

## **Розділ «Дизайн друкованого складника комплексного курсового проєкту»**

План комплексного курсового проєкту передбачає виконання студентами такого завдання з навчальної дисципліни «Основи композиції та дизайну»:

удосконалення дизайну інформаційного постера на задану тему "Мультимедіа: історія, сучасність і майбутнє" шляхом застосування швейцарського стилю (50 балів) та створення доповненої реальності (50 балів).

Дизайн створеного друкованого видання повинен відповідати: основним композиційним принципам; правилам верстання; призначенню видання; заданим враженням; закономірностям сприйняття графічної композиції людиною.

У 2024 р. передбачене таке завдання з дизайну друкованого складника комплексного курсового проєкту: удосконалення дизайну інформаційного постера на тему "Мультимедіа: історія, сучасність і майбутнє" (створеного на заняттях з дисципліни ОКД) шляхом застосування швейцарського стилю та створення доповненої реальності.

Поліграфічні вимоги до постера: формат – А2; роздільна здатність – 300 dpi; шрифт основного тексту  $\approx$  24-26 пт. Так як постери будуть використовуватися і у друкованому, і у електронному вигляді, потрібно зробити 2 варіанти постера – у RGB і CMYK.

Етапи виконання завдання з удосконалення дизайну інформаційного постера:

### **1. Удосконалення дизайну постера, шляхом застосування обраного стильового напрямку.**

За замовчуванням передбачено використання у дизайні постера швейцарського стилю. Студент може обрати інший стильовий напрям, і у цьому випадку описання обраного стильового напрямку потрібно навести у параграфі 2.5.2 пояснювальної записки.

Основні ознаки швейцарського стилю в дизайні поліграфічної продукції: чітка модульна сітка; мінімалізм; гротескні шрифти; модерністська виключка; модерністський абзац (нульовий відступ або "сліпий" рядок); прості геометричні фігури; фотознімок як ілюстрація; асиметрія; динаміка; вільний простір; чітка візуальна ієрархія.

Приклади постерів, розроблених відповідно до ознак швейцарського стилю, наведені у додатку Б.

Приклади швейцарської модульної сітки (від дизайнера Stephen Kelman) можна знайти тут:

1) [https://www.behance.net/gallery/124814643/Swiss-Style-A0-Poster-Grid-System-for-InDesign?tracking\\_source=search\\_projects%7Cswiss+style+design](https://www.behance.net/gallery/124814643/Swiss-Style-A0-Poster-Grid-System-for-InDesign?tracking_source=search_projects%7Cswiss+style+design)

2) <https://www.behance.net/gallery/118381419/A3-Swiss-Style-Poster-Grid-System-for-InDesign>

## **2. Створення 10-15 файлів з кадрами для анімації ілюстрації.**

Файли з кадрами можна створити за допомогою будь-якого графічного редактора. Формат файлів - png; кольорова модель – RGB.

## **3. Створення проєкту доповненої реальності за допомогою Meta Spark Studio.**

За допомогою Meta Spark Studio потрібно створити ефект доповненої реальності із цільовим зображенням, тобто такий ефект, який буде з'являтися на екрані смартфона тоді, коли у об'єктив камери потраплятиме задане зображення (у нашому випадку – ілюстрація на постері).

Під час створення проєкту у нього потрібно буде завантажити: а) файл із цільовим зображенням (ілюстрацією у колірному просторі СМΥК); б) файли з кадрами анімації.

Створений ефект доповненої реальності потрібно опублікувати у Instagram та Facebook, для того щоб продемонструвати його під час захисту курсового проєкту.

Методичні рекомендації щодо створення доповненої реальності за допомогою Meta Spark Studio наведені у Додатку А.

**✍ У пояснювальній записці у параграфі 2.5.2 необхідно подати таку інформацію:**

- 1) зображення створеного постера;
- 2) опис використаного стильового напрямку, якщо було використано не швейцарський стиль;
- 3) декілька кадрів анімації ілюстрації;
- 4) посилання на створений ефект доповненої реальності в Instagram та Facebook.

**📁 У ПНС потрібно буде завантажити такі файли:**

- файл з постером (СМΥК);
- файл з постером (RGB);
- вихідний файл з постером (.psd або .ai);

- файл з цільовим зображенням (RGB);
- набір файлів із кадрами анімації (.png, RGB);
- архів з файлами проекту Meta Spark Studio (архів папки, яка містить файл .arproj та супутні файли).

## Додаток А

### МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО СТВОРЕННЯ ЕФЕКТУ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЗАСОБАМИ META SPARK STUDIO

#### *Етап 1. Підготовка матеріалів.*

Початковими матеріалами для створення ефекту доповненої реальності із цільовим зображенням є такі файли: а) файл із цільовим зображенням; б) файли з кадрами динамічної композиції.

У нашому прикладі будемо використовувати файли з ілюстрацією та кадрами анімації про Центральний парк міста Харків, створені студенткою Максимчук Катериною: а) файл із цільовим зображенням Коесо.jpg; б) файли з кадрами анімації: Кадр (1).png, ..., Кадр (14).png.

#### *Етап 2. Створення нового проєкту у Meta Spark Studio.*

Відкрийте Meta Spark Studio. На початковому екрані оберіть варіант "Sharing Effect" на панелі "Create New" (рис. 1, рис. 2).

Відкриється вікно редактора доповненої реальності.

Надалі не забувайте зберігати результати своєї роботи над проєктом за допомогою команди "File" – "Save".

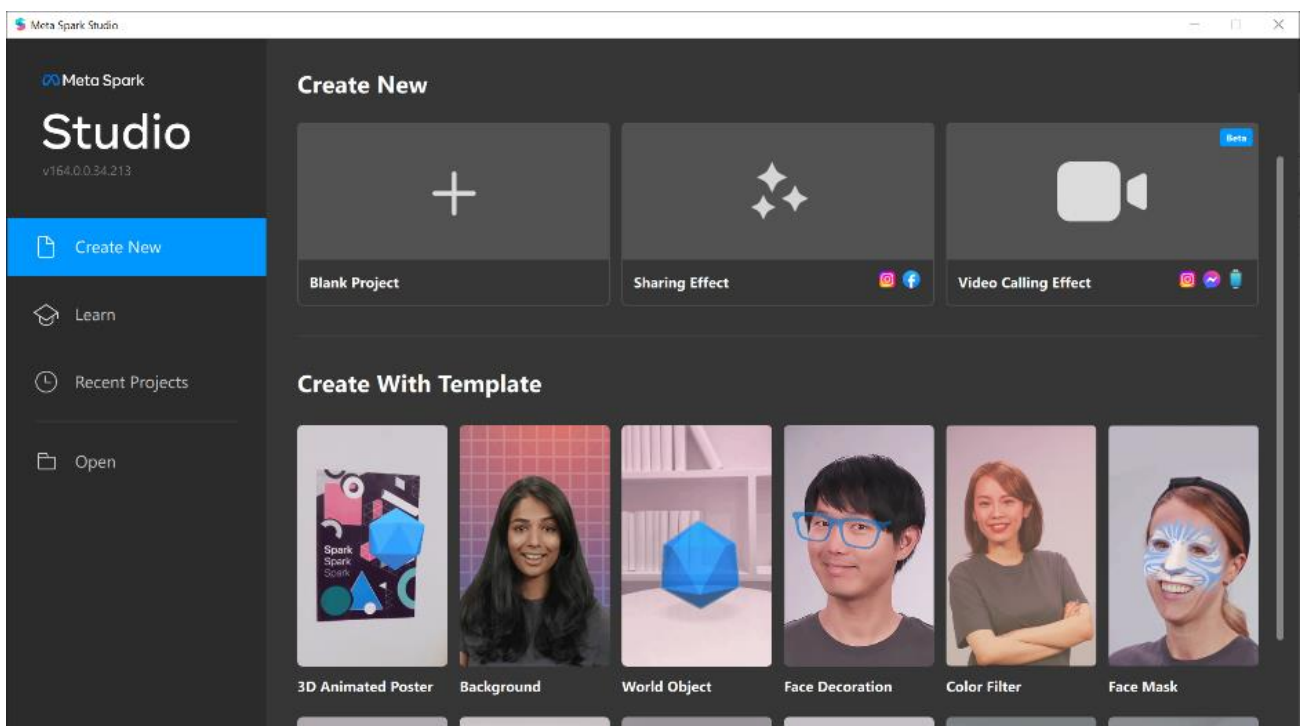


Рис. 1. Початкове вікно Meta Spark Studio з переліком шаблонів

### *Етап 3. Додавання Target Tracker до проєкту.*

У редакторі доповненої реальності на панелі "Scene" (сцена) зробіть клік правою кнопкою миші. У контекстному вікні, що відкриється, натисніть пункт "Add Object" і далі оберіть пункт "Target Tracker" (рис. 1.2). Об'єкт "TargetTracker" з'явиться на панелі "Scene". Цей об'єкт далі буде містити, по-перше, цільове зображення, по-друге, контент доповненої реальності, "прив'язаний" до цього зображення.

