

03/2011



Kreatywny Bazar

Interaktywny magazyn o sztuce cyfrowej

fot. Fotolia

Konkurs

wygraj:

Photoshop CS5
drukarkę Epson
tablet Wacom

/// Efekty specjalne w fotografii: *stylizacja* ///

/// Przegląd nowości
w **Zbrush 4R2**

/// Compositing – **Camera Tracking**
Bardzo niełatwa ustawka

/// Jak się masz, **Flash?**

/// **Design sklepów internetowych**
– okiem klienta i twórcy

/// Co potrafi **Wacom Cintiq**



Polecamy przeglądać magazyny Kreatywny Bazar na monitorach Eizo,
które gwarantują wysoką jakość obrazu.



Uczymy fajnych rzeczy z **Adobe** i Apple!



Oferujemy **szkolenia zamknięte** dla firm.

Od ponad **15 lat z pasją** i profesjonalizmem prowadzimy szkolenia z zakresu:

- grafiki komputerowej
- składu DTP
- tworzenia stron WWW
- projektów multimedialnych
- montażu audio i wideo

Naszym słuchaczom dajemy kompletną wiedzę i praktyczne umiejętności, pozwalając tym samym przodować w branży graficznej i sektorze usług kreatywnych.

Jesteśmy Autoryzowanym Ośrodkiem Szkoleniowym Adobe i Apple.

Opis szkoleń „**skrojonych na miarę**” potrzeb.

Są to szkolenia przygotowywane zgodnie ze specyficznymi potrzebami klienta. Unikalny program szkolenia dedykowany dla danej firmy, uwzględnia poziom i zakres wiedzy pracowników oraz specyficzne potrzeby klienta.

*Sprawdź ofertę
specjalną i zobacz
jakie masz zniżki!*

Organizacja

Szkolenia tego typu są prowadzone dla grup minimum 4 osobowych. Dla Państwa wygody istnieje możliwość przeprowadzenia szkolenia w siedzibie klienta. Zajęcia odbywające się w siedzibie klienta (na terenie Warszawy) objęte są 10% zniżką. W przypadku prowadzenia szkolenia poza Warszawą zleceniodawca pokrywa koszty przejazdu i zakwaterowania wykładowcy.

Proponowana **tematyka**

Realizujemy szkolenia „skrojone na miarę” z większości tematów oferowanych przez naszą firmę w ramach tradycyjnych szkoleń otwartych.

Z produktów Adobe:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Acrobat
- Adobe Flash
- Adobe Dreamweaver

Z produktów Apple:

- Apple Final Cut Pro
- Apple Logic Pro
- Apple Aperture
- obsługa komputera Mac
- system Mac OS X
- system Mac OS X Server

Z tematyki pokrewnej:

- grafika komputerowa
- skład tekstu i grafiki
- proces prepress
- liternictwo i typografia
- montaż wideo
- realizacja dźwięku

Szkolenia otwarte

Operator DTP – 2699 zł

10.01 - 20.01.2012
23.01 - 10.02.2012
11.02 - 04.03.2012

Adobe Photoshop – 1040 zł

10.01 - 12.01.2012
23.01 - 27.01.2012
11.02 - 18.02.2012

Adobe Illustrator – 1040 zł

03.12 - 11.12.2011
13.01 - 17.01.2012
30.01 - 03.02.2012

Adobe InDesign – 1040 zł

11.12 - 18.12.2011
18.01 - 20.01.2012
06.02 - 10.02.2012

Adobe Photoshop* – 920 zł

19.12 - 21.12.2011
19.12 - 22.12.2011

Tworzenie stron WWW – 2679 zł

05.12 - 14.12.2011
14.01 - 05.02.2012

Adobe Flash – 1180 zł

12.12 - 14.12.2011
29.01 - 05.02.2012

Adobe Dreamweaver – 1390 zł

05.12 - 08.12.2011
14.01 - 22.01.2012

Adobe Flash* – 810 zł

10.12 - 11.12.2011

Adobe Flex – 1420 zł

05.12 - 09.12.2011

* Szkolenia zaawansowane.

Centrum Edukacyjno-Szkoleniowe
Sad Sp. z o.o. – ul. Puławska 182, 02-670 Warszawa
tel.: 22 460-48-21, fax: 22 460-48-38, e-mail: szkolenia@sad.com.pl
Pełna oferta szkoleń na www.szkolenia-sad.com.pl

Success story uczestniczki szkolenia DTP

Rozmowa z Ewą Sztuk, która dzięki uczestnictwu w szkoleniach z grafiki komputerowej zdobyła fach i spełniła marzenie o dobrze płatnej i dającej satysfakcję pracy. Ewa pracuje obecnie jako Print & Copy Editing Coordinator w międzynarodowej firmie z branży kosmetycznej.



Ewa Sztuk poleca szkolenia w:
SAD Centrum Edukacyjno-Szkoleniowe
ul. Puławska 182, 02-670 Warszawa
tel.: 22 460-48-21/22
E-mail: szkolenia@sad.com.pl
Pełna oferta szkoleń dostępna na stronie:
www.szkolenia-sad.com.pl



Proszę opowiedzieć o Pani aktualnym zawodowym zajęciu i jak to się stało, że pracuje Pani jako grafik dla renomowanej korporacji? Po prostu proszę opowiedzieć swoją historię ;-)

Historia jest nieco zawiła, jednak całkiem logiczna. Gdy kończyłam studia (geografię), rynek pracy był dużo gorszy, niż teraz. O pracę było bardzo trudno. Jak część moich kolegów, dorabiałam sobie tworząc mapy dla jednego z wydawnictw. Było to dorywcze, żmudne zajęcie.

W tym okresie wyjechałam do Stanów. Tam zapisałam się na kurs grafiki internetowej. Kurs nie spełniał moich oczekiwań, Stany również.

Wróciłam do Polski. Zatrudniłam się w pewnym wydawnictwie jako redaktor/manager projektu. W rzeczywistości była to głównie sprzedaż reklam. Nie pasowało mi to.

Kolega, Account w jednej z wiodących agencji reklamowych, napomknął mi o kursach DTP w SADzie i możliwości pracy jako operator DTP w firmie, w której pracował.

Kurs kosztował sporo, ale wahałam się tylko chwilę. Na kursie nauczyłam się wszystkich niezbędnych podstaw w pracy operatora DTP. To niesamowite, ale do tamtej pory nie zdawałam sobie nawet sprawy, jaka jest różnica między RGB a CMYK :).

Zafascynowałam się wtedy na tyle, że porzuciłam ówczesną pracę, aby mieć czas poszerzać wiedzę nabywaną na zajęciach. Opłaciło się.

Ukończyłam kurs i zdobyłam certyfikat. Dzięki temu zdobyłam miejsce na miesięcznych, płatnych praktykach w polecanej przez kolegę agencji reklamowej. Później przepracowałam w niej ponad dwa lata.

Nabrane doświadczenie pozwoliło mi później przebierać w ofertach pracy - ostatecznie wybrałam firmę, która daje mi doskonałe warunki rozwoju i satysfakcji. Uważam się za dziecko szczęścia :).

Proszę opowiedzieć skąd pomysł by fach geografa zamienić na operatora DTP? Jakie Pani zdaniem są sposoby na to by zmienić branżę?

Wbrew pozorom jedno nie leży daleko od drugiego. Na studiach miałam zajęcia z kartfografii, gdzie znajomość grafiki komputerowej jest wspaniałym udogodnieniem. Wielu moich kolegów ze studiów zajmuje się grafiką i drukiem.

Co sądzi Pani o udziale w szkoleniach z grafiki, opłaca się inwestować? Warto je polecić? Jeżeli tak to jakie?

Jeśli się ma pasję, to naprawdę warto skorzystać ze szkoleń pomagających ją rozwijać. W przypadku kursów na operatora DTP bardzo

ważne są zajęcia praktyczne. Po prostu: dostajesz prewkę reklamy, jej elementy i składasz ją od początku. Aby "zostać mistrzem" najważniejsza jest praca.

Jeżeli korzystasz z usług firmy szkoleniowej, która ma tradycję i zatrudnia profesjonalnych, znających się na rzeczy wykładowców, to naprawdę można się wiele nauczyć.

Wiem, że uczestniczyła Pani jeszcze innych kursach oprócz DTP? Co to było, co Pani dało?

Tak, brałam jeszcze udział w szkoleniu z Adobe Acrobat też w firmie SAD Szkolenia. Do udziału w nim zachęciła mnie dobra oferta cenowa oraz wiele pochlebnych opinii o Acrobatcie. Na kursie w bardzo przystępny sposób wykładowcy przekazali mi wiedzę, której nie posiada przeciętny grafik komputerowy np.: umiem teraz sprawdzać w nim pliki pod kątem pre-press, tworzyć bazy danych i edytować zawartość dokumentów.

Myślę też, aby zapisać się na szkolenie z Flash - chciałabym móc tworzyć dynamiczne treści. Zastanawiam, się także nad zgłębieniem tematu typografii. Wybór jest ogromny.

Dziękuję za rozmowę i powodzenia.

Przejdź do artykułu:

- GRAFIKA

Co potrafi Wacom Cintiq?
Katarzyna Niwińska

Klejnoty w Photoshopie
Robot

Compositing – Camera Tracking. Bardzo niełatwa ustawka
Marcin Dziomdziora

Efekty specjalne w fotografii: stylizacja
Krzysztof Kopciowski

Przegląd nowości w ZBrush 4R2
Krzysztof Kopciowski

Retusz zdjęć portretów o różnym stopniu trudności
Magdalena Borkowska
- WYWIAD

Success story uczestniczki szkolenia DTP
Rozmowa z Ewą sztuk

Z celulozy na dysk twardy
Rozmowa z Moniką Skrzypczak-Pisarską

Czym jest Orindell?
Rozmowa z Henrykiem Kubańskim
- FELIETON

Nie poprzestać na logo...
Mariusz Ryba

Jianping He. Zmagania z Wieżą Babel
Łukasz Smutek

Jak się masz, Flash?
Grzegorz Róg

Design sklepów internetowych - okiem klienta i twórcy
Jan Filipowiak

- Krótką depesza z angielskim akcentem
Tomasz Sroka

CASE STUDY

Aqualoop went forth
Igor Chołda

Ekstremalni emigranci, czyli Made In Poland 6
Witalis Szumilo - Kulczycki

RECENZJA

HP ePrint & Share: Plug and Print
Artur Obrzut

PAGE PLUS x5 - recenzja programu
Maciej „Zuch” Mazurek

Wacom Inkling
Maciej „Zuch” Mazurek

Tablet KYROS 8024
Maciej „Zuch” Mazurek

Flash i PHP. Tworzenie systemu e-commerce
Paweł Murawski

Adobe Photoshop Elements 9. Maksymalna wydajność
Marcin Krzanicki

Photoshop w cyfrowej ciemni. Kreatywna obróbka obrazu
Marcin Krzanicki

Szalona Strona Fotografii...
Arkadiusz Ształas

POZOSTAŁE

EIZO ColorNavigator 6

Deposit. Twoje źródło zdjęć stockowych i wektorów

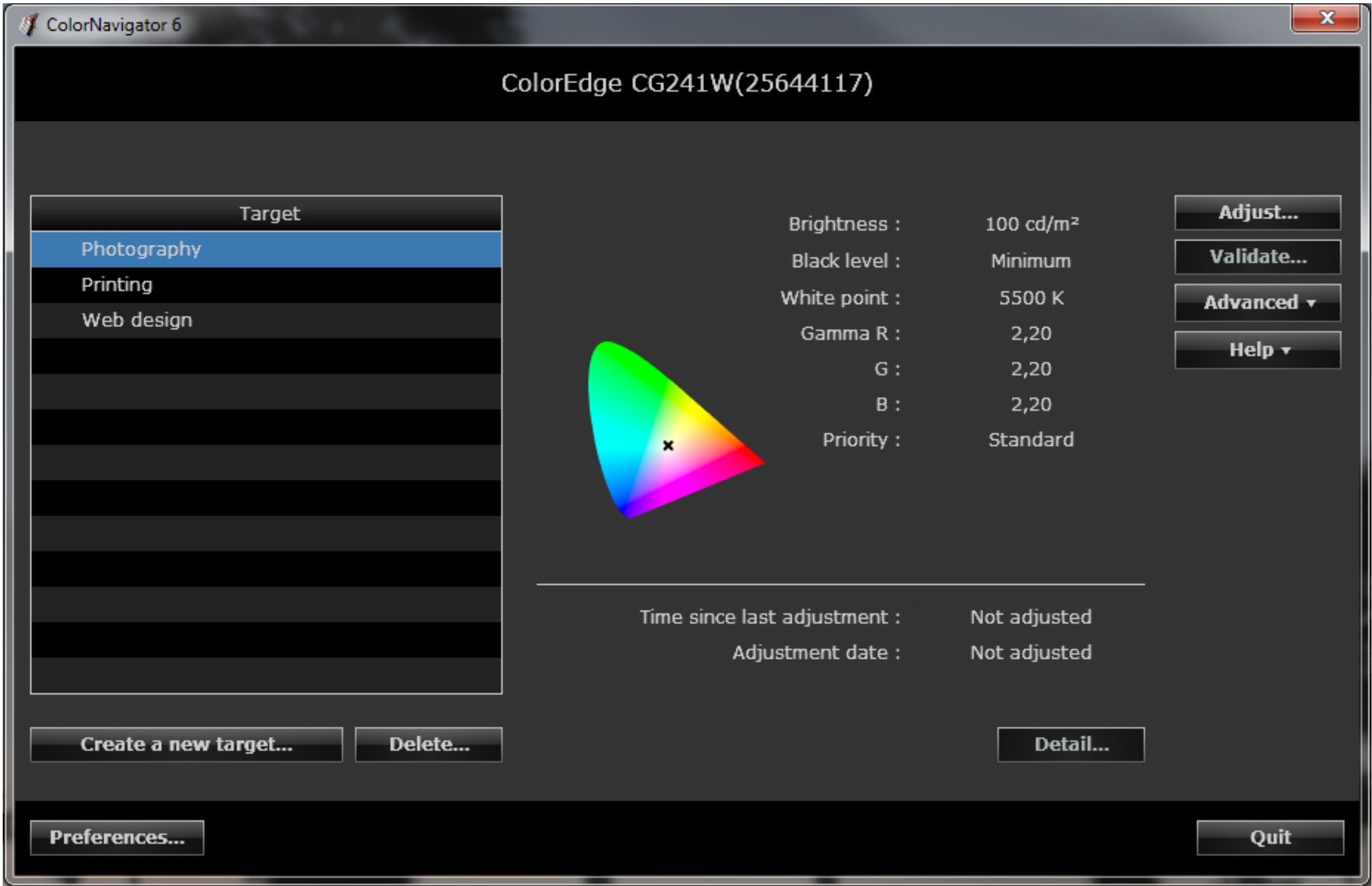
Konkurs: Rok 2012 i Sekrety programu Photoshop
- Tekst na niektórych stronach jest pogrubiony? Zmień ustawienia wyświetlania w Adobe Reader/Acrobat; przejdź do ustawień programu [Ctrl] + [K], zakładka Page Display, z rozwijanego menu "Use Overprint Preview:" wybierz Automatic. Do przeglądania magazynu zalecamy [Adobe Reader](#).
- 4
- Magazyn Kreatywny Bazar
-
- Pomysł, kompilacja i opracowanie materiałów**
Anna Adamczyk, Tomasz Łopuszański
- Współpraca redakcyjna**
[Paulina Piorun](#)
- Skład i oprawa graficzna**
Krzysztof Kopciowski
- Korekta**
Tomasz Łopuszański
- Reklama**
annaadamczyk@kreatywnybazar.pl
tomaszlopuszanski@kreatywnybazar.pl
- E-mail**
admin@kreatywnybazar.pl
- Adres korespondencyjny**
Kreatywny Bazar,
ul. Dereniowa 4/47,
02-776 Warszawa
- Strona internetowa**
www.kreatywnybazar.pl
- Facebook**
<http://www.facebook.com>
- Wydawca**
Anna Adamczyk,
ul. Dereniowa 4/47,
02-776 Warszawa,
NIP: 9511665515
- Kopiowanie i inne wykorzystywanie materiałów zawartych w magazynie bez zgody administratora www.kreatywnybazar.pl jest zabronione.
- Kreatywny Bazar, nr: 3 / 2011

EIZO ColorNavigator 6

ColorNavigator to autorska aplikacja EIZO, dodawana do każdego monitora serii ColorEdge, służąca do kalibracji i profilowania. Obsługa szerokiego spektrum urządzeń pomiarowych oraz dokonywanie operacji bezpośrednio na tabeli kolorów zapisanej w elektronice monitora (Look-Up Table) sprawiają, że sam proces kalibracji nie jest czasochłonny, a jego rezultaty przewidywalne i powtarzalne.

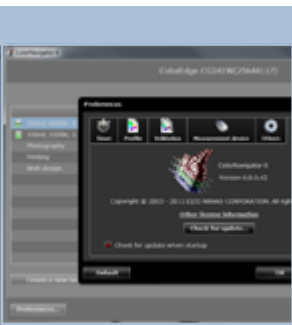
Kalibracja i profilowanie monitora to nie jedyne funkcje ColorNavigator. Dostępne w wersji 6 funkcje obejmują m.in.:

- » pomiar bieli papieru;
- » pomiar poziomu oświetlenia zewnętrznego;
- » kalibrację z priorytetem balansu szarości, kontrastu lub branie obu tych czynników pod uwagę w jednakowym stopniu;
- » pokalibracyjną regulacja monitora - ColorNavigator w prosty sposób umożliwia dostosowanie odcieni i nasycenia sześciu barw (trzech podstawowych oraz trzech uzupełniających), balansu bieli, jasności, poziomu czerni oraz wartości współczynnika gamma. Podczas wykonywania regulacji możliwe jest wyświetlanie obrazu testowego, zawierającego pełną skalę szarości, a wszelkie dokonywane zmiany ustawień natychmiast wpływają na wyświetlany obraz kontrolny;
- » wygodne zarządzanie profilami kalibracji;
- » przypomnienie o konieczności rekalkibracji - każdy monitor wymaga ponownej kalibracji, co pewien określony czas. Gwarantuje to utrzymanie parametrów wyświetlania kolorów na stałym poziomie. Po upływie określonego czasu na przednim panelu zapala się dioda LED, a po ponownym uruchomieniu ColorNavigatora wyświetlany jest odpowiedni komunikat;
- » ponowną kalibrację do wcześniejszych ustawień – przy wykorzystaniu ColorNavigatora można przygotować kilka profili do różnych zastosowań i przełączać się między nimi w miarę potrzeb. Można również skorzystać z wartości zdefiniowanych dla wcześniejszej kalibracji, żeby z łatwością ponownie skalibrować monitor;



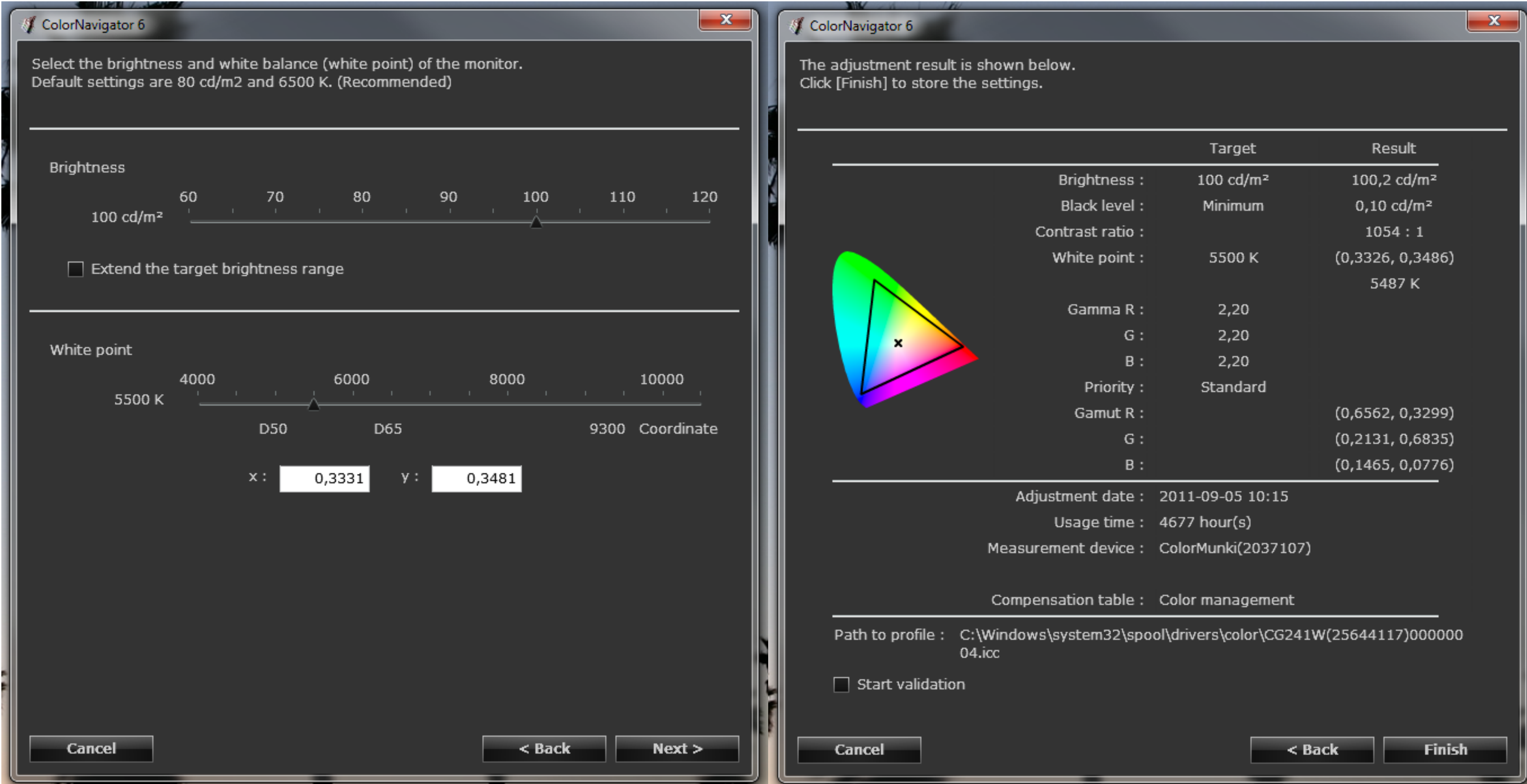
- » korekcję urządzeń pomiarowych – aby wyeliminować różnice pomiędzy wartościami wykazywanymi przez różne urządzenia pomiarowe, oprogramowanie ColorNavigator w pierwszej kolejności wykorzystuje opracowane przez EIZO tablice korekcji. Sprawdza się to szczególnie w przypadku kalibrowania kilku różnych monitorów ColorEdge;
- » regulację jasności lampy referencyjnej – za pomocą ColorNavigatora oraz urządzenia pomiarowego, możliwa jest regulacja jasności posiadanej lampy referencyjnej do zadanych wartości. Oprogramowanie ColorNavigator mierzy poziom jasności oświetlenia referencyjnego i ustawia je, jako docelowe wartości podczas

- kalibracji monitora tak, aby ujednolicić jasność monitora i lampy referencyjnej. (Obecnie obsługiwane są wyłącznie urządzenia JUST Color Communicator 1 i 2);
- » import / eksport ustawień;
- » kalibrację monitora do innego profilu – użytkownik może dołączyć monitor do istniejącego systemu zarządzania kolorem. ColorNavigator umożliwia wczytanie profilu innego monitora z serii ColorEdge i wykorzystać go do kalibracji własnego monitora.
- » emulację profilu – ColorNavigator może emulować profile drukarek, papieru i innych monitorów. Profil zostanie dodany do rozwijanego menu emulowanych profili, do którego jest ➤



- łatwy dostęp i z którego można w prosty sposób korzystać (funkcja ta nie jest dostępna dla następujących modeli: CG210, CG211, CG220, CG221, CG241W, CG301W oraz CG303W).
- » walidację profilu – weryfikacja rezultatów kalibracji pozwala sprawdzić, w jakim stopniu uzyskane wartości różnią się od zadanych lub określić stopień rozregulowania monitora następujący wraz z upływem czasu. Podczas weryfikacji ColorNavigator dokonuje pomiaru odcieni testowych, w celu określenia różnicy między wyświetlanymi barwami, a wartościami zapisanymi w profilu. Różnica tę opisywana jest parametrem Delta-E. ColorNavigator może również dokonać pomiar wartości kolorów CMYK z przestrzeni GRACoL 2006 Coated #1 lub FOGRA39, a ich rezultat wygenerować w postaci plików Adobe Photoshop lub Acrobat. Zarówno efekty dokonanych pomiarów monitora, jak i profil każdego odcienia testowego są wyświetlane w postaci wartości CIELAB lub XYZ, a różnica pomiędzy nimi wyrażona w postaci współczynnika Delta-E. Wartości Delta-E mogą być przedstawione w postaci wykresu i porównane z wcześniejszymi wynikami;
 - » harmonogram auto-kalibracji (funkcja dostępna dla monitorów z wbudowanym kalibratorem) – korzystając z menu OSD lub ColorNavigatora użytkownik może sporządzić harmonogram automatycznej kalibracji monitora. Dzięki temu urządzenie będzie dokonywało kalibracji o określonej godzinie i w zadanych odstępach czasu;
 - » korelację z zewnętrznymi czujnikami (funkcja dostępna dla monitorów z wbudowanym kalibratorem) – przy wykorzystaniu ColorNavigatora wyniki kalibracji wbudowanym czujnikiem monitora mogą być skorelowane z wynikami pomiarów zewnętrznych kalibratorów. Jest to wygodne w przypadku, gdy monitor jest wykorzystywany w środowisku, w którym działają inne monitory ColorEdge, a wszystkie kalibrowane są jednym, zewnętrznym urządzeniem pomiarowym.

ColorNavigator to narzędzie o szerokich możliwościach, a jednocześnie bardzo proste w obsłudze. Dzięki udostępnianym przez niego funkcjom wpicie monitorów EIZO ColorEdge w istniejący system zarządzania barwą jest niezwykle łatwe, przy zachowaniu wysokiego poziomu dokładności odwzorowania kolorów. //



OFICJALNYM DYSTRYBUTOREM PRODUKTÓW EIZO W POLSCE JEST FIRMA ALSTOR SP.J



PLUG AND PRINT.

Technologia ePrint & Share przełamuje bariery wpływające na elastyczność nowoczesnych procesów drukowania. Do tej pory drukowanie ograniczone było przez konieczność fizycznej obecności drukującego przy podłączonym do drukarki komputerze oraz kontaktami z osobami posiadającymi aktualne wersje plików. Dodatkowym ograniczeniem była również konieczność instalacji sterowników na każdym urządzeniu, które miało z danej drukarki korzystać.

Największą jednak wadą tradycyjnego stylu pracy były utrudnienia w przepływie dokumentów w pracy grupowej. Konieczność czasochłonnej dystrybucji plików wśród całej grupy i dbania o aktualność wersji to tylko wierzchołek góry lodowej, który sprawia, że drukowanie i zarządzanie plikami niejednokrotnie zajmuje znaczną część czasu pracy.


2012 GOLD
Designjet Value


HIT PRINT


HP ePrint & Share: Plug and Print

Najnowsze sieciowe rozwiązanie HP pozwalające na tworzenie, drukowanie oraz współdzielenie plików online

// JAK TO DZIAŁA?

Technologię ePrint & Share możemy spotkać w najnowszych modelach drukarek HP Designjet, które mają możliwość bezpośredniego połączenia do Internetu i współpracy z chmurą przechowującą dane użytkowników.

Dzięki niej procesy zarządzania dokumentami mogą być znacznie uproszczone. Czynności takie jak tworzenie, drukowanie oraz zarządzanie materiałami mogą być wykonywane wewnątrz dedykowanego narzędzia, oferowanego przez HP.

Użytkownicy mają dostęp do materiałów w każdym miejscu i o każdej porze, dzięki czemu mogą drukować ich kopie zarówno zdalnie, jak i lokalnie. Rzeczywiste pliki, gotowe do wydruku, wraz z wszystkimi ustawieniami, przechowywane są w chmurze (w najwyższej klasy centrach danych HP).

Dzięki jednemu narzędziu, przy pomocy kilku kliknięć użytkownicy mogą zarówno zobaczyć podglądy, jak i tworzyć pliki PDF, zapisywać je online oraz dystrybuować pomiędzy współpracownikami.

ePrint & Share to z założenia usługa, która zaprojektowana została do zastosowań profesjonalnych, w związku z czym zarządzanie dostępem do plików stoi na bardzo wysokim poziomie i jest bardzo restrykcyjne. Tylko osoby, którym udzielimy dostępu do konkretnego materiału, będą miały w niego wgląd.

Częścią technologii jest także plugin do AutoCAD'a, który integruje usługę z aplikacją. Jego największymi zaletami są: możliwość bezpośredniego wysyłania plików do biblioteki HP ePrint & Share w celu dokonania późniejszych wydruków, zdalnych wydruków oraz udostępnienia innym użytkownikom. Plugin ten obsługuje wersje AutoCAD od 2007 do 2011. ➤

/// JAKIE W RZECZYWISTOŚCI MA TO ZNACZENIE?

Na pierwszy rzut oka nie tak wielkie, do tych bowiem ograniczeń przyzwyczajaliśmy się przez lata i wydają nam się one zupełnie naturalne. W praktyce jednak nowoczesny styl pracy wymaga od użytkowników biznesowych wykonywania czynności zdalnie oraz efektywnego zarządzania materiałami.

Usługa HP ePrint & Share została w głównej mierze zaprojektowana dla architektów, inżynierów, konstruktorów oraz projektantów, którzy pracują w niewielkich i średniej wielkości firmach. Technologia pozwala na wyjątkowo efektywną współpracę przy minimum wymaganej infrastruktury IT.

/// MOŻLIWOŚCI ORAZ ZASTOSOWANIE

W tym miejscu warto zacząć od informacji, że usługa ta jest w swej podstawowej wersji bezpłatna dla wszystkich użytkowników drukarek HP z serii Designjet. Obejmuje ona 5 GB pojemności biblioteki ePrint & Share, co wydaje się być ilością wystarczającą do większości zastosowań. Cieszy szczególnie fakt, że w przyszłości planowane jest rozszerzenie obowiązującego obecnie ograniczenia.

/// HP EPRINT & SHARE OD TRADYCYJNEGO STYLU PRACY ODRÓŻNIA:

- » podgląd wydruku (jak konkretna drukarka wyrenderuje na papierze wydruk);
- » możliwość używania jednego narzędzia do zarządzania wydrukami na wielu drukarkach, bez potrzeby instalowania sterowników do każdej z nich;
- » automatyczne generowanie plików PDF, znacznie poszerzające możliwości zarządzania plikami wewnątrz chmury oraz ich dystrybucji;
- » ustawienia rozłożenia wydruku (m.in. obrót, skalowanie, itp.);
- » zaawansowane możliwości dystrybucji plików wewnątrz grupy roboczej pracującej nad projektami.

Do tej pory wykonanie tych czynności wymagało udziału dodatkowych pośredników, bądź wydłużonego czasu pracy związanego z przygotowaniami.

Dzięki przechowywaniu plików w chmurze obliczeniowej, materiały są dostępne w każdej chwili, bez względu na to, gdzie znajdują się właściciele plików.

/// PODSUMOWANIE

Wprowadzenie ePrint & Share rozpoczyna nową erę mobilnego drukowania i zarządzania materiałami w grupach roboczych.

Technologia ta pozwala na drukowanie bez pośrednictwa komputera, wydajne zarządzanie wersjami plików oraz dostępem do nich, bez pośredników i straty czasu. Czasu, do którego tracenia przyzwyczailiśmy nas lata pracy z tradycyjnymi drukarkami. Czasu, o którym nigdy nie myśleliśmy, że możemy go odzyskać.

Artur Obrzut //



HP Designjet T2300 eMFP Printer

Pytania do eksperta

Rozmowa z Piotrem Brogowskim, dyrektorem zarządzającym firmy Orion Instruments Polska. Preferowanym Złotym Partnerem HP.
<http://www.orion.pl>

1. Jakie wg Pana są największe korzyści wynikające z ePrint & Share?

Ze względu na to, że technologia ta jest dedykowana do celów biznesowych i obecna tylko w specjalistycznych produktach, z punktu widzenia użytkownika nieistotne są w niej nowinki techniczne, a tylko usprawnienia biznesowe, przynoszące wymierne korzyści. ePrint & Share został zaprojektowany tak, aby usprawniać pracę zespołów architektów i projektantów, w związku z czym pozwala na znaczne oszczędności czasu, a co za tym idzie, pieniędzy, zapewniając tym samym użytkownikom tego rozwiązania przewagę konkurencyjną na wymagającym rynku wydruków wielkoformatowych.

2. Jakie możliwości odbiegające od tradycyjnych drukarek sieciowych oferują drukarki określane mianem „Web-connected”?

Należy zacząć od wyjaśnienia, że już teraz większość drukarek sieciowych jest podłączonych do Internetu. Każda z nich ma swój adres IP, duża ilość ma wbudowany serwer internetowy (w terminologii HP

zwany EWS – Embedded Web Server), dzięki któremu możemy się do niej zalogować z dowolnego miejsca, sprawdzić stan materiałów eksploatacyjnych, uzyskać informacje na temat tego, co było na nich drukowane, czy też wprowadzić zmiany w konfiguracji urządzenia.

HP ePrint & Share wprowadza zupełnie nowe możliwości, których żadne drukarki do tej pory nie oferowały. Przetwarzanie plików bezpośrednio z Internetu (bez pośrednictwa komputera), jedno narzędzie do obsługi wszystkich drukarek wielkoformatowych, bezpośrednia obsługa formatów PDF i PLT (a więc niezwykle istotna funkcja wiernego odtworzenia zapisanego obrazu), wyeliminowanie konieczności ściągania i instalowania sterowników, obsługa nie tylko wydruków, ale również skanów to tylko najważniejsze z całej szerokiej gamy nowych funkcji.

Rozwiązania te czynią więc z drukarki urządzenie nowego typu, swego rodzaju terminal internetowy posiadający szeroką gamę możliwości pracy z materiałami, samo drukowanie jest tylko jedną z nich. Gdyby porównać to do rynku mobilnego, tradycyjne drukarki byłyby odpowiednikiem zwykłych telefonów komórkowych, natomiast drukarki „Web-connected” byłyby odpowiednikami smartfonów, ponieważ drukowanie jest tylko jedną z funkcji, które oferują.

3. Firma HP mocno podkreśla fakt dynamicznego rozwoju usługi. W jakim kierunku rozwinie się w przyszłości?

Dalekosiężne plany producentów są okryte tajemnicą ze względu na konkurencję, ale już w tej chwili znane są niektóre z nich, takie jak dostęp do biblioteki materiałów za pośrednictwem smartfonów, dostęp do ePrint & Share z panelu drukarki, zaznaczanie obszaru do wydruku z wybranymi informacjami bezpośrednio z panelu dotykowego drukarki, rozszerzenie udostępnionej w ramach usługi przestrzeni dyskowej, obsługa komputerów Macintosh oraz wszystkich wielkoformatowych drukarek HP.

4. Jak na wprowadzenie usługi reaguje konkurencja? Czy możemy w przyszłości spodziewać się że będą chcieli umożliwić użytkownikom swoich drukarek korzystanie z systemu ePrint & Share?

Nie sądzę żeby inni producenci planowali wdrażanie systemu HP ze względu na kwestie konkurencji i podział rynku, ale z dużym prawdopodobieństwem wprowadzą analogiczne systemy. HP jest jednak pionierem tej technologii, a więc i liderem w tym zakresie.

5. Czy w niedalekiej przyszłości możemy spodziewać się udostępnienia Print & Share nie tylko w nowych modelach z serii Designjet, ale i tych z niższych półek?

Myślę że nie, technologia ePrint & Share ma szerokie zastosowanie w segmencie profesjonalnego druku wielkoformatowego. Potrzeb takich z reguły nie mają użytkownicy drukarek małoformatowych ze względu na specyfikę tej części rynku, podobnie jak wiele z technologii oferowanych w urządzeniach małoformatowych nie jest zbyt przydatne użytkownikom drukarek z serii Designjet. I tak np. wybrane drukarki atramentowe HP oferują rozwiązanie ePrint, pozwalające na drukowanie materiałów dzięki przypisaniu adresu e-mail drukarkom podłączonym do Internetu, jednak mimo podobieństwa nazwy, jest to inna technologia, dopasowana do potrzeb użytkowników takiego właśnie sprzętu. //



Co potrafi Wacom Cintiq?

Nie ukrywam, że jestem wielbicielką sprzętu Wacoma. Zachwyca mnie jego design oraz sprawność działania. Swoją przygodę z tabletami zaczęłam od konkurencyjnej firmy, co sprawiło, że już zawsze będę wierna Wacomowi.

Na co dzień używam modelu Bamboo Fun, który w porównaniu do Cintiqa wydaje się mikroskopijny. 30 kg wagi i futurystyczny wygląd przyprawiają już na początku o mały zawrót głowy. Tablet jest naprawdę wielki, moim zdaniem trochę aż za bardzo. Designery firmy Wacom jak zwykle postawili na elegancję i nowoczesność przy jednoczesnej prostocie. Niestety, nie obyło się bez wpadek.

Już na początku natknęłam się na małe trudności. Tablet jest tak ciężki, że do jego transportu potrzebne są dwie osoby. Aby wyjąć sprzęt z opakowania, potrzeba dużo miejsca oraz pomocy, żeby go nie uszkodzić. Myślę, że producent mógł pomyśleć o uchwycie na kable przy podstawie, co uniemożliwiłoby im swobodne zwisanie i niebezpieczeństwo potknięcia się. Firma Wacom bombarduje nas natomiast dużą ilością instrukcji obrazkowych i tekstowych zarówno na pudełku, jak i na dużym kawałku papieru, żebyśmy bezpiecznie wydobyli tablet.

Kolejnym, dużo poważniejszym problemem było podłączenie Cintiqa do komputera. Na codzień pracuję na laptopie Dell Inspiron, a ten, jak się okazało, nie ma wejść, które umożliwiłyby podłączenie tabletu do komputera. Z tego samego powodu nie udało mi się podłączyć sprzętu do kilku innych laptopów popularnych producentów, które miałam pod ręką. Ratunkiem okazał się komputer stacjonarny, niestety już dość leciwy. Warto zatem przed zakupem Cintiqa zorientować się, czy nasz sprzęt posiada odpowiednie porty do podłączenia wejść DVI, Display

Port i VGA. W przeciwnym razie zmuszeni jesteśmy do trochę uciążliwego poszukiwania odpowiednich przejściówek dostępnych w wyspecjalizowanych sklepach komputerowych.

Po włączeniu sprzętu przed instalacją kursor trochę się gubi, jednak bardzo szybko możemy to zmienić poprzez kalibrację pióra. W późniejszej pracy problemy może sprawiać jednoczesne podłączenie myszki i tabletu. Jeśli chodzi o samo pióro, jest ono bardzo wygodne i dobrze leży w dłoni. Jedynie, co mnie denerwowało, to to, że guma, którą częściowo producent je pokrył, bardzo zbiera wszelkie kurz i okruszki, co jest nieprzyjemne. W zestawie znajdziemy podstawę do pióra, w której po odkręceniu znajdziemy komplet 10 standardowych rysików elegancko umieszczonych w środku razem z narzędziem do ich wymiany. Dodatkowo, jak zwykle, kolorowe pierścienie do odróżniania piór w przypadku kilku użytkowników tabletu oraz, moim zdaniem, trochę niewygodna gumowa nasadka pogrubionego uchwytu pióra.

Jeśli chodzi o sam ekran panoramiczny HD o przekątnej 24 cali, to zwraca uwagę troska o wygodę użytkownika. Został on umieszczony na ruchomej podstawie. Dzięki dwóm dźwigniom oraz zatrzaśkowi zwalniającemu umieszczonemu w podstawie możemy manewrować ekranem i ustawić go w wygodnej dla nas pozycji, np. jak sztalugę lub deskę kreślarską. Po sprawdzeniu zaproponowanych przez producenta pozycji ustawienia ekranu wybrałam tę, ➤





w której wystaje on poza powierzchnię biurka, co w połączeniu z zewnętrzną klawiaturą było bardzo komfortowe.

Twórcy tabletu zadbali po raz kolejny o to, by korzystać z niego mogli zarówno prawo-, jak i leworęczni. Po obu stronach ekranu pracy znajdują się zestawy przycisków ExpressKey i pierścieni Touch Ring odpowiednie dla prawej lub lewej ręki pracującego. Opcje odpowiedzialne za ich uruchomienie bez problemu znajdziemy w ustawieniach.

Przyciski Express Key uruchamiają najczęściej używane funkcje lub kombinacje klawiszy, dzięki czemu praca idzie sprawniej. Jestem bardzo zadowolona z pracy pierścienia Touch Ring, który sprawnie, szybko i płynnie przybliży i oddala obraz pracy, dzięki czemu zrezygnowałam z używania lupki w Photoshopie. Wygodnie umieszczony krążek zaopatrzony jest w przyciski umożliwiające wybór trybu funkcji pierścienia. Środkowym przyciskiem możemy zmieniać rozmiar pędzla, co jest kolejnym udogodnieniem pozwalającym zwiększyć efektywność pracy.

W górnej części ekranu znajdziemy sprzętowe przyciski sterujące uruchamiające schemat ustawień pozostałych przycisków i pióra, panel sterowania tabletu oraz klawiaturę ekranową, która moim zdaniem jest mało przydatna i niezbyt wygodna.

Świetnym według mnie pomysłem twórców tabletu było umieszczenie z boku ekranu portu USB. Możemy dzięki niemu rozwiązać na przykład problem niewygodnej klawiatury ekranowej, dopinając klawiaturę zewnętrzną.

Duże wrażenie wywarła na mnie praca piórem w programie graficznym. Dzięki czujnikowi Tip Sensor w końcówce, który rozpoznaje nawet najmniejszy nacisk, miałam wrażenie, że pracuję piśakiem czy ołówkiem, a nie rysikiem; dokładnie tak, jak informuje producent. Prowadzi się lekko, delikatnie, a dłoń szybko się do niego przyzwyczaja. Nie musiałam zmieniać stopnia przezroczystości przy np. cieniowaniu – wystarczyło kilka delikatniejszych

lub mocniejszych kresek. Problem pojawił się dopiero w momencie wycinania przy pomocy Lassa, kiedy to musiałam zmniejszyć czułość, ponieważ bez tego usuwanie większych obszarów zdjęcia było niemożliwe.

