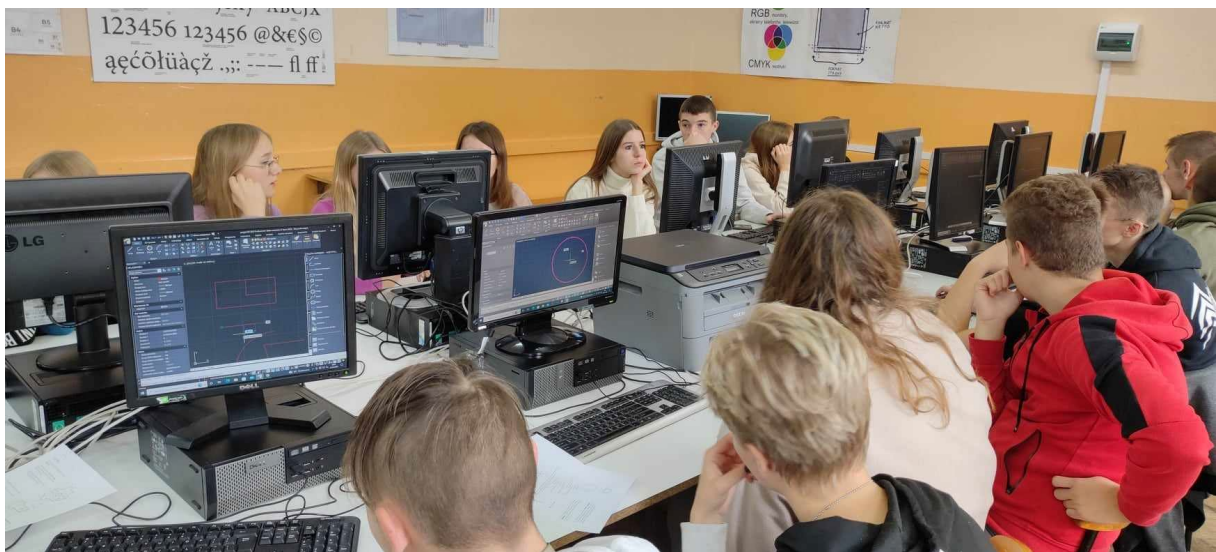
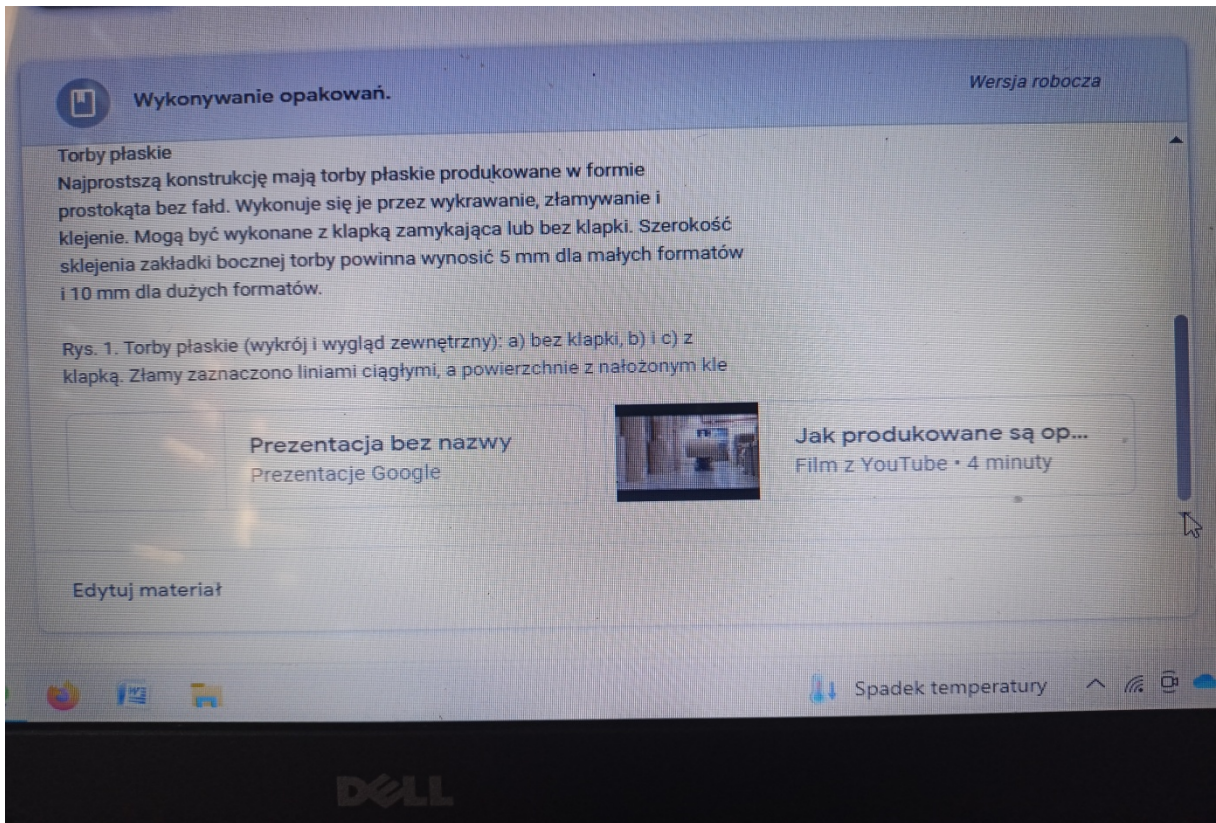


Photoshop Tutorial | Projekt Opakowania
Film z YouTube • 6 minut

✕

Załącz

USD/PLN



10.30 v.2016

ESTAW B

Narysuj płyskę stosując na zmianę polecenia **na i luk**.

Ukł rysu korzystając z opisy **kl** lub **zwrot**, omieć tylko one umożliwiając wyjęcie luku w dowolnym kierunku.

Narysuj okręgi wewnątrz, korzystając z tego, że z nich są współśrodkowe z lukami.

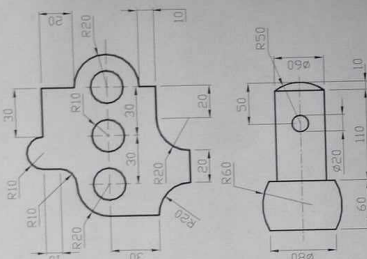
2. Narysuj wałek pokazany na rysunku.
Uwaga: luki R60 nie są współśrodkowe!

3. Poleceniem **plinia** utwórz obiekty pokazane poniżej. Dla każdego z segmentów uśsu odpowiednią rkość, np. dla pierwszej strzałki szerokość początkowa wynosi 0, a szerokość końcowa 10.
Wymiary strzałki:


- grt o szerokości 0-10,
- długość 20,
- linia odchodząca od grta
- długość 80,
- szerokość 2

Wymiary strzałki:

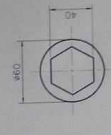
- grt o szerokości 0-10,
- długość 20,
- linia pomiędzy grtami
- długość 100,
- szerokość 2.



4. Narysuj okrąg o promieniu 50. Poleceniem **wielobok** utwórz sześciokąt opisany na tym okręgu. Następnie utwórz sześciokąt wpisany w ten okrąg.



5. Z zastosowaniem polecenia **okrąg i wielobok** utwórz obiekt składający się z okręga o promieniu 30 oraz sześciokąta współśrodkowego z okręgiem i odległości pomiędzy bokami 40.



8