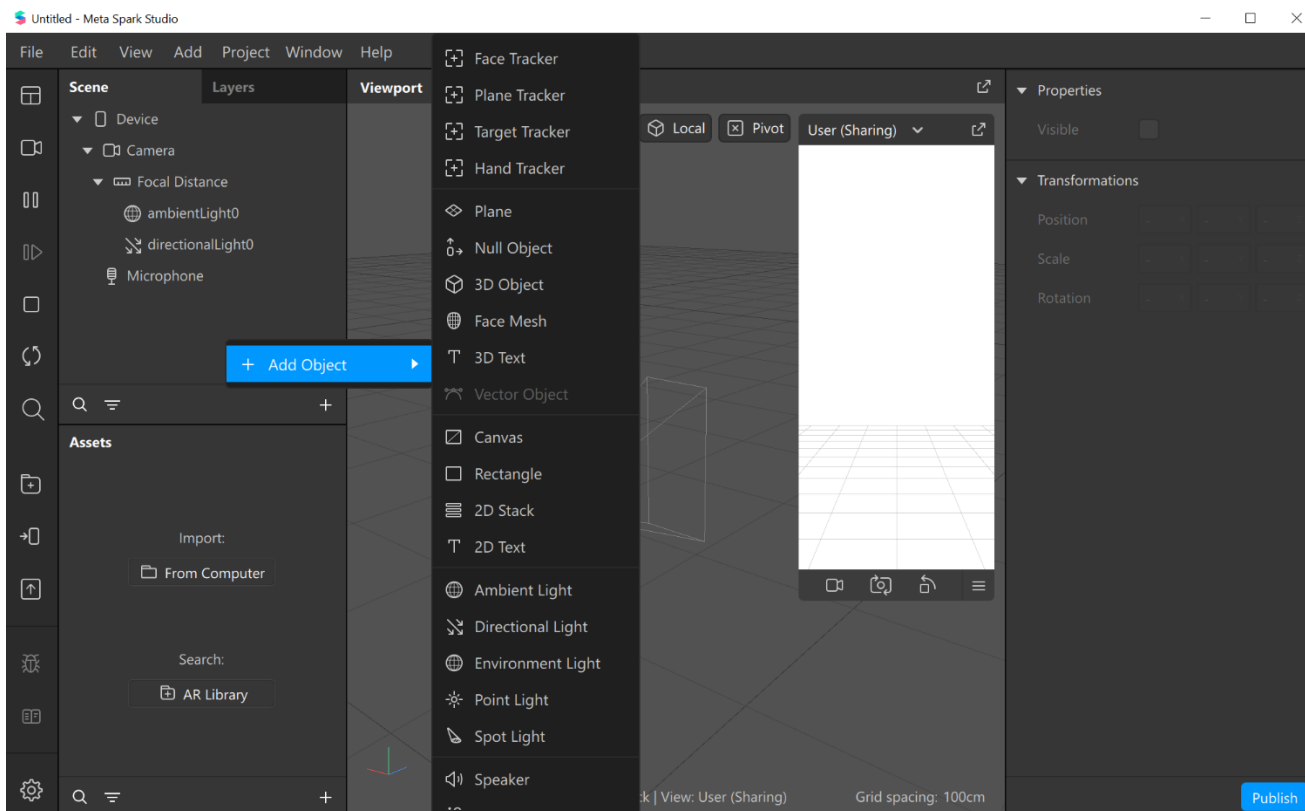


Рис. 2. Контекстне меню панелі "Scene"

### *Етап 4. Додавання цільового зображення до проєкту.*

Залишайте виділеним об'єкт "TargetTracker" на панелі "Scene". На правій панелі біля пункту "Textures" натисніть кнопку "Choose File" і оберіть файл із цільовим зображенням Колесо.jpg (рис. 3, рис. 4).

Перевірте також, щоб біля пункту "Target Type" на правій панелі редактора був обраний варіант "Movable", який задає прив'язування контенту доповненої реальності до рухів цільового зображення (зазвичай цей варіант є обраний за замовчуванням).

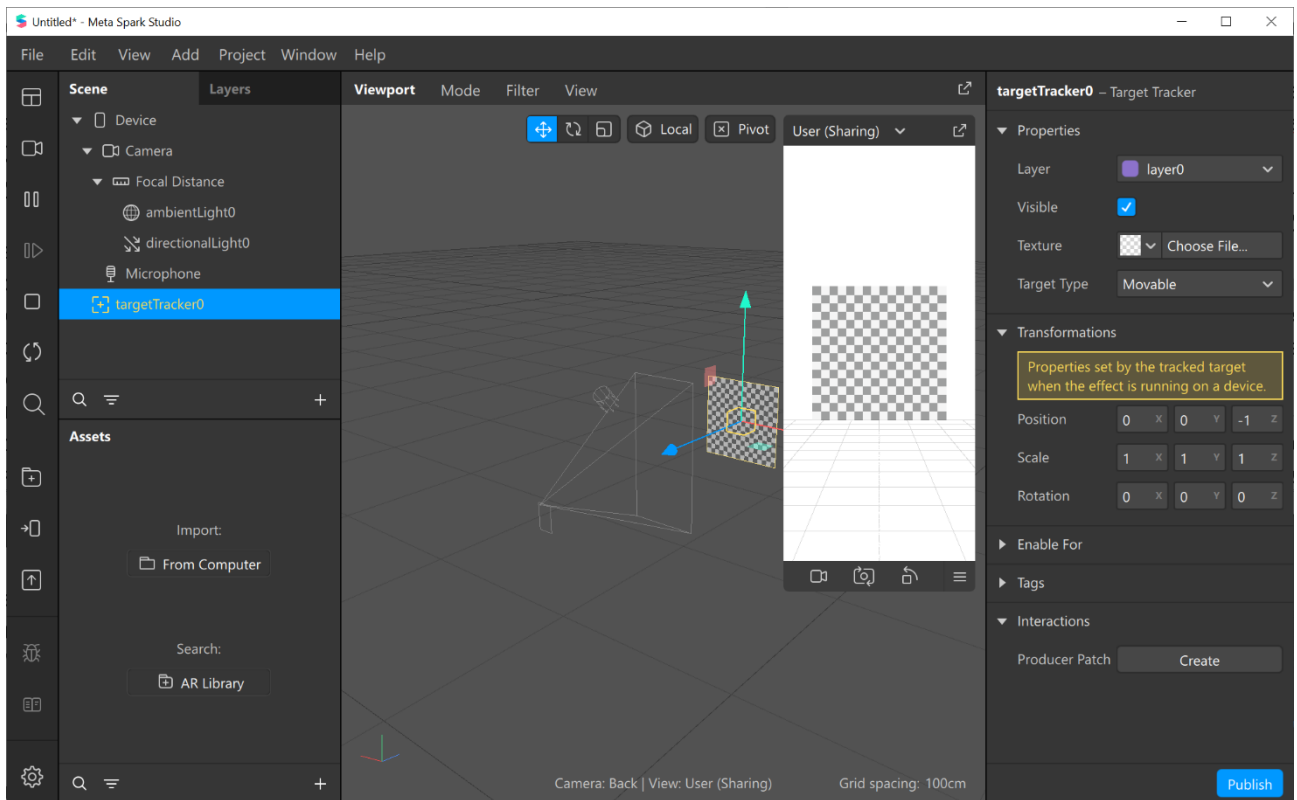


Рис. 3. Відображення характеристик об'єкту Target Tracker на правій панелі редактора