Podsumowując, tablet graficzny Wacom Cintiq 24 HD doskonale sprawdzi się, kiedy chcemy profesjonalnie zająć się Digital Paintingiem, projektowaniem, animacją. Tutaj jego wielkość oraz czułość pióra dobrze zdadzą egzamin. Mniejsze zastosowanie widzę w fotografii czy foto manipulacji, gdzie aż tak wielki ekran czy czułość pióra nie jest najistotniejsza. //



- » czułość pióra – niezwykle podobieństwo do malowania pędzlem czy piśakiem
- » wygodne pierścienie i przyciski skrótów dla prawo- i leworęcznych użytkowników
- » możliwość regulacji położenia ekranu
- » wielkość
- » waga
- » problem z podłączeniem
- » mało poręczny



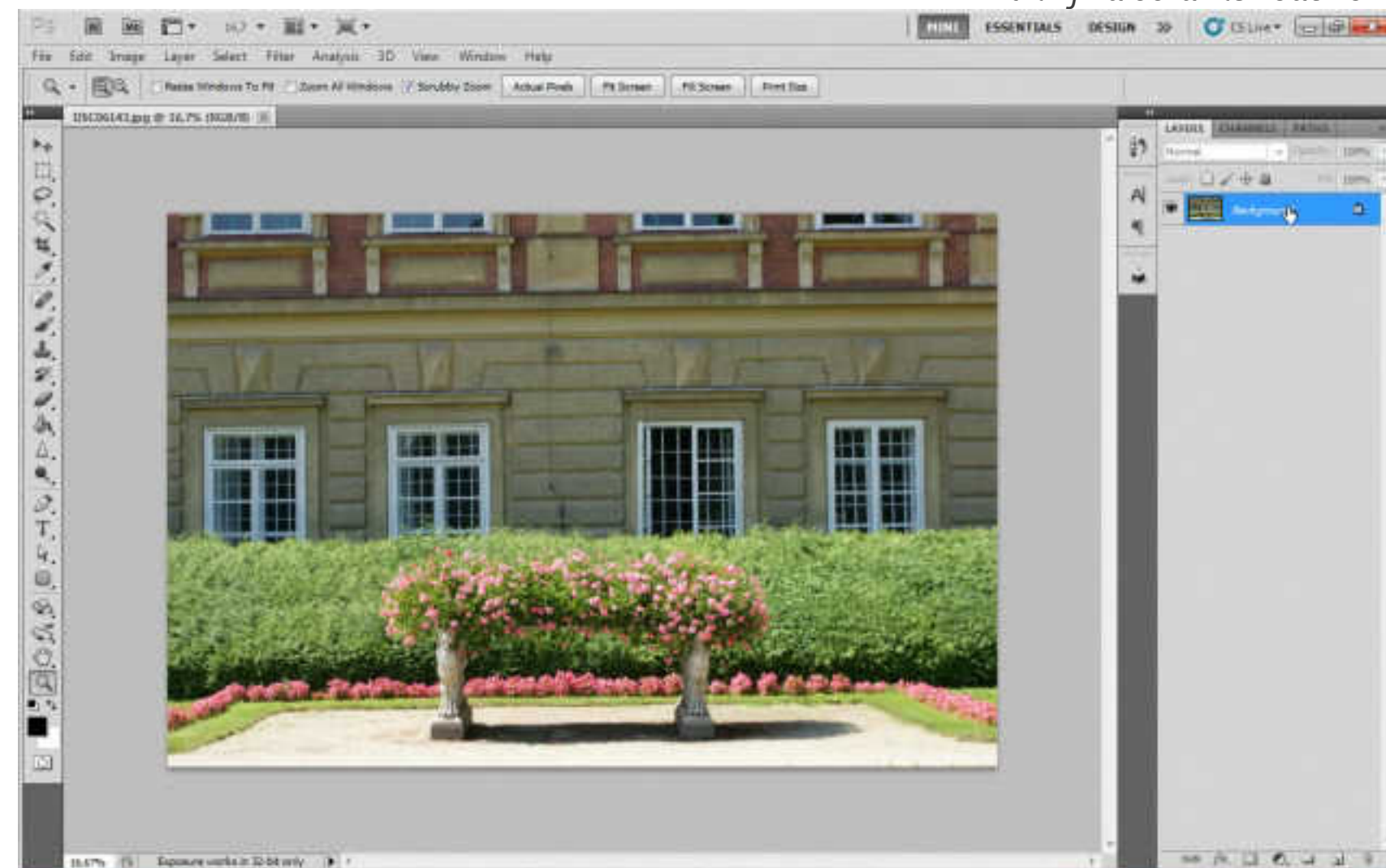
Klejnoty w Photoshopie

Ze wstydem muszę przyznać, że od premiery Photoshopa CS5 nie miałem czasu aby przyjrzeć się nowościom programu. Praca, praca i praca. Wraz z chwilą wytchnienia postanowiłem sprawdzić, co nowego? Jest kilka drobiazgów, które warto przypomnieć.

// CONTENT-AWARE FILL

Content-Aware Fill, wstrząsnął odrobinę odbiorcami. Faktycznie jest to całkiem dobre przyspieszenie pracy. Musimy jednak pamiętać, że tracimy kontrolę na ostatecznym rezultacie i czasami należy trochę pomóc programowi. Jednak do drobnych zadań super-szybkie rozwiązanie.

Kliknij na obrazku i odtwórz



// SPOT HEALING BRUSH I CONTENT-AWARE FILL

Wykorzystanie Content-Aware Fill w połączeniu ze Spot Healing Brush wynika z logiki tego drugiego narzędzia. Wg mnie działa fantastycznie.

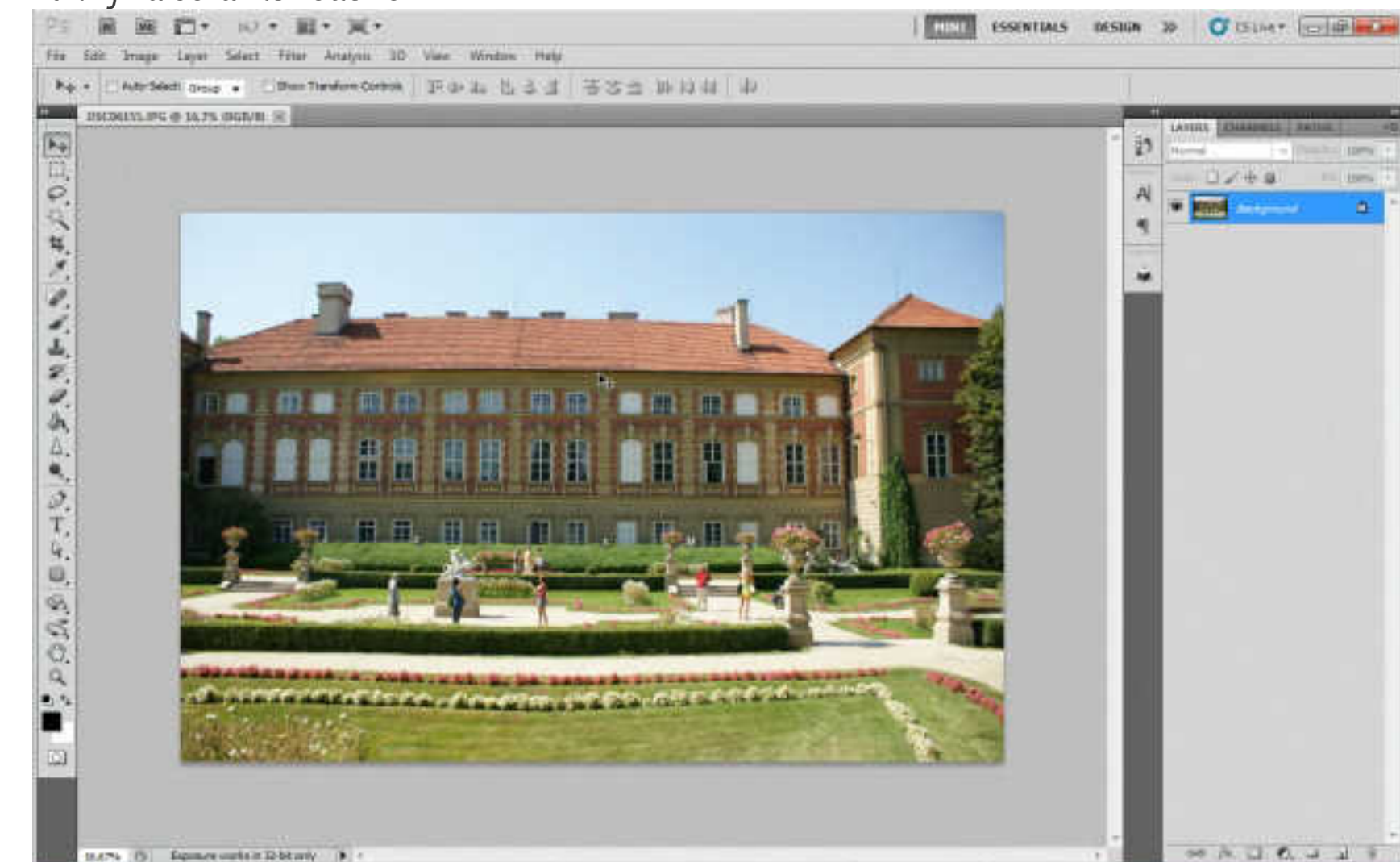


Kliknij na obrazku i odtwórz

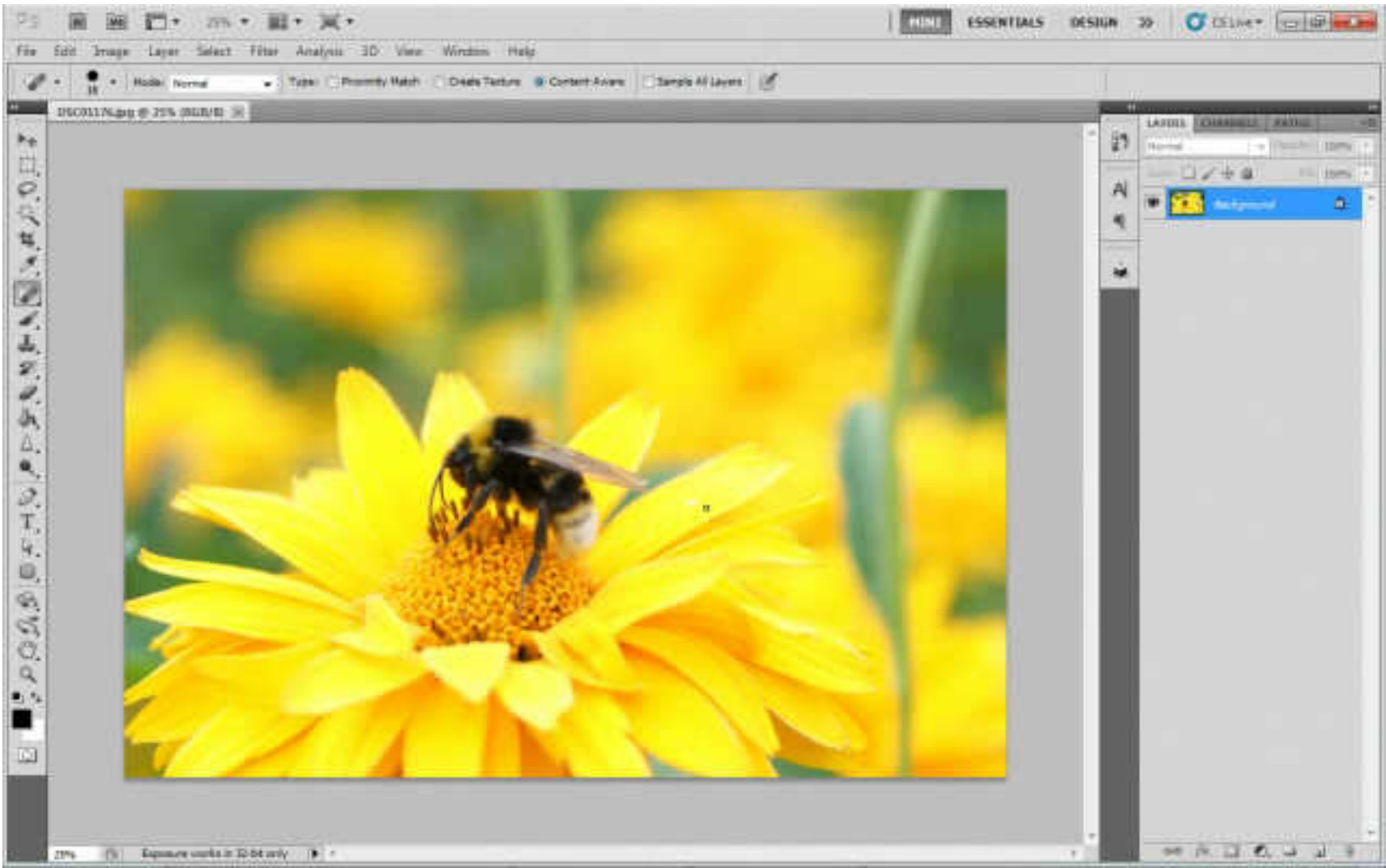
// KOREKCJA ZNIEKSZTAŁCEN Z PUPPET WARP

Często zdarzało mi się, że z lenistwa korygowałem zniekształcenia obrazu z wykorzystaniem swobodnego przekształcenia z aktywną opcją deformacji. Trochę partyzancka metoda ale szybka. Wykorzystanie Puppet Warp także nie jest zbyt „odpowiedzialnym” rozwiązaniem, ale daje o wiele lepszą kontrolę nad procesem.

Kliknij na obrazku i odtwórz



Kliknij na obrazku i odtwórz



WYOSTRZANIE Z ZACHOWANIEM DETALI

Tutaj mam trochę mieszane uczucia. Rzadko korzystałem z narzędzia wyostrającego. Często wyosttrzanie wykonywałem na osobnej warstwie i za pomocą maski kontrolowałem obszary wyosttrzenia. Standardowo narzędzie wyosttrzające generuje zbyt dużo artefaktów, ale dodatkowa opcja zachowania detali przydaje się do pewnego stopnia.

Kliknij na obrazku i odtwórz



PIXEL BENDER

Trochę nie rozumiem dlaczego ta osobna grupa filtrów jest instalowana jako dodatek (zapraszam do witryny AdobeLabs). Jednak nie muszę wszystkiego ogarniać. Ważne jest to, że filtr obraz olejny jest po prostu genialny. Koniec kombinacji i zabawy pędzlami!

Compositing – Camera Tracking. Bardzo niełatwa ustawka

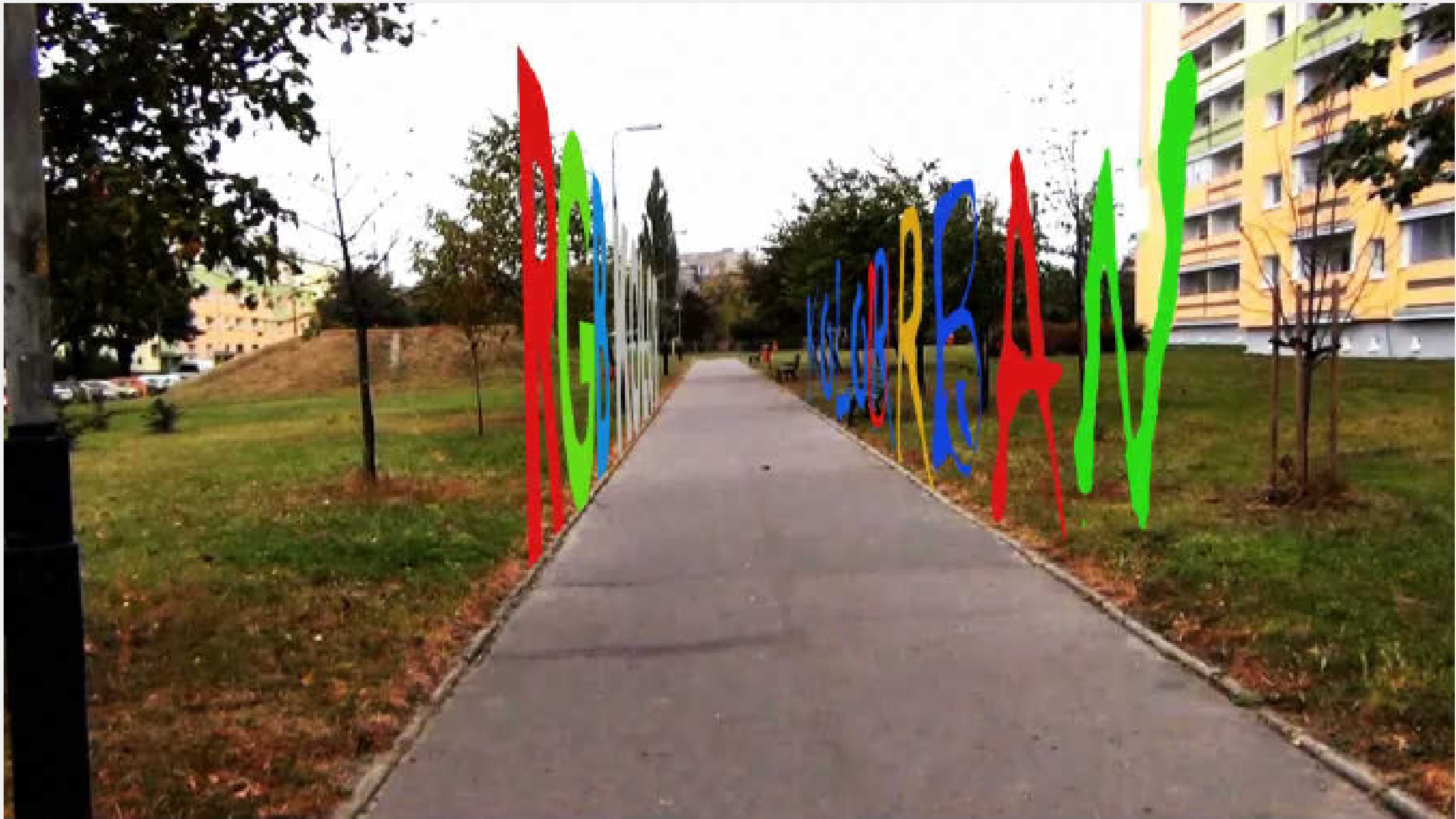
Zapewne niejednokrotnie przy okazji oglądania filmu, wideoklipu czy też animacji zastanawialiście, w jaki sposób w materiale wideo wkomponowano elementy grafiki wektorowej bądź trójwymiarowej?

W technologii post produkcyjnej wykorzystuje się również wirtualne scenografię, czyli całe lokacje (budynki, elementy krajobrazu, postaci) wmontowane w materiał zdjęciowy. Ten rodzaj compositingu oparty jest na procesie camera tracking. Proces ten to rodzaj motion trackingu,



Pobierz pliki >>>

Kliknij na obrazku i odtwórz



w którym aplikacja pozyskuje informacje na temat ruchu kamery oraz w przestrzeni trójwymiarowej analizuje przemieszczanie pikseli na obrazie filmowym. Istnieją firmy, których jedynymi produktami są aplikacje wspomagające ten proces. Mam tu na myśli producenta najbardziej wszechstronnej pod tym względem aplikacji, jaka jest PFTrack firmy ThePixelFarm.

Część z aplikacji postprodukcyjnych posiada zintegrowane narzędzia do realizacji camera trackingu. Przoduje pod tym względem Nuke firmy The Foundry. Właśnie ta firma zrobiła prawdziwy prezent użytkownikom Adobe After Effects wypuszczając w ostatnim okresie plugin przeznaczony dla wspomnianej aplikacji o nazwie CameraTracker. Narzędzie niezmiernie wzbogacające sztandarową aplikację postprodukcyjną firmy Adobe. W tym artykule zapoznamy się z jej funkcjonowaniem i filozofią pracy z tym dodatkiem. Zmienimy w znacznym stopniu materiał filmowy nakręcony przez autora artykułu.

W naszych działaniach wykorzystamy wspomnianą powyżej wtyczkę CameraTracker. Czytelnicy mogą pobrać piętnastodniową wersję tego dodatku ze [strony producenta](#).

W ostatnich trzech artykułach autor postarał się przedstawić czytelnikom podstawowe techniki compositingu wykorzystywane w postprodukcji. Następnym razem zajmę się wykorzystaniem wszystkich tych 3 technik w jednym projekcie, a dodatkowo autor postara się zapoznać czytelników z wykorzystaniem w projektach animacyjnych systemów cząsteczek zarówno tych zaimplementowanych w Adobe After Effects jak i stanowiących procedury zewnętrzne (pluginy) przygotowane dla potrzeb omawianej aplikacji.

O Autorze



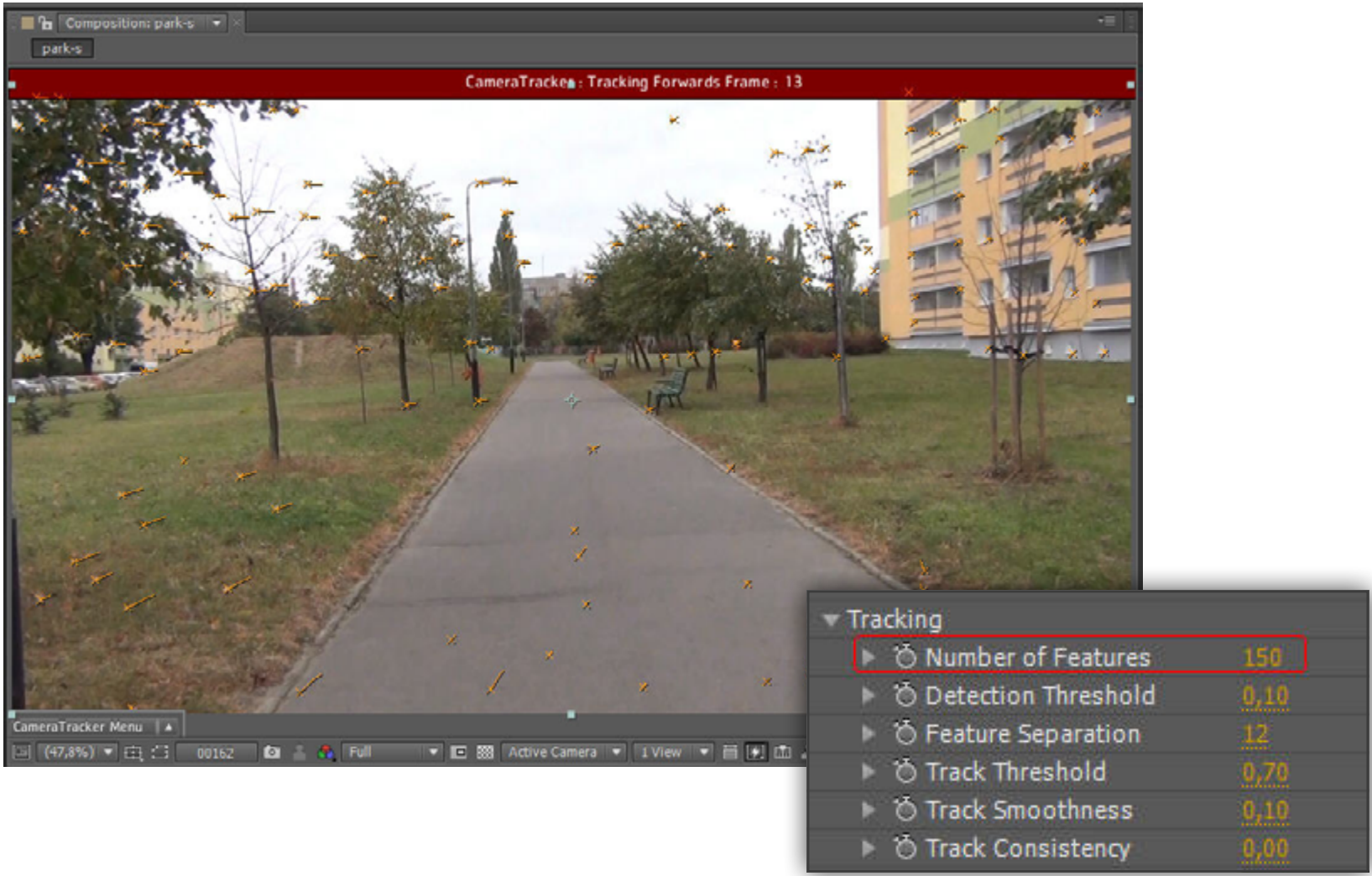
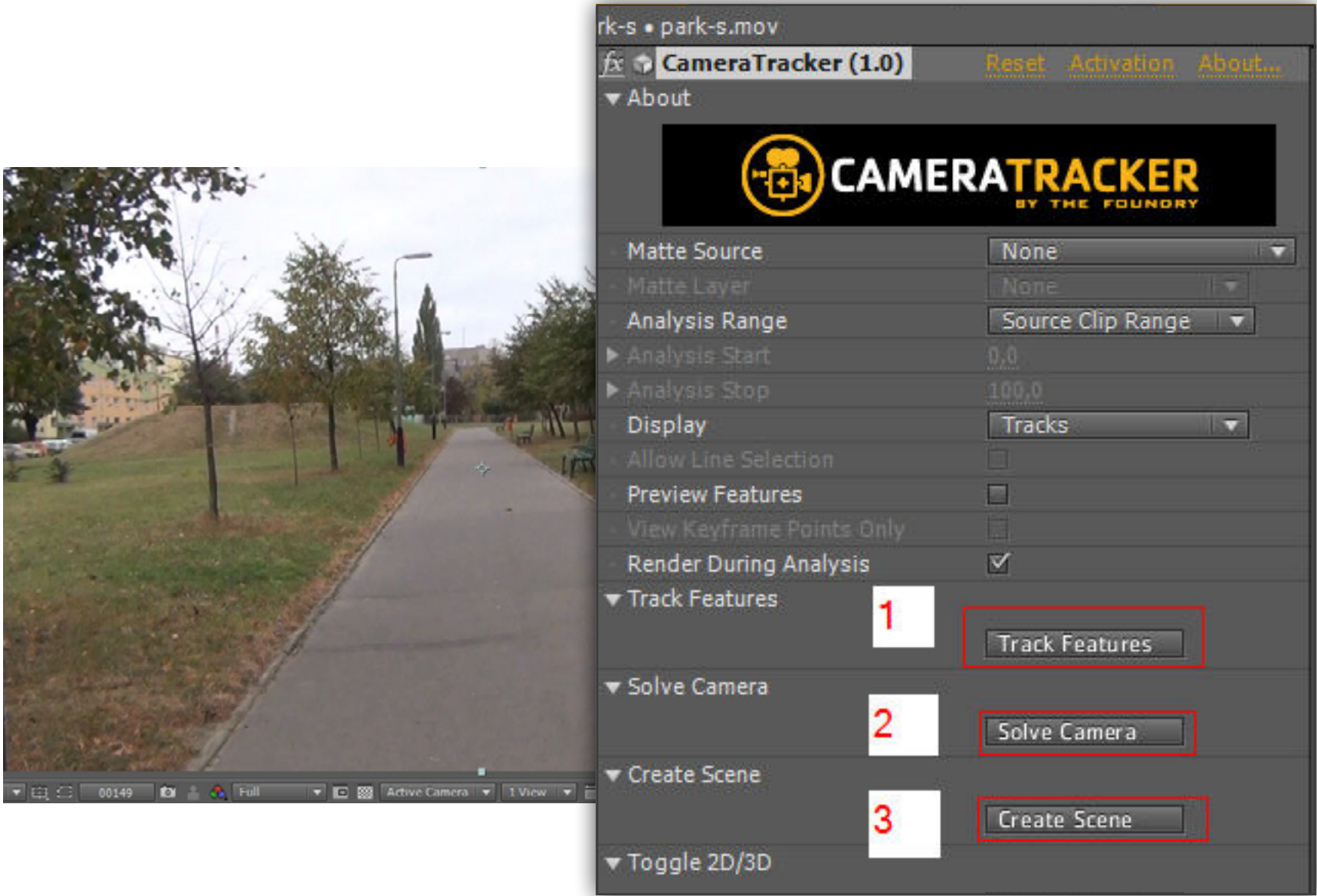
Marcin Dziomdziora,
grafika i animacja 3D; postprodukcja oraz multimedia. Wykładowca ASP i Wyższej Szkoły Informatyki w Łodzi. Twórca programów nauczania, szkoleń oraz kursów z zakresu multimediiów i VFX na w/w uczelniach. Warsztat pracy: Autodesk 3ds Max, Maya; Adobe Photoshop, Illustrator; Adobe After Effects, Premiere Pro; The Foundry Nuke, Eyeon Fusion, PFtrack, SynthEyes.

POCZĄTEK PRZEMIANY 2D W 3D

Pierwszym naszym posunięciem będzie wykonanie trackingu materiału filmowego. Stosując kombinację klawiszy [Ctrl]+[I] importujemy do wnętrza Adobe After Effects plik park-s.mov. Wykorzystując mechanizm przeciągnij i upuść z pliku wideo tworzymy nową kompozycję. Film przedstawia fragment osiedlowej alejki. Postaramy się, aby nadać jej dość surrealistyczny charakter. Zaczniemy od wykonania procesu trackingu kamery. Zaznaczamy warstwę park-s . W menu głównym wybieramy Effect>The Foundry>CameraTracker. Panel Effect wypełni się opcjami parametrycznymi zastosowanej procedury. Na schemacie podano kolejność procesów, które należy przeprowadzić, aby proces został zakończony.

TRAKING

Pierwszy z etapów, od którego proces powinien się rozpocząć to Tracking Features. Po wciśnięciu przycisku o takiej samej nazwie rozpocznie się proces traktowania 3D, w którego czasie, zostanie określona trajektoria ruchu pikseli na materiale wideo. Dodatkowo proces pozwala na ustalenie odległości pomiędzy poszczególnymi trakerami. Położenie wybranych do śledzenia pikseli określane jest w przestrzeni trójwymiarowej. Ważną stroną tej części procesu jest fakt, iż CameraTracker sam w kolejnych kadrach wybiera wysoko skonstrastowane w stosunku do otoczenia piksele podlegające procesowi trackowania. Ilość takich punktów możemy ustalić rozwijając w panelu Effect roletę Tracking i wprowadzając zmiany Number of Features.



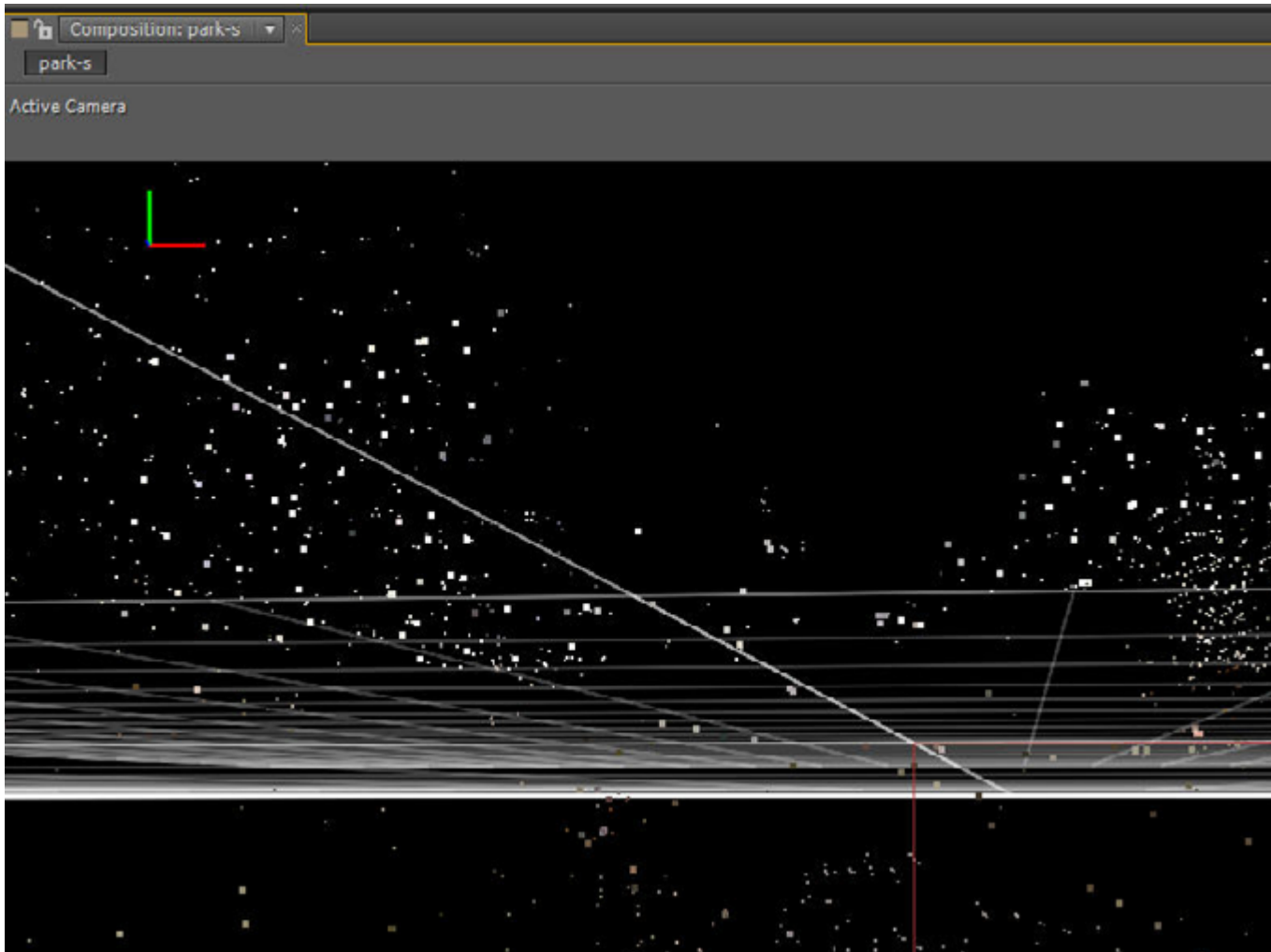
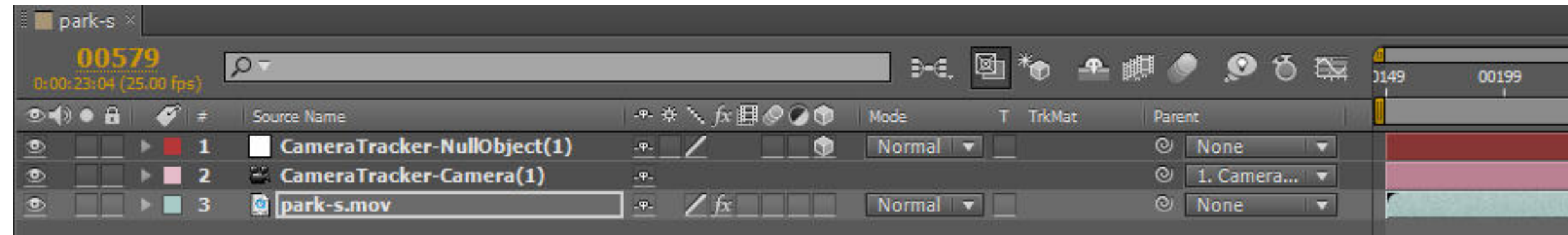
WSZYSTKO, CO NALEŻY WIEDZIEĆ
O KAMERZE

Następnym posunięciem, będzie pozyskanie wszystkich niezbędnych informacji dotyczących ruchu kamery filmującej osiedlową alejkę. Pozyskamy tę wiedzę rozpoczynając proces Solve Camera poprzez wciśnięcie przycisku o takiej samej nazwie. Postęp tego procesu możemy śledzić w oknie podglądu kompozycji. Po jego zakończeniu wszystkie, brane pod uwagę w tym procesie, trakery przybiorą barwę zieloną. Natomiast te, które zostały pominięte będą w oknie podglądu kompozycji zaznaczone na czerwono. Dla każdego z trakerów zostanie uwidoczniiona ich ścieżka ruchu.

CYFROWA PRZESTRZEŃ

Wprawdzie informacje o położeniu kamery zostały pozyskane, jednak będziemy mogli je wykorzystać dopiero, gdy na podstawie wszystkich dotychczas pozyskanych danych ustalimy przestrzenny rozkład trakowanych elementów materiału wideo. Proces ten zostanie przeprowadzany po wciśnięciu przycisku Create Scene. Proces przebiega automatycznie. Po jego zakończeniu w panelu kompozycji pojawi się kamera powiązana z obiektem Null. Obiekt Nul widoczny jest również w centrum podglądu kompozycji.

Wciskając klawisz [Tab] na klawiaturze, będziemy mogli przekonać się jak wygląda cyfrowa przestrzeń. Przechodząc do widoku Custom View możemy obejrzeć dokładniej układ trakerów opracowany w opisanym wyżej procesie. Ponowne wciśnięcie klawisza [Tab] na klawiaturze przeniesie nas do widoku obiektywem kamery.

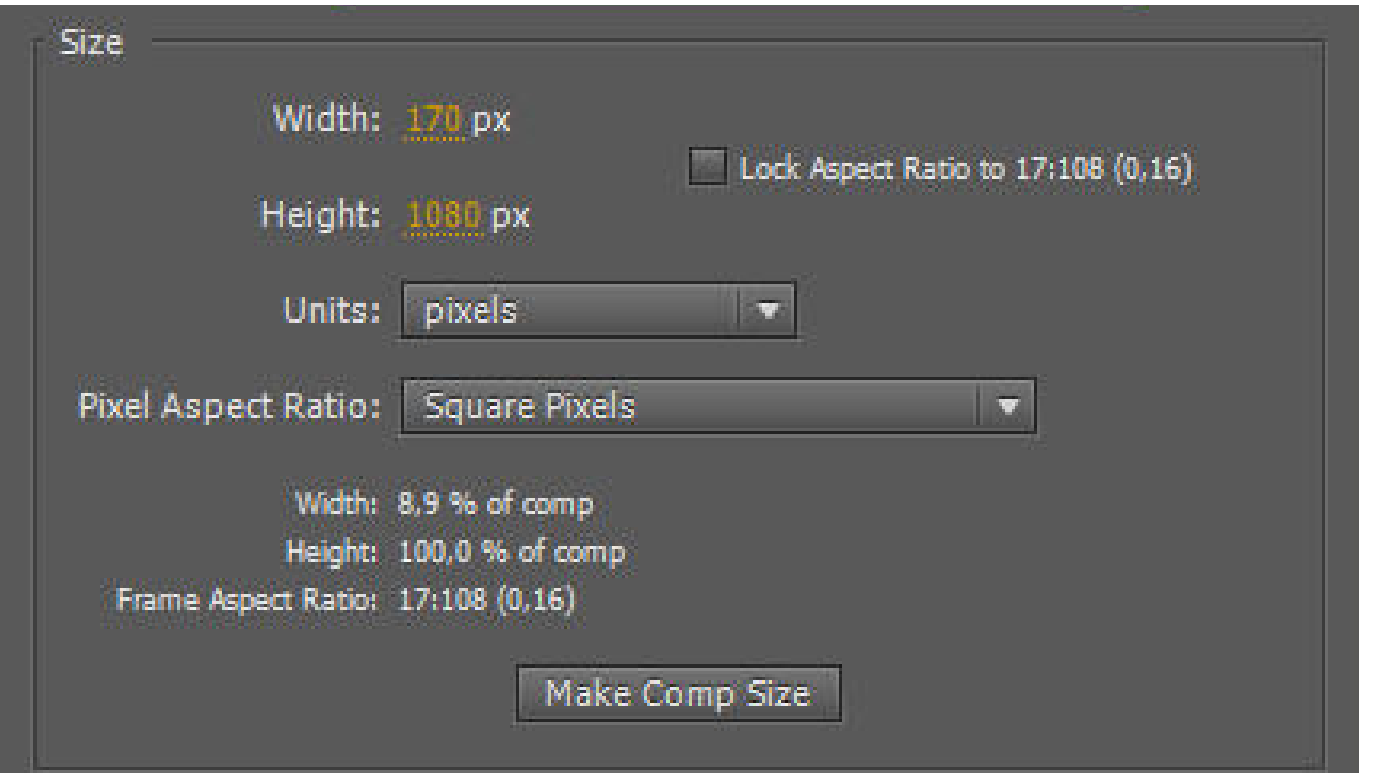
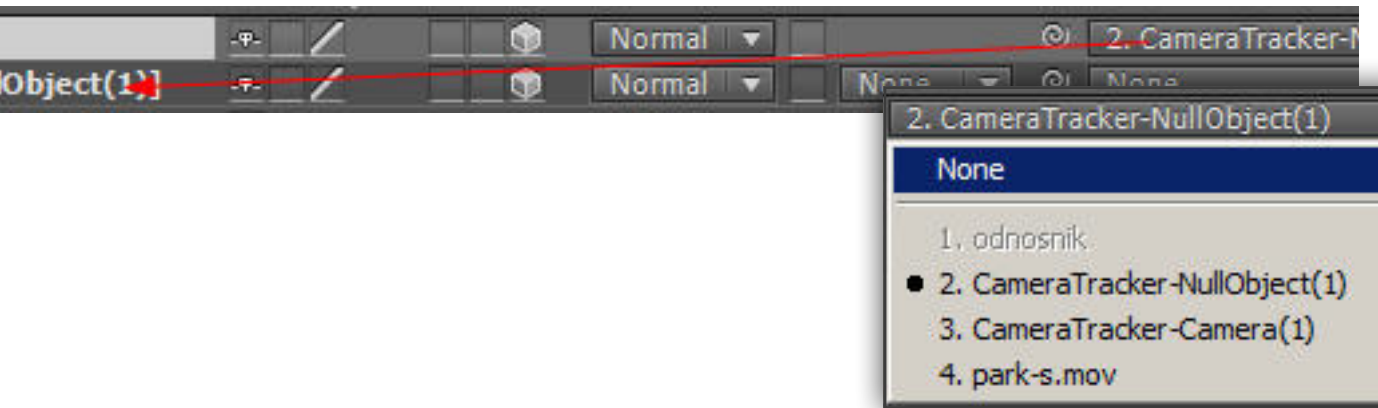
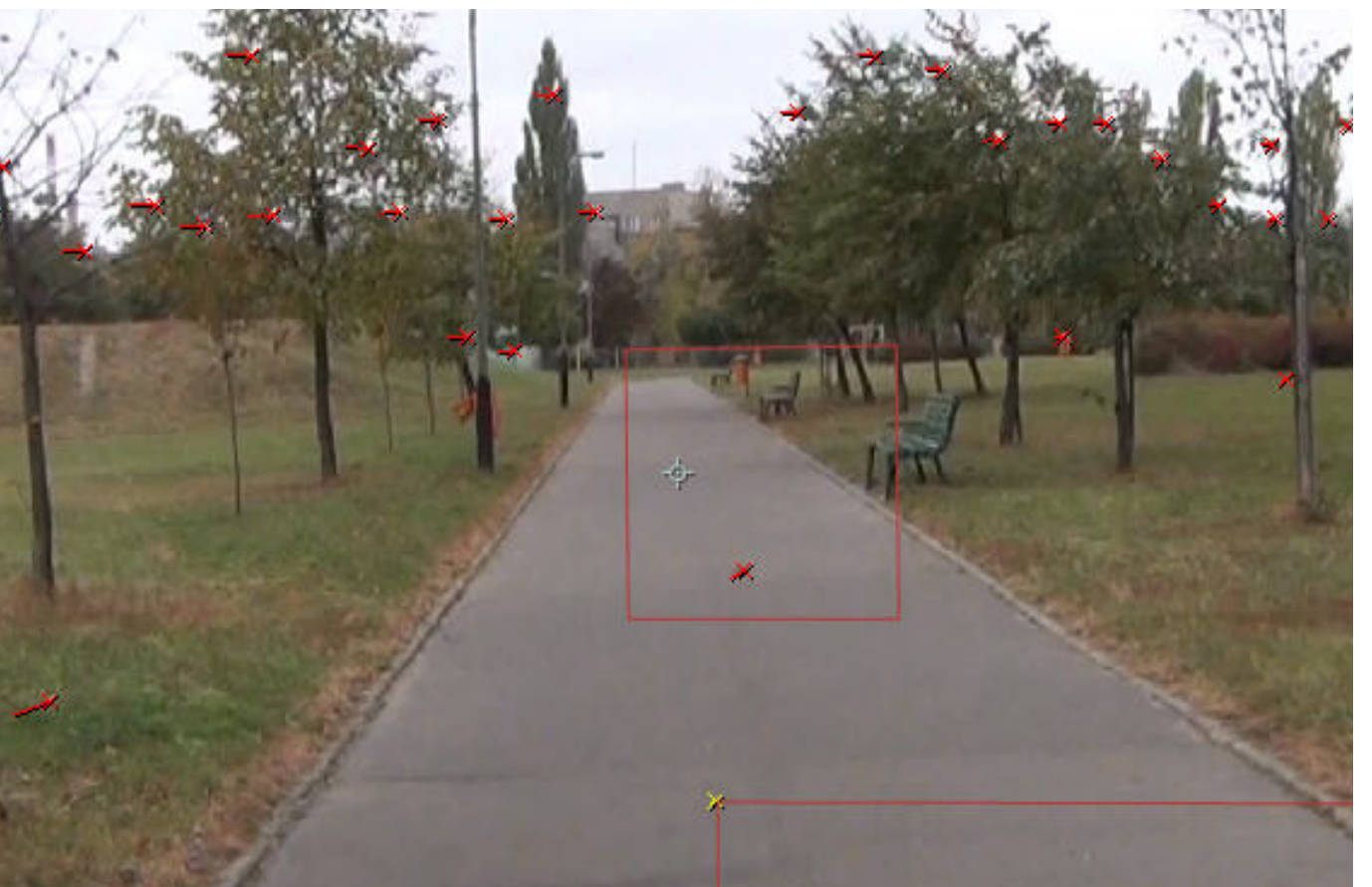


ROZPOCZYNAMY PRZEMIANĘ

Pora zabrać się do określenia miejsc w przestrzeni materiału wideo, w których umieścimy elementy graficzne. Najlepiej w tym celu wykorzystać parametry położenia trakerów. Wprowadzimy w obszar naszej kompozycji, w miejscu ich położenia kilka obiektów Null. Aby w miejscu położenia danego trakera wprowadzić obiekt Null należy po pierwsze zaznaczyć traker w obszarze kompozycji (klikając na niego), a następnie wcisnąć klawisz [D] na klawiaturze. Do wybranego punktu zostanie automatycznie przyłączony obiekt Null. Zmieńmy nazwę obiektu na „odnośnik”. Wprowadzony obiekt jest trwale powiązany z pierwszym elementem Null, który znalazł się w naszej kompozycji tuż po zakończeniu całego procesu trackingu kamery. Stanowi to problem w poprawnym odczycie współrzędnych naszego obiektu odnośnikowego. W związku z tym teraz należy rozwinąć listę obiektów nadrzędnych i wybierać z niej opcję None. Dzięki temu w opcjach warstwy „odnośnik” widoczne będą rzeczywiste współrzędne obiektu. Postępując w sposób opisany powyżej wprowadzimy do sceny jeszcze kilka elementów odnośnikowych.