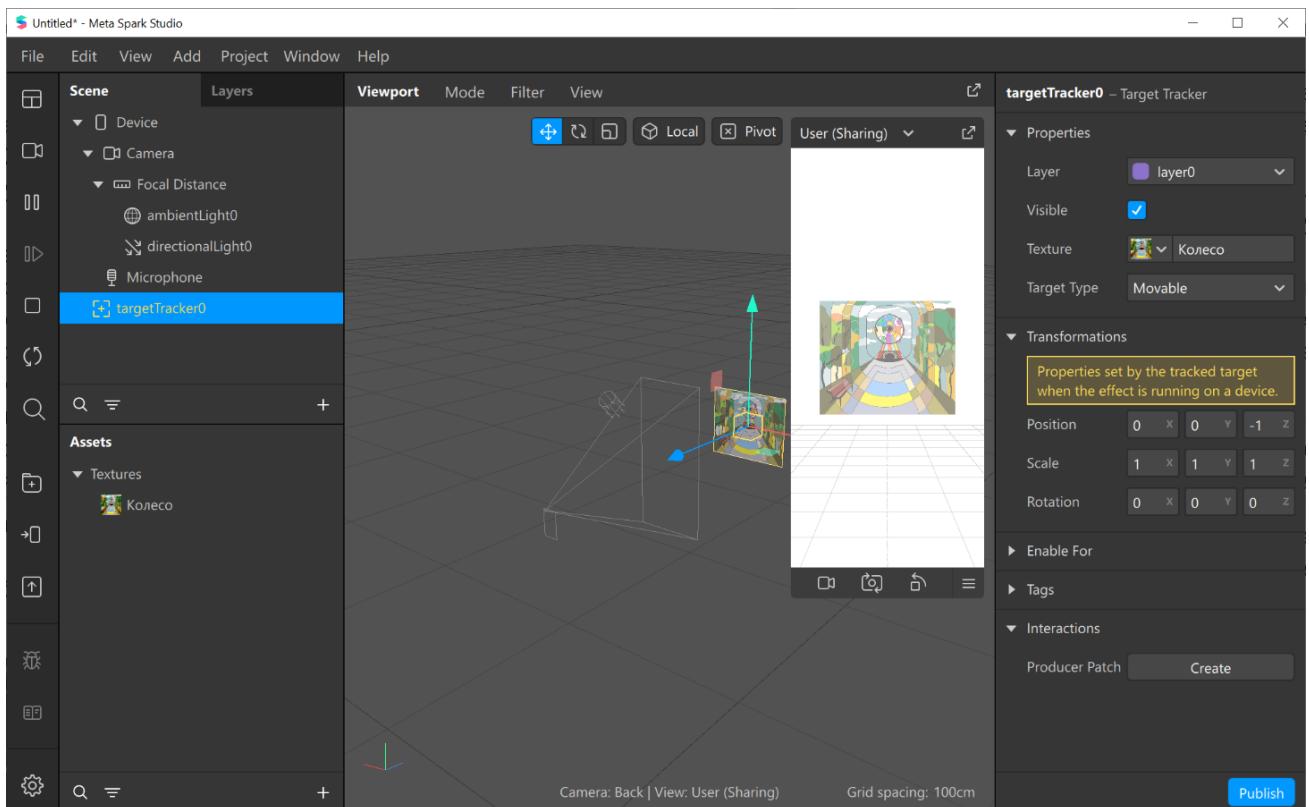


Рис. 4. Відображення у редакторі заданого цільового зображення

### *Етап 5. Додавання контенту доповненої реальності до проекту.*

На об'єкті "TargetTracker", розташованому на панелі "Scene", зробіть клік правою кнопкою миші. У контекстному вікні, що відікриється, натисніть пункт "Add Object" і далі оберіть пункт "Plane". Об'єкт "Plane" (площина) з'явиться також на панелі "Scene". Далі необхідно буде задати такі характеристики площини "Plane", як матеріал і текстура. Саме текстура площини "Plane" буде містити анімований контент доповненої реальності.

Виділіть об'єкт "Plane", що з'явився на панелі "Scene", і на правій панелі редактора біля пункту "Materials" натисніть кнопку "+". Так ви задали матеріал площини Plane: він з'явиться на панелі "Assets" (ресурси) у групі "Materials". Виділіть цей матеріал на панелі "Assets" і задайте для нього текстуру. Для цього на правій панелі біля пункту "Texture" відкрийте перелік, що розкривається, і оберіть варіант "New Animation Sequence". На панелі "Assets" з'явиться ресурс "Animation Sequence". Виділіть цей ресурс і на правій панелі задайте файли з анімацією: натисніть кнопку "Choose File" біля пункту "Texture" і оберіть файли з кадрами анімації. Трохи нижче на правій панелі у пункті "FPS" задайте частоту кадрів: у нашому прикладі задайте значення біля 5 кадрів у секунду.

### *Етап 6. Налаштування розміру зображення доповненої реальності.*

Для налаштування розміру зображення, яке буде відображатися у доповненій реальності, виділіть об'єкт "Plane" на панелі "Scene" і задайте параметри масштабу на правій панелі редактора у пункті "Scale".

Зображення доповненої реальності за замовчуванням створюється таким чином, що його ширина дорівнює  $1/3$  ширини цільового зображення. У тих випадках, коли розмір зображення доповненої реальності має співпадати з розміром цільового зображення, у пункті "Scale" необхідно ввести для масштабу ширини значення 3, а для масштабу висоти значення  $H=\alpha*3$ , де  $\alpha$  – це відношення висоти зображення доповненої реальності до його ширини. У нашому прикладі розмір кадрів анімації дорівнює  $1024*858$  пікселів, тому  $\alpha=858/1024=0,838$ , звідси  $H=2,5$  (рис. 5).

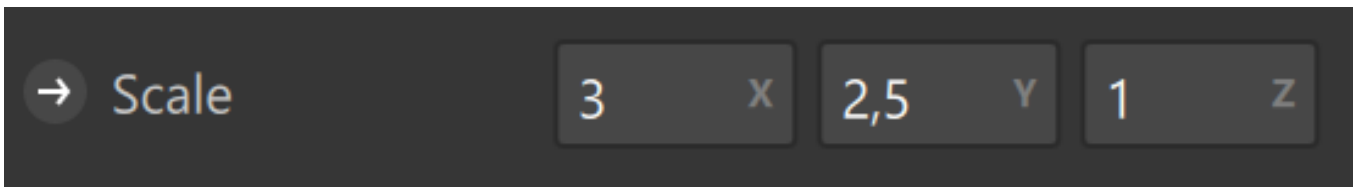


Рис. 5. Параметри масштабу зображення доповненої реальності у прикладі, що розглядається

### *Етап 7. Стиснення файлів проєкту*

Для досягнення оптимального розміру файлів проєкту необхідно здійснити їхнє стиснення. Для цього на панелі "Assets" необхідно виділити текстуру, яка відповідає цільовому зображенню, і на правій панелі обрати вид стиснення "Manual" (метод "Best") для усіх видів смартфонів (рис. 6-7). Потім виділити на панелі "Assets" текстуру, яка відповідає кадрам анімації, і теж задати вид стиснення "Manual" (метод "Best").