CHARAKTER 3D I INNE NIEZBĘDNE
DZIAŁANIA

Zacniemy od stworzenia warstwy „Solid”. Wciskamy kombinację klawiszy [Ctrl]+[Y], a następnie podajemy wymiary nowego elementu kompozycji zgodnie ze schematem pokazanym na ilustracji. Wykorzystując skrót klawiszowy [Ctrl]+[Shift]+[C], tworzymy z warstwy „Solid” kompozycję osadzoną. Wybieramy podczas jej tworzenia opcję „Leave all attributes in park-s”. Przez to działanie nasza kompozycja będzie miała takie same właściwości jak warstwa „Solid”, dzięki której powstała. Nadajemy nowopowstałej kompozycji „bariera” charakter warstwy 3D. Ustawiamy naszą warstwę nadając jej parametry pozycji jednego z trakerów.

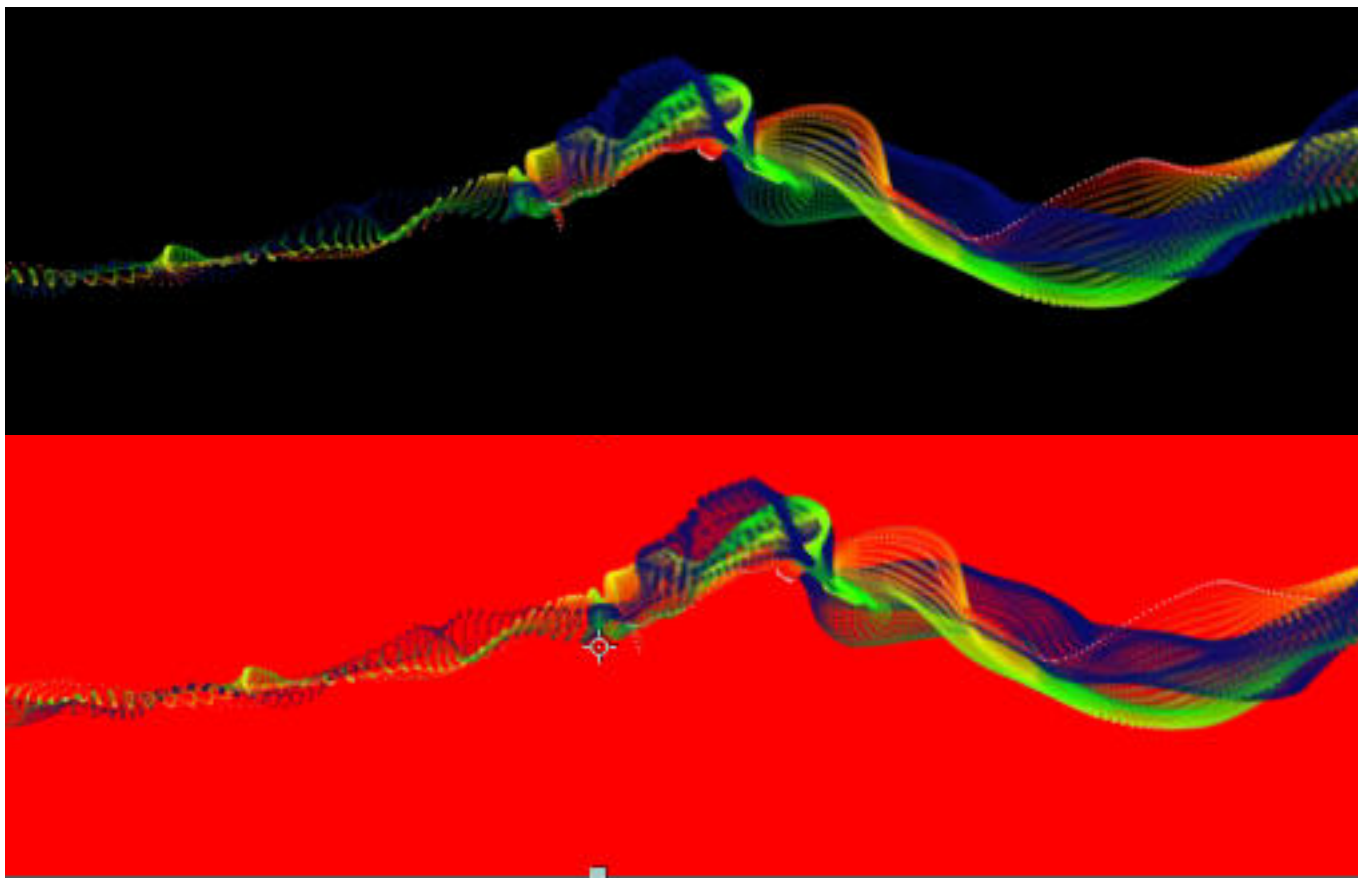
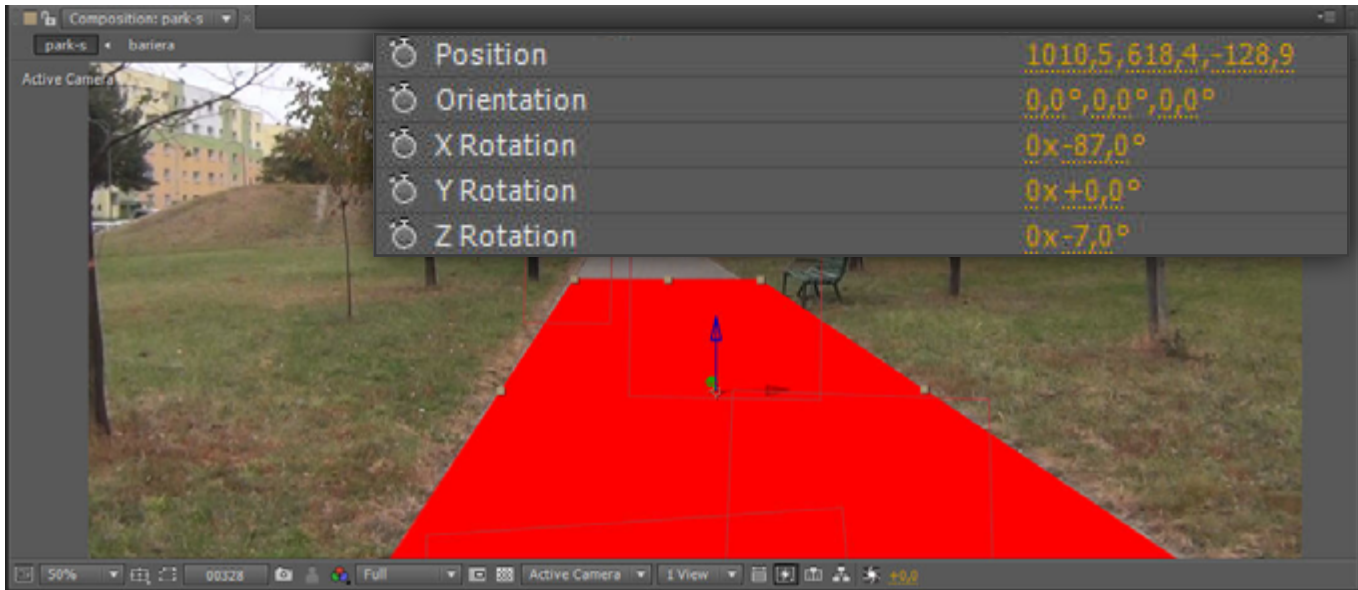
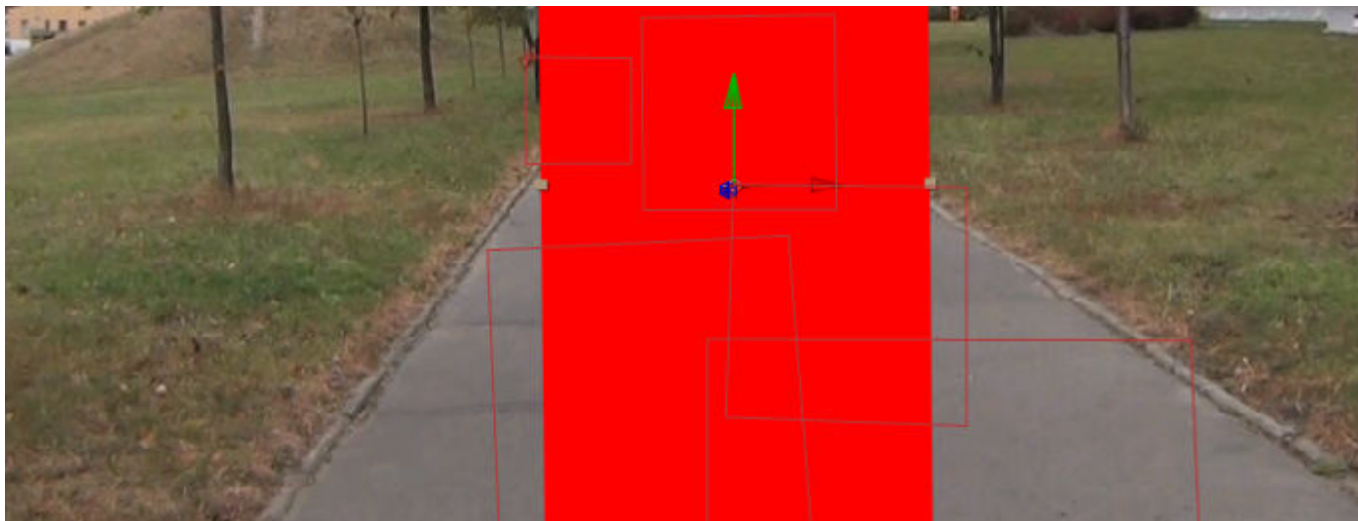


WYKORZYSTUJEMY PARAMETRY ODNOŚNIKÓW

W tym celu zaznaczamy w oknie kompozycji wybrany traker. W panelu kompozycji wciskamy klawisz [P] na klawiaturze, aby uwidocznić parametry pozycji dla tego elementu. Wciskamy kombinację klawiszy [Ctrl]+[C] aby skopiować uwidocznione dane. Następnie zaznaczmy warstwę z kompozycją osadzoną „bariera” i wklejamy dane za pomocą skrótu klawiszowego [Ctrl]+[V]. Kompozycja ustawi się w miejscu położenia odnośnikowego trakera.

DALSZE ZMIANY CZ1

Pora precyzyjnie zgrać położenie kompozycji z perspektywą zarysowaną na materiale wideo (określa ją linia alejki osiedlowej). Każdy czytelnik może dokonać tego samodzielnie rotując i przemieszczając warstwę. Na schemacie przedstawiono parametry, które dobrał autor artykułu. Po zakończeniu tych działań możemy wejść do wnętrza kompozycji osadzonej „bariera” dwukrotnie na niej klikając. Stosując kombinacje klawiszy [Ctrl]+[I] importujemy do panelu projektu plik bariera.flv. Za pomocą mechanizmu przeciągnij i upuść wprowadzamy plik do wnętrza kompozycji osadzonej „bariera”. Plik bariera.flv przedstawia wykonaną przez autora artykułu animację tworzących się wstęp różnobarwnych cząsteczek. Możemy teraz wyeliminować warstwę „Solid”, która posłużyła nam jedynie jako element określający rozmiary kompozycji „bariera”. Zaznaczamy ją i wciskamy klawisz [Delete] na klawiaturze. Nasza kompozycja po tej drobnej zmianie powinna wyglądać jak na obrazku.

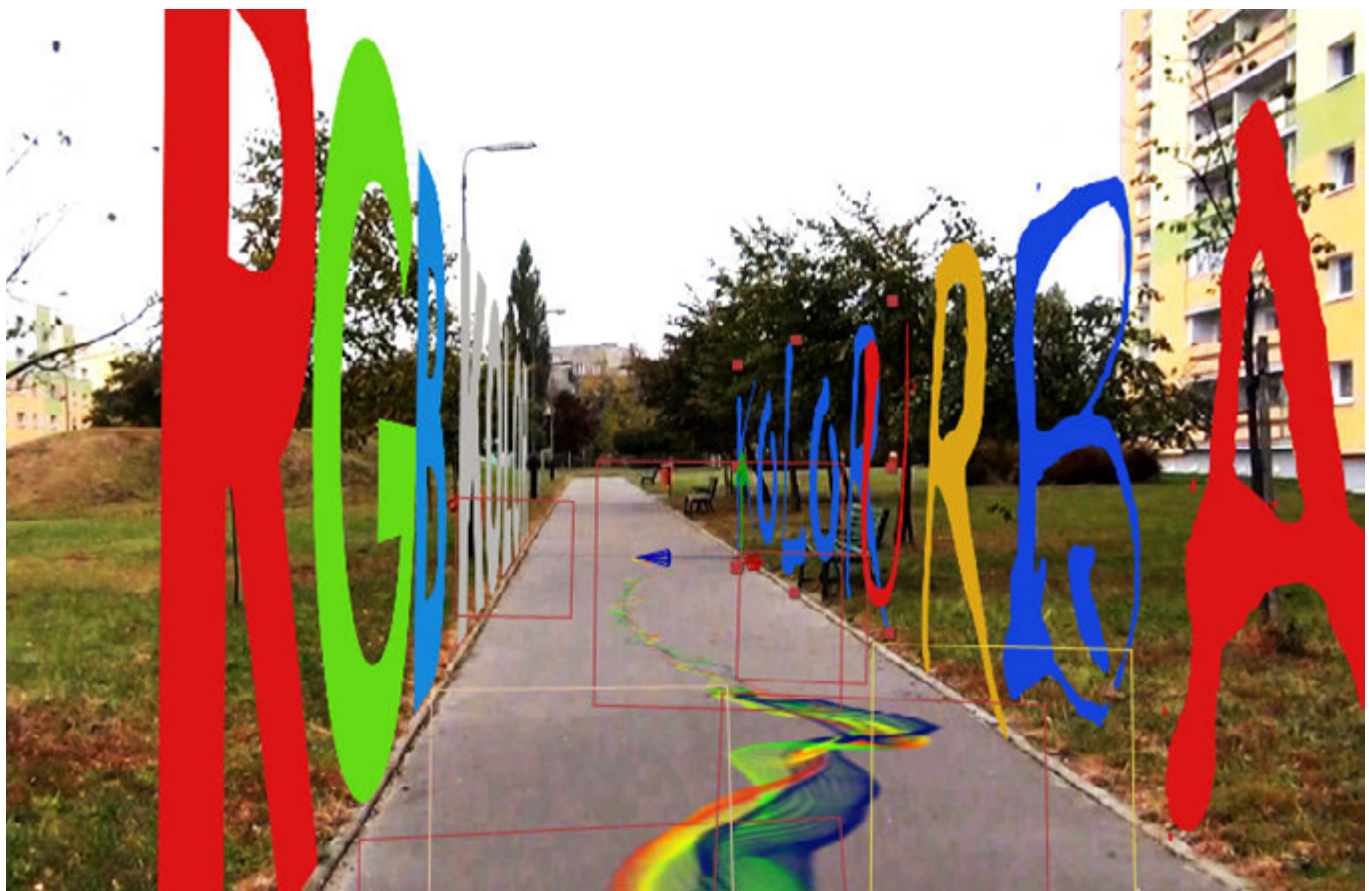
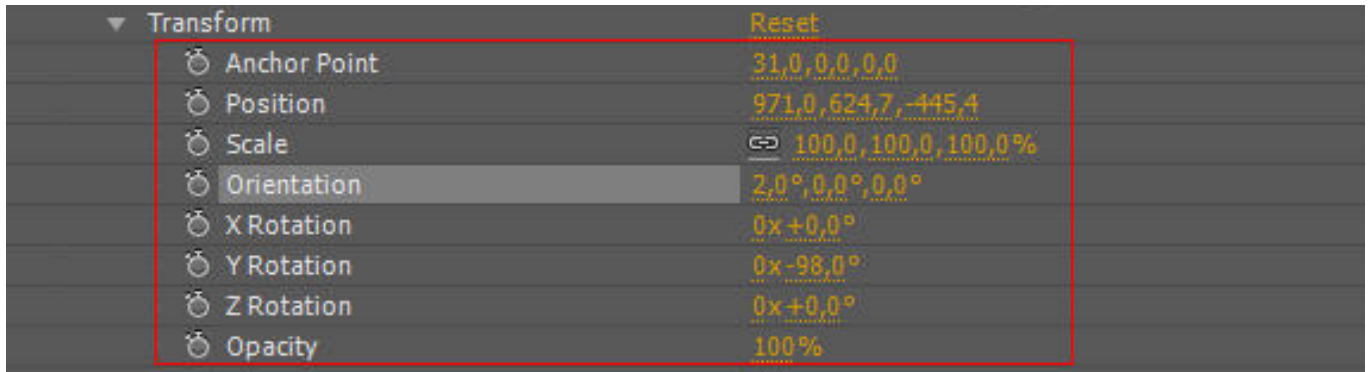


DALSZE ELEMENTY COMPOSITINGU

Możemy powrócić do naszej głównej kompozycji „park-s”. Zmiany wykonane na kompozycji „bariera” spowodowały, iż na alejce osiedlowej niczym strumień farby rozlewają się strugi różnobarwnych cząsteczek. Pora dodać kilka elementów, które wypełnią a czasami przesłonią osiedlowy nieatrakcyjny krajobraz. Wprowadźmy kilka warstw typograficznych. Ustawimy je zgodnie z linią krawężnika alejki parkowej. Najpierw w miejscach, gdzie trakery obecne są na linii krawężnika powinniśmy umieścić kilka obiektów Null, tak jak to opisano w kroku 5. Następnie za pomocą kombinacji klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [T] wstawiamy do sceny warstwę tekstową. Napis oczywiście może być wynikiem działań kreatywnych czytelnika. Natomiast autor ograniczył się do tekstu przedstawionego na schemacie. Po nadaniu warstwie tekstowej charakteru elementu 3D, zgodnie z opisem z kroku 7 umieszczamy warstwę w miejscu utytułowania jednego z wybranych na linii krawężnika trakerów.

KROK 10 PORA ZAKOŃCZYĆ NASZE DZIAŁANIA

Do obecnego już w kompozycji elementu typograficznego dodajmy jeszcze kilka elementów typograficznych do naszej kompozycji. Tutaj autor zdaje się w pełni na kreatywność czytelników. Autor wykonał ten etap pracy w sposób przedstawiony na schemacie. Dodajmy do naszej kompozycji jeszcze jeden element. Za pomocą kombinacji klawiszy [Ctrl] + [i] importujemy do wnętrza kompozycji plik klocki.flv. Za pomocą mechanizmu przeciągnij i upuść dodajmy plik do zbioru warstw naszego projektu. Animacja przedstawia potok sześcianów spadających na alejkę osiedlową. Animacja wykonana została w aplikacji Autodesk 3ds max. Pozostaje nam jedynie całość wygenerować i zapisać w formacie wideo. //





Twoje źródło zdjęć stockowych i wektorów

Kiedy pełni pasji i ambicji zakładaliśmy nasz bank zdjęć stockowych Depositphotos, bez względu na opinie postanowiliśmy realizować naszą wizję stworzenia profesjonalnego i przyjaznego użytkownikowi banku zdjęć. Miejsca, gdzie profesjonalści – i nie tylko – będą mogli kupić najwyższej jakości wektory i obrazy najlepszych fotografów stockowych.

Patrząc z perspektywy dwóch lat istnienia na rynku, na stale przybywającą liczbę zdjęć i wektorów, zwiększające się grono fotografów i użytkowników, śmiało i z radością możemy powiedzieć, że nasza wizja stała się rzeczywistością.

Depositphotos oferuje prawie 5 milionów zdjęć i wektorów na zasadach licencji royalty-free. Jeżeli jesteś projektantem, grafikiem,





blogerem, fotografem – lub po prostu szukasz dobrych zdjęć – nasza oferta jest dla Ciebie.

Dla kupujących zdjęcia oferujemy elastyczne możliwości zakupu. Jako jedyny bank zdjęć na polskim rynku oferujemy opcję płatności za pomocą SMS. Osobom, które chciałyby przetestować funkcjonalność naszego serwisu, proponujemy skorzystanie z bezpłatnego, 7-dniowego abonamentu próbnego w ramach którego można pobrać 35 dowolnych zdjęć. Dajemy też możliwość kupna zdjęć za kredyty i w standardowych abonamentach.

Robimy wszystko, żeby nie tylko nasze materiały, ale też nasze usługi były na jak najwyższym poziomie. Wspieramy zarówno kupujących, jak i w sprzedających, oferując polską wersję językową serwisu oraz polskojęzyczną obsługę klienta.

Będziemy zaszczyceni, jeżeli chcesz sam sprawdzić naszą ofertę i pozwolić, żebyśmy mogli zaoferować Ci atrakcyjne materiały do Twoich projektów. Jeszcze dzisiaj wejdź na naszą stronę, zobacz co możesz dla siebie wykorzystać, a jeśli masz ochotę – napisz do nas. Chętnie się z Tobą zapoznamy. //



Obrazy dla Ciebie – kompleksowe rozwiązanie

ZILUSTRUJEMY KAŻDY TWÓJ POMYSŁ

*Możesz kupić zdjęcia premium już od 50 ¢
za pomocą wygodnych kredytów albo już od 10 ¢
w doskonałych planach abonamentowych.*

www.depositphotos.com



Efekty specjalne w fotografii: stylizacja

Nawet bardzo dobre zdjęcie otwiera czasami drogę ku dodatkowej manipulacji kolorem i tonalnością. Chcąc podkreślić jego temat możemy spokojnie wydobyć go z tła jednocześnie nadając całości niepowtarzalnego klimatu. Najlepszy sposób to wykorzystanie warstw dopasowania i niedestrukcyjna edycja. W projekcie posłużyłem się zdjęciem z [fotolii](#).

// ROZJAŚNIENIE

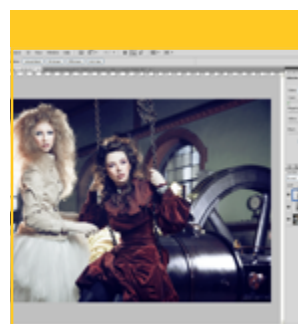
Warstwa dopasowania barwa i nasycenie pozwoliła mi na tym etapie rozjaśnić zdjęcie i jednocześnie zmniejszyć nasycenie sukni. Późniejsza warstwa z wypełnieniem mocno podbije ten kolor. Samo rozjaśnienie uzyskałem zmieniając tryb mieszania warstwy na Screen. Jest to szybki i bezbolesny sposób.

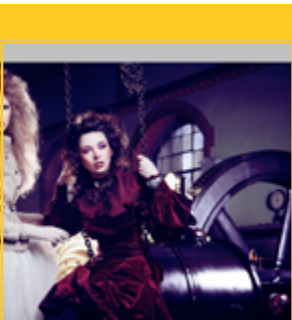
// DOPASOWANIE SELEKTYWNE

Z pomocą warstwy dopasowania kolor selektywny przesunąłem część detali w cieniach ku czerni, jednocześnie dodałem trochę cyjanu. Oba efekty uzyskałem edytując z listy kanałów czerń (Yellow -30; Blacks +30). Skorzystałem także z kanału czerwonego i zwiększyłem wartość czerwieni odejmując z obrazu cyjan -100. ➤



Zobacz fotografię przed edycją





// KOLORYZACJA

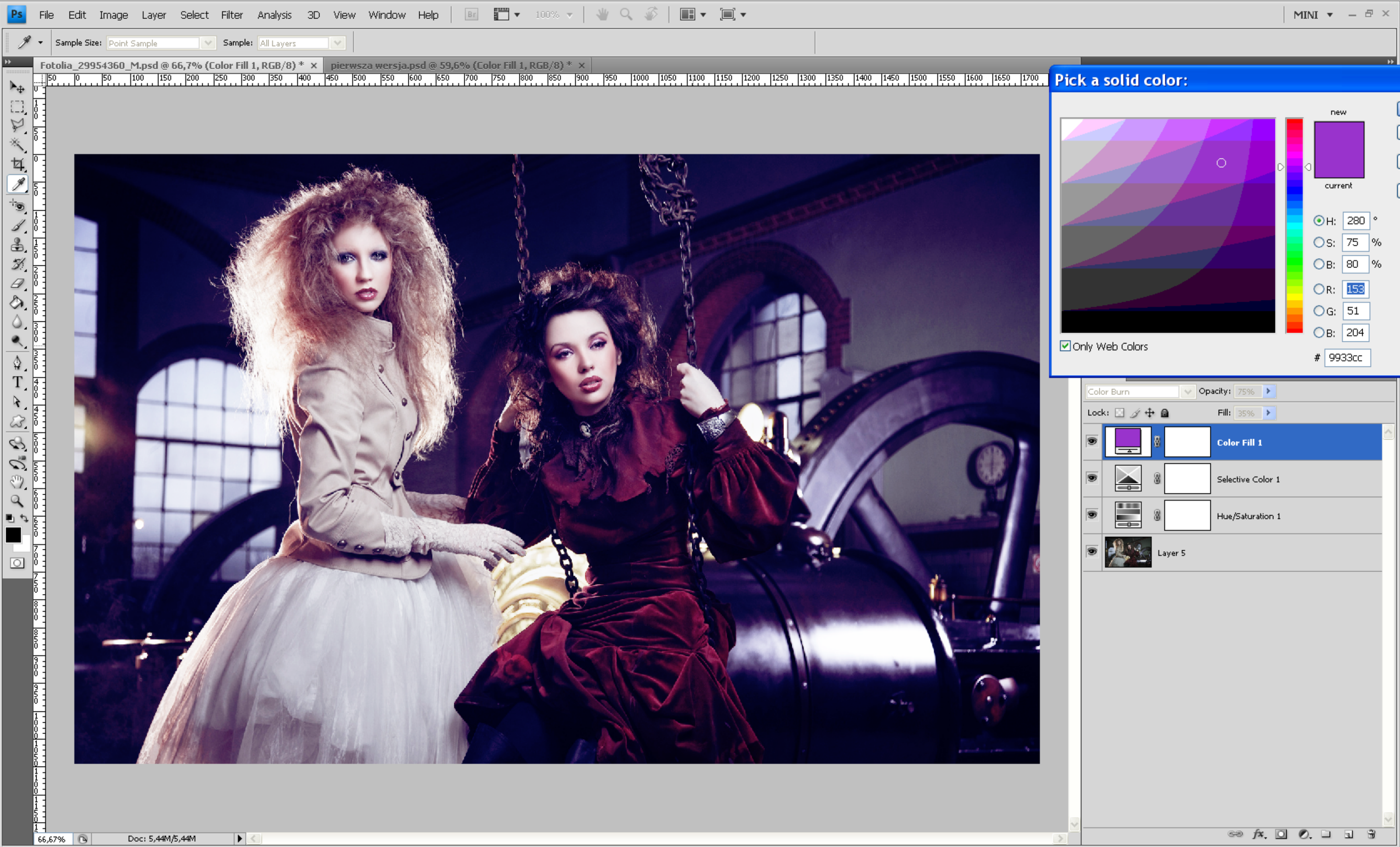
Metod na koloryzację jest wiele, najprostsza to warstwa dopasowania wypełnienie kolorem, wartość koloru: 9933cc. Sam efekt był dosyć mocny dlatego obniżyłem przezroczystość do 75%, a wypełnienie do 35%. Oczywiście taki dobór wartości nie jest wiążący, wraz z nowymi elementami warto powracać do poprzednich i szukać nowych rezultatów.

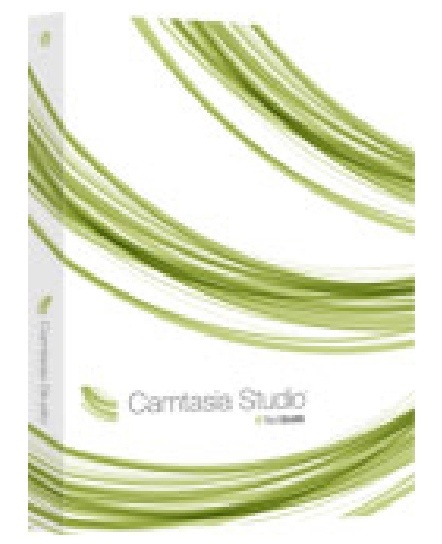
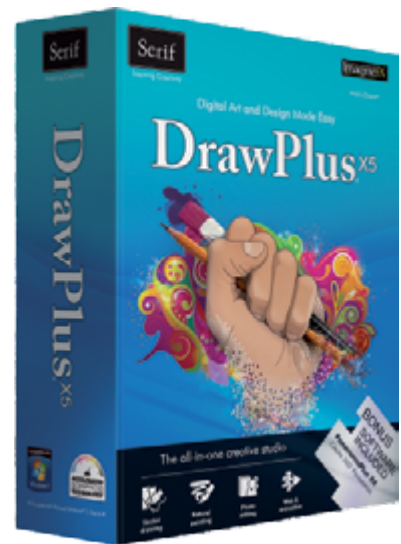
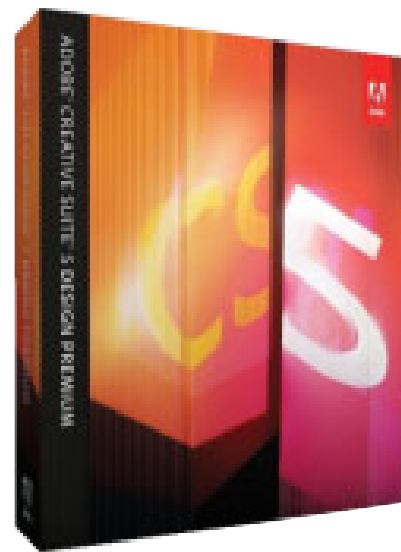
// ROZJAŚNIENIE MODELEK

Skopiowałem zdjęcie i zastosowałem na nim efekty świetlne ze zbioru filtrów Render. Właściwie to światło posłużyło mi głównie do ukrycia elementów tła w cieniu. Sam rezultat był zbyt mocny dlatego obniżyłem wypełnienie do 40%. Natężenie światła kontrolujemy także w ustawieniach filtra, lepiej jednak przenieść ten etap na poziom przezroczystości warstwy.

// ROZMYCIE TŁA

Wykorzystałem kompozycję wszystkich warstw łącząc je w jedną [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [E]. Nową warstwę potraktowałem filtrem mediana (30px). Założyłem czarną maskę na całą warstwę i białym pędzlem odkryłem rozmycie tylko w narożnikach. Te zabiegi pozwolą ukryć detale i skupić uwagę na postaciach. //





www.OprogramowanieKomputerowe.pl

Więcej informacji: ☎ (22) 868 40 42 ✉ sales@tts.com.pl

Sprzedaż



Dystrybucja



Import na zamówienie

TTS Company Sp. z o.o.

ul.Kryniczna 2 03-934 Warszawa

www.tts.com.pl

Przegląd nowości w ZBrush 4R2

Miesiąc wrzesień to szczęśliwy miesiąc dla użytkowników ZBrush'a, którzy zostali obdarowani przez Pixologic nową wersją ich ulubionego programu. Firma konsekwentnie kontynuuje chwalebną praktykę bezpłatnego update'u o wersje cząstkowe i pełne.

ZBrush 4R2 został wydany jako pełnoprawny program, który instalujemy obok wersji 4. Tym samym można używać dwóch programów, ale nie jednocześnie. Niezależnie od naszych działań trzeba przyznać, że Pixologic kieruje się nie tylko własnym interesem (biorąc pod uwagę inne komercyjne rozwiązania). Raz zakupiona licencja uprawnia nas do bezpłatnego korzystania z kolejnych odsłon programu.

ZBrush ewoluuje. Kolejne wersję cząstkowe sprawiają wrażenie migracji do pełnych wersji. Tak było też w przypadku ZBrush 3.5R2/3, który zaprezentował część rozwiązań swojego następcy. Teraz też możemy znaleźć rozwinięcie niektórych pomysłów z wersji 4 (przykł. większe możliwości BPR), jak i całkowicie nowe narzędzia – DynaMesh lub CurveMode. Zapewne ZBrush'a 5 zobaczymy za kilka lat i nie będzie to już ten sam ZBrush, którego teraz znamy.

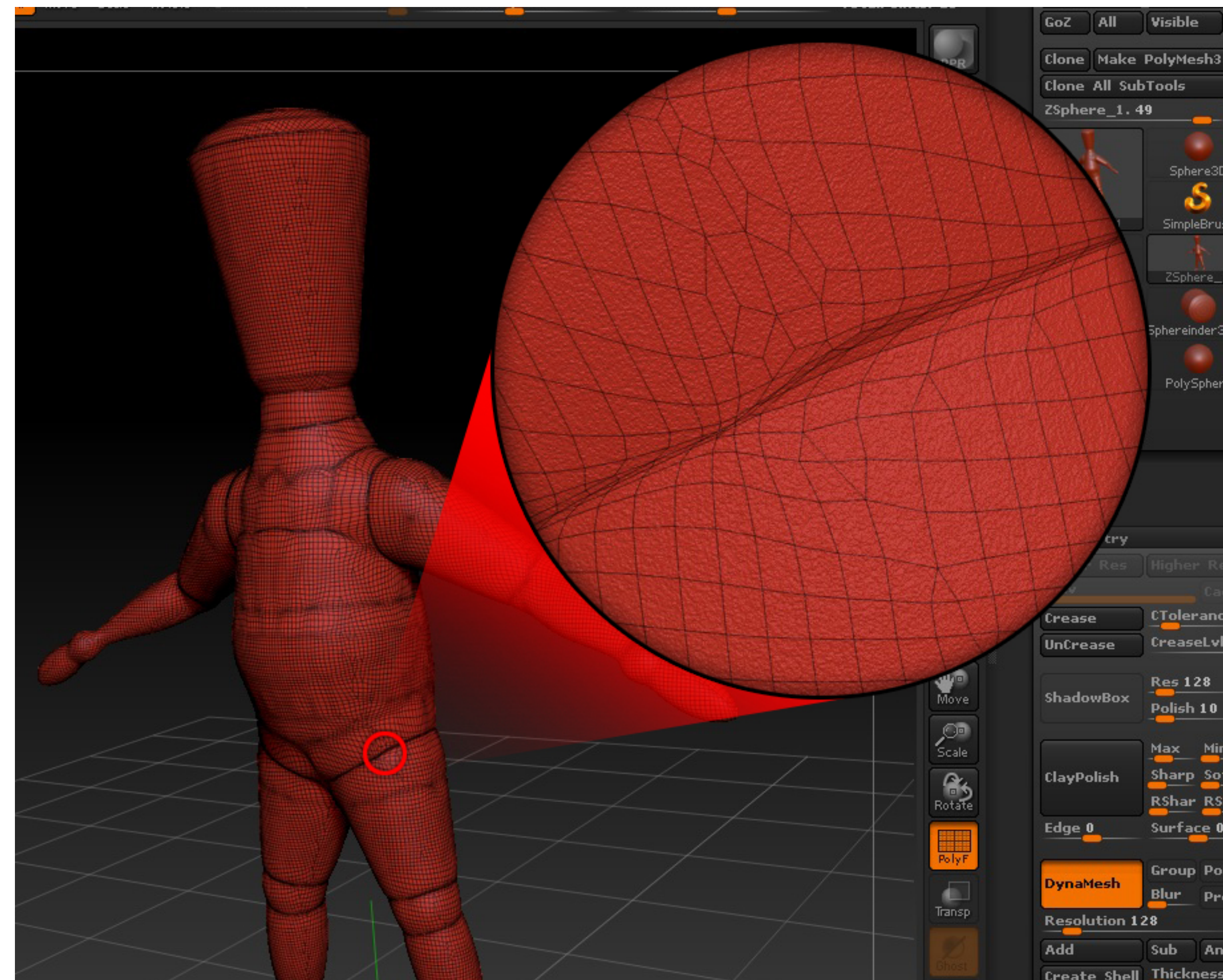
// DYNAMESH

Jedną z najważniejszych nowości jest z pewnością DynaMesh, czyli technologia, która zbliża nas do prawdziwego rzeźbienia. U podstaw leży koncepcja swobodnego formowania obiektu nie tylko poprzez wytłaczanie i żłobienie siatki, ale także dzięki szybkiemu dodawaniu nowej geometrii, bez zważania na topologię. Pixologic słusznie powołuje się na porównanie z rzeźbieniem w glinie, podczas którego nowe elementy są dodawane poprzez nakładanie materiału na formę i dalsze kształtowanie.

Dzięki tej technologii możemy wyjść od prostej kuli, naciągać i zniekształcać jej obszary, co oczywiście powoduje zmianę topologii i kontrasty pomiędzy wielkością polygon'ów. Aczkolwiek w każdej chwili możemy wykonać retopologizację (remesh), która uzupełni i zrównoważy siatkę – wystarczy przytrzymać [Ctrl] i przeciągnąć kursorem w pustym obszarze widoku, będąc w trybie Edycja/Rysowanie.

Punktem wyjścia do pracy może być każdy obiekt poly lub istniejący model. Bez problemu dodamy do siatki nowe obiekty lub wytniemy otwory. Jest to po prostu inna metoda na tworzenie zasadniczej formy. Jeśli użyjemy zaawansowanego modelu, ze szczegółami i teksturami, to należy liczyć się z utratą detali i usunięciem nakładki UV. Można obejść ten problem konwertując teksturę do PolyPaint, nadal jednak musimy zważać na relację rozdzielczości siatki i „tekstury”.

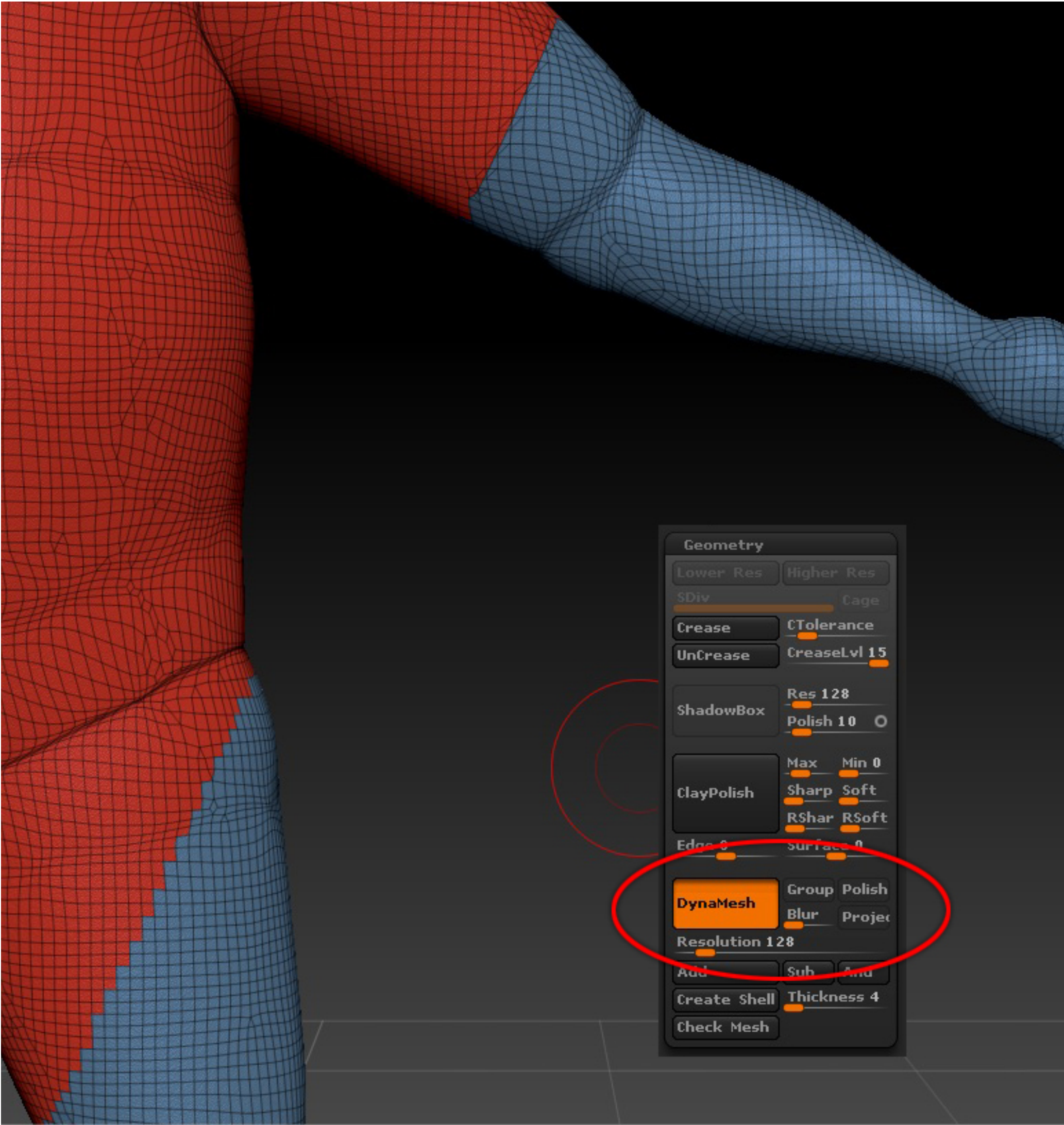
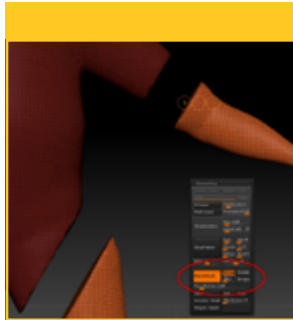
DynaMesh nadaje się głównie do pracy z siatkami o niskim i średnim zagęszczeniu. Model o niskiej rozdzielczości pozwala na większą swobodę formowania kształtów. Co ciekawe, ZBrush wykonuje retopologizację tylko tych obszarów siatki, które edytowaliśmy. Warto także pamiętać, że rozdzielczość siatki DynaMesh jest właściwa dla pod-narzędzi, a nie całego narzędzia. Oznacza to, że możemy dysponować różnymi pod-narzędziami z różnymi rozdzielczościami DynaMesh. ➤



Samplowy projekt ZBrusha - manekin i siatka DynaMesh. Można łatwo zauważyć, że topologia obiektu jest zorientowana na odwzorowanie, a nie na „czystość” siatki; „coś za coś”.

Wykonanie cięcia za pomocą pędzla Slice Curve i retopologizacja bez aktywnej opcji grup spowoduje zachowanie integralności siatki, pomimo że utworzymy z grupy poligonów. Patrz niżej.

Jeśli wykonamy tą samą operację z aktywną opcją grup, to retopologizacja spowoduje utworzenie dwóch siatek. Siatki odsunętem za pomocą Transpose



Każda operacja retopologizacji wpływa na powierzchnię obiektu, jeśli jednak nie będziemy manipulować przy rozdzielczości to jesteśmy w stanie utrzymywać względnie przyjazną siatkę, zaś ewentualne problemy możemy wygładzać za pomocą pędzla wygładzającego lub operacji Polish, która jest powiązana z DynaMesh.