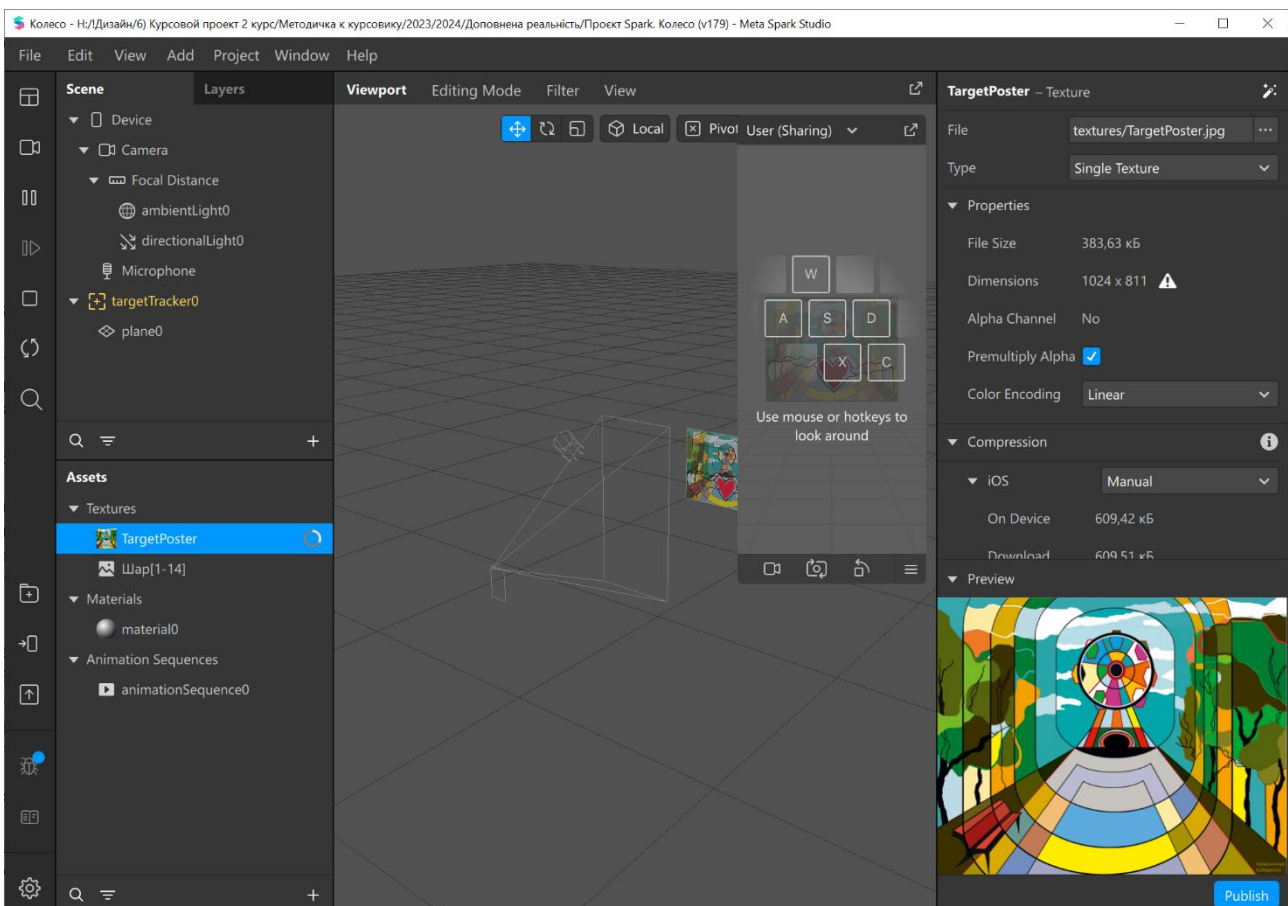


Рис. 6. Відображення на правій панелі редактора параметрів стиснення для цільового зображення



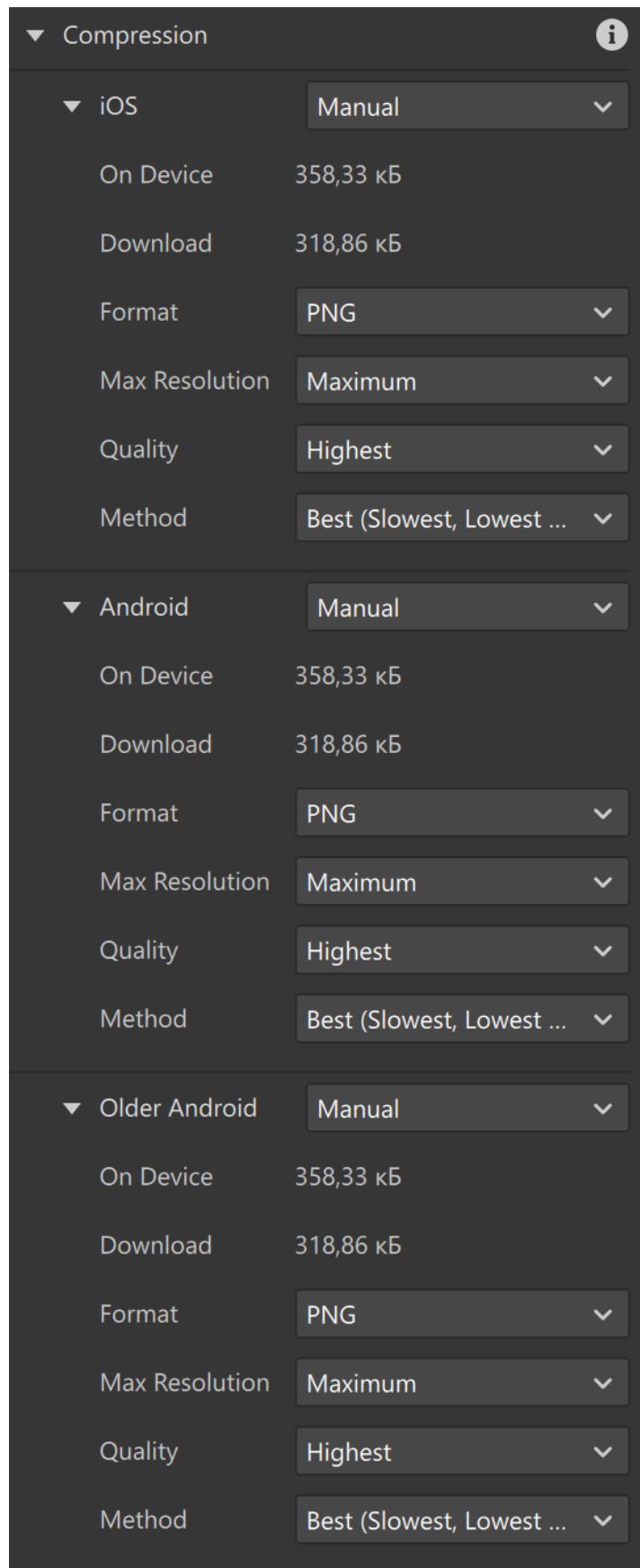


Рис. 7. Параметри стиснення для трьох типів смартфонів

### *Етап 8. Тестування ефекту доповненої реальності.*

На крайній лівій панелі інструментів редактора оберіть пункт "Publish". У діалоговому вікні, що відкриється, у розділі "Platform Requirements" перевірте відповідність створеного ефекту вимогам, які висуваються з боку платформ Instagram та Facebook. Згідно з цими вимогами, розмір файлів проекту доповненої реальності не повинен перевищувати 2 Мб. Якщо вимоги виконані, відповідні пункти на панелі "Platform Requirements" будуть помічені символом зеленого кольору (рис. 8).

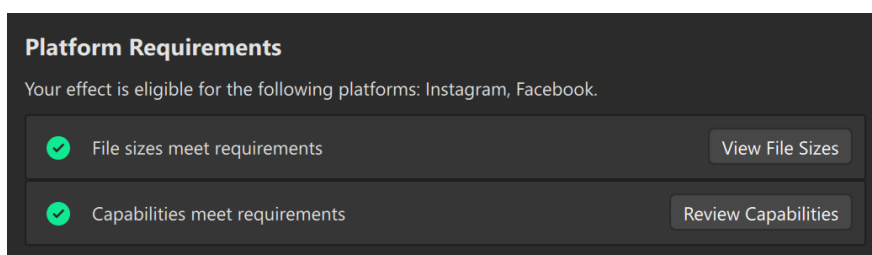


Рис. 8. Діалогове вікно з результатами перевірки ефекту на відповідність вимогам платформ Instagram та Facebook

Далі, на крайній лівій панелі інструментів оберіть пункт "Test on device". У діалоговому вікні, що відкриється, натисніть кнопку "Send" біля пункту "Instagram" (або "Facebook"). Через декілька секунд у тому ж діалоговому вікні з'явиться гіперпосилання на створений ефект. Відкрийте це гіперпосилання на смартфоні: ви опинитесь у вікні Instagram (або Facebook). Посередині вікна з'явиться попередження про те, що ви тестуєте ефект, який ще не перевірений фахівцями Meta: натисніть "Продовжити". Після цього наведіть об'єктив камери смартфона на цільове зображення і спостерігайте ефект доповненої реальності. Поки ефект не опублікований, на кружечку внизу екрану буде знаходитись зображення логотипу Spark на синьому фоні. Після публікації ефекту у цьому кружечку з'явиться картинка саме цього ефекту.

### *Етап 9. Публікація ефекту доповненої реальності.*

Якщо розроблений ефект коректно відображується на екрані смартфона, його можна публікувати. Для цього знову оберіть пункт "Publish" на крайній лівій панелі інструментів. У діалоговому вікні, що відкриється, оберіть пункт "Publish new effect" і натисніть кнопку "Upload". Ви опини-

тесь у хабі Meta Spark і на екрані з'явиться форма "Публікація ефекту". У цій формі задайте назву ефекту. У розділі "Аудиторія" оберіть варіант "Доступно за гіперпосиланням" і далі натисніть кнопку "Опублікувати".

Після цього створений ефект буде опублікований у Instagram та Facebook, але з певними обмеженнями: побачити його можна буде лише за гіперпосиланням. У загальнодоступному переліку ефектів Instagram і Facebook ефект буде відсутній.

Для публікації ефекту для широкої аудиторії під час заповнення форми "Публікація ефекту" у розділі "Аудиторія" необхідно обрати варіант "Доступно усім". У випадку вибору цього варіанту публікації потрібно буде ввести додаткову інформацію про створений ефект: вказати категорії та ключові слова, а також завантажити демонстраційне відео.

ПРИКЛАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ШВЕЙЦАРСЬКОГО СТИЛЮ  
У ДИЗАЙНІ ПОСТЕРІВ



---

# TYPO- GRAPHY SEMINAR

---

WITH JORGE CHAMORRO

---

[www.jorgechamorro.es](http://www.jorgechamorro.es)

---

**ESDIP-  
BERLIN**

[www.esdipberlin.com](http://www.esdipberlin.com)

---

The seminar is thought to approach the world of typography, to learn its basics and to make a better visual communication. We'll analyze the typeface families, their history and classification. We'll talk about graphic design, art, communication, typographers, foundries... We'll learn how to work with letters and text, how to compose a page, how to use a grid... The main objective of this seminar is to create a space of knowledge, reflection and debate, to enjoy one day between letters.

---

Price:  
**45 Euros** (taxes are included)

---

---

**SATURDAY**  
**2<sup>nd</sup> OF NOVEMBER**  
**11:00-18:00h.**  
(30 min. break for lunch)

---

**ESDIP BERLIN**  
Grünberger Str 48 (Höfe)  
Friedrichshain  
10245 Berlin

---

The seminar will  
be held in English

---

For bookings and further  
information, write to:  
[hi@esdipberlin.com](mailto:hi@esdipberlin.com)

---

# 52

Museu del Disseny  
de Barcelona

Josep Antoni Coderch i de Sentmenat (Barcelona, 1913-1984) was one of the most important post-World War II Catalan architects. A member of Team X, he rejected any popular traditionalism. His seminal essay 'It is Not Geniuses that We Need Now' (1961) is his most important contribution to the Team 10 discourse. His work included the Casa Garriga-Nogués, Sitges (1947), the Casa Ugalde, Caldes de Malavella (1951), and the Trade Office Building (1968), all in Barcelona. In the last, the influence of Mies van der Rohe was evident. One of his last buildings was the School of Architecture, Barcelona (1978-84). The objects he created, such as the DISA lamp designed in 1952 (also known as the Coderch lamp), were conceptually inseparable from his architecture. DISA was the only lamp that Coderch designed and produced during his prolific career. It won the Golden Delta Award in 1962. Like the rest of products he designed, they are crucial elements for describing a pragmatic universe, containing the imaginative substratum of his technical and artistic activity. All of them are related to heat and light, from fire or the sun, both in their physical and thermodynamic sense and in their archetypal sense, and linked to the anthropological phenomenon of habitation. His objects are joined to each other and to his architecture by a fascinating magical, mysterious analogical relation.



# Josep Antoni Coderch



Yeah! Club Girona  
Pedret 66

Dissabte 25.05.19  
Festa Yeahtronic  
01 – 06H

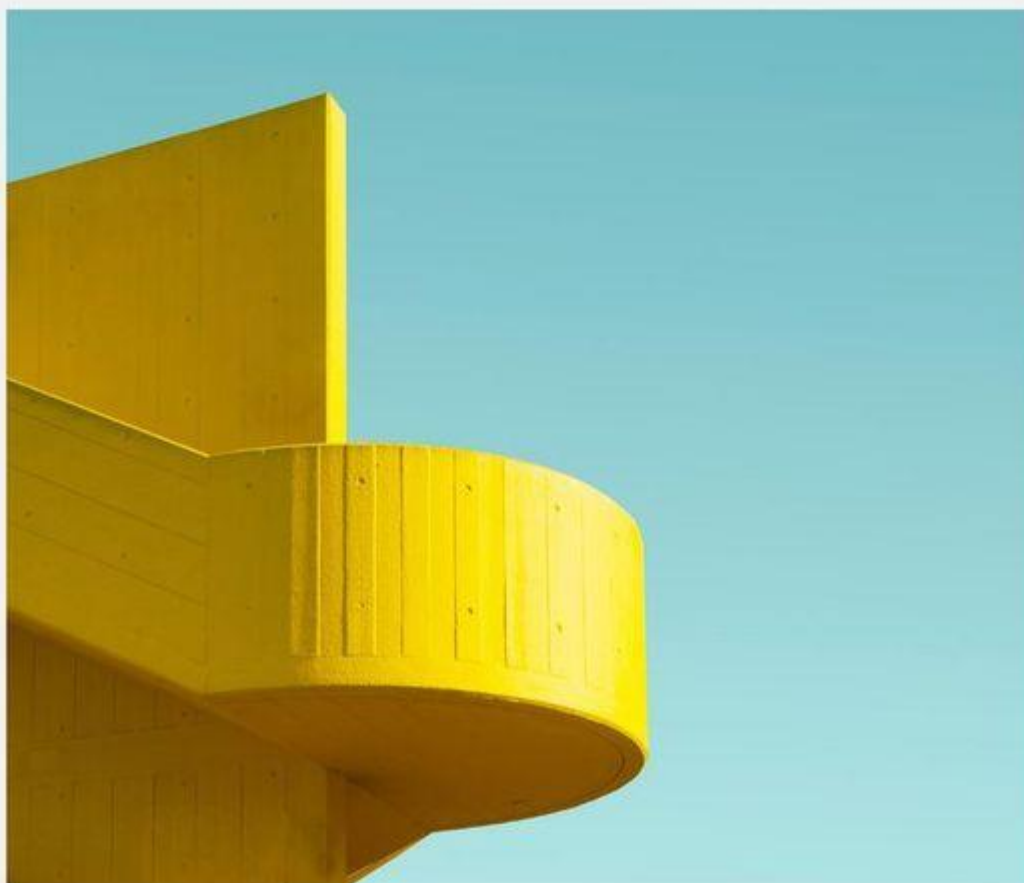
**Ds25 Maig  
Yeahtronic al Yeah!**

—

**Bohemian  
John Ink** aka Elektrik

---

Entada gratuïta  
tota la nit





2024 AND BEYOND

# BOSTON FUTURES

A discussion series about the future of Boston, and how the Olympic and Paralympic bid might help achieve it.

## PATHWAYS TO LEGACY

Wednesday  
May 20  
6:30-8:30pm

Bruce C. Bolling Building,  
Dudley Square, Roxbury

MODERATED BY  
**Charles Waldheim**  
Harvard Graduate School of Design

PANELISTS INCLUDE  
**Andrew Altman**  
HR&A, London 2012 Olympic  
Park Legacy Corporation