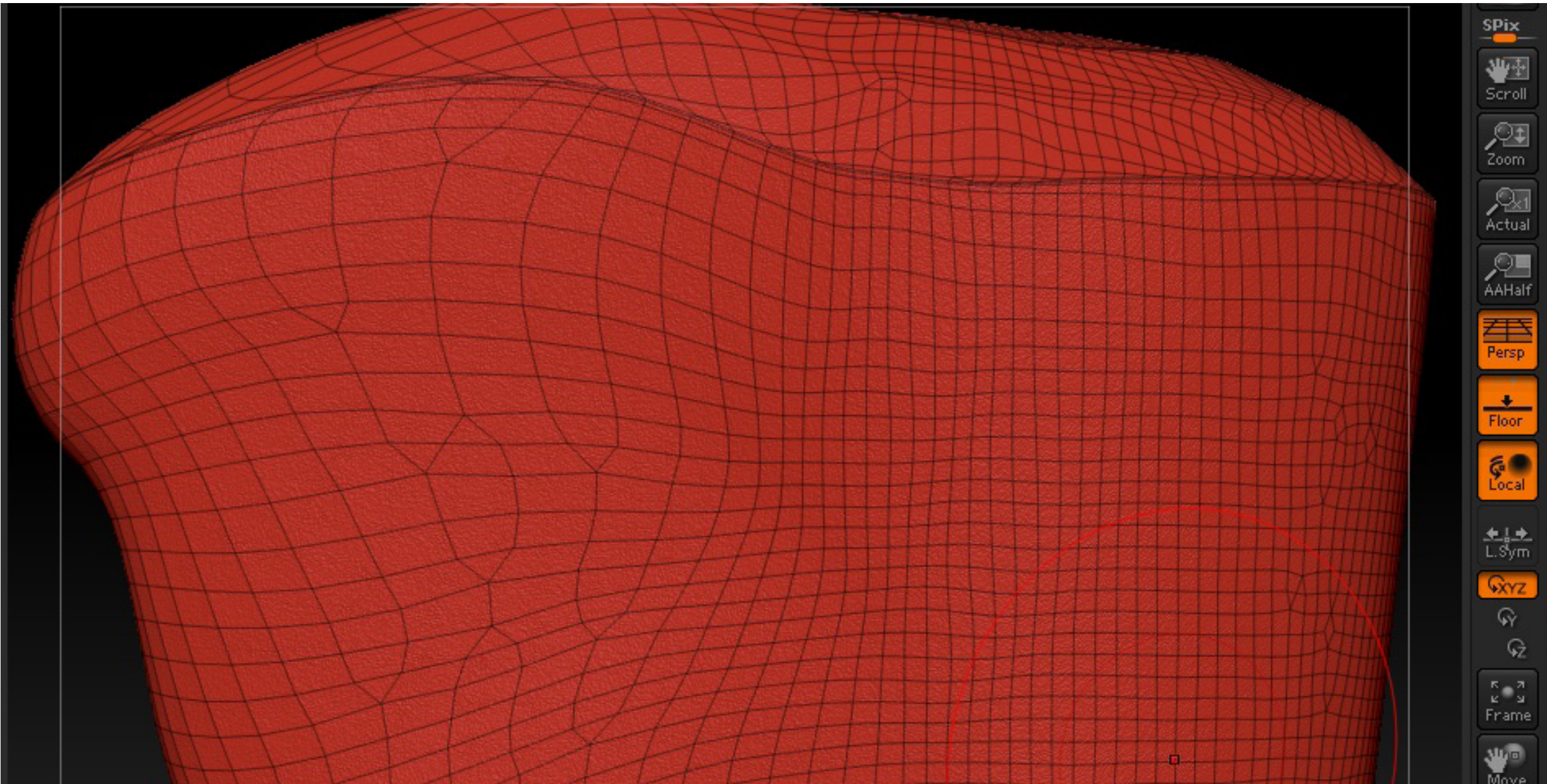
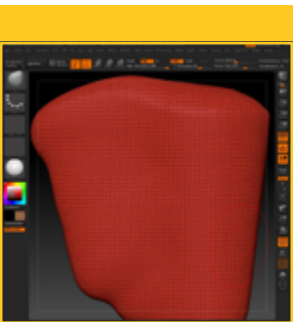
WSTAWIANIE SIATEK (MESH INSERT)

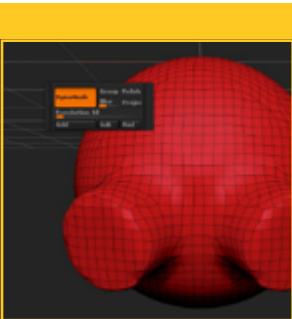
Pędzle z grupy wstawiania siatek służą, jak nazwa wskazuje, do kombinowania obiektów w jednym narzędziu. Jest to prosty sposób na łączenie wielu elementów. W ZBrush 4 korzystaliśmy z nich w odniesieniu do regularnych siatek pamiętając jednocześnie

o tym, iż obiekty nie mogły dysponować historią podziału siatki. Sytuacja się nie zmieniła, ale mamy nowe możliwości.

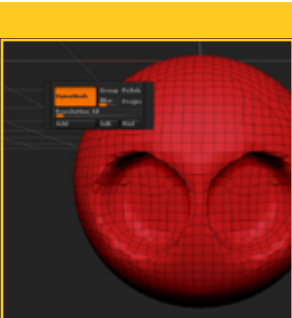
W przypadku zwykłego modelu możemy skorzystać z opcji Freeze SubDivision Level (zamrożenie historii podziału) i wstawić siatkę do obiektu z historią, następnie wyłączyć opcję i zagęszczenie siatki zostanie przeniesione na nowy, wstawiony element. Jeśli zaś chodzi o wykorzystanie w kontekście DynaMesh, to właściwie nie ma tutaj żadnych ograniczeń. Scalamy ze sobą różne obiekty i korzystamy z operatorów, które pozwalają nam łączyć, odejmować i tworzyć część wspólną siatek. Podobnie jak w przypadku Remeshingu. ➤

Przesunięcia tworzą nierówności, ale po retopologizacji ZBrush uzupełnia siatkę tam, gdzie miała miejsce edycja.

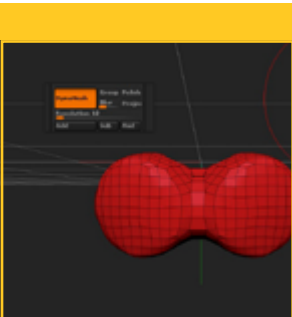




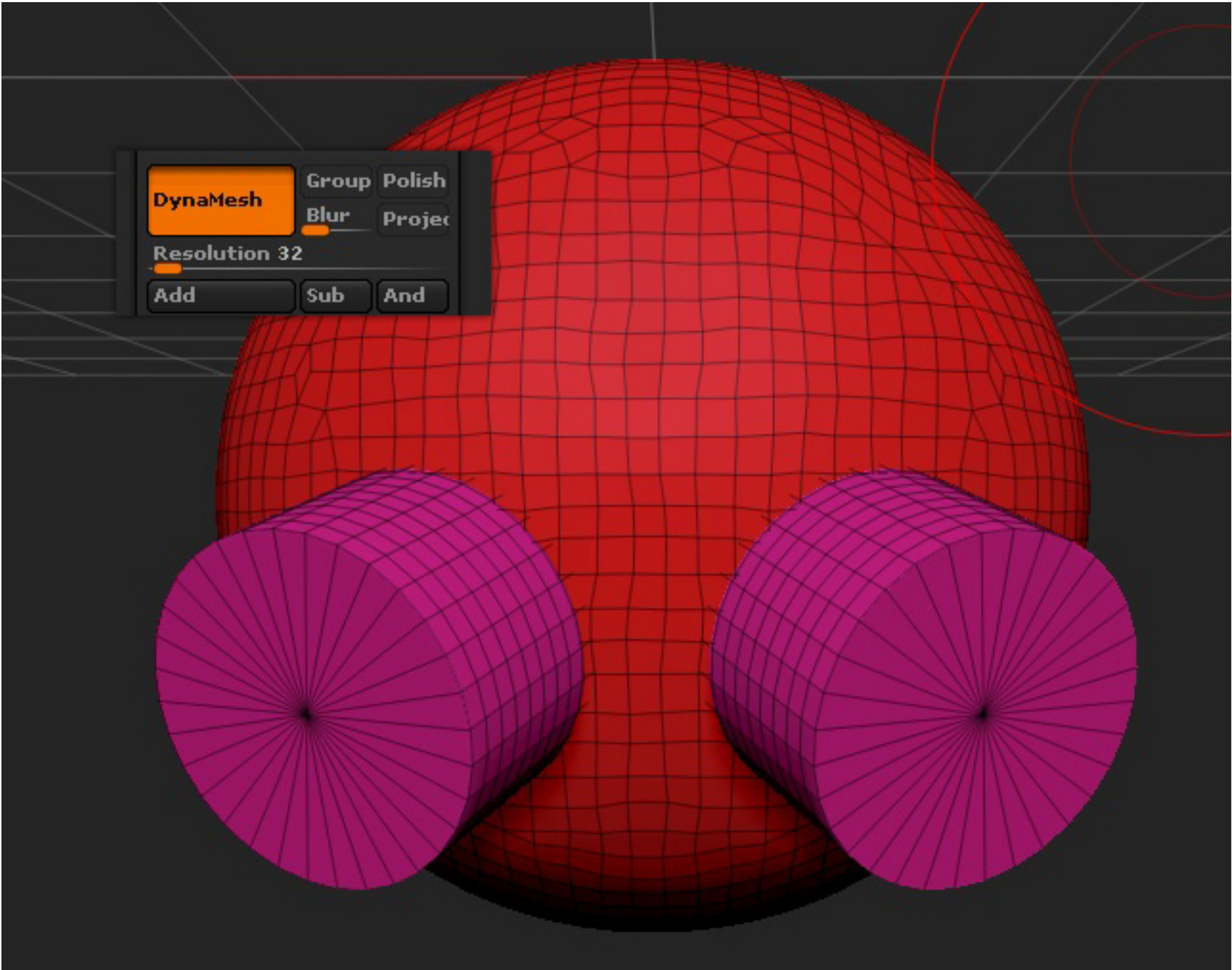
Operator ADD



Operator SUB



Operator AND



Wstawianie siatek. Domyślnie ZBrush maskuje cały obiekt oprócz wstawianej części, poza tym tworzy odrębne poligrupy, co znacznie ułatwia zaznaczanie i przekształcanie. Mamy również możliwość korzystania z różnych operatorów ADD (dodaj), SUB (odejmij) i AND (część wspólna) – patrz powyżej obok.

Wszystkie omówione operacje są wspomagane przez poli-grupy (PolyGroups), które są tworzone podczas wstawiania siatek. Na podstawie poli-grup możemy maskować obiekt i przekształcać geometrię korzystając z Transpose. Domyślnie opcja maskowania całego narzędzia oprócz wstawianej siatki jest aktywna.

Maskowanie zostało uproszczone. Przykładowo: pracując z Transpose wystarczy skorzystać z [Ctrl] + click, aby zamaskować całe narzędzie oprócz wskazanej grupy polygon'ów. Transpose otrzymało także kilka nowych funkcjonalności, jak wytłaczanie

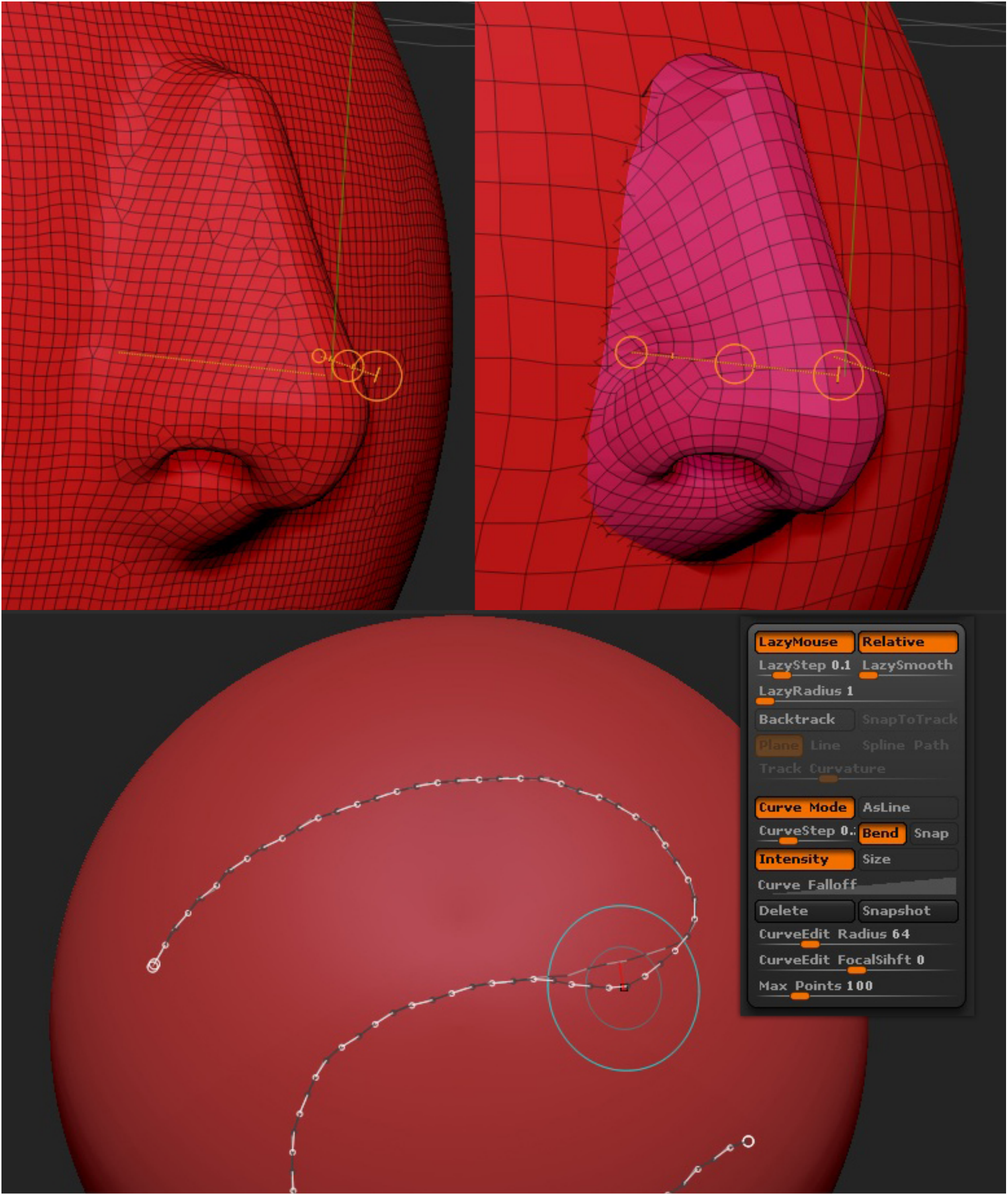
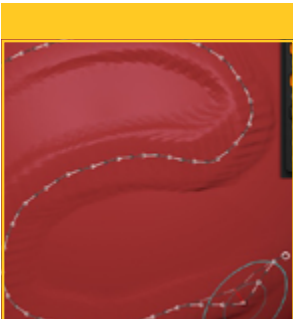
i kopiowanie siatek. Widać wyraźnie, że przekształcanie w ZBrushu jest coraz łatwiejsze.

// RYSOWANIE KRZYWYCH

Nowa funkcjonalność pędzli, a właściwie tryb, pozwala utworzyć i obrysować krzywe, podobnie jak robimy to w Illustratorze lub InDesign. Oznacza to, że możemy również modyfikować profil krzywej, zaś po jej narysowaniu zastosować wzdłuż niej wiele różnych modyfikacji, także malowanie polygon'ów.

Curve Mode to osobny tryb (wł. pod-paleta), który znajdziemy w menu Stroke i jest stosowany do ➤

ZBrush dysponuje teraz nowym zbiorem pędzli wstawiających nie tylko proste obiekty, jak cylinder czy sfera, ale także gotowe siatki powiązane z ludzką anatomią: oczy, usta, nos, ucho, etc. W tym przypadku wprowadziłem jedną siatkę, następnie za pomocą Transpose przysunąłem do kuli i wykonałem retopologizację, co spowodowało scalenie obu siatek.



Krzywa i jej ustawienia. W tym przypadku najpierw została narysowana krzywa, a następnie deformacja.



Na dołączonym zrzucie widać dosyć sporą redukcję liczby pędzli w stosunku do ZBrush 4. Większość pędzli znajduje się w odpowiednich folderach, których nazwy bezpośrednio odnoszą się do szukanych końcówek.

aktywnego pędzla. Po włączeniu możemy narysować krzywą bezpośrednio na obiekcie, jak i wyprowadzić ją w pustą przestrzeń. Krzywą można modyfikować i określać jej wstępne parametry.

Dosyć duże znaczenie ma wybór odpowiedniego obrysu podczas pracy z krzywymi. DragDot pozwala na modyfikację krzywej. Możemy także wykorzystać inny typ obrysu, co spowoduje, że podczas rysowania krzywej nie wprowadzamy żadnych zmian, ale możemy następnie wyprowadzić deformacje lub przejść do DragDot i zmodyfikować profil. Sam tryb możemy łączyć z maskowaniem, wygładzaniem, teksturowaniem, DynaMesh i z wstawianiem siatek.

Warto zwrócić uwagę na trzeci rząd od góry, gdzie znajdują się nowe pędzle z gotowymi fragmentami ciał. Wystarczy wybrać pędzel i przeciągnąć po modelu.

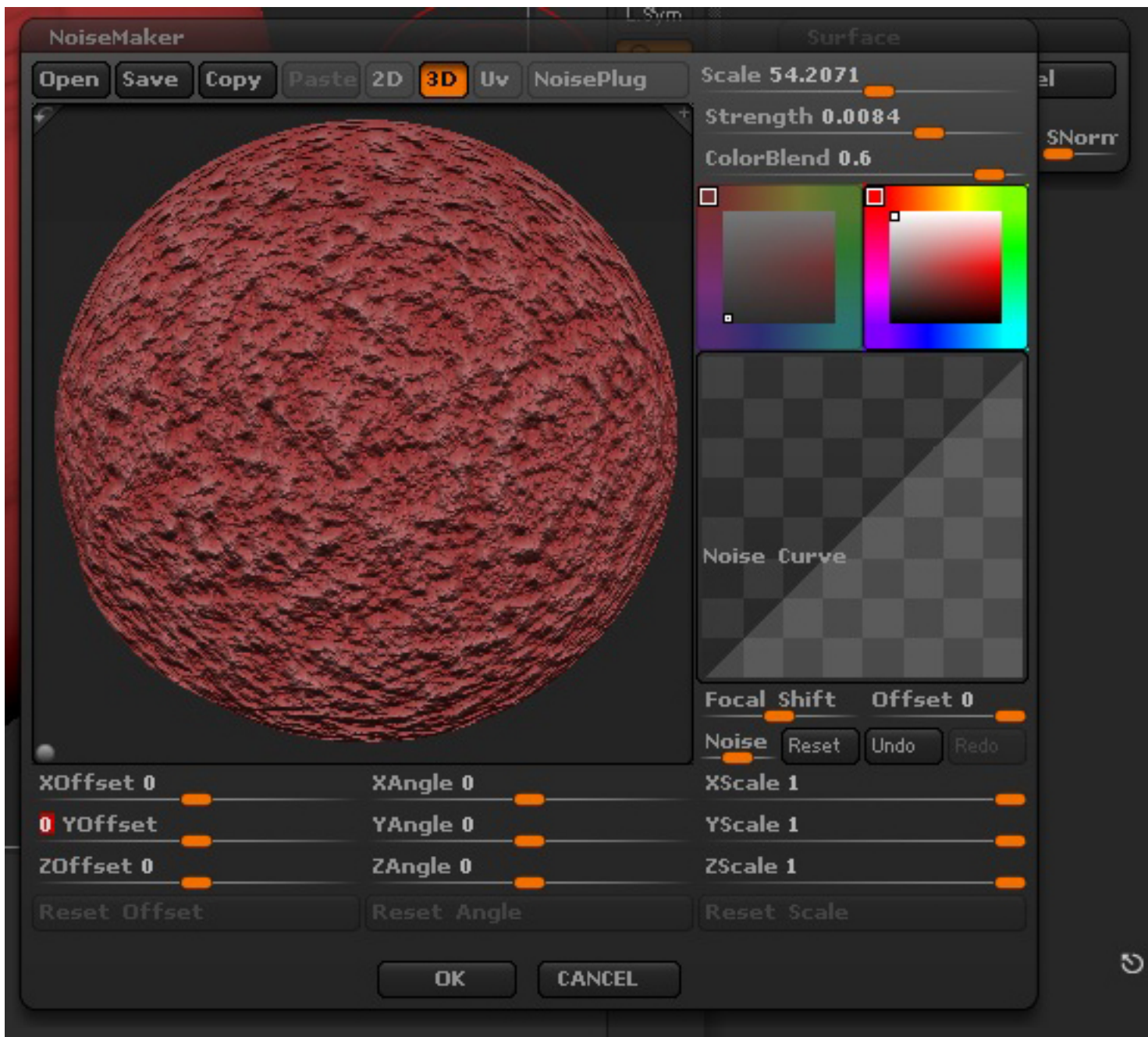
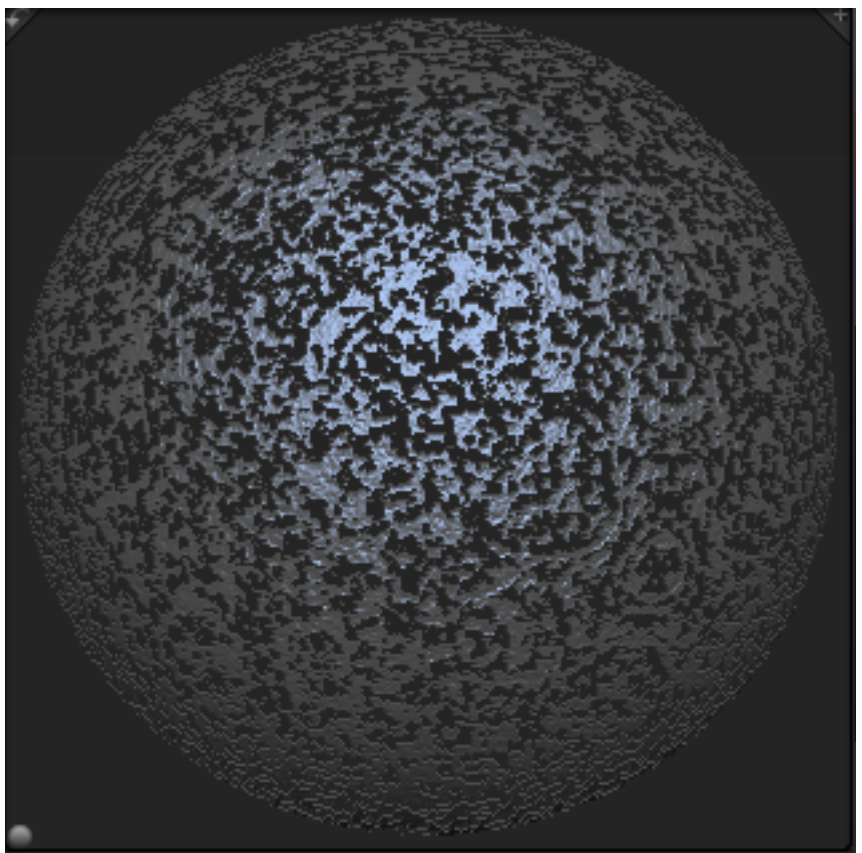
// NOWE PĘDZLE

Update ZBrush'a oznacza nowe końcówki pędzli w przyborniku. Część końcówek ustąpiła miejsca tym pędzłom, które nadają się głównie do pracy z DynaMesh lub ze wstawianiem siatek oraz do pracy z krzywymi. Pędzle, które nie znalazły się w podstawowym zestawie zostały przesunięte do odpowiedniego folderu na dysku twardym, do którego mamy domyślny dostęp z poziomu LightBox'a – Brushes. Tam znajdują się pod katalogi, w których są umieszczone właściwe końcówki. W nowym zestawie pojawiły się także pędzle wspierające nowy tryb mianowicie krzywe.

// SURFACE I NOISEMAKER

ZBrush 4R2 to także przebudowa pod-palety szum (Noise). Mamy teraz do czynienia z dedykowanym okienkiem z podglądem modelu. Pixologic zaznacza, że to narzędzie jest w fazie rozwoju. Szum jest nakładany nie tylko w odniesieniu do deformacji powierzchni, możemy także korzystać z niego w kontekście tekstur. Kontrola szumu (Offset, Angle i Scale) odbywa się teraz w odniesieniu do trzech osi XYZ. Po wprowadzonych zmianach możemy spokojnie powrócić do okna i ponownie zmodyfikować ustawienia. W każdej chwili możemy wtłoczyć szum do obiektu. ➤

Nowe okienko tworzenia i edycji szumu daje nam podgląd obiektu, możliwość wyboru tekstury, manipulacji parametrami przekształcającymi szum w odniesieniu do trzech osi oraz dostęp do plugin'u NoiseMaker. Szum może być również wykorzystywany do tworzenia przezroczystości.



/// LIGHTCAP

Jest to nowy sposób na tworzenie materiałów czerpiący z koncepcji standardowych materiałów (regulujących na światło w czasie rzeczywistym) i MatCap (materiały z wtłoczonymi informacjami o świetle). Praca z LightCap jest w miarę prosta należy tylko zwracać uwagę na rodzaj materiału, który posłużył nam za punkt wyjścia.

Koncepcja jest następująca: zaczynamy od wyboru standardowego materiału lub materiału typu MatCap; w menu świateł (Lights), w pod-palecie LightCap, dodajemy nowe światło i edytujemy jego parametry. Światło dzieli te same parametry – z wyjątkiem przezroczystości – dla rozproszenia (Diffuse) i odbicia (Specular). Po dopasowaniu opcji możemy przejść do ustawień materiałów i dodatkowo skorzystać z nowych opcji powiązanych z LightCap.

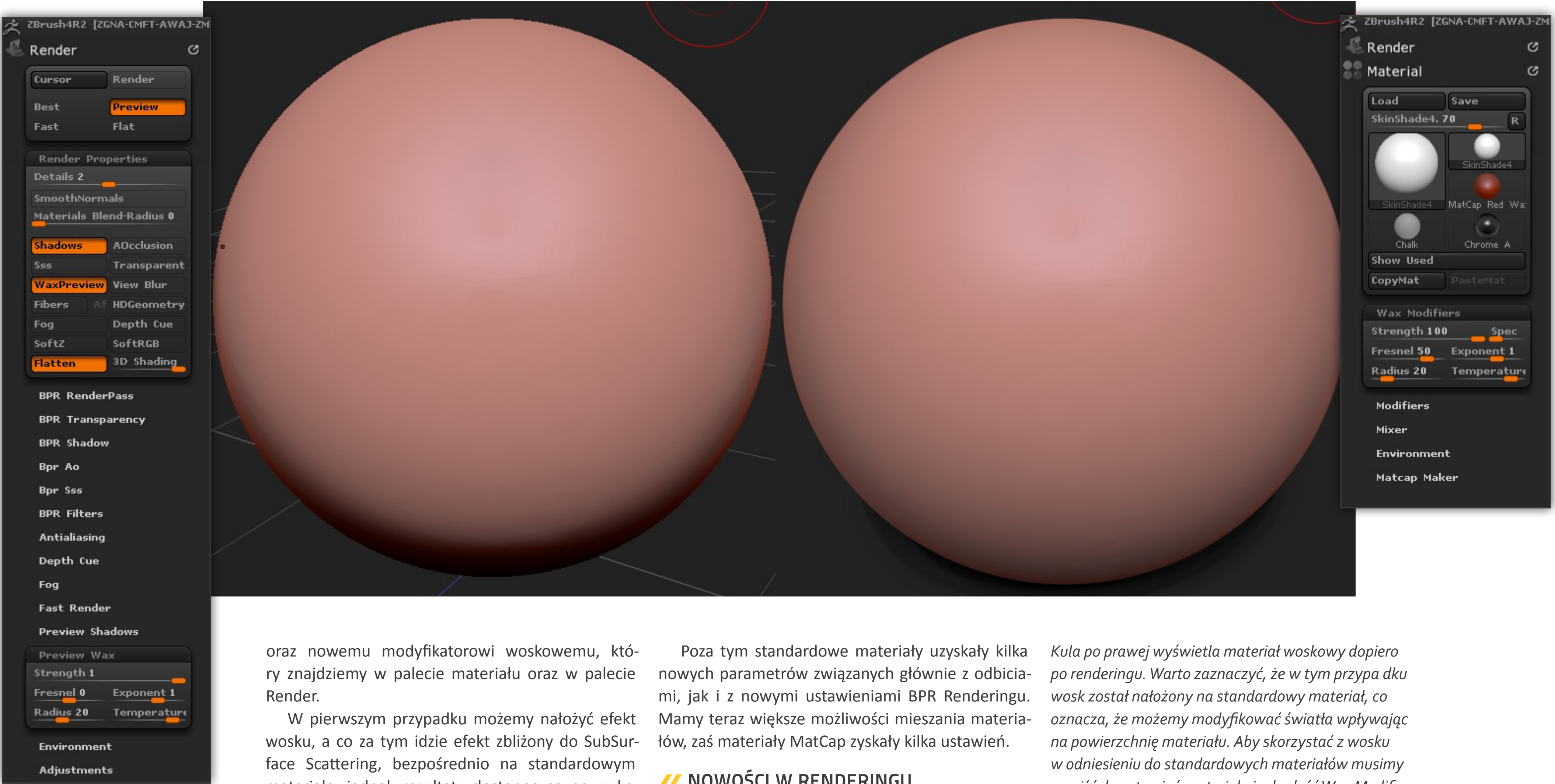
LightCap może być także utworzony z tekstury tła, w tym przypadku sięgamy po ustawień znajdujących się w Light/Background. Po dopasowaniu tekstury po prostu ją konwertujemy do LightCap. Istnieje także możliwość wykonania odwrotnej procedury, czyli na bazie LightCap utworzyć teksturę tła (ta może być tylko zapisana wraz z projektem i nie można jej wyeksportować jako osobnej tekstury).

/// MATERIAŁY

W przypadku materiałów pojawiło się dosyć dużo nowości, a przynajmniej suwaków i opcji. Generalnie zaciera się granica pomiędzy standardowymi materiałami, a MatCap. Między innymi dzięki LightCap ➤

Samplowy projekt ZBrush'a (prawdp. Magdaleny Dade-li). Anatomia i LightCap zbudowany na bazie standardowego materiału. Światła dodawane do LightCap są niezależne od świateł sceny. Warto jednak pamiętać, że w przypadku standardowych materiałów światła sceny też wpływają na wygląd obiektu.





Kula po lewej wyświetla materiał woskowy w czasie rzeczywistym. W tym celu należy przejść do ustawień renderingu i aktywować podgląd wosku (Wax Preview) a następnie rozwinąć pod-paletę Preview Wax i zmodyfikować ustawienia.

oraz nowemu modyfikatorowi woskowemu, który znajdziemy w palecie materiału oraz w palecie Render.

W pierwszym przypadku możemy nałożyć efekt wosku, a co za tym idzie efekt zbliżony do SubSurface Scattering, bezpośrednio na standardowym materiale, jednak rezultaty dostępne są po wykonaniu rendera. W drugim przypadku efekt woskowy jest nakładany w czasie rzeczywistym. Tym samym po dopasowaniu ustawień w podglądzie, możemy je wykorzystać jako część ustawień nowego materiału.

Poza tym standardowe materiały uzyskały kilka nowych parametrów związanych głównie z odbiciami, jak i z nowymi ustawieniami BPR Renderingu. Mamy teraz większe możliwości mieszania materiałów, zaś materiały MatCap zyskały kilka ustawień.

// NOWOŚCI W RENDERINGU

Jedną z większych nowości jest praca w 32-bitowym workflow. W finalnym renderze możemy uwzględnić 32-bitowe tło, oparte na horyzontalnej mapie. Tej samej mapy możemy użyć do tworzenia materiału ➤

Kula po prawej wyświetla materiał woskowy dopiero po renderingu. Warto zaznaczyć, że w tym przypadku wosk został nałożony na standardowy materiał, co oznacza, że możemy modyfikować światła wpływając na powierzchnię materiału. Aby skorzystać z wosku w odniesieniu do standardowych materiałów musimy przejść do ustawień materiału i odnaleźć Wax Modifier. Jak widać opcje, które znajdują się w tej pod-palecie są prawie identyczne, jak w przypadku podglądu wosku w czasie rzeczywistym – patrz zrzut po lewej.

z oświetleniem – LightCap. Zbawienne jest również przechowywanie informacji o świetle i cieniu dopóki nie wprowadzimy zmian, które wpływają na ten aspekt renderu, przykł.: zmiana pozycji kamery, obiektu, deformacje i edycje siatek.

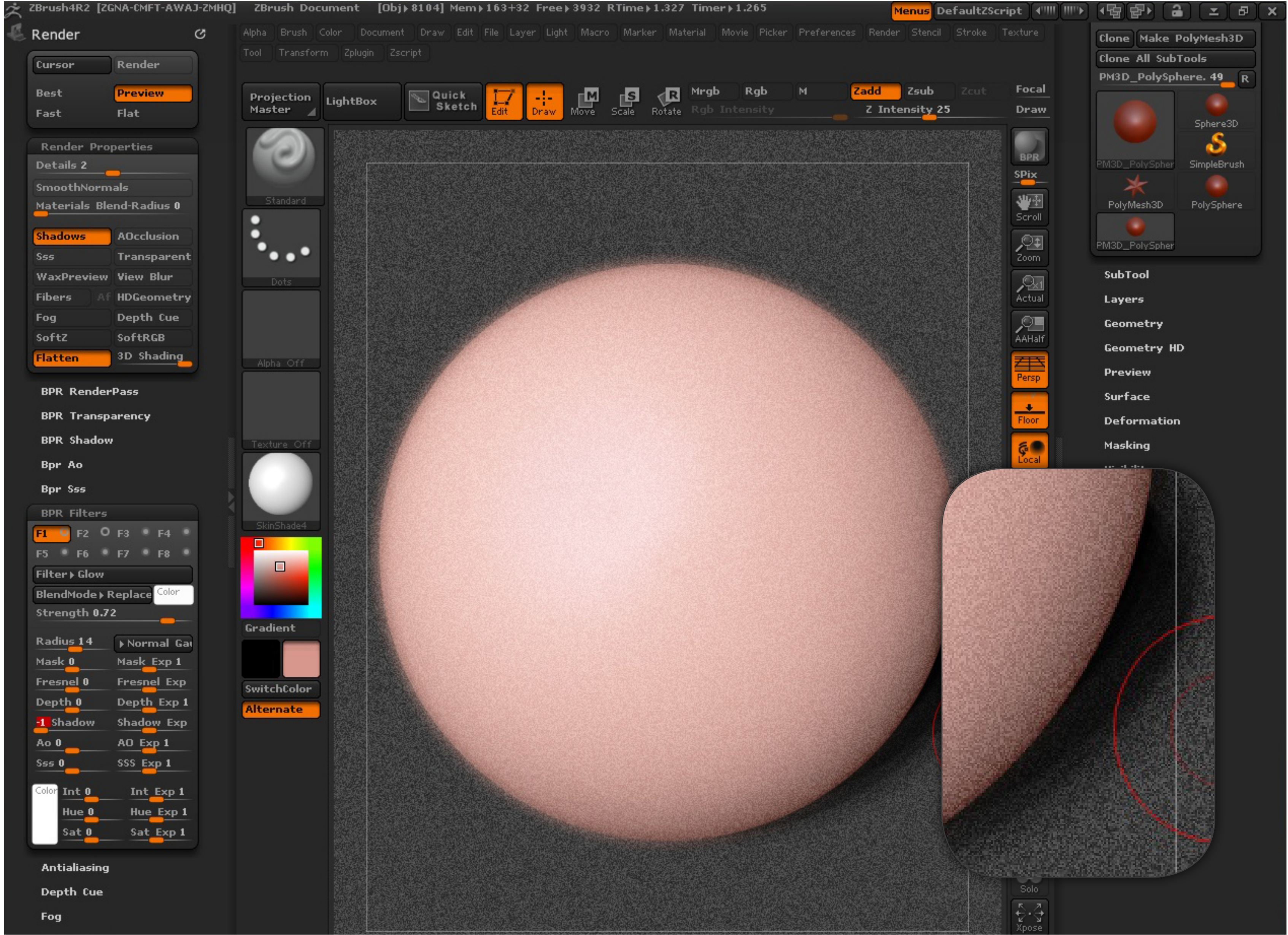
Poza tym zaprezentowany w ZBrush 4 zbiór ustawień pod wspólnym mianem Best Render Preview (BRP) został wzbogacony o nowe funkcje. Pojawił się nowy suwak odpowiedzialny za detale, który odnosi się głównie do mapy środowiska i LightCap. Niższa wartości równa się szybszy render. Znajdziemy również wygładzanie normalnych – dzięki temu nie musimy podczas renderu ustawiać maksymalnego podziału siatki. Program wykona to automatycznie (wcześniej należy włączyć opcję wygładzania normalnych dla każdego pod-narzędzia w pod-palecie Display naszego narzędzia).

Nowa pod-paleta filtrów BPR pozwala nałożyć efekty po renderze obrazu. Filtrów jest całkiem sporo i osadzamy je w odpowiednich socketach, a następnie modyfikujemy parametry. Istotna jest kolejność filtrów – generalnie działają jak inne znane filtry z różnych programów. Co więcej filtry możemy kontrolować lokalnie, zaś te potrafią wykorzystywać inne efekty, aby wspomóc nas w tym procesie.

// PODSUMOWANIE

Oprócz wymienionych nowości, w ZBrush'u znajdziemy sporo modyfikacji i innowacji. Wszystkie one zostały wypunktowane w dokumentacji programu, która pozwoliła mi opracować ten materiał. Zdecydowanie można powiedzieć, że Pixologic nie zasypuje gruszek w popiele i wraz z kolejnymi wersjami przesuwa swoją aplikację coraz bardziej ku swobodzie i elastyczności. Oby tak dalej. //

W tym przypadku filtry zostały na obraz nałożone zaraz po renderingu. W kompozycji pojawiły się dwa filtry, pierwszy to Glow w trybie normal, drugi to szum w trybie Screen. Warto zwrócić uwagę na to, że w obu przypadkach został zmieniony parametr Shadow na wartość ujemną, co spowodowało częściowe usunięcie obu filtrów w obszarze cieni.



animuj rzeźb modeluj renderuj



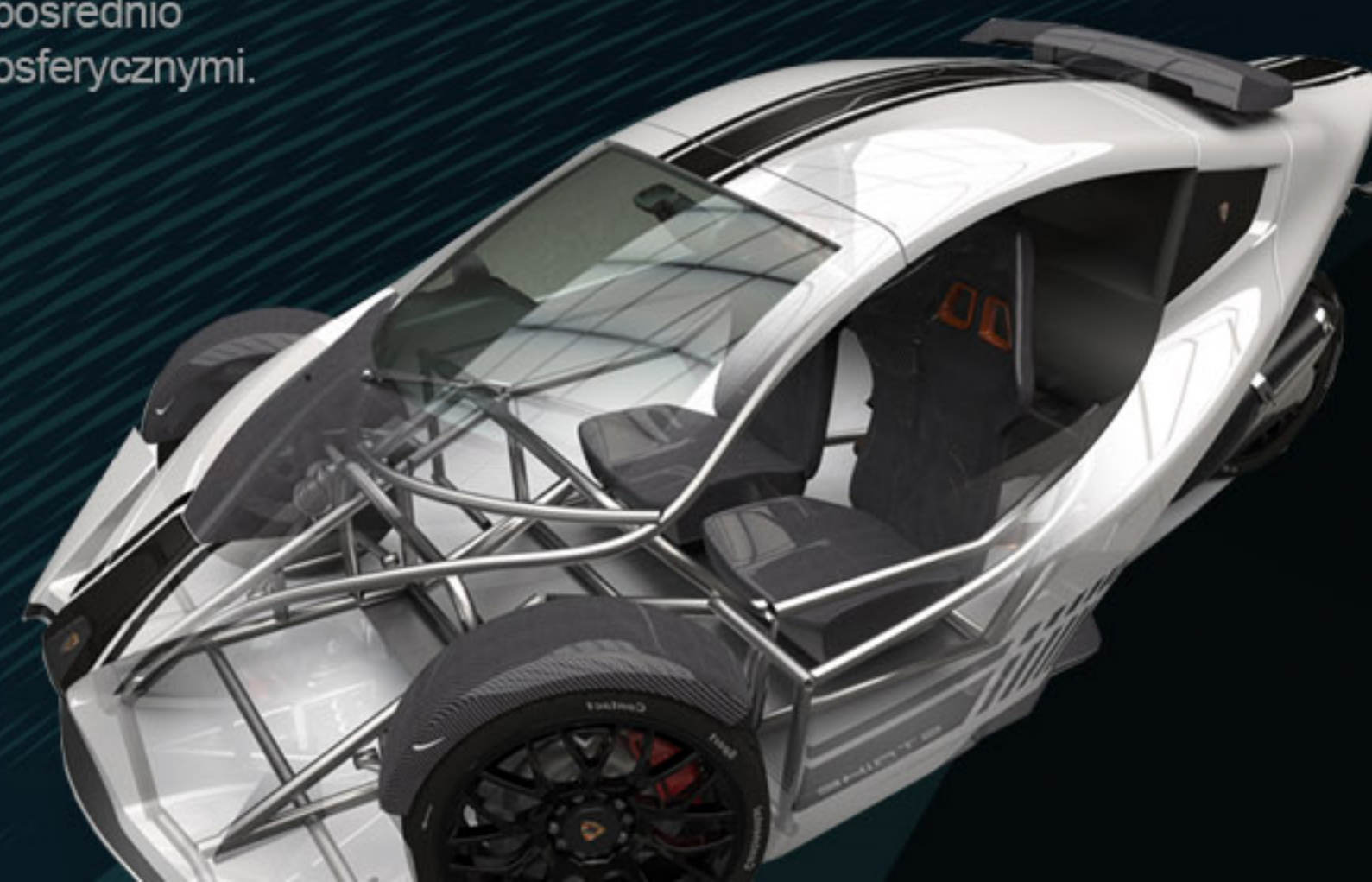
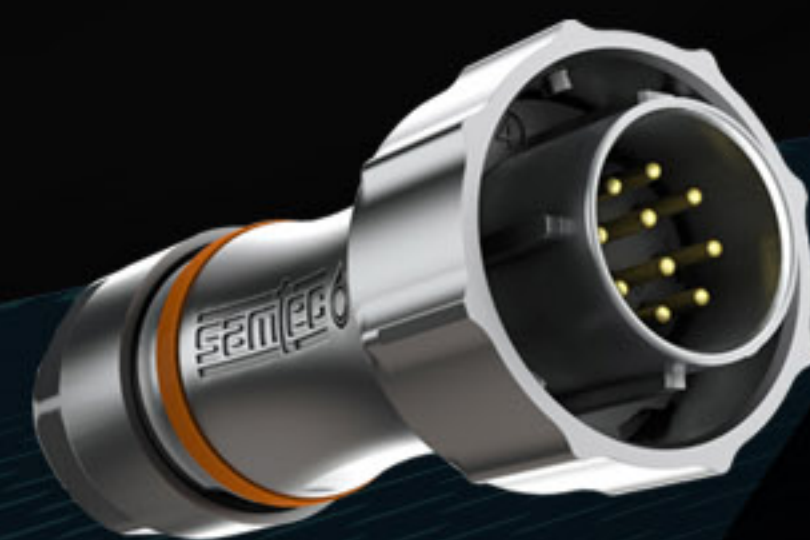
modo 501

Luxology modo 501 jest kolejnym etapem w procesie rozwoju modelowania 3D, malowania, renderowania, który dostarczany jest w jednym zintegrowanym i przyspieszającym pracę pakiecie, zarówno na platformie Mac jak i Win. Teraz modo 501 jest prawdziwym kompleksowym rozwiązaniem zawierającym narzędzia do rzeźbienia 3D, animacji i sieciowego renderingu.



ZBrush

ZBrush posiada wszystkie narzędzia potrzebne do szybkiego rysowania obiektów w projekcie 2D lub 3D a następnie kontynuowania pomysłu aż do jego zakończenia. Możesz stworzyć realistyczny świat bezpośrednio w ZBrush z oświetleniem i efektami atmosferycznymi.



www.itmedia.pl

IT Media s.c.
ul. Jagiellońska 88
03-215 Warszawa

Dział handlowy
tel. 022 679 15 41
handlowy@itmedia.pl

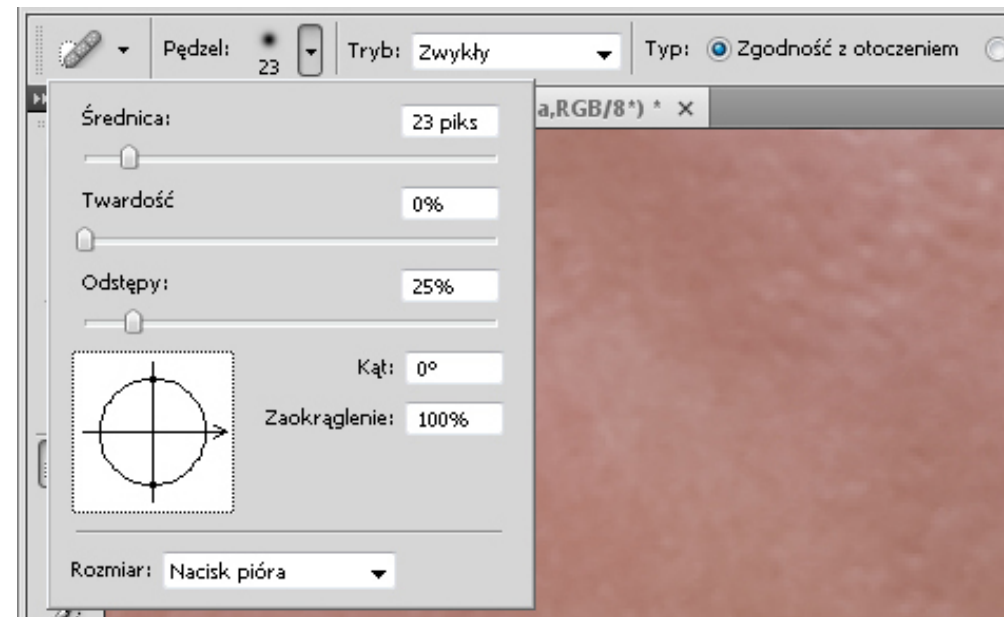
Dział szkoleniowy
tel. 022 678 38 87
szkolenia@itmedia.pl

Retusz zdjęć portretów o różnym stopniu trudności

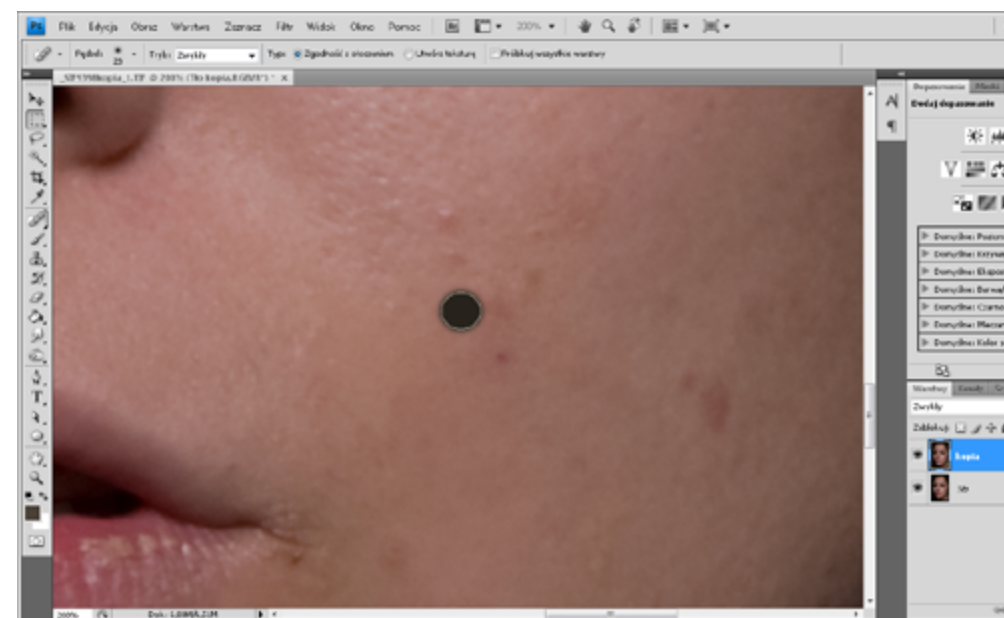
PODSTAWOWE NARZĘDZIA

Punktowy pędzel korygujący - znajduje się w podstawowym pasku narzędzi (skrót - J).

Zanim zaczniesz go używać, warto ustawić jego właściwości w okienku przedstawionym poniżej:



Za pomocą tego narzędzia łatwo i szybko usuwa się jakiegokolwiek niedoskonałości skóry, wystarczy nacisnąć lewym przyciskiem myszy na wybrany obszar tak jak zostało to wykonane poniżej:



Po kliknięciu od razu zauważamy czystą skórę. Następnie wykonujemy tę czynność, aż skóra będzie czysta.

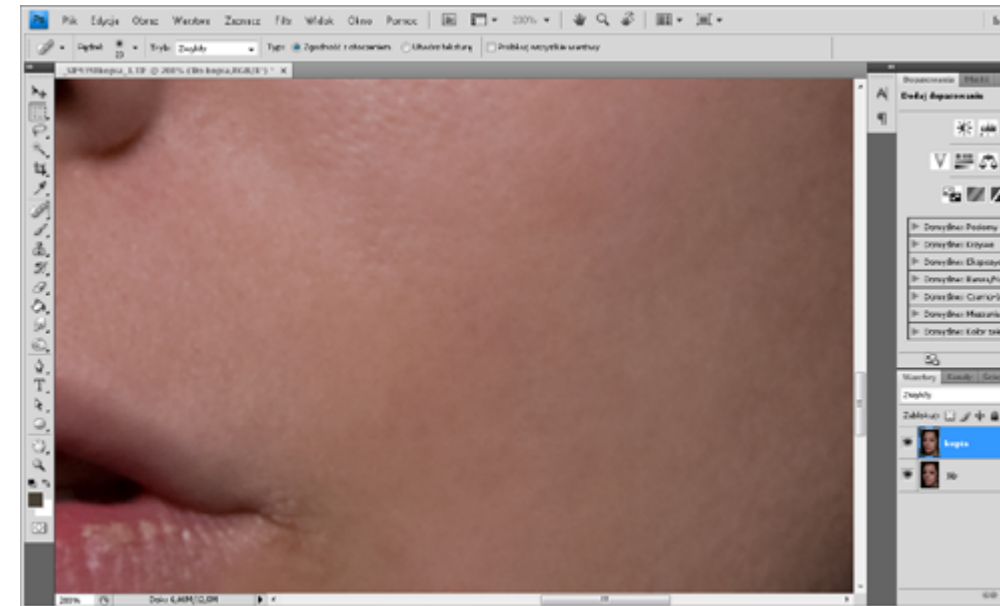
Ważne jest to, że niekiedy podczas używania tego narzędzia potrafią powstać jasne „łatki”, na które trzeba uważać.

Pędzel korygujący – znajduje się w tym samym miejscu co punktowy pędzel korygujący, ale aby go wybrać, należy kliknąć na ikonkę prawym przyciskiem myszy i wybrać Pędzel korygujący (skrót Shift+J).

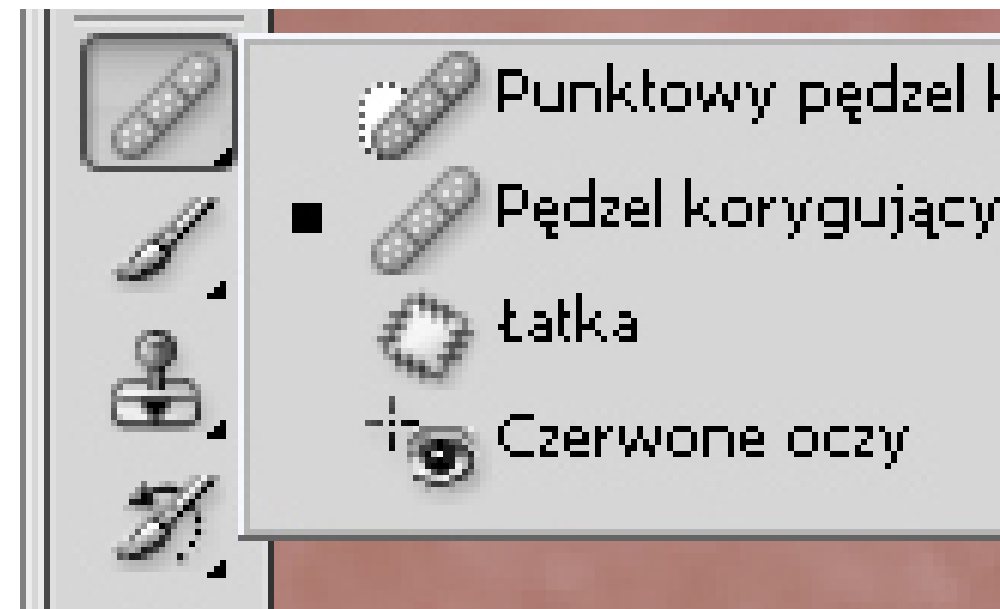
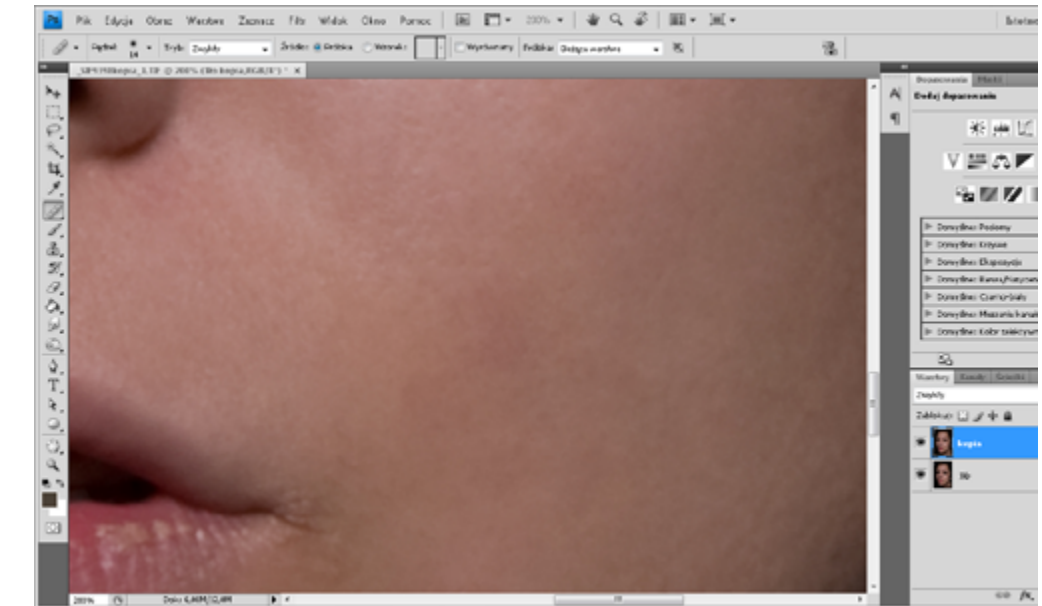
Ustawiamy właściwości tego narzędzia zależnie od tego, jaki efekt chcemy uzyskać oraz jakiej wielkości jest nasz obraz. Najczęstsze ustawienia, z jakich ja korzystam, są przedstawione na obrazku poniżej, pomijając średnicę pędzla, którą ustawiam indywidualnie do każdej niedoskonałości skóry.

W tym tutorialu możecie się dowiedzieć jak retuszować skórę za pomocą podstawowych narzędzi i bardziej zaawansowanej techniki w programie Photoshop. Jak wiadomo, podstawowe narzędzia dają dobre i szybkie efekty, natomiast im bardziej

zaawansowane techniki obróbki, tym więcej naszego czasu zajmują, aczkolwiek dają lepsze efekty. Zawsze należy pamiętać o jednym... aby nie przesadzić, no chyba że taki mamy zamiar.

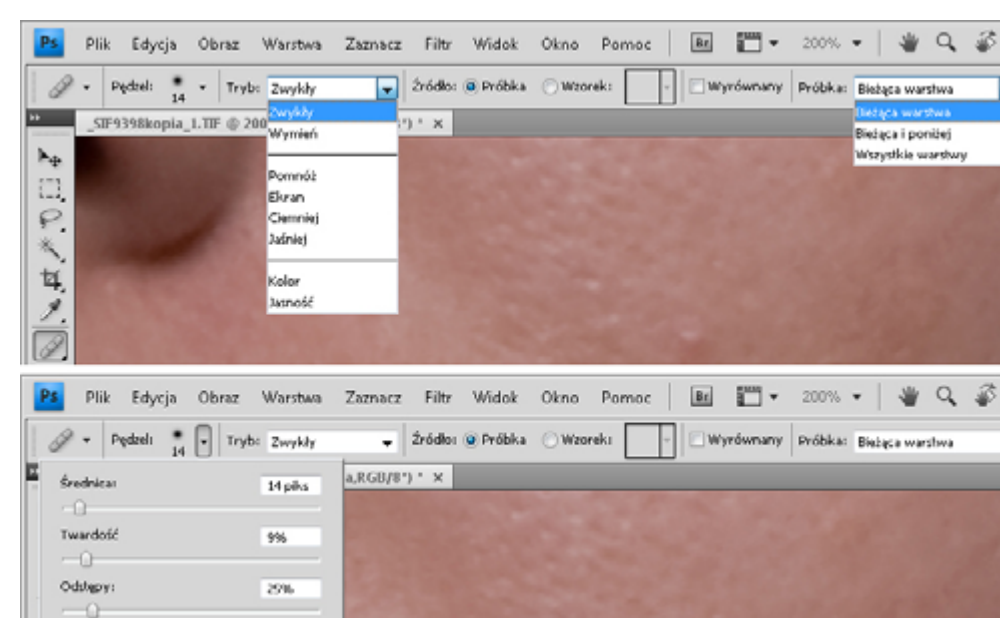
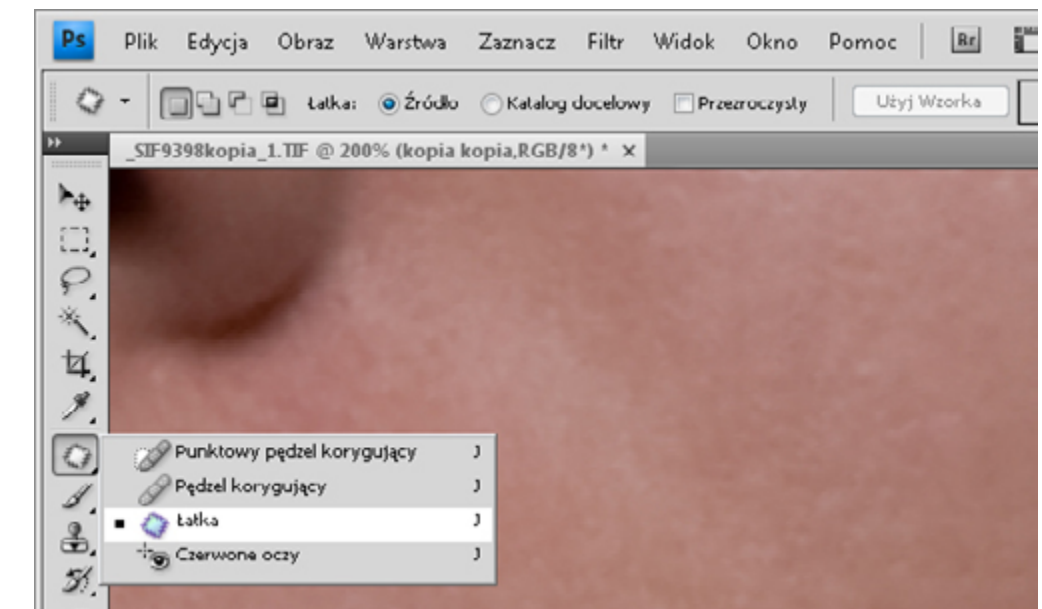


Aby skorzystać z tego narzędzia, należy przy wciśniętym klawiszu ALT zaznaczyć obszar skóry, z której chcemy pobierać, i tak usuwamy wszystkie niedoskonałości i otrzymujemy takie efekty.

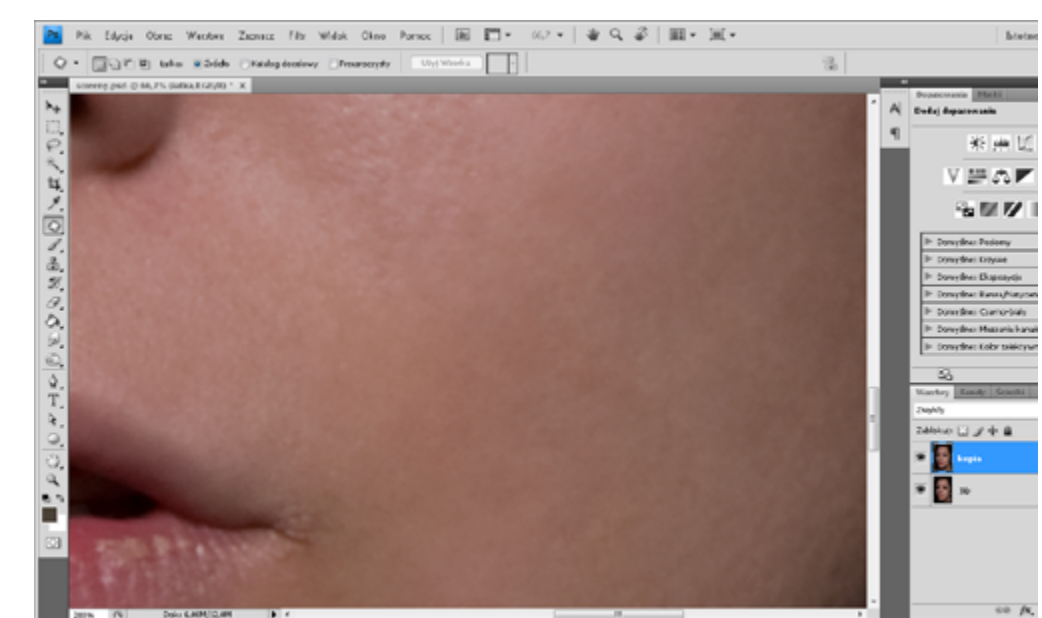


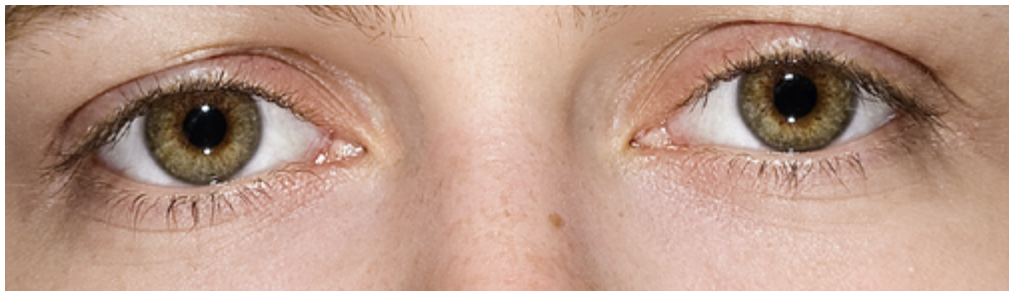
Jest to dobra metoda, aczkolwiek pracochłonna. Warto zaznaczyć że Pędzel korygujący jest dokładniejszy od punkтового pędzla korygującego, ponieważ przy większych obszarach nie powoduje efektu plastiku.

Łatka - znajduje się w tym samym miejscu co powyższe narzędzia (skrót Shift+J).



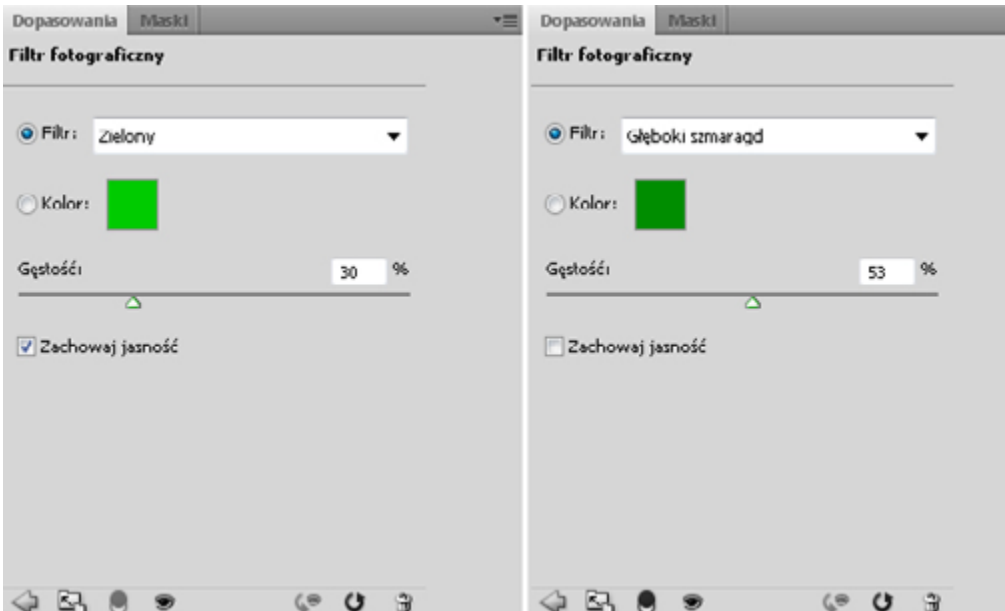
Upewniamy się, że mamy zaznaczoną opcję „Nowe Zaznaczenie” oraz „Źródło” na górnej belce. Rysujemy linię dookoła np. zmarszczki, zwalniamy przycisk, a na powstałe zaznaczenie klikamy i nie puszczając, przeciągamy w niezbyt daleko od miejsca zaznaczenia i puszczamy.



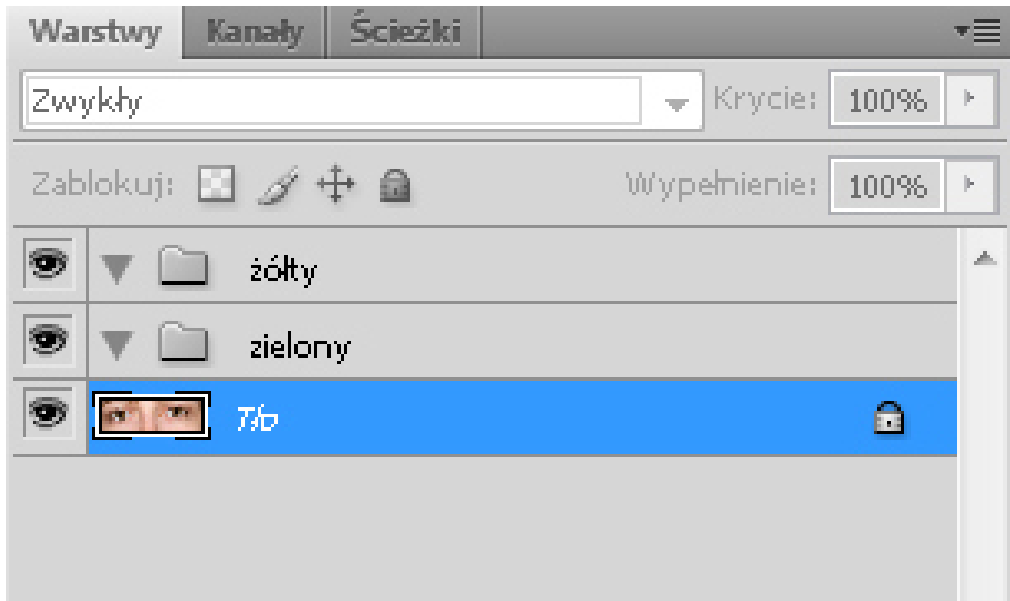
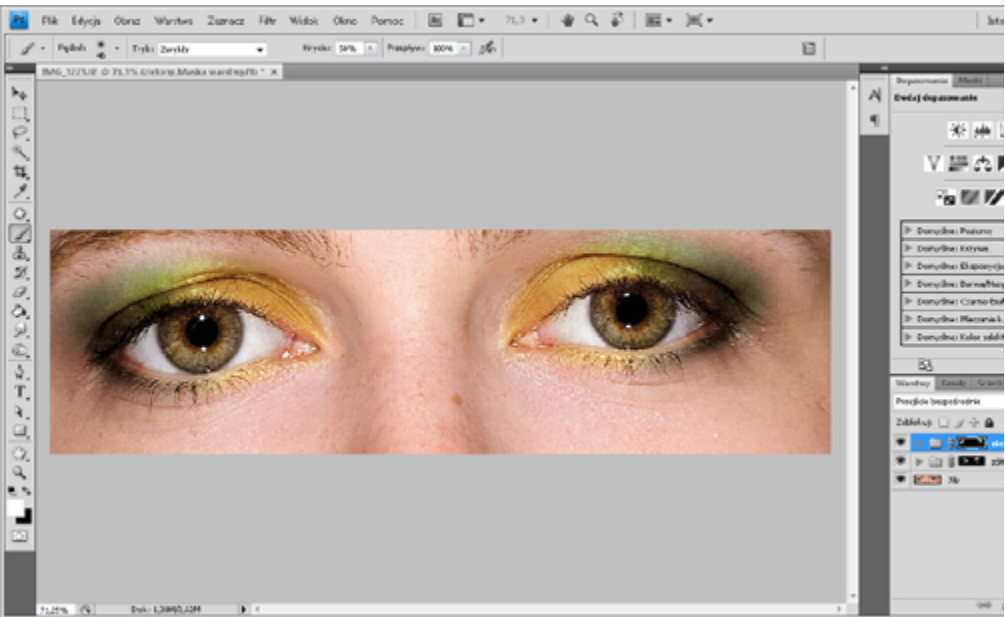


/// KROK 2 – DODAWANIE MAKIJAŻU, KOLOROWANIE

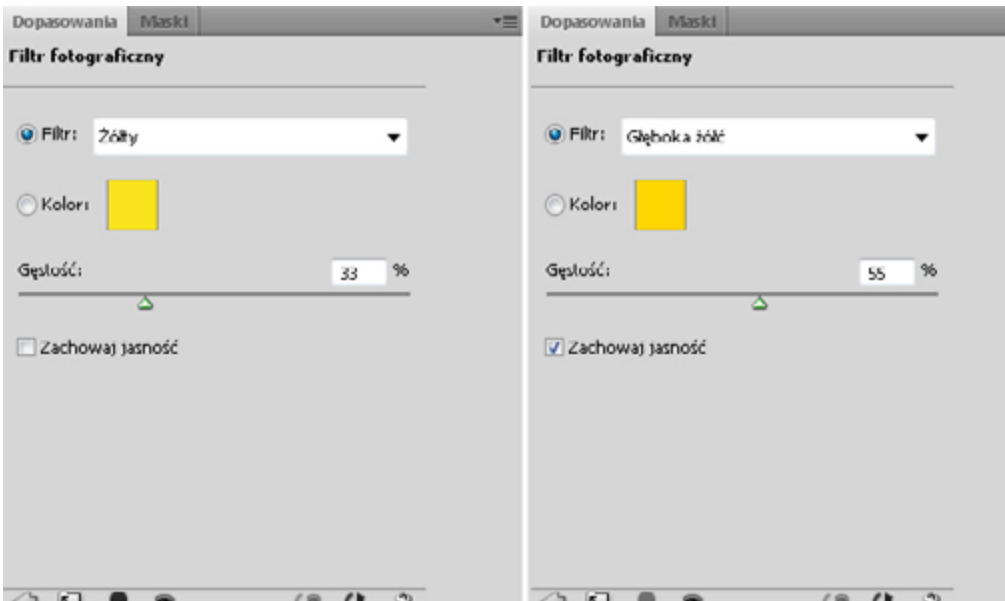
Przy retuszu zdjęć często przydaje się umiejętność nadawania koloru np. włosom, gdy są odrosty, róż na policzki czy nawet gdy zmieniamy kolor oczu. Dlatego pokażę jak to robić, dodając makijaż za pomocą masek. W tym celu wykonałam zdjęcie



Po utworzeniu tych warstw zmieniamy ustawienia na następujące.

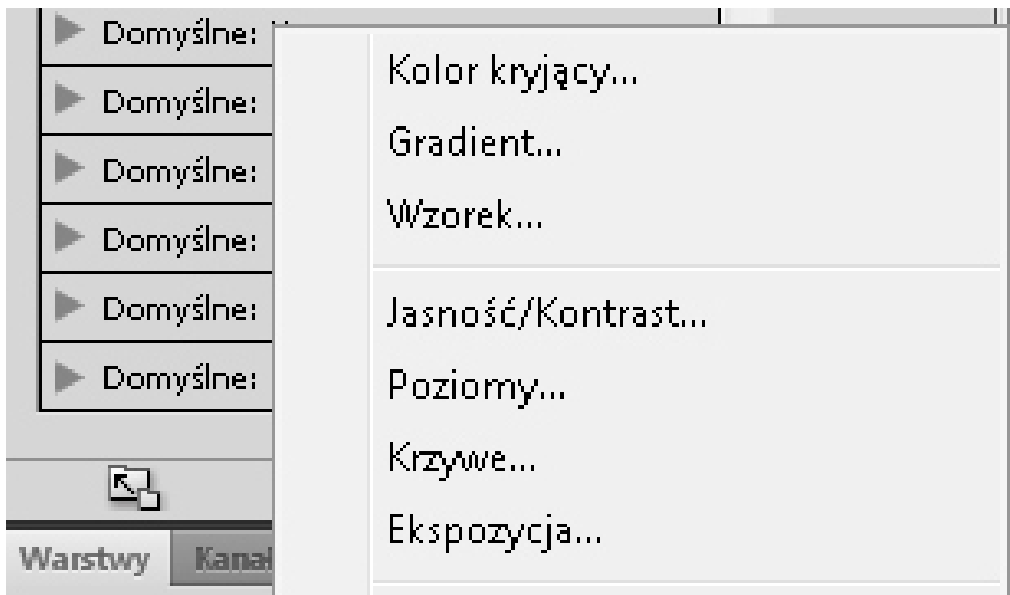


Chcę pomalować oczy na żółty i zielony i w tym celu tworzę dwie grupy, nazywając je odpowiednio „zielony” i „żółty”. Grupy tworzymy poprzez naciśnięcie ikonki folderu zaznaczonej na czerwono.

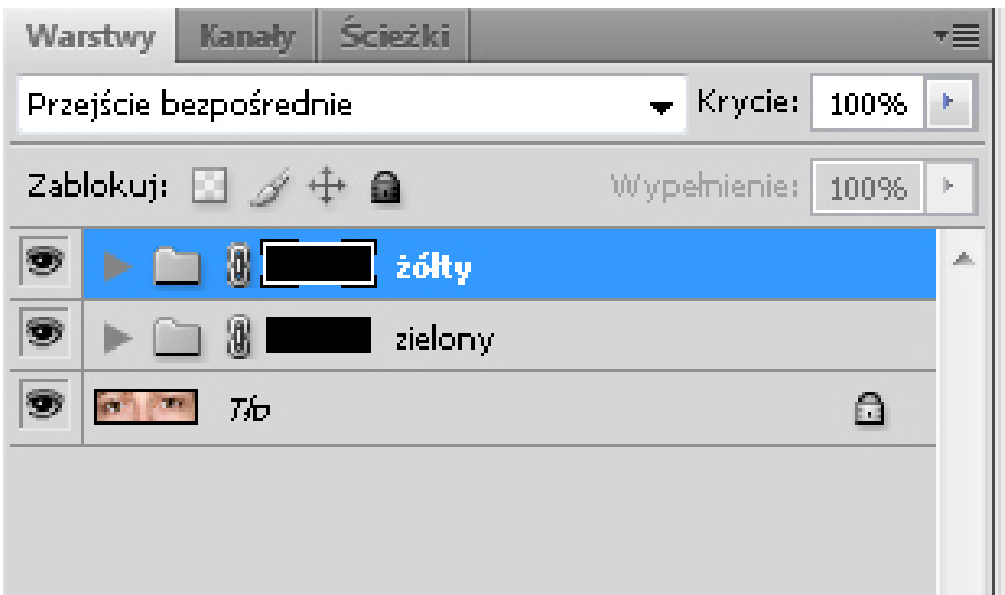


Tak samo postępujemy dla koloru żółtego, ustawienia jak poniżej.

Wypełniamy maskę kolorem czarnym (obszar, który nie będzie widoczny), a miękkim pędzlem rysujemy białym kolorem obszar, który chcemy aby był widoczny, w tym przypadku będzie to powieka oraz delikatna kreska pod okiem. Na koniec za pomocą krzywych ściemniłam obszar przy rzęsach, otrzymując taki efekt końcowy. ➤



Będąc w folderze „zielony”, tworzymy dwie warstwy, wybierając na dole ekranu „Filtr fotograficzny”.

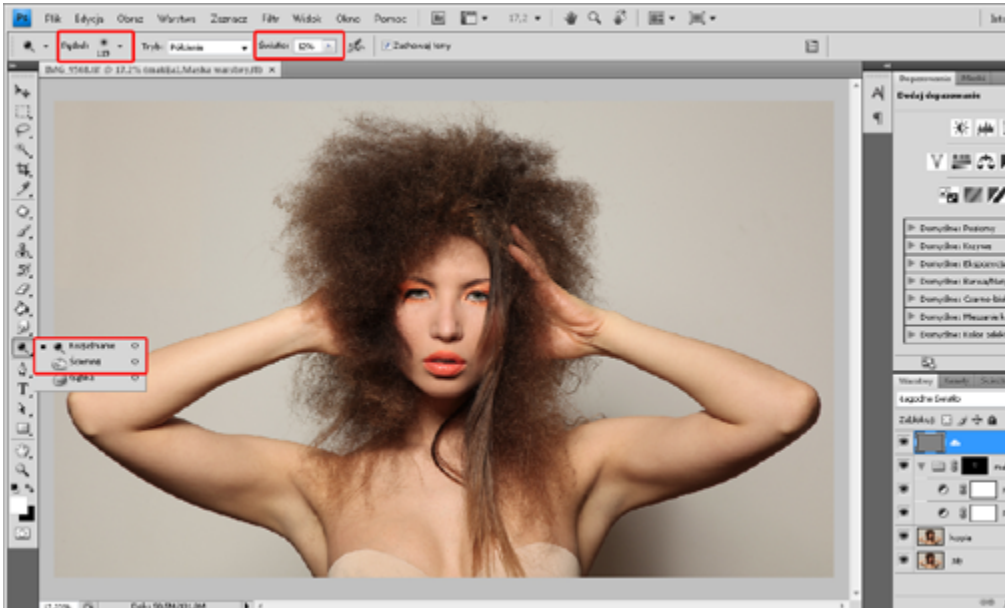


Po wykonaniu tych czynności tworzymy maski dla obu folderów poprzez naciśnięcie ikonki zaznaczonej na czerwono:



/// KROK 3 - DODGE & BURN

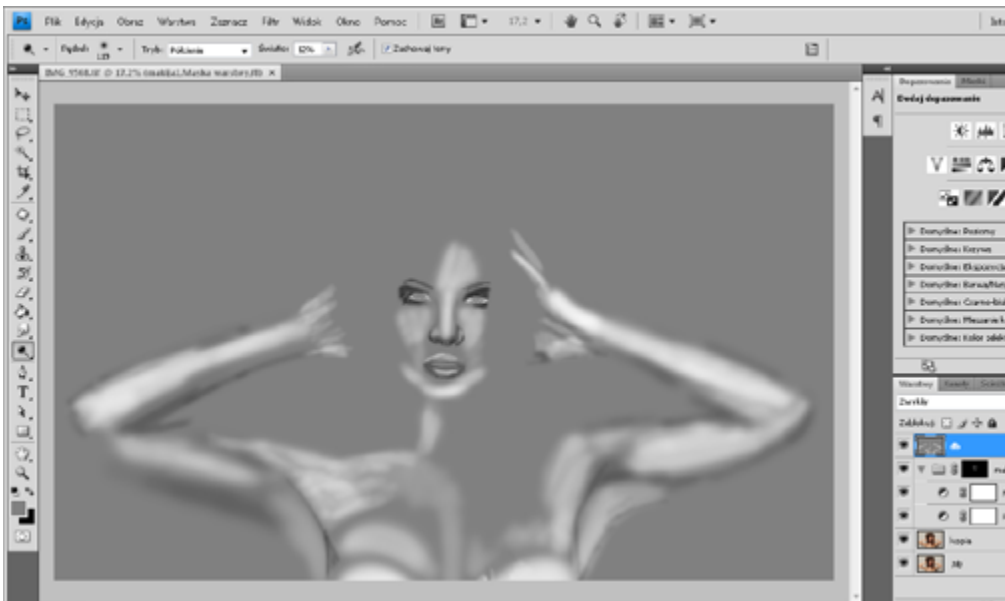
Za pomocą narzędzi dodge/burn można stworzyć wiele, oczywiście nie ma jednego sposobu na otrzymanie tego efektu, ale ja pokażę ten, którym się posługuję i jest on dobry dla zdjęć czarno białych, jak i dla tych kolorowych. Dla przykładu posłużę się zdjęciem Kingi Kardynał, modelka: Dorota L.



Po stworzeniu nowej warstwy wybieramy z podstawowego paska narzędzi zależnie od naszych potrzeb Rozjaśnianie/Ściemnij. Warto zwrócić uwagę na to, co zaznaczyłam kolorem czerwonym. Rozmiar pędzla ustawiamy w zależności od wielkości obrazu oraz tego, co chcemy rozjaśnić/ściemnić, światło najczęściej mam ustawione w przedziale 8-12%.

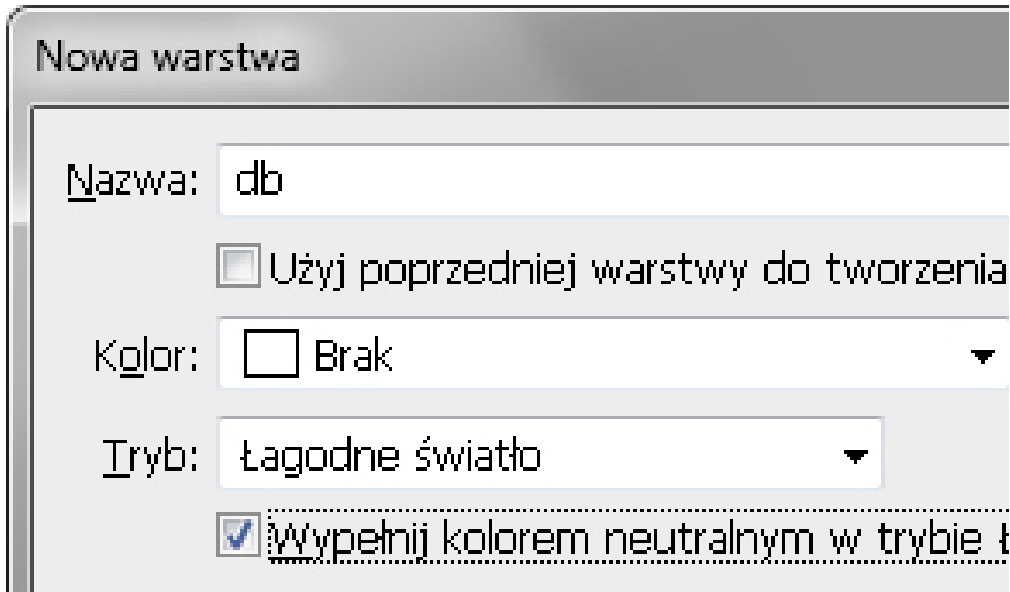


Na wstępie użyłam narzędzi opisanych w pierwszym i drugim kroku oraz zmniejszyłam delikatnie nasycenie skóry, używając skrótu Ctrl+U.

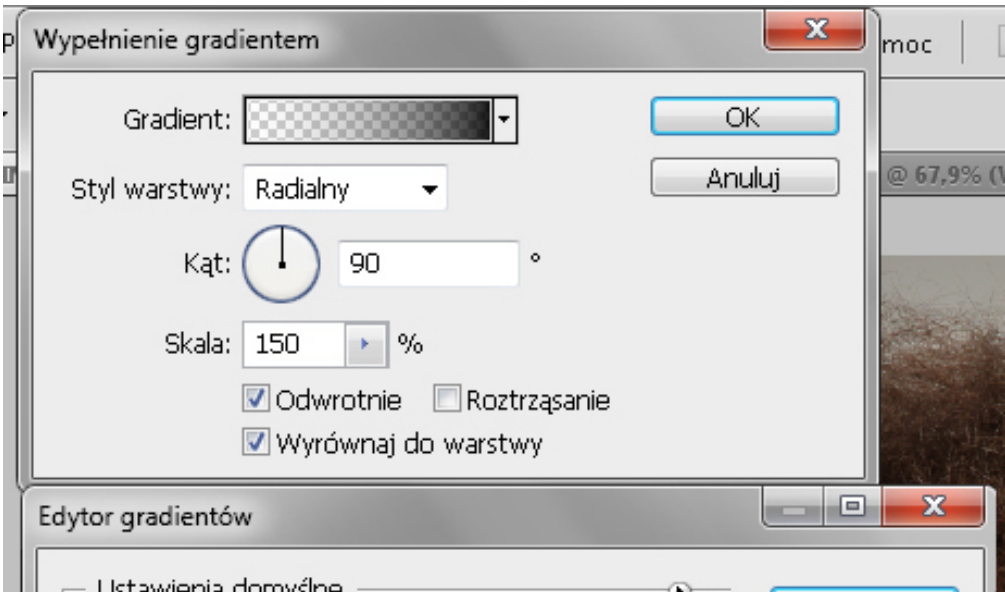


Mając zaznaczoną warstwę „db”, rozjaśnij te obszary zdjęcia, które uważasz, że powinny być jasne, i tak samo ze ściemnianiem. Po zakończeniu pracy, gdy przejście warstwy ustawisz na zwykły, przedstawi Ci się podobny obraz do tego:

Końcowy efekt. Jeżeli chcesz zobaczyć więcej zdjęć wyretuszowanych tak jak opisałam wyżej, zajrzyj na [stronę](#). //



Kolejnym i najważniejszym etapem jest utworzenie nowej warstwy (skrót Ctrl+Shift+N) nadajemy jej nazwę „db”, po czym z listy rozwijanej pod nazwą „Tryb” wybieramy łagodne światło oraz zaznaczamy poniżej "Wypełnij kolorem neutralnym w trybie łagodne światło(50% szarości)".



Dodałam na tło warstwę z gradientem, ustawiając jej przejście na „Ciemniej”. Aby na modelce nie było warstwy ściemniającej tło za pomocą maski zaznaczyłam obszar, na którym obraz ma być w tej samej postaci. Na koniec krycie warstwy ustawiłam na 39%. Ustawienia Gradientu możecie zobaczyć poniżej.

O Autorze

Magdalena Borkowska,
Jest samoukiem, obróbką zdjęć zajmuje się od kilku lat z zamiłowaniem. Miała przyjemność współpracować ze znanymi firmami w kraju, jak i za granicą, przygotowując graficznie zdjęcia przeznaczone na billboardy, rozkładówki, kalendarze, a także na duże formaty do prywatnych celów klientów.



Zaufaj ekspertom



Zrób sobie prezent w RCS!

Nareszcie!

Idealne narzędzie i najlepsze źródło wiedzy o nim dostępne są teraz w jednym zestawie dla kreatywnych profesjonalistów.