**Christopher Glaisek**  
Waterfront Toronto,  
2015 Pan Am Games

**Toni Griffin**  
J. Max Bond Center on Design for the just City  
The City College of New York

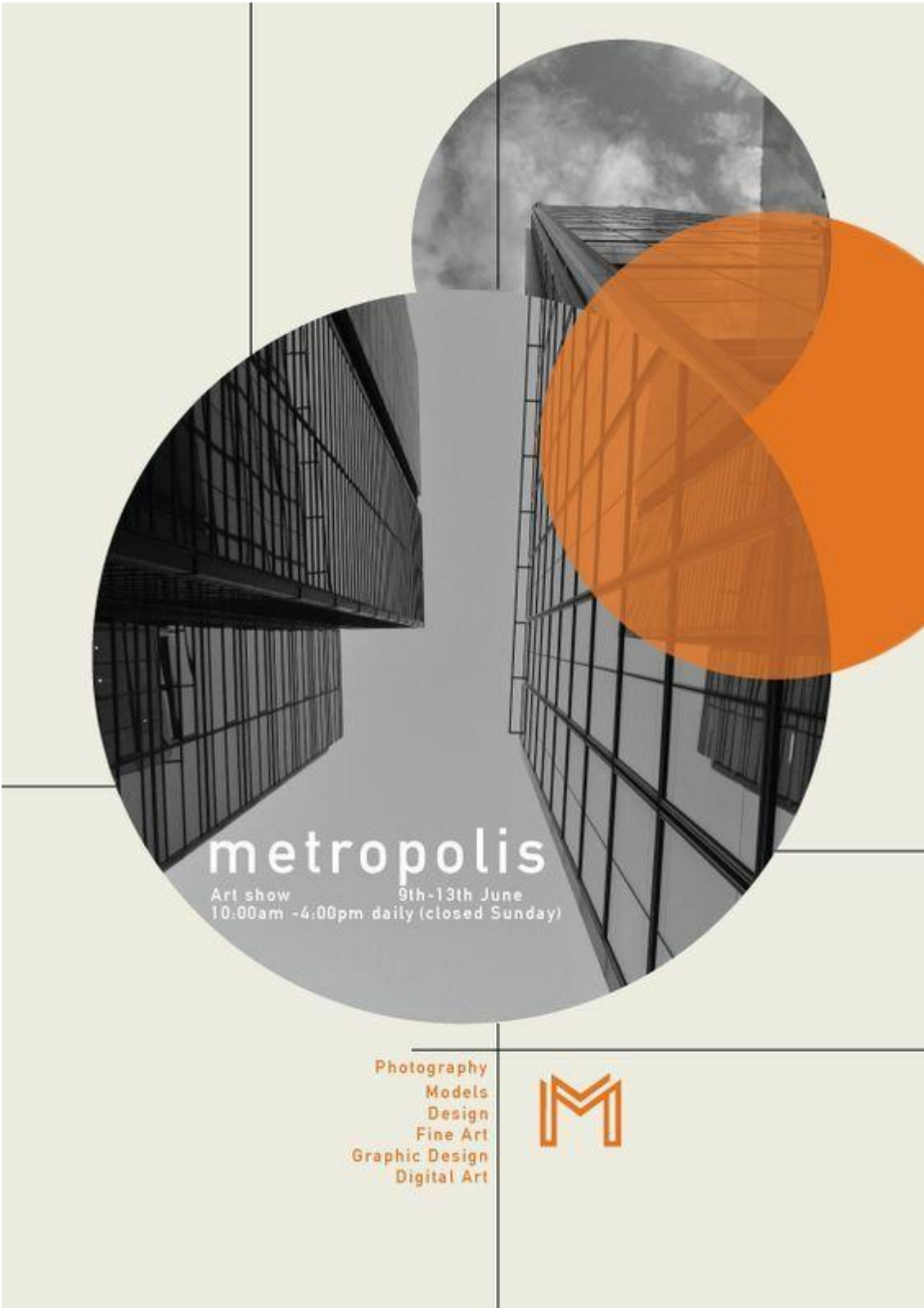
**Kyu Sung Woo**  
KSW Architects,  
Seoul 1988 Olympic Village

UPCOMING CONVERSATIONS  
Enhanced Mobility and Transit  
A Better Environment  
Innovation and Entrepreneurship  
An Expanded Public Realm

PARTICIPATING HOSTS  
Boston 2024  
Boston Society of Architects  
Boston Society of Landscape Architects  
MIT School of Architecture and Planning  
Northeastern University School of Architecture  
UJ Boston  
The Venture Café

To get involved or for more information,  
please contact [bostonfutures@2024boston.org](mailto:bostonfutures@2024boston.org)





# metropolis

Art show 9th-13th June  
10.00am - 4.00pm daily (closed Sunday)

Photography  
Models  
Design  
Fine Art  
Graphic Design  
Digital Art





І А Р Т  
И —  
Ш О К

І 30.09  
01.10  
START 10:00

НА  
—  
STAGE  
У  
N  
G  
Т  
О



2017

RA D.A.R  
RM  
STARIK  
SLIMACK  
XOB  
CRACKER  
KOV TUN  
ANOSMIA

вулиця  
Телевізійна, 2/12,  
Кривий Ріг

# Die Neue Haas Gro+esk

+ 0123456789

1957

---

## Helvetica

abcdefghijklmnop  
opqrstuvwxyz

When Linotype adopted Neue Haas Grotesk (which was never planned to be a full range of mechanical and hot-metal type-faces) its design was reworked. After the success of Univers, Arthur Ritzel of Stempel redesigned Neue Haas Grotesk into a larger family.

Helvetica is classified as a Neo-Grotesque type. It was designed by Max Miedinger in 1957 at the Haas type foundry in Switzerland. Helvetica is based on the type Akzidenz Grotesk, and was originally named Die Neue Haas Grotesk. The name Helvetica comes from the latin name for Switzerland which is Confoederatio Helvetica.

Siddharth Mate  
/Graphic Design/

solving a  
problem.

# Design

is Art solving a problem. Like this poster (a piece of graphic art) is solving the purpose of visually articulating my Thoughts on Design. Or like the system of shapes that try to visualise or denote the word ART. In a more institutionalised way, Design is an intent, a plan, a product, a service, a system or a way of life to better the quality of human life and/or the life of other creatures.

# MOMA

Contemporary Art Forum: The Curative Object  
FRIDAY, MAY 30, 2014, 11:30 A.M.-5:30 P.M.

In conjunction with exhibitions of Lygia Clark:  
The Abandonment of Art, 1948-1988  
and MoMA Studio: Breathe with Me

At The Lewis B. and Dorothy Cullman  
Education and Research Building, Mezzanine  
Theater 3 (The Celeste Bartos Theater), mezzanine



Artists Experiment  
is a new initiative in the  
Department of Education that  
brings together contemporary artists  
in dialogue with MoMA educators to  
conceptualize ideas for developing  
innovative and experimental  
public interactions.

[www.moma.org](http://www.moma.org)