Nie przegap!

intuos₄ + płyty DVD „Meet the Masters” to połączenie idealnego cyfrowego narzędzia pracy i najobszerniejszego źródła wiedzy o jego obsłudze.

Dowiedz się więcej na www.rcs2.pl

RCS Systemy Komputerowe 2
Kraków, ul. Wieniawskiego 64,
telefon: 12 417 33 23; email: biuro@rcs2.pl

MEET
THE
MASTERS.
Watch it. Learn it. Do it.



Bezpłatne płyty DVD
o wartości 79,95€

Płyty DVD z przewodnikiem „Meet the Masters” to:
Część 1 - cyfrowa edycja obrazu.
Część 2 - cyfrowe rysowanie, malowania i ilustracje.
Część 3 - 3D oraz tworzenia animacji.

Z celulozy na dysk twardy

Zainteresowało nas to, że grafika komputerowa i cyfrowy montaż filmu znalazł zastosowanie w produkcjach sprzed stu lat. Stąd właśnie publikujemy rozmowę z Moniką Skrzypczak-Pisarską, Starszym specjalistą ds. rekonstrukcji taśmy filmowej z Filmoteki Narodowej.

Co to jest projekt „Nitro”?

Projekt „Nitrofilm” zajmuje się digitalizacją i rekonstrukcją starych, przedwojennych filmów na podłożu nitrocelulozowym.

Chcemy pokazać, udostępnić ludziom polskie przedwojenne filmy. Pracujemy nad 43. tytułami najbardziej znanymi, przedwojennymi filmowymi szlagierami.

Takie produkcje jak: „Mania”, „Pan Tadeusz” czy „Zew morza” będą w pełni zrekonstruowane, czyli wyczyszczone, ustabilizowane, natomiast pozostałe 40 tytułów zostanie zdigitalizowane i przygotowane do procesu rekonstrukcji.

Jak wygląda proces renowacji filmów? Skąd biorą się te taśmy filmowe i kto pracuje przy renowacji?

Filmoteka Narodowa została powołana właśnie po to, aby zbierać, odszukiwać i archiwizować wszelkie polskie tytuły filmowe. Chodzi mi oczywiście o tytuły przedwojenne. Nie jest to łatwe, biorąc

pod uwagę to, że w wyniku działań wojennych wiele z nich zaginęło lub zostało bezpowrotnie utraconych.

Część filmów udało się odnaleźć po wojnie, ale wiele z nich jest już niestety nie do odzyskania.

Niemniej, zdarza się, że różne osoby zgłaszają się do nas z informacją, że są w posiadaniu starych taśm. Robiąc porządki na strychach czy w mieszkaniach dziadków, znajdują takie szpule i przywożą je do nas. Ciekawostką jest na przykład to, że weszliśmy w posiadanie filmu pod tytułem: „Kościuszek pod Racławicami” z 1918 roku.

Na początku starymi taśmami zajmują się dwie panie z pracowni konserwacji taśmy filmowej. Ich praca polega na tym, że podklejają one taśmę nitro, fizycznie ją czyszczą, a następnie film jest poddawany skanowaniu i potem już drogą cyfrową udostępniony naszym komputerom. Dalej my się nim zajmujemy, czyli poddajemy go obróbce cyfrowej.

O projekcie

Projekt „Konserwacja i digitalizacja przedwojennych filmów fabularnych w Filmotece Narodowej w Warszawie” to zbiór przedwojennych filmów fabularnych.

Obecnie zbiór liczy 159 polskich fabularnych filmów przedwojennych. Jest to unikalna kolekcja, która powstawała od początków istnienia Filmoteki Narodowej i jest uzupełniana nadal, czego dowodem są ostatnie odkrycia polskich filmów fabularnych, uznawanych od lat II wojny światowej za zaginione (m.in. Mocny człowiek Henryka Szaro 1929, Ludzie bez jutra Aleksandra Hertza 1921).

Więcej o projekcie [Nitrofilm](#).



W zespole „Nitrofilm” jest skanerzysta i 5 graficzek zajmujących się rekonstrukcją - same kobiety ;)

Na jakim sprzęcie i oprogramowaniu Państwo pracują przy renowacji filmów?

Mamy do dyspozycji skaner firmy ARRI. Jest to jedyne w Polsce urządzenie o tak bardzo wysokiej czułości i jest przeznaczone specjalnie do taśmy nitro.

W skład Zespołu Projektowego Nitro wchodzi Zespół Konserwacji Taśmy Filmowej na podłożu nitrocelulozowym, w którym pracują: Marzenna Królak i Monika Supruniuk. Obie panie są wysokiej klasy specjalistkami - konserwatorkami taśmy filmowej. Pod ich okiem taśma filmowa jest przygotowywana do skanowania i do archiwizacji. Przy zachowaniu wszystkich norm bezpieczeństwa taśma trafia do rąk skanerzysty, który pracuje na skanerze ARRI opartym na systemie operacyjnym Linux. Skaner ARRI umożliwia nam skanowanie za pomocą suchej lub mokrej bramki(dry, wet gate). Następnie film jest odpowiednio podzielony na poszczególne ujęcia w formie cyfrowej. Dla przykładu jedna klatka to: 10 bit DPX ,49,800 KB, a cały film „waży” około 10 TB. Musimy mieć więc bardzo „mocne” komputery. Wszystko to, co zostało zeskanowane trafia do oprogramowania Diamant, w którym cały materiał stabilizujemy, wyrównujemy luminancję i za pomocą odpowiednich narzędzi usuwamy wszelkiego rodzaju brudy, rysy

i zadeszczenia (ślady wieloletniej degradacji taśmy filmowej). Ważne jest to, że film jest odtwarzany w czasie rzeczywistym. Dodatkową aplikacją, którą wykorzystujemy jest program DustBuster - bardzo pomocny w ostatniej fazie naszych prac oraz program Photoshop. Te programy pomagają nam w najtrudniejszych retuszach. W tej części pracowni pracują panie : Luiza Chojnowska, Renata Maniecka, Marzena Nehrebecka i Joanna Walkiewicz, które aby pracować w projekcie przeszły dodatkowe szkolenie komputerowe m.in. w Adobe After Effects. Kolejnym etapem jest złożenie całego filmu w programie Final Cut, tym zajmuje się specjalista ds. urządzeń audiowizualnych Marek Wlezień.

Jak długo zajmuje średnio renowacja materiału filmowego?

Nie ma reguły, wszystko zależy od skali zniszczeń taśm. Generalnie to bardzo żmudna praca, czasami nad ujęciem kilkudziesięciu klatek pracujemy 2, 3 tygodnie.

Gdzie widz ma szansę zobaczyć efekty Państwa pracy?

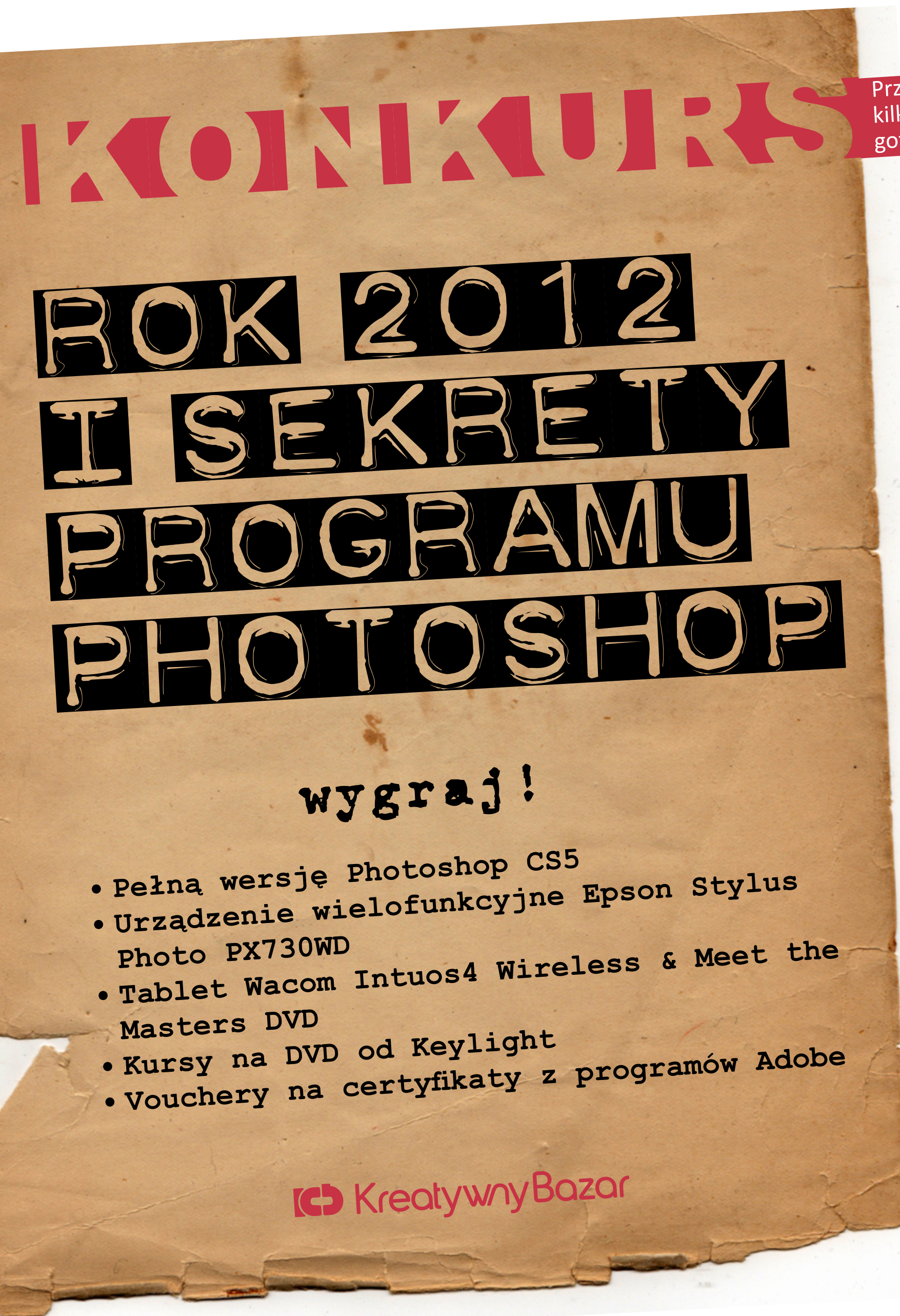
„Mania” np. miała premierę na początku września w Filharmonii Narodowej. Polecam też śledzenie repertuaru kina „Iluzjon”, który jest naszym kinem. Ponad to wszystkie 43 filmy będą wydane na płytach czy to DVD, czy Blue-Ray. //



*Pola Negri. Kadr z filmu „Mania. Pracownica fabryki papierosów” (1918)
/ przed rekonstrukcją / źródło: FilMOTEKA Narodowa*



... i po rekonstrukcji / źródło: FilMOTEKA Narodowa



Przygotuj grafikę z wykorzystaniem sekretów programu Adobe Photoshop CS5 i opisz w kilku zdaniach technikę oraz zastosowane funkcje programu. Z wyróżnionych prac przygotujemy limitowany kalendarz Adobe, który prześlemy laureatom konkursu.

TEMAT „sekret”, „tajemnica”, „tajny”, „nieznany”.

OCENIAMY

- wykorzystanie nowych funkcji Adobe Photoshop CS5: Adobe Ezel, Wypełnianie z uwzględnieniem zawartości, Zawijanie Marionetki, Chronić szczegóły w Wyostrzeniu, Uwzględnianie zawartości w Punktowym pędzlu korygującym, Adobe Pixel Bender...
- estetykę wykonania, walory artystyczne
- pomysłowość, zgodność z tematem i hasłami: „sekret”, „tajemnica”, „tajny”
- przydatność użycia jako ilustracja w kalendarzu (preferujemy prace w formacie poziomym)

PRZEBIEG KONKURSU

Nadesłanie pracy jest równoznaczne z akceptacją regulaminu konkursu, który został opublikowany na łamach serwisu:

www.kreatywnybazar.pl. Każdy uczestnik może nadesłać do 3 prac.

Prace wraz z opisem zastosowanych funkcji należy nadsyłać od 21.11.2011 do 23.12.2011 na adres: admin@kreatywnybazar.pl. Plik z grafiką powinien być skompresowany, zaś rozdzielczość obrazu zredukowana do 72 dpi. **UWAGA!** Grafika źródłowa powinna cechować się rozdzielczością co najmniej 150 dpi i wymiarami zbliżonymi do 210 x 150 mm. Do prac prosimy dołączyć dane kontaktowe - adres, e-mail, telefon.

Jury w pierwszym etapie będzie oceniać, czy praca spełnia w/w wymagania konkursu. Prace, które przejdą pozytywną weryfikację, będą kwalifikowane do kolejnego etapu i zostaną opublikowane wraz z opisem na łamach serwisu www.kreatywnybazar.pl.

30 grudnia 2012 r. jury wskaże zwycięzcę konkursu. Zostanie również wyróżnione drugie miejsce i 10 wyróżnień. Laureaci otrzymają stosowną informację drogą mail'ową. Wyniki zostaną opublikowane na łamach www.kreatywnybazar.pl.

DODATKOWE INFORMACJE

Jeżeli nie używasz Adobe Photoshop CS5, to możesz pobrać jego 30-dniową wersję. Osoby, które chciałyby stale używać tej wersji programu, informujemy że do końca 2011 r. trwa [promocja](#) na upgrade z 20% bonifikatą.



NAGRODY

- pierwsze miejsce - publikacja grafiki na okładce kalendarza, Adobe Photoshop CS5, Epson Stylus Photo PX730WD i 5 egzemplarzy limitowanego kalendarza Adobe
- drugie miejsce - Tablet Wacom Intuos4 Wireless & Meet the Masters DVD i 3 egzemplarze limitowanego kalendarza
- pozostali laureaci otrzymają kursy wideo na DVD, vouchery na certyfikaty Adobe i kalendarze

Organizator: Kreatywny Bazar

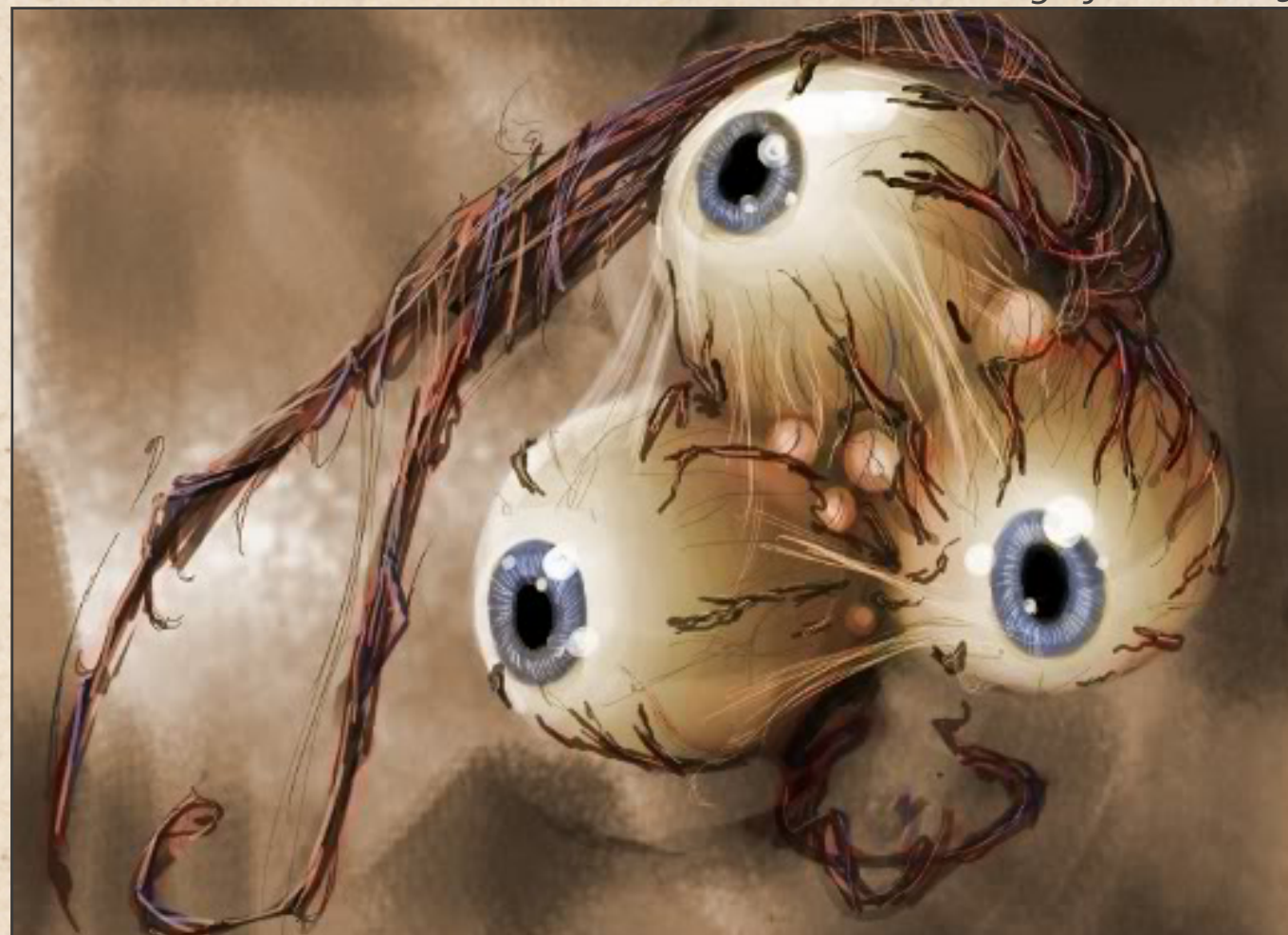
Partnerzy: Adobe, Epson, Wacom, IT Media, RCS, Eduweb, Keylight.



Czym jest Orindell?

Henkub: Orindell to przede wszystkim fantastyczny świat, stworzony głównie na potrzeby powstającej gry karcianej. Tajemniczy, magiczny, wypełniony po brzegi walecznymi bohaterami, czarodziejami, no i oczywiście mnóstwem wszelakich potworów. Tworząc Orindell, starałem się ubrać to wszystko w zupełnie nowe szaty, nie rezygnując przy tym całkowicie ze sprawdzonych pomysłów innych autorów. Poza grą, w planach mam również komiks opisujący przygody bohaterów świata Orindell. W sumie, pomysłów związanych z Orindell mam mnóstwo. Jedyną przeszkodą nie pozwalającą na pełne rozwinięcie skrzydeł jest skromne zaplecze finansowe.

grafika: Wish69



Henryk Kubański, lat 31, szczęśliwy małżonek i ojciec. Na co dzień pilnuje swojego małego biznesu, natomiast w czasie wolnym od obowiązków stara się spełnić swoje największe marzenie - projektowanie gier. Jako że brak mu specjalistycznego wykształcenia oraz odpowiednich "pleców", postanowił sam spróbować stworzyć coś naprawdę ciekawego.



grafika: thmp

Jak powstał ten pomysł?

Odkąd pamiętam zawsze chciałem tworzyć gry. Ba, stworzyłem ich całkiem sporo, oczywiście wyłącznie w celu zabawy w gronie najbliższych znajomych. Żadna z tych gier nigdy nie doczekała się wydania. Byłem zbyt młody i niedoświadczony. Wszystko to jednak stare dzieje. Teraz wiem, że nadszedł odpowiedni czas, by spełnić swoje marzenia. Odłożyłem na bok wszystkie nieistotne dla mnie sprawy i postanowiłem „odlecieć” w ten magiczny świat.

Co jest w nim wyjątkowego?

Najbardziej jestem dumny z mechaniki gry. System jest tak pomyślany, by gracze nie musieli wykonywać skomplikowanych obliczeń, a skupili się na taktyce. Miód płynący z grania to w mojej opinii najważniejszy czynnik mający wpływ na ostateczny sukces. Jest oczywiście wiele innych elementów, również bardzo ważnych, ale bez tego fundamentu, bez świetnej zabawy, nie może być mowy o wyjątkowości. Poza tym, unikalne jest to, że tylu wspaniałych grafików pomaga realizować ten projekt. To dodaje mi wiary...

Jak graficy mogą tworzyć prace dla Orindell?

Na potrzeby opracowania graficznego gry Orindell powstał dział na forum graficznym Graffika.pl. Cała akcja ma formę konkursu, w którym rysownicy mają możliwość wyboru tematów na ilustracje. Najczęściej są to prace tworzone metodą Digital Painting, jednak nie mam absolutnie nic przeciwko bardziej tradycyjnym metodom. Jak w każdym konkursie są i oczywiście nagrody. Akcja trwa już jakiś czas, ale kart, które wymagają zilustrowania, jest jeszcze całe mnóstwo.

Jakie mają z tego korzyści?

Na pewno możliwość sprawdzenia się i przetestowania swojej wyobraźni. Tworzenie na konkretny temat to dobra szkoła dla artystów, którzy w przyszłości mają zamiar robić to profesjonalnie. W szeregach działu mamy ludzi, którzy nierzadko służą radą, czasem nawet pomogą coś poprawić. Każda karta Orindell jest również sygnowana imieniem i nazwiskiem autora ilustracji, bądź jego pseudonimem. Zatem świat o Nich na pewno usłyszy.

Czy każdy może tworzyć dla Orindell?

Oczywiście, że tak. Często mam wrażenie, że ludzie się wstydzą. Otóż moi drodzy artyści...nie ma czego! Serdecznie zachęcam do udziału w akcji Orindell Art Maraton. //



grafika:
FedusioDesigns

SOEMONE DLA FOTOLIA

W piątek 9 Grudnia pobierz za darmo w ciągu 24H plik źródłowy PSD z obrazem stworzonym przez artystę Soemone na temat "Biznes". Odkryj także making-of z tworzenia tego obrazu.



10

KOLEKCJA • TEN

10 ARTYSTÓW • 10 TEMATÓW • 10 MIESIĘCY • 10 PSD

FOTOLIA ZAPRASZA KAŻDEGO MIESIĄCA DO ODKRYCIA

nowego pliku źródłowego PSD stworzonego przez jednego z najlepszych międzynarodowych artystów

Tel. 22 389 70 52

www.fotolia.pl/ten

 fotolia

Nie poprzestać na logo, czyli co to jest księga znaku i jakie informacje w niej zawrzeć

Nawet najlepsze logo stosowane bez odgórnej koncepcji i systemu nie będzie robiło takiego wrażenia jak logo jedynie „poprawne”, stosowane jednak w sposób przemyślany i konsekwentny.

Większość projektantów logotypów zna obecnie produkt, jakim jest księga znaku, a przynajmniej o nim słyszała. Wielu wykonało taką pracę dla swoich klientów.

Księga znaku to taka trochę księga identyfikacji wizualnej (CI) traktująca jednak sprawę identyfikacji firmy mocno w uproszczeniu i sprowadzająca problematykę jedynie do kwestii związanych z samym logo/logotypem firmy. Zatem w księdze znaku powinny się znaleźć informacje o budowie znaku, proporcjach, kolorystyce, ale już nie przedstawiamy w niej projektów banerów, reklam prasowych, layoutu serwisu www czy prezentacji PowerPoint.

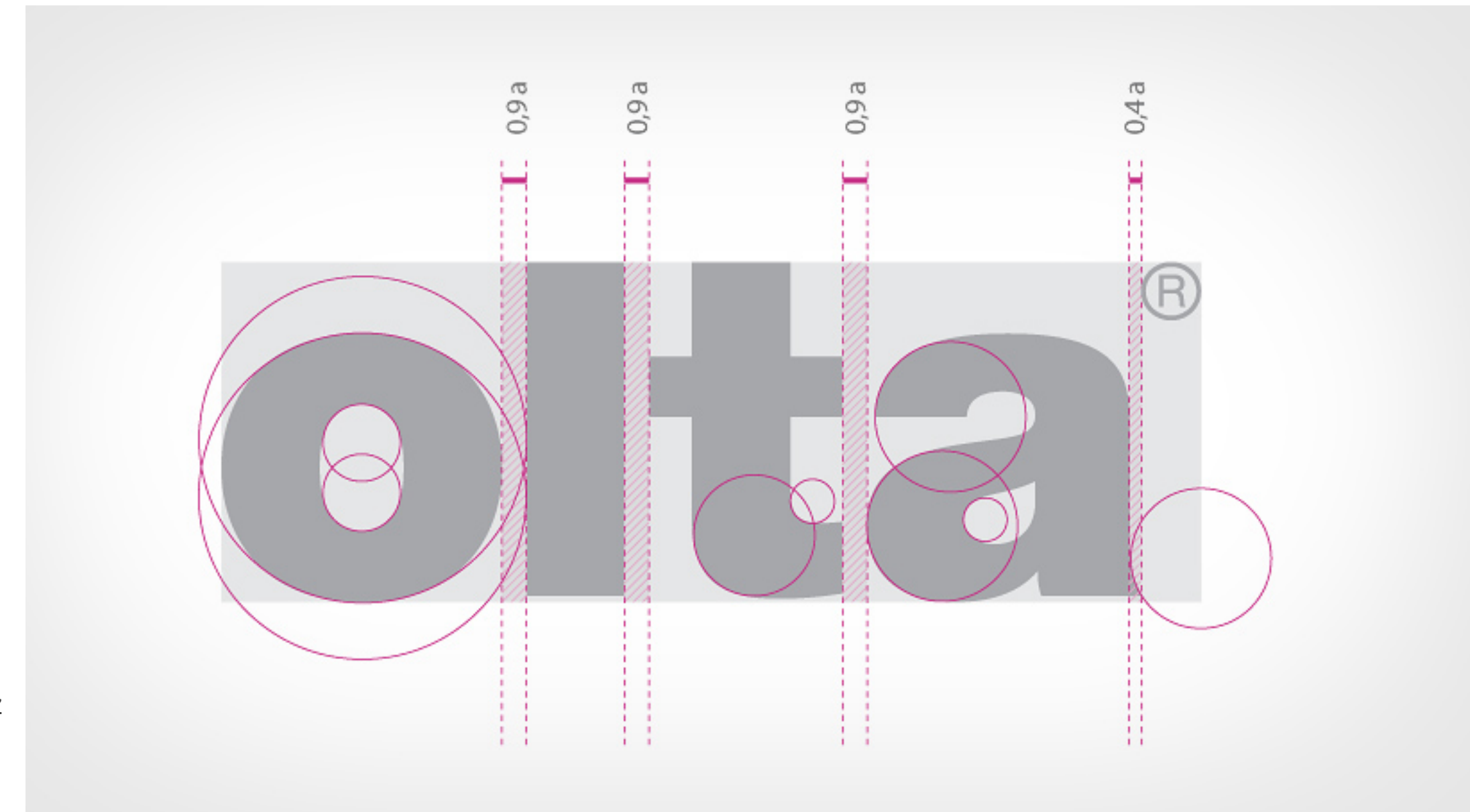
// SKĄD W OGÓLE WZIAŁ SIĘ POMYSŁ NA TAKI PRODUKT?

Moim zdaniem księga znaku to kompromis między wysokimi kosztami, jakie musiałby ponieść klient, zlecając wykonanie firmie projektowej pełnej identyfikacji wizualnej (z mojego doświadczenia wynika, że wiele firm, nawet tych zatrudniających ponad 100 pracowników, nie za bardzo kwapi się do ponoszenia kosztów takiej produkcji), a chęcią posiadania czegoś więcej niż samego logo. Tak więc księga znaku trafiła

pod strzechy średnich i małych firm, które kuszone chęcią posiadania własnego, spójnego wizerunku za taki produkt są względnie zainteresowane zapłacić, szczególnie że jest on sporo tańszy niż kompletna księga identyfikacji wizualnej. Pozostaje, co prawda, kwestia oddzielna i dyskusyjna, czy taka księga znaku spełni oczekiwania klienta odnośnie wykonywania już konkretnych projektów użytków. Nie na tym jednak skupiamy się w tym artykule, ale na kwestii związanej mianowicie z tym, jak taką księgę poprawnie wykonać.

// WCZUJ SIĘ W POTRZEBY KLIENTA

Jak wspomniałem kilka zdań wcześniej, w księdze znaku zawieramy te informacje, które traktują o samym tylko logo/logotypie. Oczywiście znak znakowi nierówny i jeden będzie posiadał wersję achromatyczną, bo takie jest założenie projektanta, inny nie będzie takiej wersji kolorystycznej miał. Znak może występować w kolorach alternatywnych, a może mieć tylko jedną paletę barwną. Pamiętajmy, że wszyst-



ko to, co w księdze zawrzemy, zależy od nas – projektantów. Starajmy się tworząc ją wcielić się w potrzeby klienta i nie zawężać jego potrzeb w sposób sztuczny, bo jeśli to zrobimy, to nasza praca zostanie z czasem wypaczona przez samego klienta w sposób świadomy lub nie. Przykładowo, jeśli klient jest częstym sponsorem imprez i jego logo drukowane jest na wielu plakatach, na których layout i kolory nie ma on sam większego wpływu (jako jeden ze sponsorów), musimy to przewidzieć i wykonać dla owego klienta logo maksymalnie radzące sobie z takimi sytuacjami – albo w kolorystykach alternatywnych, ►

przykład 1

albo też w wersji kolorystycznej na zamkniętym obszarze, lub też po prostu w wersji w bieli i w czerni (achromatyczne).

// ZAKRES MERYTORYCZNY KSIĘGI

Dobrą praktyką na bazowy zakres merytoryczny księgi znaku mogą być następujące zagadnienia: *budowa znaku, opracowanie przestrzeni barw dla znaku podstawowego, projekt znaku w kontrze, projekt znaku w wersji monochromatycznej i achromatycznej, pole ochronne znaku, rzut znaku na siatce, minimalna wielkość znaku* (podana w milimetrach i pikselach), *znak na tłach niestandardowych, nieprawidłowe użycie znaku* (przykłady), używana typografia firmowa i alternatywna (opcjonalnie). Omówmy sobie zatem pokrótce te zagadnienia.

Budowa znaku – ta strona księgi ma za zadanie pokazanie, jak zbudowany jest logotyp jako całość (oczywiście logotyp zawierający sygnety może zostać rozpisany na dwóch kartach, osobno układ typograficzny i osobno sygnety). Dobrze pokazać jest na tej stronie odległości między znakowe, a także wykreślenie za sprawą pomocniczych okręgów poszczególnych zaokrągleń w liternictwie – pomaga to zorientować się (często nawet nam samym), czy logotyp jest zbudowany „wedle sztuki” (patrz przykład nr 1).

Opracowanie przestrzeni barw dla znaku podstawowego – to nic innego jak rozpisanie kolorystyki podstawowej znaku. Przecież barwną warto rozpisać dla znaku w następujących systemach: Pantone®, CMYK, RGB, hex i RAL. Oczywiście

dla systemu Pantone® (od którego powinniśmy wyjść przy nadawaniu kolorów dla znaku) i RAL powinniśmy posiadać odpowiednie próbki, dla systemu RAL z uwagi na mocno ograniczoną paletę podajemy kolory najbliższe kolorom z próbki Pantone®.

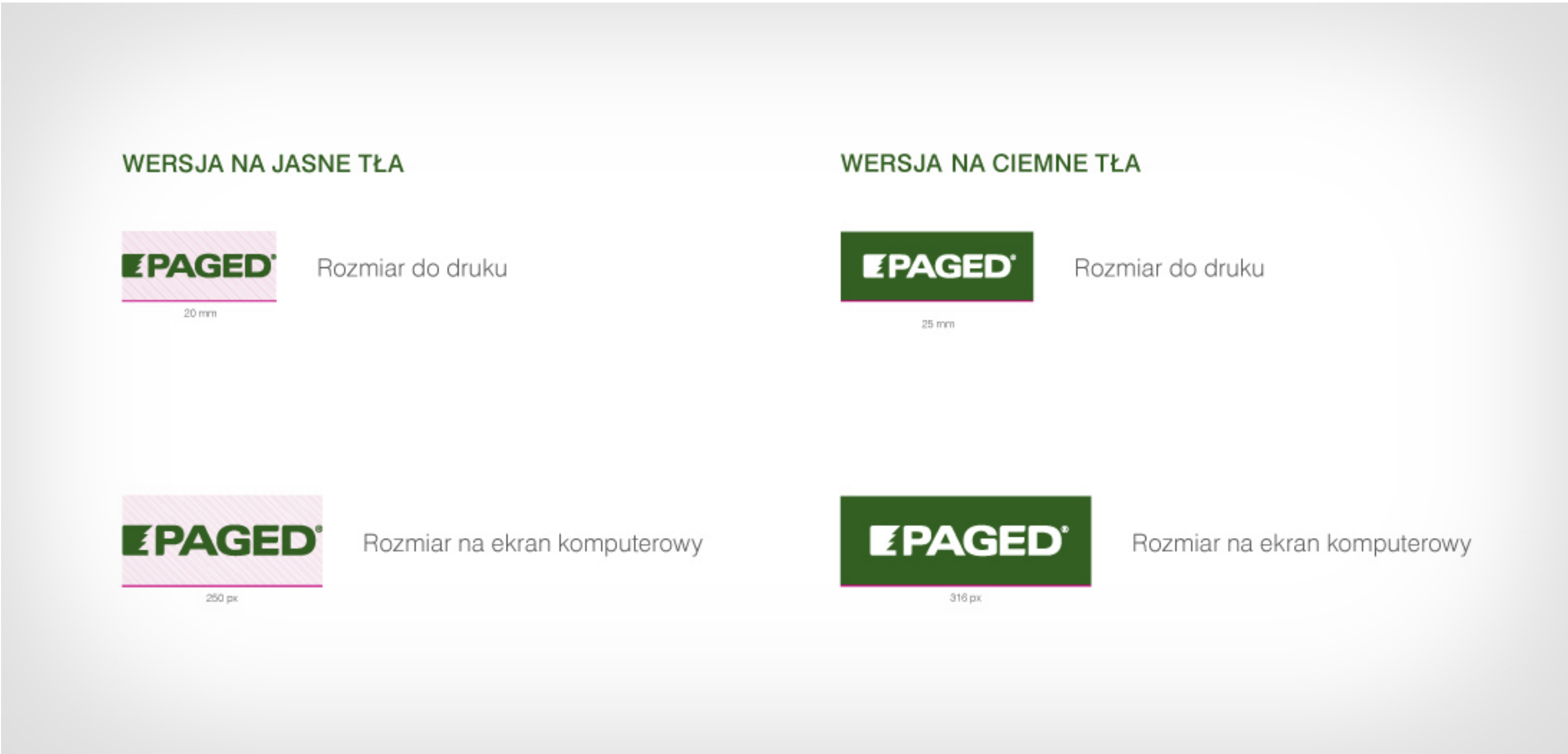
Projekt znaku w kontrze – o stworzeniu tej karty oczywiście decyduje projektant, czy w ogóle znak ma występować w kontrze, jednak z doświadczenia uważam, że dobrze jest, gdy logotyp posiada taką wersję. Na stronie tej możemy od razu dokonać opisanie przestrzeni barwnej znaku w kontrze, choć z punktu widzenia technicznego logo w kontrze powinno mieć te same kolory co znak podstawowy jedynie w inwersji. Warto przy okazji budowy znaku w kontrze pamiętać o jednej rzeczy: niektóre logotypy nie możemy przedstawić, korzystając z dosłownej inwersji kolorystycznej. Dzieje się tak na przykład wtedy,

gdy nazwa firmy lub sygnety nawiązuje do określonego koloru, dla przykładu hotel o nazwie Biała Akacja zawierający w logotypie piktoqram kwiatostanu akacji w kolorze białym nie może w kontrze funkcjonować jako kwiatostan w ciemnych barwach, musi pozostać on biały, inaczej popełnimy błąd techniczny, projektując znak. W takim przypadku znak w kontrze będzie wyglądał inaczej i powinien zostać tak zbudowany, aby umożliwić w wersji w kontrze przedstawienie piktoqramu w kolorze białym (patrz przykład nr 2).

Projekt znaku w wersji monochromatycznej i achromatycznej – w zasadzie oba te zagadnienia mogą również występować jako oddzielne karty księgi, szczególnie jeśli przy wersji monochromatycznej podamy stopnie nasycenia szarości, opracowując tym samym przestrzeń kolorystyczną dla tej wersji.

► przykład 2





przykład 3

Pole ochronne znaku – to kolejna karta. Pole ochronne wytyczamy według własnej wizji estetycznej i nie ma tu w zasadzie sztywnych reguł postępowania, aczkolwiek najczęściej jest to odłożona pojedyn- cza lub dwukrotna wysokość liter użytych w nazwie firmy/produktu. Zazwyczaj odkładamy tę odległość w każdym kierunku od znaku, czyli także na boki, korzystając ze stworzonego do tego celu odcinka ró- wnego odległości A (oczywiście możemy to zrobić też inaczej). W tym miejscu warto wspomnieć o jednej rzeczy, abyśmy nie wpadli we wła- sne sidła, wytyczając zbyt duże pole ochronne, które nie będzie potem respektowane, bo nie spełni oczekiwań przy produkcji akcydensów.

Mam tu głównie na myśli projekt wizytówki, gdzie względnie mały obszar zadruku i często ogromna ilość treści, jaką chcą umieszczać fir- my ;), powoduje, że miejsca jest naprawdę mało na dostateczną ilość „światła”.
Rzut znaku na siatce – w zasadzie ta karta to delikatna zaszłość, bowiem poza funkcją odtworzenia znaku od zera (gdyby logo w wer- sji elektronicznej zaginęło zleciennodawcy), rzut znaku na siatce nie ma innych celów, zatem jego wykonanie (a trzeba powiedzieć, że jest to strona chyba najbardziej pracochłonna ze wszystkich), to kwestia bar- dziej osobistej preferencji projektanta.

Minimalna wielkość znaku – minimalną wielkość znaku wyzna- czamy za pomocą testów czytelności zarówno na wydruku ze zwykłej drukarki, jak i na ekranie. Czytelność na wydruku możemy wykonać, umieszczając na kartce A4 kilka, kilkanaście znaków różnej wielko- ści i badając, która wersja zaczyna mieć „rwane linie”, wtedy badamy wersję o punkt większą od niej i ustalamy ją jako wersję najmniejszą. Na ekranie można to wykonać, wklejając do Photoshopa logo bezpo- średnio jako obiekt wektorowy i osadzając podobnie jak w przypadku kartki kilka wersji. Badamy, która wersja jest nie tylko czytelna, ale też w której kompozycji całość wygląda po prostu dobrze, bez zbytnich pikseli powstających na krańcach obiektów i liternictwa. Wynik szczy- tujemy w pikselach i przenosimy do księgi. Uwaga, wersja w kontrze może mieć inną wielkość minimalną niż wersja podstawowa, jeśli kon- tra będzie należała do znaku (patrz przykład nr 3).

Znak na tłach niestandardowych – warto wykonać symulację „położenia” znaku na kilku niestandardowych tłach, nie tylko jedno- kolorowych, ale także na deseniach i gradientach. Bardzo szybko zorientujemy się, czy logo w ogóle może na takich tłach funkcjonować i czy jest czytelne. Dobrą praktyką jest stosowanie na takich tłach wer- sji achromatycznych lub wersji w kontrze z nadaną płaszczyzną koloru tła. Z doświadczenia doradzałbym tę właśnie opcję, czyli zezwolenie użycia logotypu na tłach niestandardowych, acz przy spełnieniu okre- ślonych warunków i formy, niż zabranianie używania znaku na tłach niestandardowych, bowiem różne są sytuacje używania logotypu, a na pewno wszelkich z nich nie przewidzimy.

Nieprawidłowe użycie znaku – na tej karcie przede wszystkim po- kazujemy konkretne przykłady, czego nie można robić ze znakiem ➤

(warto je także wspomóc dodatkowym opisem co zostało wykonane nie tak), a co klientom przychodzi do głowy notorycznie ;), poczynając od przeskalowania znaku, użycia logo w innych barwach, zaniechania (to bardzo częsta sytuacja) wymogów pola ochronnego itd. W całościowych księgach identyfikacji wizualnej (CI) tematowi temu poświęca się szczególnie dużą uwagę, dokonując rozbicia tego zagadnienia na poszczególne media, czyli jak można stosować znak na stronach internetowych partnerów, na jakich tłach, w jakich miejscach serwisu (na przykład tylko stopka), jakich wielości używać itd.

Używana typografia firmowa i alternatywna (opcjonalnie) – kartę tę potraktowałem jako opcjonalną, ponieważ tematyka typografii firmowej i typografii alternatywnej to temat wykraczający poza tematykę samego znaku, jednak możemy potraktować ten temat jako wskazanie bazy, na jakim kroju pisma oparliśmy znak (zakładamy, że nie jest to „czysta” kopia liter zapisanych danym krojem pisma, ale że wykonaliśmy układ typograficzny), tym samym nie piszemy bezpośrednio o typografii firmowej, jakiej klient ma używać w swoich materiałach reklamowych (szczególnie jeśli nie my je tworzymy ;), ale wskazujemy kierunek typograficzny.

Opisane przeze mnie poszczególne karty (mimo że możemy użyć jeszcze innych, takich jaka mapa myśli, tudzież inspiracji zdjęciowej, jaka przyświecała nam przed rozpoczęciem samego procesu tworzenia logotypu), składają się w całości na twór, który śmiało możemy nazwać księgą znaku. Oczywiście jest to, porównując do rachunkowości, jedynie taki „zakładowy plan kont”, który można modyfikować dowolnie i przedstawiać jak cegiełki, uzyskując produkt w pełni odzwierciedlający

potrzeby klienta – z punktu jednak technicznego wykonanie księgi w oparciu o wyżej wymienione karty powinno zaowocować praktycznym kompendium sposobu posługiwania się znakiem firmowym.

// NIE ZAPOMNIJ O LAYOUCIE CAŁOŚCI

Pamiętajmy, że księga znaku jako twór będący produktem samym w sobie przedstawiającym naszą koncepcję użycia logo firmy powinna mieć unikatowy, w miarę możliwości, layout, także spójny z naszą koncepcją. Oznacza to że, jeśli paleta barwna logotypu zawiera się w odcieniach zieleni, nie twórzmy projektu samej księgi w kolorach brązu, bo jest to już błędem technicznym. Najlepiej jeśli layout opracowania będzie transparentny dla przekazu merytorycznego, jaki księga niesie, czyli najbezpieczniej oszczędny, z dużą ilością światła, bez dominacji poszczególnych składowych layoutu. //

O Autorze

www.eosstudio.com.pl
Mariusz Ryba,
jest założycielem firmy EOS.STUDIO. Od ponad 10 lat bierze czynny udział w projektach webowych i stoi na straży jakości projektów identyfikacyjnych wychodzących spod marki EOS.STUDIO.

reklama



„Modelowanie sportowego samochodu” to praktyczny kurs poświęcony budowaniu siatki geometrycznej exterior'u pięknego Mercedes'a-Benz SLS AMG. Tytuł umożliwia zapoznanie się z uniwersalną techniką modelowania pojazdu z wykorzystaniem polygon'ów. Wszystkie elementy modelu zostały zrealizowane na poziomie siatki, bez wykorzystywania dodatkowych tekstur. Oznacza to, że bieżnik opony, wnętrza świateł i inne detale, są obiektami czysto geometrycznymi.

Szkolenie jest zaprojektowane głównie z myślą o początkujących i pozwala zbudować swój pierwszy samochód w każdym programie 3d, dzięki przejrzystości i prostocie zaprezentowanego workflow. Cały projekt został zrealizowany w SOFTIMAGE|XSI. Każda lekcja ma swój odpowiednik w postaci pliku sceny XSI. Na płycie DVD znajduje się również model zapisany w uniwersalnym formacie .obj, który może być wykorzystany przez użytkownika w dowolnym celu.

*Zamawiając kurs „Modelowanie sportowego samochodu” możesz otrzymać gratis kurs „Modelowanie w praktyce z 3ds Max”. Wystarczy wpisać w formularzu zamówienia „gratis” (w polu „notatka klienta”) lub skontaktować się mailowo. **Uwaga:** brak informacji jest równoznaczny z rezygnacją z gratisowego kursu. Promocja trwa do wyczerpania nakładu.