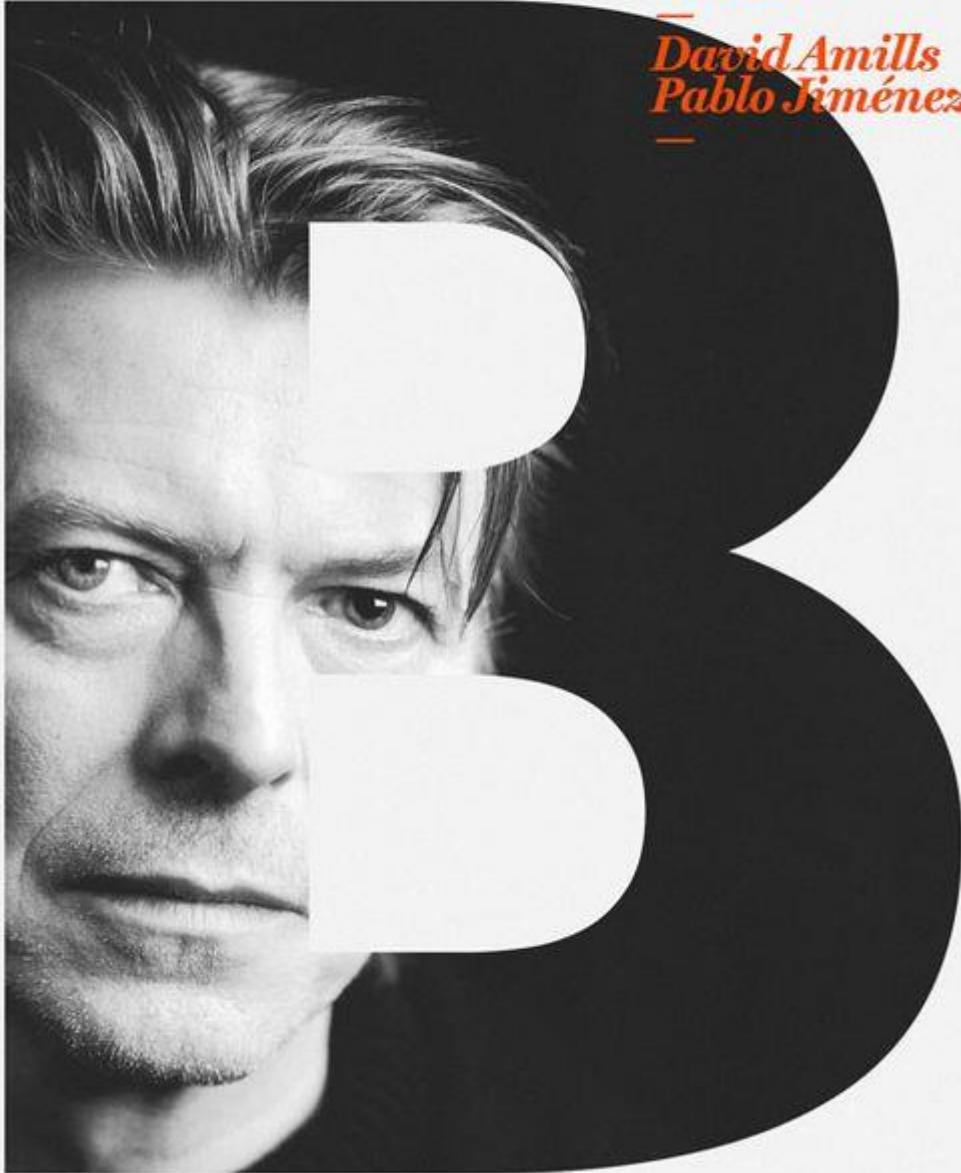
*Entrada lliure  
23.00h*

**10 Febrer  
Atlàntida  
Bar Vic**

**Concert  
Homenatge  
Bowie 67**

**Aladdin  
Spiders**

***David Amills  
Pablo Jiménez***



**Vsevolozhsk**

+7 (996) 793-11-96  
vk.com/vsevelo

# Cycle Touring

---

**Seasonal tours**

Picking mushrooms  
and berries, fishing

**For volunteers**

Let's keep our  
environment clean

**For families**

from  
10 to 30 km

**For groups**

from  
30 to 100 km



02.06

Willamson, S. (2019) New Street Signal Box Roof, Birmingham, UK. (Digital)



# Robust

New Street  
Signal Box

---

136

大学設置基準別科  
【博士後期課程】  
美術専攻  
【博士前期(修士)課程】  
総合専攻  
彫刻専攻  
工芸専攻  
デザイン専攻  
美術学専攻

美術学部  
造形学科 日本画専攻、油絵専攻、版画専攻  
彫刻学科  
工芸学科  
グラフィックデザイン学科  
工業デザイン学科 プロダクトデザイン専攻、テキスタイルデザイン専攻  
環境デザイン学科  
情報デザイン学科  
美術学科

造形表現学部(芸術)  
造形学科  
デザイン学科  
映像表現学科

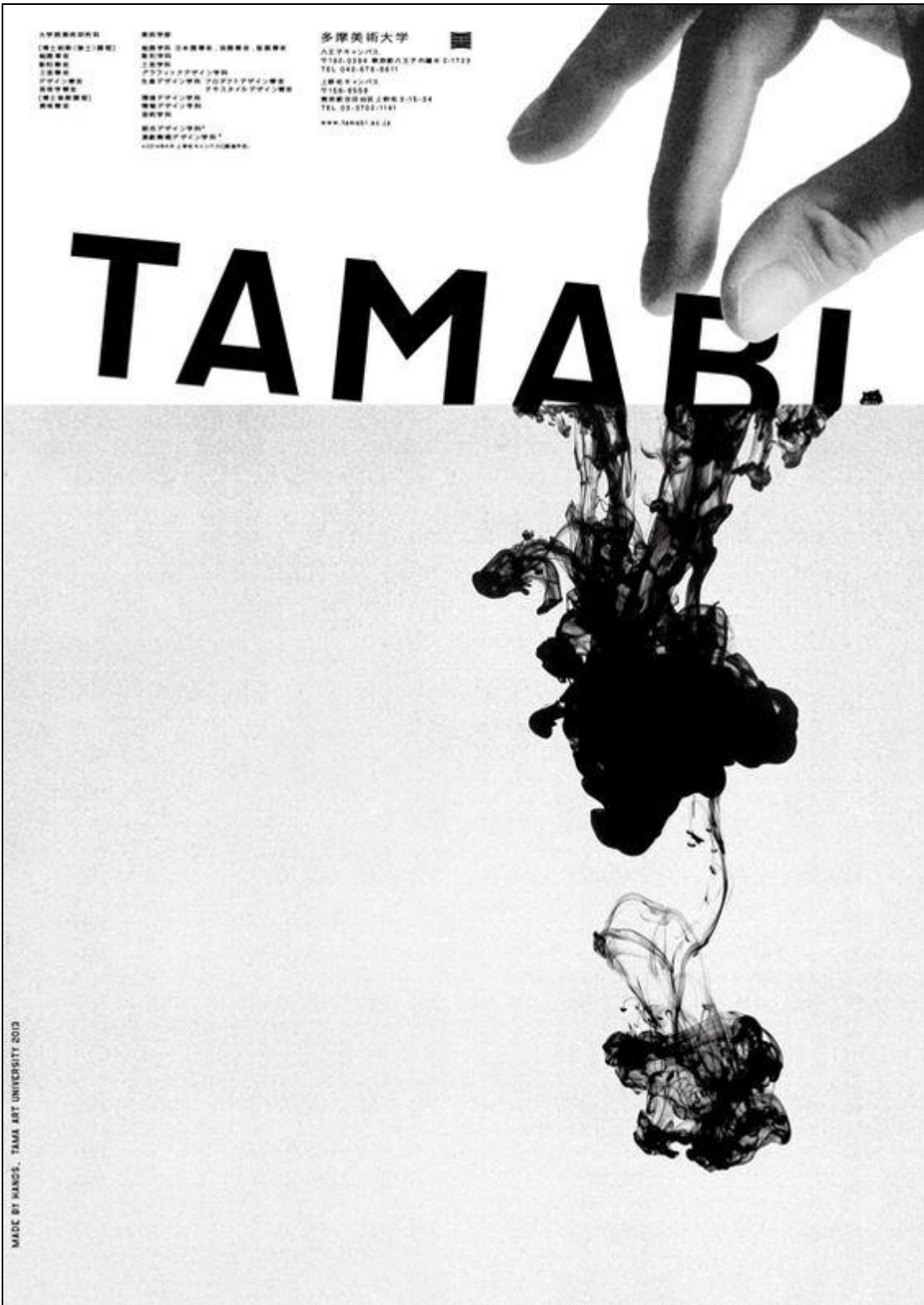
多摩美術大学  
上野毛キャンパス 本部、大学館、造形表現学部  
〒158-8501 東京都世田谷区上野毛 2-75-24  
TEL. 03-3702-1141  
八王子キャンパス 大学館、美術学部  
〒192-0334 東京都八王子市鶴木 2-1723  
TEL. 042-678-8811  
[www.tamab1.ac.jp](http://www.tamab1.ac.jp) [www.tamab1.jp](http://www.tamab1.jp)

# TAM BI

MADE BY HANDS. TAMBA ART UNIVERSITY JOB







大学教養部内刊  
 【学士課程(学士)課程】  
 総合専攻  
 総合専攻  
 工学専攻  
 デザイン専攻  
 総合専攻  
 【修士(芸術専攻)】  
 芸術専攻

**多摩美術大学**  
 八王子キャンパス  
 〒182-0284 東京都八王子市橋本 2-1722  
 TEL 042-578-8811  
 上野原キャンパス  
 〒110-8559  
 東京都港区南青山 3-15-34  
 TEL 03-3702-1141  
 www.tamabi.ac.jp

MADE BY HANDS. TAMAM ART UNIVERSITY 2019

David Airey

BROOKFIELD MULTIPLEX 1000  
Page 1

# WHAT DO WE OFFER?

**BROOKFIELD MULTIPLEX IS A MARKET LEADER IN PROPERTY SERVICES AND FACILITIES MANAGEMENT.**

>



BROOKFIELD MULTIPLEX 1000 BROOKFIELD MULTIPLEX 1000  
Page 2 Page 3



# OUR PEOPLE

**HAVING THE RIGHT PEOPLE AND BUSINESS SYSTEMS ARE KEY HERE AT BROOKFIELD MULTIPLEX.**

>

Brookfield Multiplex is a leading provider of property services and facilities management, serving a wide range of clients across the globe. Our people are the backbone of our success, and we are committed to providing them with the resources and support they need to excel. We offer a comprehensive range of services, including maintenance, cleaning, and security, all delivered with a focus on quality and efficiency. Our business systems are designed to streamline our operations and ensure that we can meet the specific needs of our clients. We are proud to be a market leader in our industry, and we are committed to continuing to grow and innovate for the future.

BROOKFIELD MULTIPLEX 1000 BROOKFIELD MULTIPLEX 1000  
Page 4 Page 5

# OUR CLIENTS



**BROOKFIELD MULTIPLEX OFFERS CLIENTS A FULL RANGE OF SERVICES TAILORED TO THEIR SPECIFIC NEEDS.**

>

Brookfield Multiplex is a leading provider of property services and facilities management, serving a wide range of clients across the globe. Our people are the backbone of our success, and we are committed to providing them with the resources and support they need to excel. We offer a comprehensive range of services, including maintenance, cleaning, and security, all delivered with a focus on quality and efficiency. Our business systems are designed to streamline our operations and ensure that we can meet the specific needs of our clients. We are proud to be a market leader in our industry, and we are committed to continuing to grow and innovate for the future.

HELVETICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
NEUE

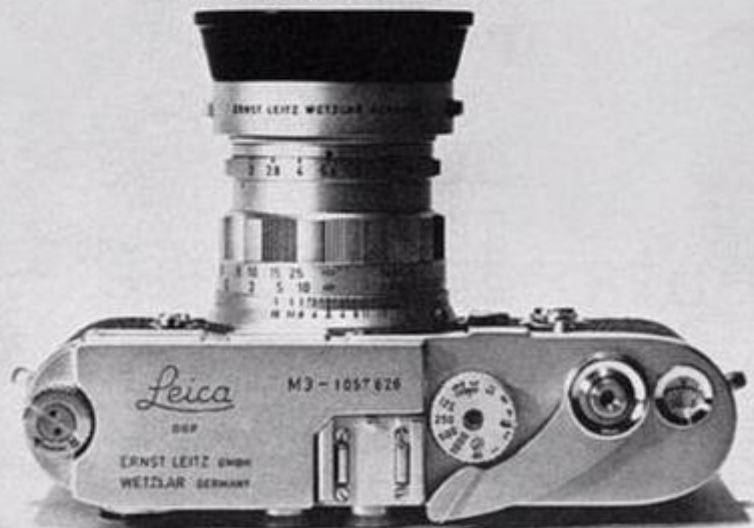


—  
BOLD  
MEDIUM  
REGULAR  
LIGHT  
—  
ULTRA LIGHT

## a shade of difference

Special talents make Leicas better... and every Leitz design includes some extra that may be overlooked in a lesser camera. For example, the Leica lens shade is no ordinary shade. It not only protects your lens from unwanted light sources, but it has "special talents"... it reverses, it's baffled, it's very black (specially coated) and it's very strong. All this and more make it better. Naturally, being Leica, it lasts longer! The Leica camera is well known for its special talents, too. It was designed with you in mind. It suits your hand, your eye and your taste for perfection. When you pick up a Leica, it almost touches you as you hold it... for 38 years Leica enthusiasts have enjoyed this difference and called it "Leica feel". When you view and focus through the Leica viewfinder, you see as you haven't seen before with any other camera. The "Leica view" will influence your photography because it sets your subject apart. How? Near-perfect optics do it because their superior transparency and brilliance give your subject that needed extra... extra "life." These are some of the extras that give the Leica its character, one known and respected throughout the world because superior engineering and attention to detail have always made more than a shade of difference. Drop into your franchised Leica Dealer and examine the Leica and its accessories. You'll understand why these differences give the Leica its special talents.

Leica, the name around the world, was made in a factory of the same name in Wetzlar, Germany. The name Leica is a registered trademark of Ernst Leitz GmbH, Wetzlar, Germany. © 1978 Ernst Leitz GmbH, Wetzlar, Germany.





**Yeah!  
IndieRock  
Club**

**103**

**103**

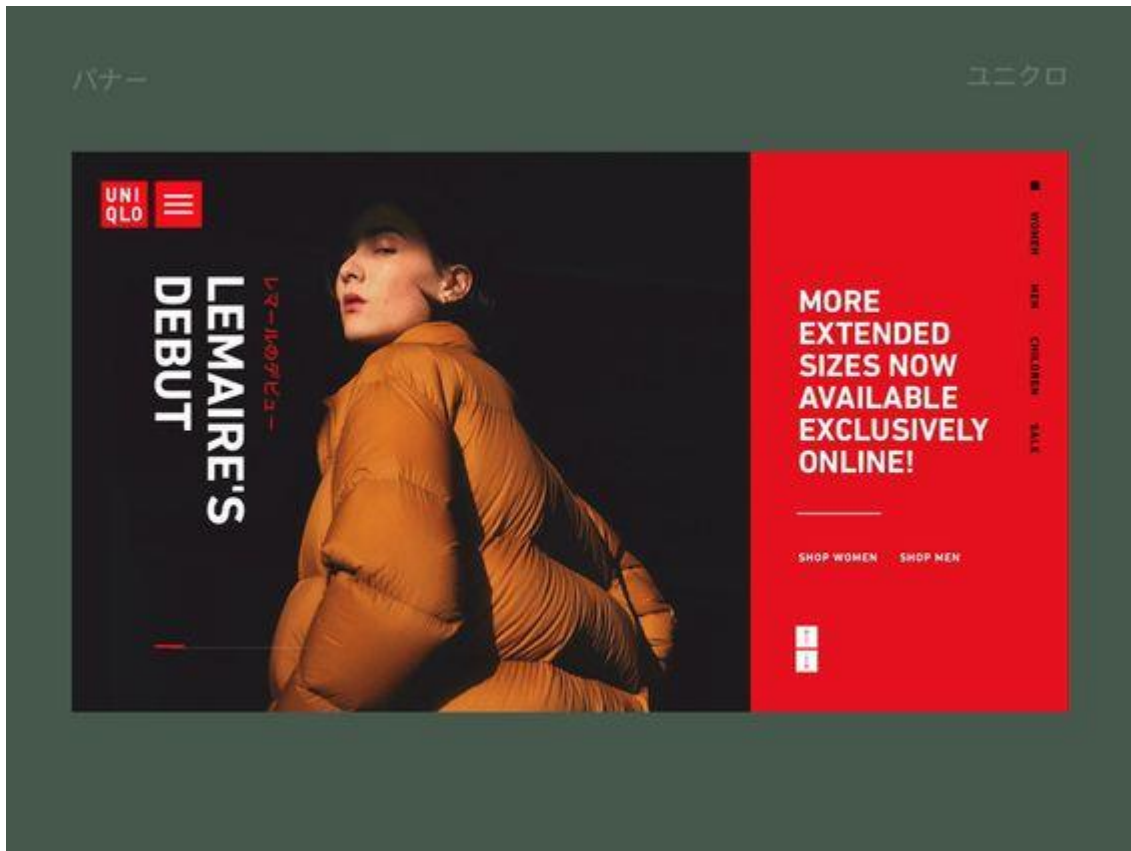
**—March—  
2019**

**Pedret 66  
Girona**

01 Concert Blanquito Zurdito  
+ Lee beats Dj's  
02 Concert Parellop + Dj Arkade  
08 Concert James White Experience  
+ Dj Muka (Black Music Fest)  
09 Lindy Hop + Dj Elektrik  
10 Sunday's Mood /Carnaval/  
15 Concert Tyco Brae  
+ Dj Rockit  
16 Dj Vassnova (Viviana Casanova  
Indie Electronic Special Set)

21 Rise up Presenta: Pull Up!  
22 Lindy Hop + Dj Elektrik  
23 Concert the Underdog  
+ Dj Rockit  
29 Concert the New Raemon  
+ Leebeats Dj's  
30 Yeahtronic Party!





**NIKE AIR MAX**

# 270

The Nike Air Max 270 Men's Shoe is inspired by the iconic Air Max 270, the Air Max 270 and Air Max 270. It features Nike's biggest heel Air unit yet for a super-soft ride that feels as responsive as it looks.

CHOOSE SIZE				
4	5	6	7	8
US	4	5	6	7
UK	3.5	4.5	5.5	6.5
EU	36	37	38	39

ADD TO CART \$ 109

→

PERFORMANCE FUTURE MAX 2