Jianping He.

Zmagania z Wieżą Babel



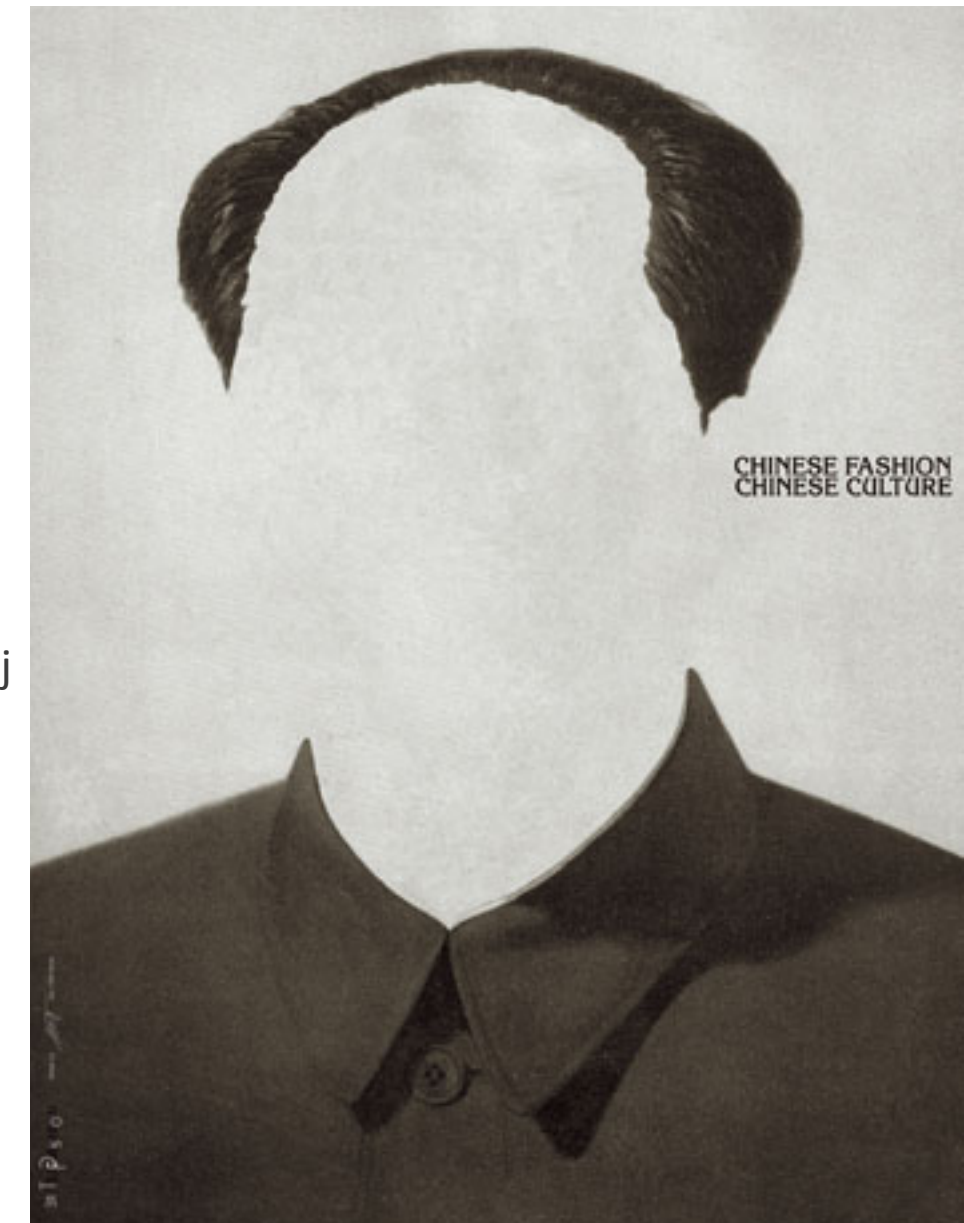
Od kiedy fizyczne odległości przestały mieć znaczenie, a dostęp do szerokopasmowego łącza umożliwia każdemu projektantowi realizację zleceń z różnych części świata, bariery komunikacyjne wydają się istnieć już tylko w naszych głowach.

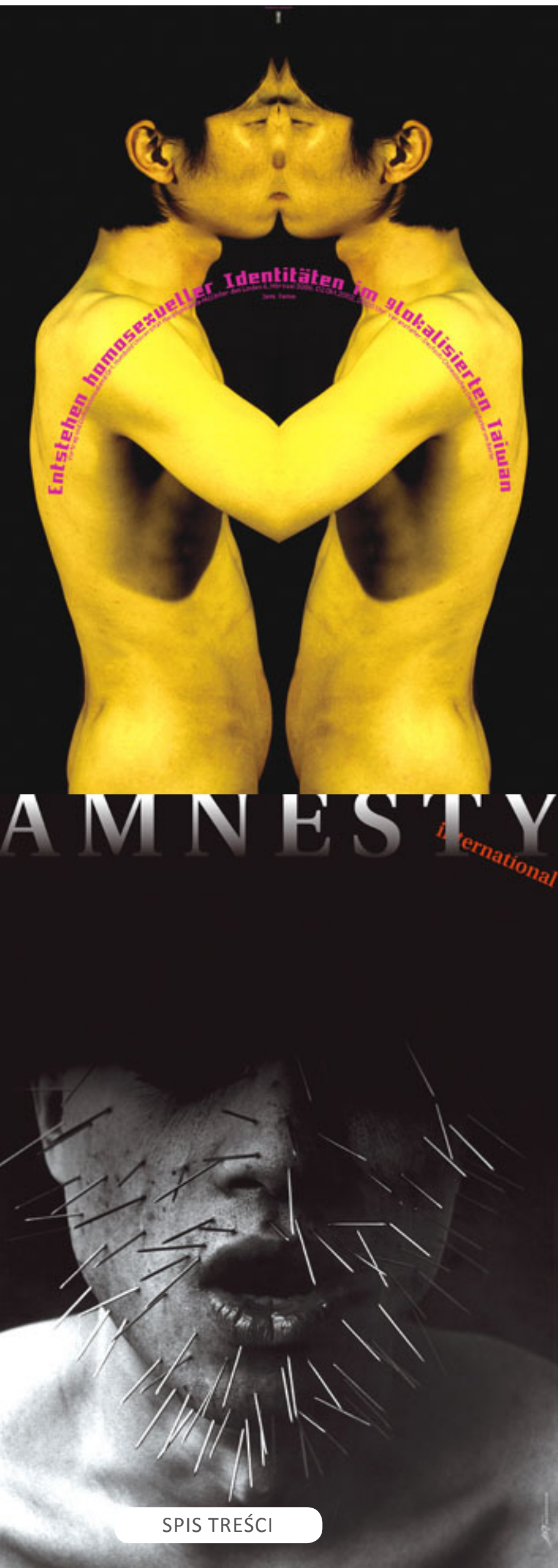
...niestety, ta ostatnia granica często okazuje się najtrudniejsza do pokonania. Dzisiaj, bardziej niż kiedykolwiek, istotną cechą designera jest umiejętność tworzenia komunikatów maksymalnie niezależnych od kontekstu kulturowego, w którym powstają. Ci, którzy tę umiejętność posiadli, swobodnie poruszają się po globalnej wiosce, budując wspólnie wizualny język przyszłości. Jianping He, chiński grafik, od piętnastu lat mieszkający w Berlinie, idealnie pasuje do tego grona; z równym powodzeniem działa na rynku azjatyckim, jak i europejskim, prowadząc własne badania nad rolą tożsamości i unifikacją obrazkowych kodów.

Jianping He urodził się w Hongkongu, w 1973 roku - trzy lata przed śmiercią Mao Zedonga, kiedy dobiegała końca słynna Rewolucja Kulturalna, a Chiny wkrótce miały zapoczątkować żmudny proces wychodzenia z długotrwałej izolacji. Młodość projektanta przypadła na czasy transformacji, upływające pod hasłami proklamującymi ocieplenie wizerunku Republiki i jej otwarcie na świat. Najwyraźniej He musiał wziąć sobie do serca postulaty partii, gdyż rozpoczęte na Chińskiej Akademii studia z zakresu projektowania graficznego oraz komunikacji wizualnej poświęcił głównie zagadnieniom związanym z cywilizacją zachodu. Po ukończeniu akademii z tytułem licencjackim, młody He doszedł do wniosku, że aby wyjść poza ramy bezpiecznego teoretyzowania, potrzeba mu bezpośredniej konfrontacji

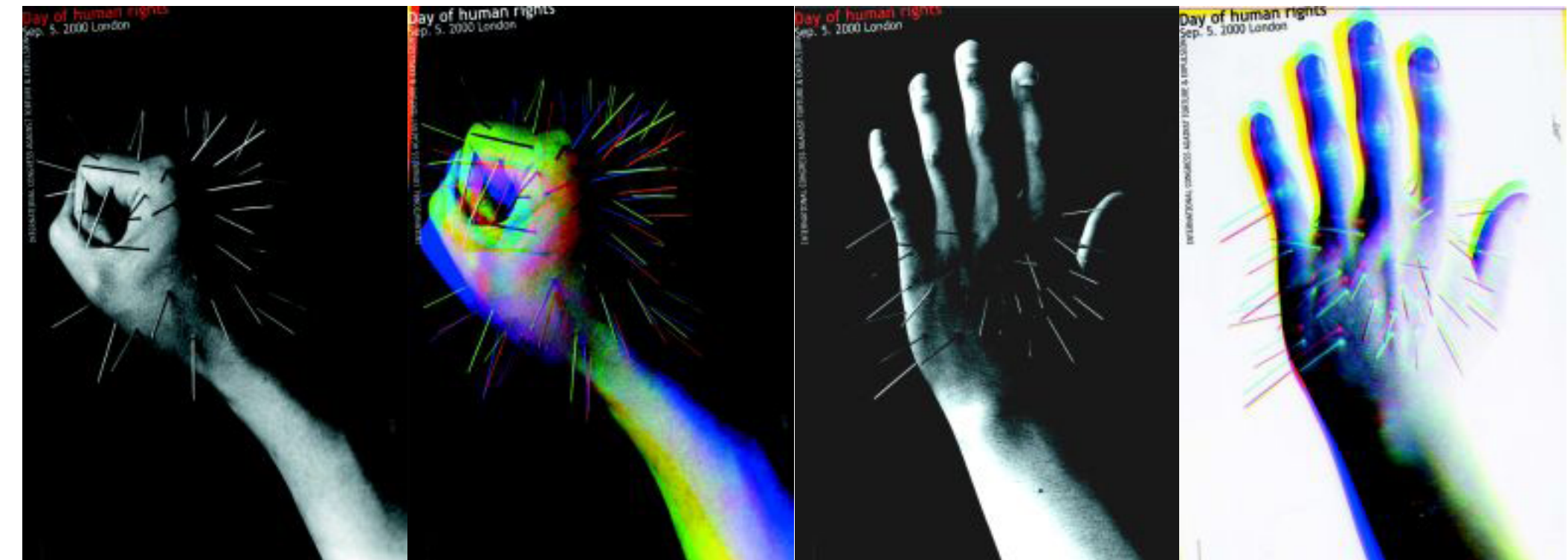
z przedmiotem własnych badań. Kolejne decyzje coraz bardziej pchały go w objęcia Europy. Kiedy w 1997 roku pojawiła się możliwość kontynuacji nauki za granicą, wybór padł na Uniwersytet Sztuki w Berlinie. Decyzja ta była w pełni zrozumiała - Berlin, który w ciągu ostatnich kilkunastu lat w godnym pozazdroszczenia tempie powraca do dawnej świetności, to obecnie jedno z najważniejszych centrów kultury i sztuki współczesnej na świecie. W tym wielonarodowościowym tygłu rozbrzmiewającym dziesiątkami dialektów, chiński projektant rozpoczął własne poszukiwania uniwersalnego języka designu.

Wszędzie gdzie w grę wchodzi transkulturowość, wypracowanie skutecznych form komunikowania sprowadza się do emisji informacji o możliwie najszerszym polu rażenia. Innymi słowy, wszelkie elementy komunikatu o zasięgu lokalnym są skazane na niezrozumienie wśród szerszego grona odbiorców, chyba że kontekst, w którym się znajdują, naprowadzi odbiorcę na właściwy trop. Jeśli uświadomimy sobie w jak zróżnicowanym kulturowo świecie żyjemy i ilu aspektów naszego życia mogą dotyczyć różnice kulturowe (religijne, światopoglądowe, obyczajowe, polityczne etc.), możemy sobie wyobrazić liczbę wyzwań stojących przed specjalistami pracującymi nad udoskonalaniem komunikacji wizualnej w makroskali. Balansując na pograniczu antropologii, socjologii i designu, Jianping He wziął na warsztat zaangażowany społecznie plakat, jako medium, które w oczywisty sposób akcentuje

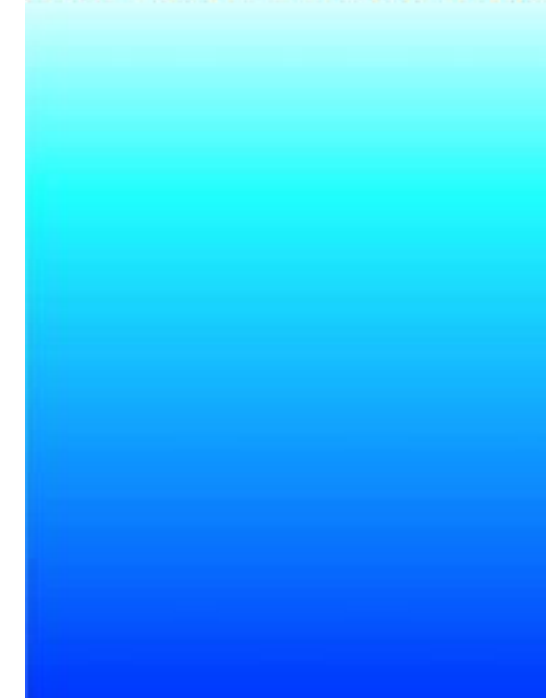




różnice i dysonanse kulturowo-społeczne. Poza tym - co okazało się równie istotne - mnogość międzynarodowych konkursów i innych wydarzeń poświęconych plakatowi, pozwoliła mu działać na tym polu bez konieczności przyjmowania typowo komercyjnych zleceń. Dziś Jianping He - plakacista może poszczycić się wieloma sukcesami: w latach 1999-2001 trzy razy z rzędu był stypendystą Fundacji Friedricha Eberta, a jego prace brały udział w wystawach najlepszych współczesnych plakatów w Hangzhou i w Berlinie. W 2001 roku projektant zdobył honorowe wyróżnienie na biennale plakatu współczesnego w Lahti (Finlandia) oraz srebrny medal biennale w Ningbo (Chiny). Jianping He jest też laureatem nagrody przyznawanej przez Art directors Club w Nowym Jorku. Wśród tych osiągnięć nie zabrakło polskiego akcentu: w 2002 roku designer zdobył srebrny medal na Międzynarodowym Biennale Plakatu w Warszawie.



Kieler Woche 17.-25.Juni 2000



Co sprawia, że Plakaty Jianpinga He zachwycają profesjonalistów zarówno na Dalekim Wschodzie, jak i w centrum Europy czy USA? Prawdopodobnie chodzi tu o wspomnianą unifikację elementów obrazu. W pracach przeznaczonych do międzynarodowego obiegu He nie bazuje na przekazywaniu informacji za pomocą tekstu. Również motywy graficzne ogranicza mocno na rzecz fotografii, która prawie zawsze stanowi główny element kompozycji jego plakatów. Według He, fotografia, w przeciwieństwie od języka piktogramów czy zapisu tekstowego, przedstawia rzeczywistość w najmniejszym stopniu zniekształconą. O ile tekstowy ekwiwalent słowa "koń" brzmi i wygląda inaczej w języku angielskim, a inaczej w mandaryńskim (podobnie rysunkowe przedstawienie konia może ulegać zmianie w różnych kulturach), na fotografii koń zostanie poprawnie rozpoznany zarówno w Arizonie, jak i na Tajwanie. Intencją projektanta jest odrzucenie wszelkich elementów sprzyjających wytworzeniu się supła komunikacyjnego i umożliwienie odbiorcy swobody interpretacji. Ta metoda ➤



multiplikacji znaczeń poprzez redukcję formy nie jest w historii plakatu niczym nowym. Już w latach 50. z powodzeniem stosował ją szwajcarski projektant Muller-Brockmann, ale też w nieco innej formie - Lex Drewiński czy Paul Rand. Efekt finalny często zaskakuje nawet wytrawnych znawców plakatu, ponieważ He realizuje swoje założenie,



nawet nie ocierając się o banał czy epatowanie tanią sensacją. Nie musi. Wyrafinowane znaczeniowo wizualne konstrukcje opierają się na solidnych fundamentach, przez co są nam świetnie znane - rozumiemy je i odczytujemy czasami wręcz intuicyjnie.

Jianping He wraca więc do korzeni, ale nie tych, z którymi chciałby identyfikować go przeciętny

Europejczyk. Dystansując się od wizerunku nieskończenie cierpliwego Azjaty, poświęconego bez reszty sztuce kaligrafii, cierpliwie kreślącego misterne znaki na zwojach pergaminu, projektant sięga głębiej - do dziedzictwa i doświadczeń wspólnych dla całej ludzkości. W świecie pełnym różnic na nowo poszukuje podobieństw, wykonując mrówczą pracę na rzecz globalizacji w najlepszym jej rozumieniu. Jednocześnie kontynuuje badania nad komunikacją wizualną z wykorzystaniem najnowocześniejszych mediów. Od 2001 roku Jianping He jest asystentem na macierzystym uniwersytecie w Berlinie, gdzie konsekwentnie zajmuje się zależnościami między dziedzictwem kulturowym a nowoczesnym projektowaniem graficznym. Trudno oprzeć się wrażeniu, że jest właściwą osobą na właściwym miejscu - w końcu, wychowany w jednej z największych metropolii świata, w najbardziej zaludnionym kraju na Ziemi, był przygotowywany do tej roli od urodzenia. //

» [Strona internetowa projektanta](#)

Miliony
kreatywnych zdjęć
od 0,47 zł

photo**g**enica

Plik 32x22 cm, 300 dpi = 13,32 zł
Zdjęcie # 9512913 © Konrad Bak / Photogenica



// ADOBE UŚMIERCA FLASH'A

W sieci zawrzało. Adobe ogłosiło dyskontynuację rozwoju Flasha na urządzenia mobilne. Flash Player 11.1 jest ostatnią wersją przeglądarkową wtyczki dla telefonów, palmtopów, smartfonów i innych. Momentalnie zagotował się Twitter, blogi i serwisy branżowe, a ja obserwując tą dyskusję w sieci, miałem nieodparte wrażenie, że jestem świadkiem zabawy w głuchy telefon. Sporo szumu wynika z niedoinformowania i błędnej interpretacji informacji. Pozwolę sobie w związku z tym na początku zdementować kilka powszechnych plotek.

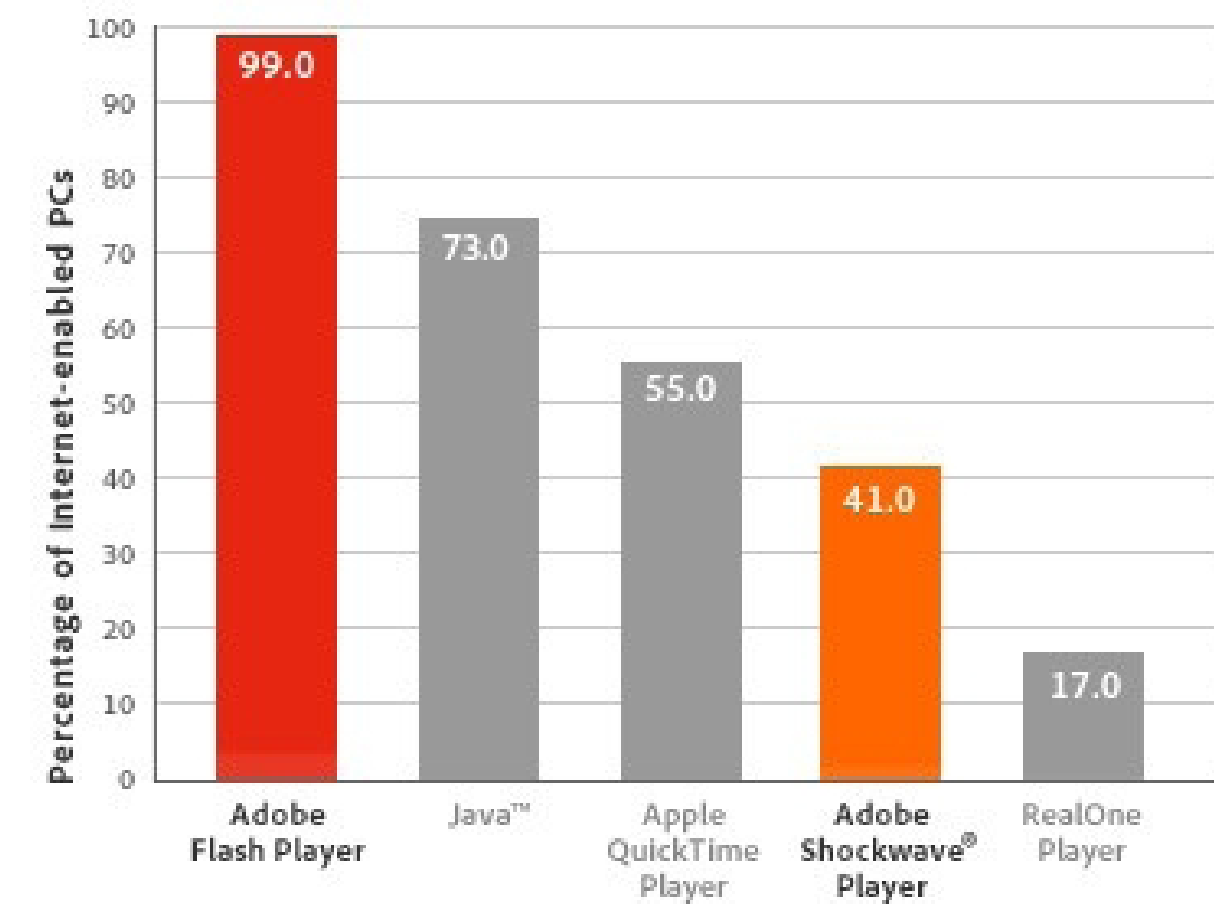
Po pierwsze, Flash nie znika z urządzeń mobilnych. Adobe koncentruje się na tworzeniu natywnych aplikacji z wykorzystaniem technologii AIR. Nie znika też wersja przeglądarkowa. Po prostu nie będzie ona dalej rozwijana, jednak wersję 11 będzie można dalej instalować w telefonach. Adobe będzie też na bieżąco usuwać z niej ewentualne błędy. Dlaczego Adobe podjęło taką decyzję? Postawa

Jak się masz, Flash?

Ian Hickson, jeden z edytorów specyfikacji HTML5, zapytany przez magazyn Tech Republic o to, kiedy standard HTML5 będzie gotowy, wskazał rok 2022 jako przewidywany termin przyjęcia rekomendacji ostatecznej wersji dokumentacji. Mógł się mylić. A może w jego słowach należy szukać innej prawdy, na przykład o terminie, w którym z sieci zniknie Flash?

Apple i fakt, że Flasha nie było w przeglądarkach na iUrządzeniach, ma tutaj ogromne znaczenie, jednak nie jest jedynym czynnikiem. Apple wygrało bitwę biznesową (o której przeczytasz poniżej), ale to nie wyłączny powód.

Rozwijanie mobilnej wersji wtyczki Flasha było bardzo trudne i angażowało duże zasoby. Różne specyfikacje urządzeń (mobilny Flash był także rozwijany np. na telewizory) i systemy operacyjne stawiały przed Adobe spore wyzwania. Z drugiej strony, przyszłość stanowią natywne aplikacje, które instalują się w telefonach, i to z ich pomocą, a nie z pomocą przeglądarek będzie w przyszłości przesyłane najwięcej treści. W mojej ocenie sama specyfika urządzeń mobilnych – mniejszy wyświetlacz, ograniczone funkcje, sprawia, że przeglądanie zawartości Flashowej w przeglądarkach ma niewielki sens w porównaniu do natywnych aplikacji. Jak widać, decyzja Adobe ma wiele podstaw, a jej wielka zaleta to możliwość przeniesienia dużych zasobów na pracę nad rozwojem narzędzi do authoringu HTML5.



Po drugie, nie oznacza to zaprzestania prac nad wiodącą dystrybucją Flash Playera, dostępnego dla komputerów stacjonarnych i laptopów. Obecnie jest to świetnie zoptymalizowane oprogramowanie, wspierające na najwyższym poziomie również rozwiązania video, a nawet 3D ([ciekawe w tym kontekście](#)) Narzędzia jak Flash Professional i Flash Builder będą nadal rozwijane. Pozostała część artykułu koncentruje się na omówieniu zagadnień związanych z tą właśnie wersją Flash Playera.

// NADCHODZI NOWE

W 2009 roku ofensywa Apple przeciwko Flash'owi, do której częściowo przyłączyło się Google, skoncentrowała się na HTML5 oraz JavaScript, jako technologiach, które w przyszłości kształtować będą Internet. W rezultacie, dzięki błyskawicznej implementacji w przeglądarkach Safari oraz Chrome, HTML5 ze specyfikacji



o niesprecyzowanej przyszłości przekształcił się w wykorzystywany i wspierany standard. Urządzenia mobilne z jabłuszkiem to kolejny powód, dla którego HTML rośnie w siłę. Co dalej? Microsoftowi też od dawna nie podoba się Flash. Miało go nie być już w 9 wersji Internet Explorera, ma go nie być również w Windows 8. Czy na pewno?

// O CO TAK NAPRAWDĘ CHODZI?

W takich sytuacjach zwykle jako odpowiedź na to pytanie sprawdza się stare porzekadło. W to, że wspomniane firmy są przekonane o tym, że Flash jest dziurawy, źle zoptymalizowany i skłonny do powodowania błędów, wierzę tak samo jak w to, że Amerykanie w Iraku są po to, aby krzewić demokratyczne standardy. Każda wojna, militarna czy technologiczna sprowadza się do jednego. Pieniądze. Odpowiednio duże jeśli weźmiemy pod uwagę Apple, Adobe czy Microsoft.

I tak, po kolei - Apple to genialna, wizjonerska firma, która sprzedaje ludziom urządzenia po to, aby sprzedawać im aplikacje. Jeśli chcą tworzyć te aplikacje, muszą kupić kolejne urządzenia i tak ekosystem się zamyka. Jest samowystarczalny i nie lubi intruzów z zewnątrz.

Flash to taki intruz. Weźmy chociażby tysiące darmowych, flashowych gier, które miałyby konkurować z aplikacjami w AppStore. Krążą plotki, że w Windows 8 nie będzie Flasha. Tyle, że Microsoft nie może o tym zdecydować. Co najwyżej może nie dopuścić do instalacji dodatków dla wbudowanej przeglądarki (a i to jest mocno dyskusyjne), ale nie może zablokować możliwości instalowania zewnętrznych aplikacji i przeglądarek od innych dostawców. Ale coś mi się wydaje, że będzie tak jak we wspomnianej sprawie IE9. Jaki interes ma w tym Microsoft?

Odpowiedź to jedno słowo - Silverlight. Średnio udana alternatywa dla Flasha od giganta z Redmond.

// STEVE NIE KORZYSTAŁ Z YOUTUBE'A

Przewagi HTML5 jako technologii przyszłości są wyraźne, ja jednak chciałbym skoncentrować się na teraźniejszości i przedstawić kilka zalet Flasha, których nie wolno ignorować. Instytut Millward Brown oszacował, że wtyczka Flasha jest zainstalowana na 99% komputerów, według innych statystyk wideo we Flashu stanowi ok. 75% wideo w sieci. [Blog Streaming Media](#) podjął się przetestowania wydajności wideo na przestrzeni platform i przeglądarek, odkrywając ciekawe prawidłowości.

Okazuje się, że jeśli chodzi o wideo Flash jest nawet o 58% bardziej wydajny niż HTML5. Ten wynik dotyczy jednak platform, gdzie Flash jest dopalany przez wspomaganie sprzętowe, czyli co do zasady wsparcie po stronie karty graficznej (GPU). Jak myślicie, na jakiej platformie wspomaganie dla Flasha jest blokowane? Oczywiście, na Mac OS. W rezultacie na moim MacBook'u Pro oraz na podobnej konfiguracji PC użycie procesora podczas uruchamiania zaawansowanych flashowych animacji różni się o ok. 40%. W mojej ocenie trudno za taki stan rzeczy obwiniać samego Flash'a. Podobnie przedstawia się wydajność na urządzeniach mobilnych. John Nack [przeprowadził testy](#) na iPhone 4 oraz Nexus One, w których Flash działał o 17 fps szybciej niż HTML Canvas. Możesz zapytać – Flash na iPhone 4? Zgadza się, a więcej przeczytasz o tym w dalszej części artykułu. Zauważyłeś również zapewne, że przywołane statystyki są najczęściej

wykonywane na zlecenie Adobe, co może podważać w pewnym stopniu ich subiektywność, jednak daje do myślenia również to, że konkurenci Adobe raczej nie kwapią się do prowadzenia takich badań.

Wydajność nie jest jednak dla mnie zaskoczeniem, kontener Ogg w HTML5 jest bardziej przestarzały niż kodek h.264 stosowany we Flash'u. Jednak to nie sama wydajność przemawia na korzyść technologii Flash. W HTML5 mamy zdecydowanie mniejszy wpływ na to, jak wygląda nasze wideo. Z pomocą Flasha możemy łatwo stworzyć własny player, w przypadku HTML5 domyślnie polegamy na przeglądarce i jak się okazuje każda przeglądarka inaczej wyświetli wideo oraz nawigację. Co więcej, na przestrzeni przeglądarek różni się nawet obszar zajmowany przez wideo z kontrolkami oraz funkcjonalności. Może to rozsypać cały układ naszej strony. Co prawda możemy ten wygląd zunifikować, ale albo jest to trudne, albo wymaga korzystania z zewnętrznych dodatków jak player Kaltura. Flash posiada również dużo więcej możliwości jak punkty kontrolne czy kanały alfa i to stanowi jego ogromną przewagę. Pomijam w tym momencie obecne wsparcie dla wideo w HTML5, bo albo jest ono częściowe, albo w ogóle go nie ma w zależności od przeglądarki.

// BURZA W SZKLANCE WODY

Zapętleni w spór o argumenty za i przeciw zwolennicy i przeciwnicy każdej z technologii nie dostrzegają niezwykle istotnego czynnika determinującego całą istotę sporu. Chodzi o błędne podejście, które bierze się często stąd, iż ludzie kojarzą Flasha tylko z natarczywymi ►





ADOBE® FLASH® PLATFORM

reklamami oraz przeładowanymi animacjami i efektami stronami WWW, które spowalniają działanie systemu. Większość argumentów przeciwko technologii Flash bierze się niestety z zupełnego niezrozumienia tego, do czego Flash nadaje się najlepiej.

Niestety, to niezrozumienie przekładało się również na autorów amatorów, którzy zachwyceni efektami, jakie łatwo można osiągnąć we Flashu, produkowali tysiące przeładowanych animacjami i zbędnymi elementami witryn. Flash niewątpliwie zachęca do takich eksperymentów, ponieważ stosunkowo szybko można się go nauczyć i zacząć tworzyć. Jednak przy braku elementarnej wiedzy na temat zasad tego, jak optymalizować aplikację i jej kod, można bardzo łatwo stworzyć pamięćożernego potwora. Co do zasady, tam gdzie coś się animuje, jest kwalifikowane jako Flash. Nic bardziej błędnego. Otóż istnieje wiele technologii, jak choćby JavaScript, dzięki której można osiągnąć podobne efekty, a jeśli kod jest źle zoptymalizowany, z podobnym skutkiem zapchać zasoby naszego komputera i nie ma znaczenia, czy korzystamy z Flash czy HTML5.

Należy jednak podkreślić, że Internet nie jest jedynym polem, na którym działają aplikacje Flash. Zastosowanie tej technologii to także

aplikacje desktopowe (Adobe AIR), czyli takie, które instalują się w naszym systemie i mogą działać również offline. Sam Flash w Internecie został przemyślany do tworzenia bogatych aplikacji RIA (działających po stronie przeglądarki), gier oraz animowanych reklam – bannerów. Do tego Flash nadaje się wręcz idealnie i nie widzę możliwości, by w najbliższym czasie został wyparty przez podobne rozwiązania HTML5. Natomiast Flash nie został zaprojektowany po to, aby przygotowywać w nim kompletne, bogate i nieoptymalizowane witryny i to właśnie niezrozumienie tego zagadnienia jest głównym problemem większości twórców. Ogromna przewaga Flasha to jego multiplatformowość, czyli fakt, że skompilowany plik .swf będzie działał na każdym urządzeniu i systemie operacyjnym, oraz w każdej przeglądarce będzie wyświetlał się tak samo. Choć Adobe uśmierca Flasha w mobilnych przeglądarkach, nie ma to żadnego związku z komputerami stacjonarnymi. Z kolei HTML5 wymaga wielu testów oraz poprawek, aby uzyskać jednolity wygląd. Pamiętaj proszę o tym, że jeśli witryna rozjeżdża się w przeglądarce, użytkownik nie będzie obwiniął przeglądarki, a autora strony.

Z informacji powyżej wynika, że problem Flasha to tak naprawdę problem projektantów, którzy nie do końca rozumieją jego przeznaczenie. Ponadto, nie można porównywać wspomnianych technologii, ale traktować je jako komplementarne, gdzie HTML5 i CSS3 powinien wkrótce mieć podstawowe zastosowanie na stronach WWW, a Flash – w aplikacjach RIA, bannerach, reklamach, grach, w multimedialnych formach edukacyjnych etc.

// ADOBE NADĄŻA ZA ZMIANAMI

Wprowadzając nowe narzędzia, Adobe pokazuje, że doskonale rozumie ideę współistnienia tych technologii i nie zamyka się na HTML – wręcz przeciwnie, odkrywa w nim nowy rynek i [tworzy aplikacje](#) takie jak Edge czy Muse, które pozwalają na łatwy autoring HTML5 i CSS3, czy Wallaby, które pozwala na konwersję Flasha na HTML5. Ponadto, w nowej wersji Flasha i Dreamweavera mamy możliwość przygotowania natywnej aplikacji na platformę iOS, czyli platformę mobilną Apple, na której działa iPhone oraz iPad. Jak to możliwe? Adobe przygotowało specjalny kompilator, który zmienia naszą aplikację na taką, która przystosowana jest do publikacji w AppStore. Nie znaczy to, że Flash jest dostępny na iOS, ale że aplikacje z Flasha możemy teraz zgłaszać do AppStore.

Dochodzimy tutaj także do ważnego zagadnienia, jakim jest autoring. Aplikacje do tworzenia zawartości Flash są tworzone i rozwijane od wielu lat. Chodzi mi o Adobe Flash Professional czy Flash Builder. ➤



Są to dojrzałe, posiadające mnóstwo funkcji programy dla profesjonalistów. HTML5 nie posiada narzędzi do authoringu, co oznacza, że cały kod musimy pisać ręcznie i póki co jest to największa wada tej technologii. Tworzenie przycisku z rolloverem w CSS3 to kilkadziesiąt linii kodu, który trzeba zapisać, podczas gdy we Flashu korzystamy z kilku narzędzi, rysując kształty i tworząc animację, bez potrzeby rozumienia kodu, który jest tworzony za nas. Projektanci, graficy nie odnajdą się w sytuacji, gdy do stworzenia gradientu potrzebne jest napisanie kodu uwzględniającego współrzędne, nasycenie każdego koloru etc. Dlatego dopóki HTML5 nie będzie miał dobrych narzędzi do authoringu, możemy zapomnieć o łatwym wykorzystaniu jego ciekawszych funkcji. Musimy jednak przygotować się na nadejście nowego, a Adobe wyraźnie rozpoczyna transfer zasobów z Flash na HTML5, co trzeba śledzić z uwagą. Bez wątpienia HTML5 to kierunek, w którym będziemy zmierzać i stopniowo będzie on wypierał Flasha na różnych polach. Polityka Adobe na tym froncie jest niezwykle ciekawa – w mojej ocenie Adobe będzie wypuszczać coraz więcej narzędzi do HTML5. Technologia ta jak dotąd nie jest kojarzona z żadną firmą, a zatem stanowi bardzo atrakcyjny kąsek. A Adobe najwięcej zarabia właśnie na narzędziach. Przy okazji, wykonuje świetne ruchy strategiczne, jak możliwość konwersji Flash na HTML (zbiecie argumentów przeciwników Flasha). Technologię Flash Adobe wykupiło razem z Macromedia, HTML5 może znaleźć się pod skrzydłami Adobe mniejszym kosztem.

// PODSUMOWANIE

- Chciałbym podsumować najważniejsze zagadnienia, które poruszyłem w artykule w kilku punktach:
- » Działające obecnie elementy HTML5 są parę lat za Flashem w niemal każdym aspekcie
 - » Flash na przestrzeni kolejnych lat na różnych polach będzie wypierany przez HTML5, w dość odległej przyszłości można przewidzieć istnienie narzędzi do authoringu równie dobrych jak Flash Pro, a także pełne wsparcie przeglądarek dla HTML5 i CSS3. Wówczas można będzie mówić o wyparciu Flasha przez HTML5, jednak do tego momentu najlepsi projektanci będą wykorzystywać obie technologie komplementarnie, znając ich mocne i słabe strony.
 - » Ogromna przewaga HTML5 w kontekście ostatnich wiadomości to wsparcie na urządzeniach mobilnych (w przeglądarkach) na poziomie podobnym jak Flash na desktopach.
 - » W sieci istnieje mnóstwo stron, które nie powinny być przygotowane we Flashu a ich działanie wynika z niezrozumienia idei tej technologii przez autorów. Każda aplikacja źle zoptymalizowana, czy to we Flash, czy w JavaScript lub Silverlight, będzie zużywać zasoby, baterię oraz obciążać procesor
 - » Flash i HTML5 to technologie, które powinny być traktowane komplementarnie, nie można stawiać tezy „jedno albo drugie”
 - » Walka Apple i Microsoft z Flash’em ma podstawy biznesowe, choć wyraźnie widać, że często argumenty są nieracjonalne, a sami konkurenci wzajemnie wykorzystują swoje rozwiązania. Weźmy na przykład Google, które w Google Maps korzysta z Flash’a.

- » HTML5 jest przyszłością sieci i należy przygotować się na nowy standard, jednak oprócz implementacji standardu konieczne jest rozwinięcie zaawansowanych narzędzi do authoringu HTML5 i CSS3
- » W artykule traktowałem w zasadzie jako całość HTML5 i CSS3, ponieważ jeśli chodzi o efekty jak animacje, to właśnie CSS3 może konkurować z Flashem, HTML5 jest rozpatrywany w kontekście sieciowych aplikacji, geolokalizacji, wideo etc.
- » Flash jest na ten moment szybszy od HTML5, dopracowany, stabilny i ma zdecydowanie większe wsparcie na przestrzeni przeglądarek (wyłączając przeglądarki urządzeń mobilnych).
- » Flash jest technologią, która nie jest uzależniona od konkretnej przeglądarki i wszędzie wyświetla się tak samo, podczas gdy HTML5 należy testować na różnych platformach i przeglądarkach
- » Przyszłość technologii Flash to aplikacje na urządzenia mobilne (AIR) oraz webowe bogate aplikacje i reklamy a także wieloplatformowe rozwiązania korporacyjne oraz aplikacje desktopowe (AIR). //

O Autorze

www.eduweb.pl

Grzegorz Róg,
prowadzi szkolenia z zakresu projektowania stron WWW oraz obsługi oprogramowania Adobe. Jest właścicielem firmy Insigo, autorem licznych publikacji, oraz redaktorem serwisów branżowych. Grzegorz jest właścicielem serwisu eduweb.pl, gdzie możecie znaleźć opracowane przez niego kursy dotyczące projektowania stron WWW oraz technik webowych.



KURSY VIDEO OD EKSPERTÓW ADOBE. TERAZ W PROMOCJI – 30%
PHOTOSHOP, FLASH, ILLUSTRATOR, DREAMWEAVER, AFTER EFFECTS, PREMIERE, HTML, CSS, PHP, JS

www.eduweb.pl

Sprawdź darmowe materiały na eduweb.pl! >>

WYPRZEDAŻ! -30% WYPRZEDAŻ! -30% WYPRZEDAŻ! -30% WYPRZEDAŻ! -30%

Design sklepów internetowych - okiem klienta i twórcy

Trudno jest mi wyobrazić sobie czasy przed internetem, choć przecież całe lata dziewięćdziesiąte spędziłem bez stałego łącza. Sprawy takie jak zbieranie materiałów do wypracowań, szukanie ciekawych miejscówek w moim mieście, czytanie ciekawych gazet, bukowanie biletów na wyjazdy i umawianie się ze znajomymi - to wszystko załatwiałem z konieczności przez telefon i osobiście. Nie wspominając o zakupach, które zawsze wiązały się z wyjściem z domu. Obecnie to wszystko załatwiam przez internet.

W internecie robię zakupy. Właściwie już wszystko poza artykułami spożywczymi kupuję w sieci. Jestem świeżo upieczonym ojcem, więc przez sieć kupiłem wózek, łóżeczko i zabawki. W sieci dokupuję wkłady do nosa fridy, zamawiam meble, opony do samochodu i klepię przeglądy. To wszystko przy pomocy sklepów internetowych. Niestety większość z nich mnie irytowała na jakimś etapie. Miałem ochotę pisać maile do właścicieli z propozycją usprawnień, ale orientowałem się potem na czas, że to będzie odebrane jak autopromocja, a ja i tak jestem zbyt zajęty na co dzień, nawet gdyby to odniosło skutek.

Mam takie zboczenie zawodowe, że zawsze, kiedy trafię na fajną stronę i nieważne, czy to jest sklep, portal informacyjny czy firma komercyjna, to od razu oceniam design i zaglądam w źródło (polecam do tego przeglądarkę Chrome z domyślnym inspektorem kodu), żeby obejrzeć kod. Tak już mam. Od kilku lat mam dodatkowe zboczenie - ponieważ sam projektuję i składam sklepy internetowe, siłą rzeczy jako klient oceniam też sklepy, z których korzystam. Głównie są to sklepy polskie, ale zdarzają się również zagraniczne. Najpierw oglądam projekt, potem działanie i przyjazność, a na koniec poziom obsługi i coś, co nazywam responsywnością, czyli to, czy sklep jest w stanie

mnie jako klienta bezboleśnie poprowadzić za rękę przez proces zakupu do momentu otrzymania maila potwierdzającego zamówienie. Szczególnie z tym jest różnie, ale po kolei...

Na początek pokażę kilka przykładów sklepów, które mi się podobają. Będę je oceniać jako projektant i jako klient, jeśli miałem okazję coś tam kupić. Siłą rzeczy nie będę oceniał serwisów takich jak Ebay czy Allegro. Na ich temat napisano już jak sądzę tomy, serwisy te prowadzą (mam nadzieję) regularne badania użyteczności swoich layoutów. Skupmy się raczej na sklepach tworzonych w mniejszej skali, handlujących konkretnymi dobrami i posiadających mniej portalowy charakter.

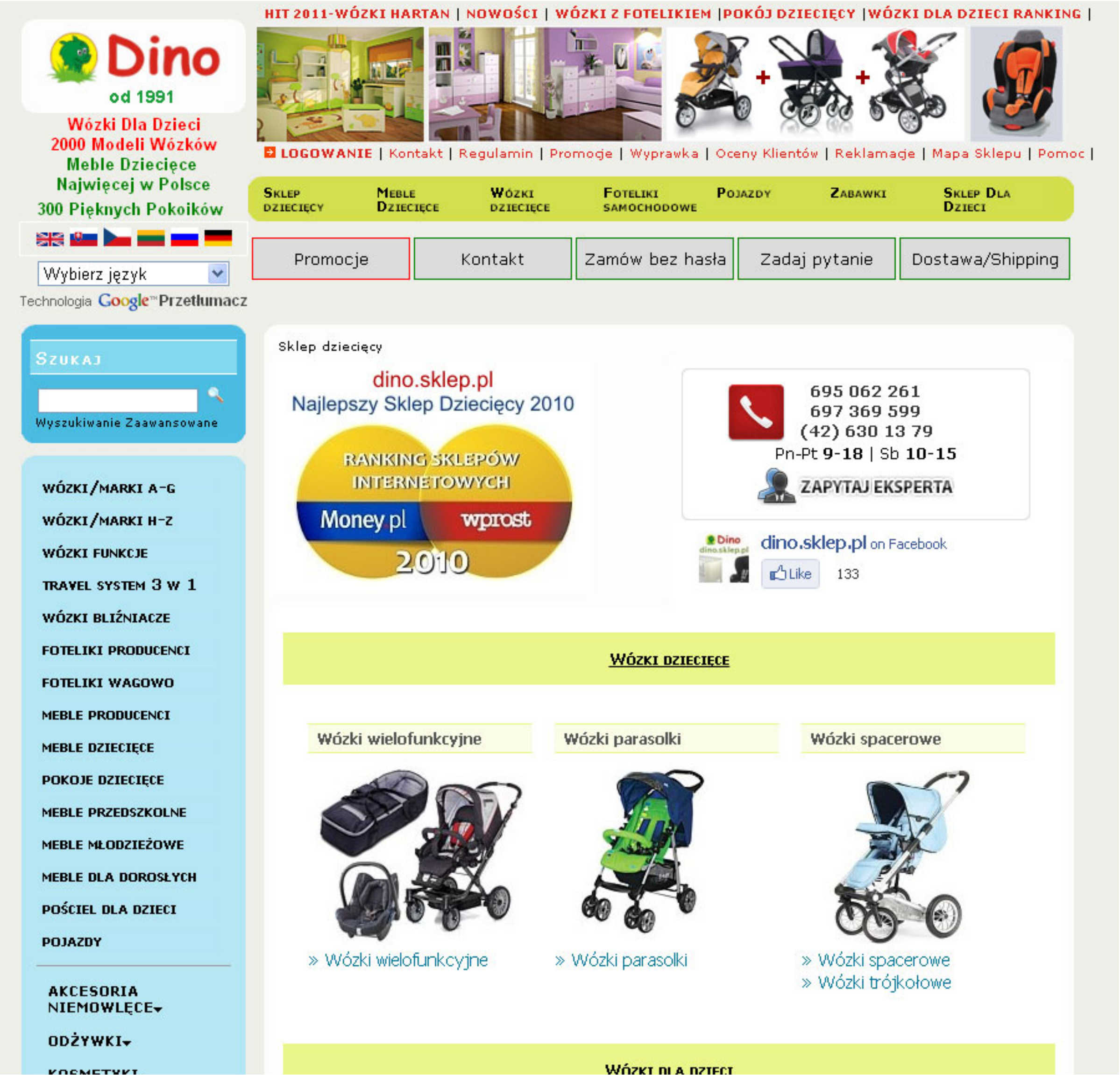
// KILKA DOBRYCH (I NIE TYLKO) PRZYKŁADÓW

Ponieważ lubię sklepy, które nie utrudniają klientom dostępu do swoich artykułów, dlatego podam tu kilka przykładów, które spełniają ten warunek. To moim zdaniem jeden z najważniejszych elementów w projektowaniu sklepu. Nie przekombinowywać z designem, żeby na końcu sklep łatwo pozwalał obejrzeć i ocenić produkt. Design ma wspomagać ekspozycję produktu, a nie go zasłaniać, tak żeby klient

nie pytał "co oni właściwie sprzedają?". Wiele sklepów popełnia ten błąd, szczególnie kiedy oglądamy tzw. szołkejsy (showcase) w zagranicznych galeriach, takich jak Smashing Magazine. Nie zrozumcie mnie źle, są tam również przykłady najlepszego designu sieciowego (o czym za chwilę), ale design nie może utrudniać zakupów.

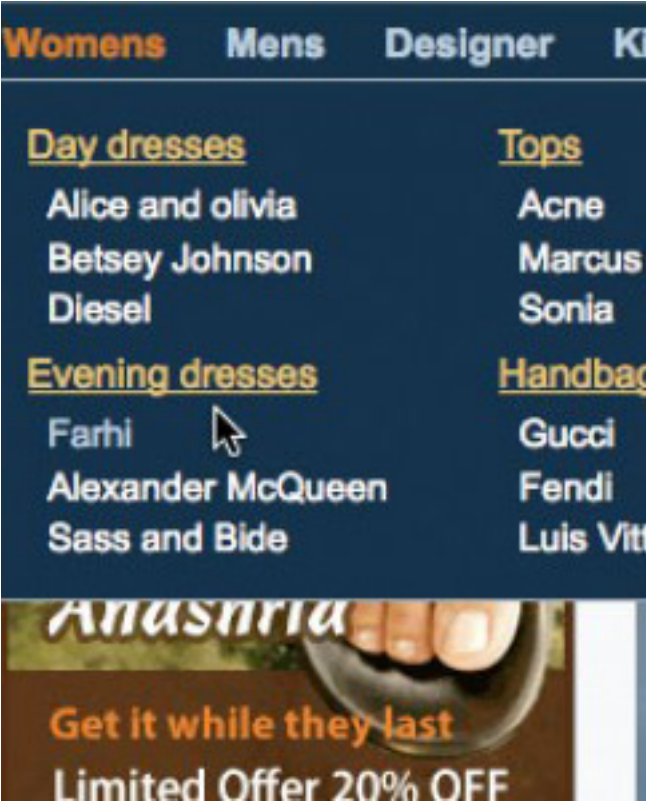
Dlatego lubię sklepy takie jak Empik czy Piotr i Paweł. PiP cenię za layout, ponieważ łączy tradycyjny layout sklepowy z soczystymi kolorami i w nowoczesnej odsłonie. Ma wszystko w zasięgu ręki, dostęp do katalogu produktów, rejestrację użytkownika, informacje o dostawie i cenach. Sortowanie produktów i kategorie są pod ręką, w łatwy sposób kompletuje się zakupy i rusza do kasy. To wszystko jest oprawione w jasne i ładne kolory, subtelne oddzielenia i linie, okrągłe narożniki i gradienty. Empik nie jest może tak ładny, ale w jasny i przejrzysty sposób prezentuje produkty i dzieli je na działy. Pokazuje, co jest na topie, co się dobrze sprzedaje, na dziale multimediiów ma trailery, na dziale książek pozwala wpisywać recenzje i dyskutować na forum. Porządny layout ma też sklep Bon Prix, stosuje układ, który ja osobiście też preferuję w moich projektach, tzn. menu, pod nim szeroki na cały układ slider z ofertami, a pod nim poszczególne linki i odsyłacze.

Dobry i ładny layout ma też sklep Jeans.pl. Bardzo wyraziste menu i sekcje, w miejscu, gdzie od razu ląduje wzrok internauty, jest wyszukiwarka produktów, duże okno z ofertami i wszystko mieszczące się powyżej linii cięcia przeglądarki (fold line). ➤



Rysunek 1. Przykład odtwórczego layoutu z przypadkowymi elementami.

Layouty są rodem z lat dziewięćdziesiątych, informacja o wyróżnieniu sklepu zajmuje centralne miejsce kosztem produktów i ofert, kolory są źle skomponowane. Menu rozwijane w main menu Dino mają kilkanaście pozycji, czyli są za długie. Powinni zastosować tutaj splash menu.



Koszyk i rejestracja nie są wyróżnione, całość sprawia wrażenie chaosu, w którym trochę się gubię. To wszystko sprawia wrażenie, jakby nie było osoby odpowiedzialnej za design i layout, a z czasem po prostu są dodawane kolejne elementy i guziki, które w danym momencie wydają się istotne.

Niestety dużo sklepów ma jeszcze layouty odziedziczone po czasach Os Commerce. To jeden z najpopularniejszych silników sklepowych na rynku, oparty o model open source. Silniki opiszę za chwilę, tutaj chciałbym wspomnieć o tym, że zbyt wiele sklepów stosuje taki układ layoutu, który być może nawet i jest sprawdzony (o czym świadczy popularność jednego z takich sklepów z zabawkami dla dzieci), ale jest piekielnie nudny i właściwie brzydki. Ponadto panuje przekonanie, że im więcej zmieścimy na stronie głównej, tym lepiej i zamiast głowić się, co jest najważniejsze, pakują wszystko na stronę startową. Polecam przejrzanie sklepów z akcesoriami dziecięcymi, na przykład Dino (Rys. 1).

CO SKŁADA SIĘ NA DOBRY DESIGN

Myślę, że przy tworzeniu layoutu sklepu musimy sobie odpowiedzieć na kilka pytań. Po pierwsze, dla kogo robimy sklep. Każda branża ma swoje layoutowe standardy. Inaczej powinien wyglądać sklep dziecięcy, inaczej z kosmetykami, a inaczej z poduszkami. Każdy sektor rynku rządzi się swoimi prawami i swoją estetyką, czego dobitnym przykładem są sklepy z modą. Wśród takich sklepów często też jest zbyt wiele przekombinowanych layoutów, ale ogólnie są to sklepy bazujące na świetnych zdjęciach, dużych planszach ofertowych i layoutach (Rys. 2, patrz następna strona), w których twórcy nie przejmują się ograniczeniami miejsca w przeglądarkach.

Po drugie, jak duży jest asortyment i w jaki sposób ułatwić klientom wyszukiwanie produktów. To bardzo ważne. W jednym wypadku wystarczy pojedyncze pole wyszukiwania, w innym trzeba będzie posłużyć się nawigacją warstwową (layered navigation) i zaawansowaną ➤

wyszukiwarką. Tutaj też ważne jest, by menu główne sklepu w jasny sposób sugerowało, co gdzie w sklepie jest, tak aby łatwo można się zorientować w strukturze strony.

Po trzecie, strona kategorii z listingiem produktów powinna być pomyślana tak, aby łatwo prezentować kilka do kilkunastu produktów. Trzeba tu zdecydować, jak zaprezentować zdjęcia produktów, co oprócz zdjęć i ceny warto tu jeszcze wspomnieć. W tym zawiera się także skonstruowanie sortera produktów, żeby pozwalał w przystępny sposób pokazywać je wg ceny lub atrybutów przynależnych do tej klasy produktów (książki sortujemy wg tematyki, wina wg wieku i kraju produkcji, poduszki wg ceny, wielkości etc.)

Na stronie produktu bardzo istotne jest, aby było dostępne duże zdjęcie do oceny, kilka dodatkowych z innej strony, w przypadku ciuchów przydają się na przykład takie narzędzia jak zoom czy zdjęcia prezentujące ciuch na modelu. Nazwa produktu, jego opis i producent plus cena to dzisiaj nie wystarczy. Produkt powinien mieć miejsce na recenzje, możliwość podzielenia się linkiem z przyjaciółmi w serwisach społecznościowych. Ostatnio często produkty mają buttony do lajkowania na FB.

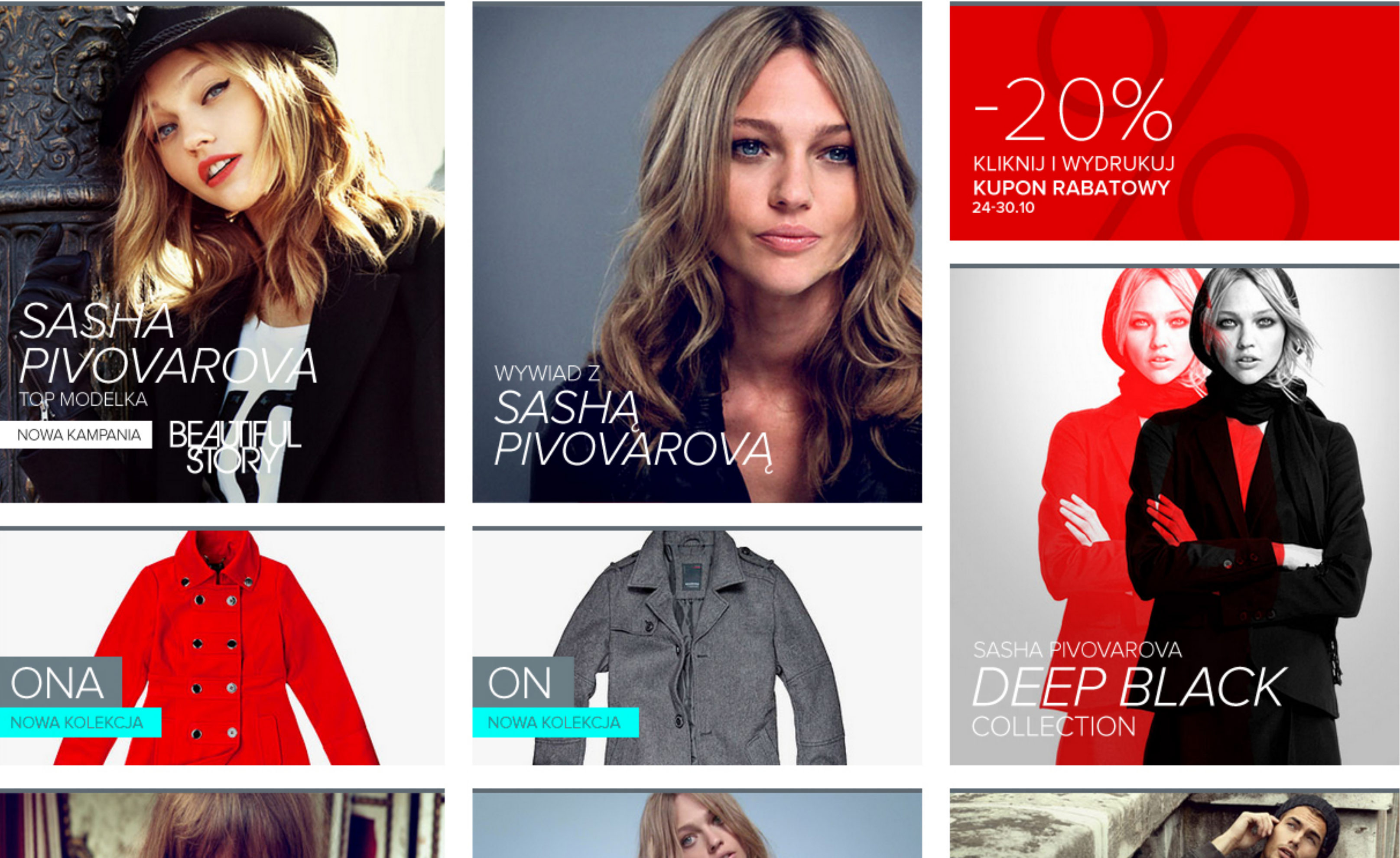
Poza tymi sprawami trzeba zadbać, żeby ceny i warunki dostawy były łatwo dostępne. To konieczne, tak samo jak informacje o zwrotach i refundowaniu zakupów, zarządzaniu kontem użytkownika i śledzeniu przesyłek.

Niestety często w agencjach i studiach designerzy sklepów internetowych projektują je jak inne strony internetowe, tzn dbają, żeby było ładnie, ale zapominają o punktach, o których wspomniałem powyżej. Stąd często potknięcia na dalszym etapie prac, kiedy developer

RESERVED

HOME BEAUTIFUL STORY ONA ON KIDS SKLEPY

STREFA KLIENTA BLOG FACEBOOK NEWSLETTER LANGUAGE: PL



Rysunek 2. Fashion design

orientuje się, że designer w ogóle nie przewidział miejsca na koszyk lub na konto klienta. Jeśli sklep projektuje więcej niż jedna osoba, konieczne jest, by designer przejrzał najlepsze przykłady z danej branży klienta i pamiętał o niezbędnych elementach “sklepowych” na stronach.

// SILNIKI SKLEPOWE

Buduję sklepy internetowe już od kilku lat i próbowałem rozwiązań zarówno open source, jak i komercyjnych. Wśród open sourcowych miałem styczność z OS Commerce, Virtua Mart, Uber Cartem drupalowym i Magento. Wśród rozwiązań komercyjnych spotkacie zarówno takie sprzedawane do samodzielnej instalacji na serwerze, jak i hostowane. Miałem doświadczenie z Click Cart Pro 6 i wśród hostowanych z Click and Build i Magento Go.

Od razu na starcie odradzam wam hostowane systemy typu wash&go, które obiecują sklepy w 5 minut. To są niestety rozwiązania adresowane do naszych klientów, wmawiające im, że nie potrzebują developerów i wszystko sami będą w stanie poustawiać. Przykładem jest właśnie Click & Build. Jeden z moich klientów miał sklep w tym systemie, ostatnio przestawił się na sklep na Magento, który mu zaprojektowałem, i jest bardzo zadowolony, bo odkrywa swobodę i wielkie możliwości. Z reguły takie systemy hostowane są bardzo ograniczone i zamknięte, mają znikomą bazę rozszerzeń i możliwości zmiany layoutu, oferują kilka predefiniowanych rozwiązań, a za każde indywidualne trzeba słono zapłacić zatrudnionym przez producenta developerom. Szczerze odradzam.

Podobnie ma się sprawa z komercyjnymi systemami. Kilka lat temu postawiłem klientowi sklep na Click Cart Pro 6. Pomijam fakt, że system właściwie odrzuca możliwość pracy z nietechnicznym właścicielem sklepu, bo ma tak złożony i skomplikowany backend, że sam się w nim gubiłem. Ma niestety niewielką bazę rozszerzeń i jest kompletnie skostniały. Producenci chwalą się w upgrejdach nowościami, które są już dawno standardem w open source. Współpraca z tym systemem była koszmarem, wstawienie najprostszej strony informacyjnej wymagało nie lada gimnastyki i było totalnie nieintuicyjne.

I tu docieramy do open source. Dla mnie niekwestionowanym zwycięzcą jest Magento, którego od dwóch lat używam do projektów moich klientów. Można go zainstalować samodzielnie na serwerze i za darmo. Ma wręcz niesamowitą gamę funkcji na starcie, skalowalność interfejsu do potrzeb użytkownika końcowego pozwala na stworzenie konta dla nietechnicznego zarządcy sklepu, ma ogromną bazę wtyczek i bardzo mądrze skonstruowany silnik layoutowy. Na jedyny minus muszę zaliczyć to, że jest trudny do nauczenia dla początkujących (później to wynagradza).

// CO WIĘC POLECAM

Jeśli macie nowego klienta, który jest zainteresowany budową sklepu internetowego, wybadajcie dokładnie, jakie są jego oczekiwania. Niech określi, co i jak chce w sklepie sprzedawać, z jakim bankiem ma podpisaną umowę i konto (wybór bramki płatnościowej), czy ma przygotowane zdjęcia i opisy produktów, czy ma ulubione strony internetowe i czy wie, jak sklep ma wyglądać. Ja w następnym etapie

przeglądam, jak wyglądają sklepy i strony internetowe w branży klienta, następnie wymyślam własny layout i własne rozwiązania, ale trzymając się założeń estetycznych branży i punktów dotyczących elementów strony, o których pisałem wcześniej. Zwracam uwagę, żeby do bestsellerów i produktów polecanych mógł dotrzeć w dwa, trzy kliki, żeby oferty były w centralnym punkcie i żeby był łatwy dostęp do sekcji sklepu. Zdjęcia produktów muszą być przyzwoitej jakości, powinien być dostępny zoom zdjęć i elementy wspomniane wcześniej w artykule. Opisałem tylko powierzchownie podstawowe założenia, bo tak naprawdę wszystko zależy od designera, od jego wyobraźni i możliwości technicznych. Dlatego polecam Magento - ten system nie będzie was ograniczał.

Jeśli chcecie zobaczyć, jakie obecnie są najlepsze trendy i layouty sklepowe, polecam w tym celu zagłębienie do [Smashing Magazine](#) i przejrzanie artykułów showcase pod hasłem ‘ecommerce design’. Są tam najlepsze przykłady desingu sklepowego. //

O Autorze

www.drawart.com



Jan Filipowiak, *szczeciński webdesigner, grafik i ilustrator. Właściciel studia graficznego Drawart.com i tygodnika rysunkowego Satyryk.pl. Współpracował z tytułami prasowymi i internetowymi. Na stałe współpracuje z kilkoma firmami komercyjnymi, agencjami reklamowymi i wydawnictwami.*



Dołącz do nas !

/ Tomasz Sroka /

.....Krótka depesza z angielskim akcentem

Wyspiarze mają zupełnie inne podejście do celebracji czasu wolnego. Zdaje się, że jakby bardziej z niego korzystają. Ja miałem to szczęście, że byłem kilkakrotnie w mieście na południowym wybrzeżu, gdzie nadmorski bulwar zagęszczony jest angolami z importu oraz eksportu - prawie cały czas. Można tu spotkać Europejczyków wschodnich, zachodnich, azjatów, ludzi z dalekiego „wschodu” (czyt. ukrainców, rosyjan ;)) - jednym słowem wszystkich. Taki tam melting pot w sosie brytyjskim. W sumie niezależnie od pogody ludzie występują na bulwarze to tu, to tam. Nie dziwi więc widok rozletnionych autochtonów w japonkach, jak i ubranych w zimowe ciuchy przyjezdnych.

Nie ma przecież takiego miasta Londyn. Jest Łądek, Łądek Zdrój.

Ta Anglia to jednak jest dziwny kraj. Ludzie jakby tacy inni, trochę brzydsi. Mówią w innym języku. Samochody jeżdżą po lewej stronie jezdni. Do końca nie jestem pewny, ale ptaki chyba też po lewej stronie nieba fruują.



Anglia jest taka specyficzna

Już na lotnisku wita mnie deszczem. Potem już normalka - śmieszny akcent, lewostronny ruch, szerokie autostrady i wąskie osiedlowe uliczki – wąskie znaczą naprawdę wąskie.

Nad morzem płatny parking, a co! Nie ma mowy o parkowaniu na krzywy ryj, kamery CCVT dość gęsto rozmieszczone - nie ma rady - trzeba zapłacić za parking i czas ruszać na kamieniste wybrzeże brytyjskie. Kamyczki są ładnie obtoczone, owalne. Gdzieś widać to, co wypłuło morze - wodorosty, jakieś plastikowe śmieci i źródłanie zimna woda śmierdząca glonami.



Co jakiś czas ławeczka, na której można zmarznąć od wiatru znad morza. Nie wiem jak to jest, ale pogoda na bulwarze ludzi nie rozpieszcza. Rzadko kiedy zdarzają się dni na tyle ciepłe, że można skorzystać ze słońca i jego aury. Częściej można się zagrzać w aucie, obserwując morze, niż na angielskiej ławeczce po jej lewej stronie.

Lodowe samochody (czyt. samchody z lodami) - dość popularne na wyspach - są naprawdę dobre - polecam. Kilka osób dba o kondycję biegając, kilka jest rodzinie na kocyku, jeden świr robiący zdjęcia i dziecko jedzące sałatkę z kamieni i piasku.



Krótki wypad do Anglii na wybrzeże zakończony. Koniec depeszy. Stop. [Tomasz Sroka](#)

/ Igor Chotda /

AQUALOOPA WENT FORTH

Globalna kampania "Go forth" Levisa dotarła na jesieni do Polski. W jej ramach rozpisano konkurs na mural. Zadanie polegało na zaprojektowaniu wielkoformatowej grafiki, odzwierciedlającej hasło nowej kampanii "Go forth".

// SKĄD SIĘ WZIĄŁ MURAL NA POLNEJ

Interpretacja tematu była dowolna, ale w projekcie musiały znaleźć się świetlne race – artefakty charakterystyczne dla całej akcji promocyjnej. Zwycięski mural miał powstać w Warszawie na ścianie o wymiarach 15m wysokości na 28m szerokości, przy ul. Polnej, niedaleko stacji metro Politechnika.

Praca nad projektem zajęła mi około tygodnia. Ilustrację stworzyłem od początku w programie Illustrator.

Spośród nadesłanych prac centrala Levisa w San Francisco wybrała mój projekt.

Realizacja projektu przypadła na połowę października. Było już dość zimno. W przedsięwzięciu pomogła mi ekipa z Good Looking Studio i termos z ciepłą herbatą.

// TECHNICZNA STRONA MURALU

Malowanie trwało 3 dni. Prace rozpoczęliśmy od zagruntowania ściany. Z racji na jej wielkość posłużyliśmy się agregatem do farby. Przydały się również kije i wałki, bo podnośniki nie sięgały do najwyższych ➤

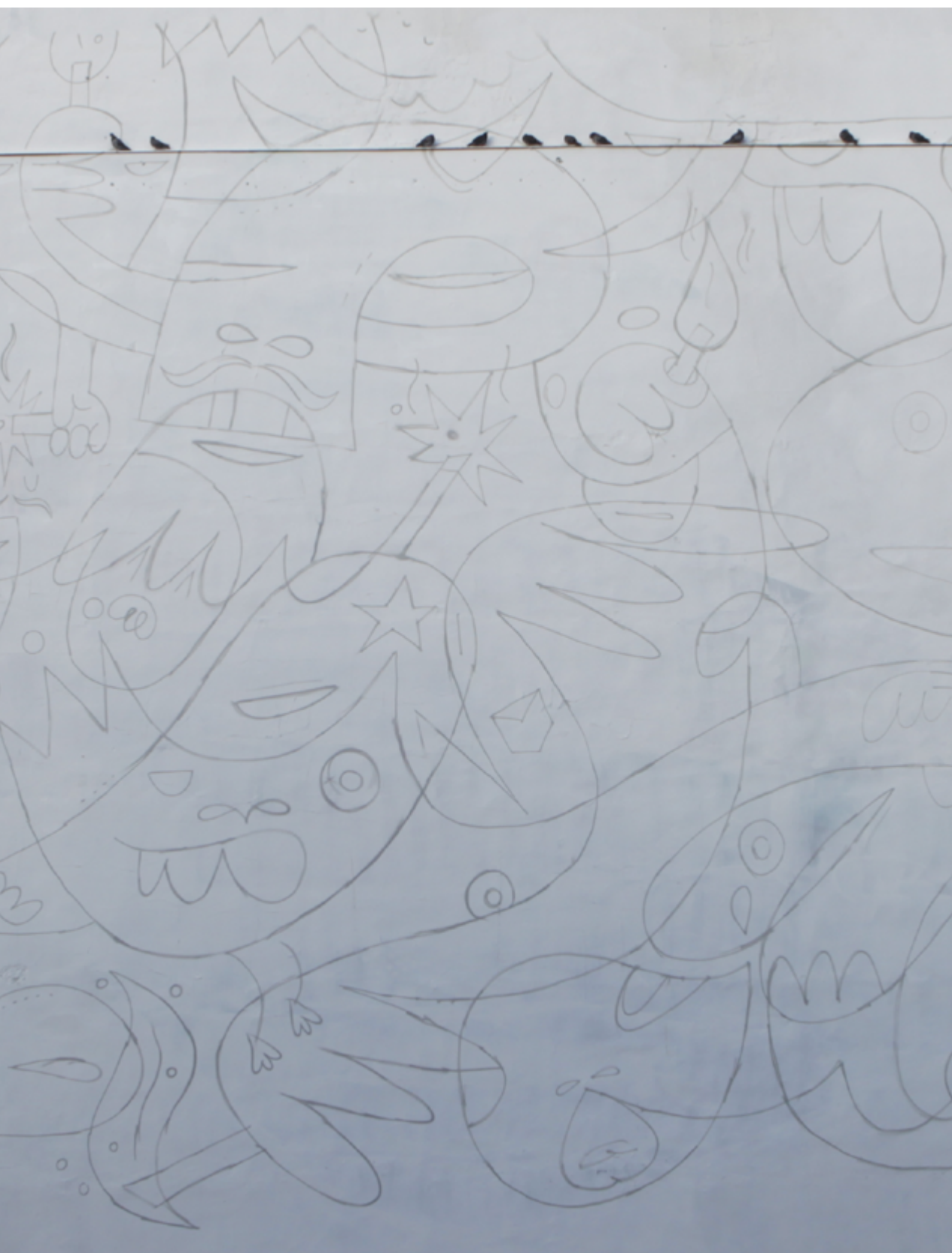


fot. Levis



60





fot. Levis

partii ściany. Następnie rozrysowaliśmy projekt – naszkicowaliśmy mniej więcej główne elementy, bez większej dbałości o szczegóły. Do pracy przy tak dużym formacie użyliśmy dwóch specjalistycznych podnośników. Praca na wysokości 15 - 20 metrów to niezapomniane przeżycie. Kołysanie się kosza podnośnika jest naprawdę odczuwalne. Nie polecam osobom z lękiem wysokości i skłonnością do choroby morskiej.

Następnego dnia rozpoczęliśmy nakładanie kolorów. Najpierw malowaliśmy powierzchnie niebieskie, fioletowe i beżowe. Kolejnego dnia żółte

pomarańcze i odpowiadające im cienie. Pod koniec drugiego dnia szkic był już pokolorowany. Ostatniego dnia zabraliśmy się za outline - czyli kontur. Jednocześnie wprowadzaliśmy poprawki i domalowaliśmy szczegóły.

Większą część pracy wykonaliśmy za pomocą wałków, pędzli i farby Duluxa. Część muralu została wykonana przy użyciu sprayów Montana 94 - zwłaszcza kontur.

Projektowanie pod mural jest specyficznym zadaniem. Należy mieć na uwadze, jak praca będzie wyglądać na dużej ścianie - czy pada na nią słońce,

czy jest w cieniu, jaką ma fakturę. W miejskim malarstwie wielkoformatowym dobrze sprawdzają się projekty o dużym kontraście i wyraźnej bryle. Próba przeniesienia na ścianę zdjęcia czy hiperrealistycznego malarstwa jest raczej karkołomna. Jest to oczywiście możliwe, ale dla uzyskania efektu, rezygnuje się z części szczegółów. Największe problemy sprawiają duże płaszczyzny z miękkimi gradientami. Oczywiście prace tego formatu ogląda się ze znacznej odległości - większość szczegółów zatem ginie.

// POZWOLENIE NA MALOWANIE

Sprawę zezwoleń na malowanie załatwił organizator konkursu. Zwykle wymagana jest pisemna zgoda wielu podmiotów - właścicieli budynku, lokalnych zarządców, spółdzielni, architekta, estety miejskiego, konserwatora zabytków itp. Biurokratyczny proces potrafi ciągnąć się wiele miesięcy. Levis przeznaczył na mural ścianę, która wynajmowana jest na powierzchnię reklamową. Wymagało to zgody władz miasta. ➤

/ Igor Chotda /

/ Aqualoopa went forth /

Mural "Go forth" to moja największa dotąd realizacja - ponad 400 m2. Ciesze się, że miałem okazję zmierzyć się z tak dużą ścianą. Przy pracy na takich powierzchniach używa się specjalistycznego sprzętu: podnośników, rusztowań itp. Każda ściana jest inna i do realizacji wymagane są inne środki.

// FILOZOFIA TWÓRCY MURALI

Moje murale - to takie wielkie kolorowanki. Często korzystam z pomocy innych osób do wypełniania kolorem kolejnych powierzchni. Najczęściej pomaga mi moja dziewczyna - "Housewife". Przy większych

realizacjach współpracuję z wieloma osobami. Przy takich okazjach człowiek często żyje z innymi. Po kilku dniach wspólnej pracy rodzi się specyficzna więź i znajomości. Trzeba sobie zaufać - "jeden za wszystkich, wszyscy za jednego".

Projekt jest dla mnie luźną sugestią, inspiracją. Przy ścianie zaczyna się dopiero proces tworzenia. Większość moich prac powstaje spontanicznie, bez projektu - po prostu staje przy murze i maluje. Nie stosuję szkiców, rysunków - po prostu tworzę. W codziennej pracy muszę konfrontować się z brifami i określonymi oczekiwaniami klientów. W mojej

twórczości chce po prostu malować, wejść w sam proces tworzenia, obcować z nim. To jak trans, taniec - brzmi to trochę szamańsko. Ma to silny związek z muzyką - w kształtach i liniach odzwierciedlam refreny, zwrotki i dynamikę. Postrzegam kompozycję plastyczną jak utwór muzyczny. Przez wiele lat byłem zawodowym muzykiem - nadal gram w kilku kapelach.

Sporo artystów street artu to absolwenci architektury - osoby oswojone z miastem, bryłą, materiałem wielkoformatowych prac. Mają inne podejście do tworzenia, często poparte wieloletnią praktyką, czują

materię ściany - wiedzą, że przysłowiowa, zwykła "czerwona kropka" bardziej zagra z danym miejscem - niż próba odtworzenia na dużej powierzchni realistycznego malarstwa. Ja z zawodu jestem animatorem - ściany i miasto traktuję jak scenografię, a moje ilustracje jak aktorów barwnej sztuki zwanej ulicą. ➤

fot. Levis



/ Igor Chotda /

Aqualoopa

Niezależny ilustrator i animator, muralista kojarzony ze światem streetartu. Absolwent Wydziału Filozofii UW i Łódzkiej Szkoły Filmowej. Autor wielkoformatowych prac tworzonych na żywo. Angażuje się w ciekawe i nieszablonowe projekty, łącząc tradycyjne media z nowymi technologiami. Z zamiłowania muzyk i vj.

Na co dzień zajmuje się Motion Designem w interaktywnej agencji K2. Prace malarskie Aqualoopy wystawiane są na aukcjach w renomowanych domach aukcyjnych: Rempex, Desa, Polswiss Art.

Autor muralu przy Metro Centrum w Warszawie - poświęconemu Marii Skłodowskiej-Curie.

Opisując swoją twórczość, Aqualoopa używa terminu "infekcja". Artysta zaraża swoją kreską kolejne ściany, płótna i powierzchnie. Obrazy i murale Aqualoopy to strumienie poplątanych ze sobą linii, przenikających i dopełniających się postaci, kształtów i myśli. Artysta poprzez swoją sztukę wyraża sprzeciw wobec alienacyjnej struktury wielkich miast. Stara się pokazać piękno relacji międzyludzkich, ich złożoność i wielowymiarowość.

Prace Aqualoopy to współczesne miejskie totemy, oniryczne mandale, w których odbiorcy znajdują wytchnienie od pośpiechu, zagonienia i zapracowania współczesnych metropolii. W kresce i liniach jego cartoonowej kaligrafii - jak w żyłach tętni życie i płynąca z niego radość. Autor porównuje swoją twórczość do meksykańskiej "fiesty" i brazylijskiego karnawału. Kolorowe murale wibrują muzyką miasta, tworząc połamane rytmy, zwrotki i refreny. Wywołują pozytywne emocje i uśmiech na twarzach odbiorców. To w pewnym sensie artystyczny "prozak" na szarość i ponurość naszych miast. //



fot. Levis

www.aqualoopa.com

www.aqualoopa.blogspot.com

Ty masz projekt do zrealizowania,
my – wiedzę, doświadczenie
i potrzebne narzędzia.

studio graficzne

Graphics & Design
Studio
g2udio

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE, SKŁAD,
PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW DO DRUKU

www.gdstudio.pl

Ekstremalni emigranci, czyli Made In Poland 6

Premiera filmu dokumentalnego krakowskiego filmowca Witalisa Szumiło Kulczyckiego i założyciela studia Ownstyle Films pt.: "Made in Poland 6" odbyła się w Centrum Sztuki Współczesnej Solvay w Krakowie. Projekcja spotkała się z wysoką frekwencją, gdzie zaproszeni goście, których przybyło ponad dwustu z chęcią zajęli miejsca w oczekiwaniu na film.



Po premierze zostały rozlosowane nagrody od firmy Benq oraz ogrom darmowych drinków od znanego krakowskiego klubu Rdza, w którym odbyło się after – party, natomiast całej imprezie towarzyszył film, który można było oglądać na naściennych ekranach w klubie.

Na popremierową imprezę uczestnicy premiery udali się specjalnie przygotowanym transportem mieszającym ponad 140 widzów filmu.

// 16 MILIONÓW OBEJRZEŃ FILMU W TVM MPK

Ciekawe jest to, że film autorstwa Witalisa Szumiło Kulczyckiego jest pierwszym w Polsce i najprawdopodobniej w Europie, który zdecydowano się w pełni wyemitować w środkach publicznego transportu. Jest to bardzo pionierski projekt zainicjowany przez TV M, gdzie na podstawie wyników Instytutu Badawczego TNS OBOP oszacowano, że po pełnym cyklu wyświetleń wszystkich odcinków (ze względu na długość, film podzielono na 12 około 4 minutowych odcinków) film zostanie obejrzany około 16 milionów razy. Jest to możliwe dzięki temu, że każdy z odcinków jest aktualnie emitowany 24 razy dziennie przez 14 dni w ponad 100 środkach publicznego transportu (wybrane tramwaje w Krakowie oraz wybrane tramwaje i autobusy w Łodzi).

// OPROGRAMOWANIE ADOBE PRODUCTION PREMIUM „TO JEST TO !”

Filmem zainteresowała się firma Adobe Polska i wsparła Witalisa Szumiło Kulczyckiego. Dzięki temu



„Made in Poland” mógł być edytowany przy użyciu profesjonalnego oprogramowania z serii Production Premium.

Przy realizacji filmu wykorzystano w szczególności oprogramowanie Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe After Effects i Soundbooth.

Witalis: Film w całości został skomponowany w Premiere Pro, w tym efekt postarzania, którego parametry dobrano indywidualnie do każdego

z obrazów, na których go zamieszczono. Niezbędnym uzupełnieniem okazał się Photoshop: przygotowanie wstawianych do filmu fotografii, przygotowanie "ramki" znajdującej się w trailerze filmu, nadającej specyficzny - przedwojenny klimat zwiastunowi (tu dziękuję przyjacielowi z Unique Vision Studio, który mi pomógł w jej odpowiednim przygotowaniu). After Effects, natomiast posłużył do nałożenia efektów np.: rozbłyski, momentami winieta dodająca ➤

delikatnie klimatu postarzania. Bardzo pomocny okazał się Soundbooth, ponieważ istniało kilka nagrań wypowiedzi bohaterów filmu, które ze względu na wysokie szумы w tle nie nadawały się do użytku. Na szczęście okazało się, że dosłownie kilkoma kliknięciami myszki można było w prosty sposób pozbyć się tych szumów, które dyskwalifikowały klip do użycia w filmie.

Przyznaje, że praca z oprogramowaniem Adobe ZNACZNIE ułatwiła mi pracę, szczególnie że wykonałem samodzielnie całą postprodukcję filmu „Made in Poland 6”. W pracy nad filmem pomógł mi też 27-calowy monitor od firmy Benq, za co bardzo dziękuję.

// O NIETYPOWYM FILMIE WITALISA SZUMIŁO-KULCZYCKIEGO

Ujęcia filmowe zostały nagrane w Szkocji, Irlandii oraz Polsce i Czechach.

Główną część zdjęć stanowią materiały zebrane podczas okresu przebywania autora filmu na studiach na Edinburgh Napier University w Szkocji.

Umożliwiło to poznanie Witalisowi Szumiło Kulczykiemu przyszłych bohaterów filmu, ale również przybliżyło prawdziwe życie polskiego emigranta w UK.

Film opowiada historie młodych polskich emigrantów, którzy wyjechali do UK w okresie tamtejszego boom'u gospodarczego (2005-2007) w poszukiwaniu pracy, dojrzałości, samodzielności, lepszego życia.

Czynnikiem łączącym bohaterów i jednocześnie wyróżniającym z około miliona polskich emigrantów, którzy w tamtym czasie wyjechali do UK był fakt ich pasji jaką jest sport ekstremalny pod nazwą free-style rolling, czyli aggressive rollerblading.

Ich umiłowany sport pozwolił im przetrwać trudne chwile na obczyźnie, a także umożliwił poznanie się bohaterów filmu, którzy się wcześniej nie znali.

Scenariusz, reżyseria i zdjęcia: Witalis Szumiło Kulczycki.

// PODZIĘKOWANIA

Witalis: *Chciałbym podziękować w szczególności Pani Klaudii Jaworskiej za dostrzeżenie mojego potencjału filmowo – edycyjnego, ale również firmom, które także mnie wspierają i we mnie wierzą: Benq Polska, Glidecam, A.F. Marcotec Warszawa, [GoPro](#), [Prolite](#).*

Zapraszam do odwiedzenia i może nawet polubienia mojej strony [OWNSTYLE](#) na Facebooku.

WITALIS SZUMIŁO KULCZYCKI
invites you for a public transport journey

PAGE PLUS x5 - recenzja programu

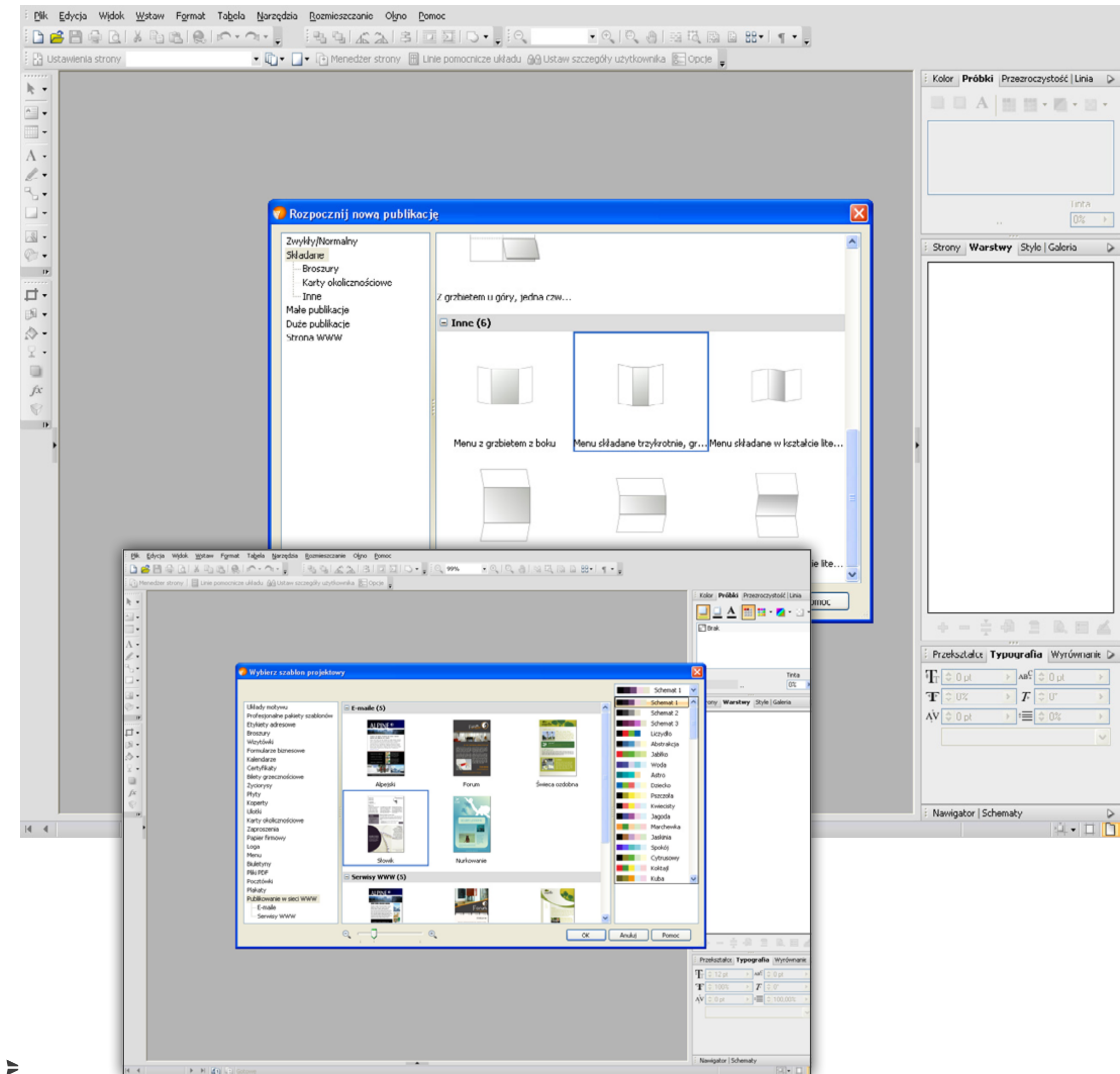
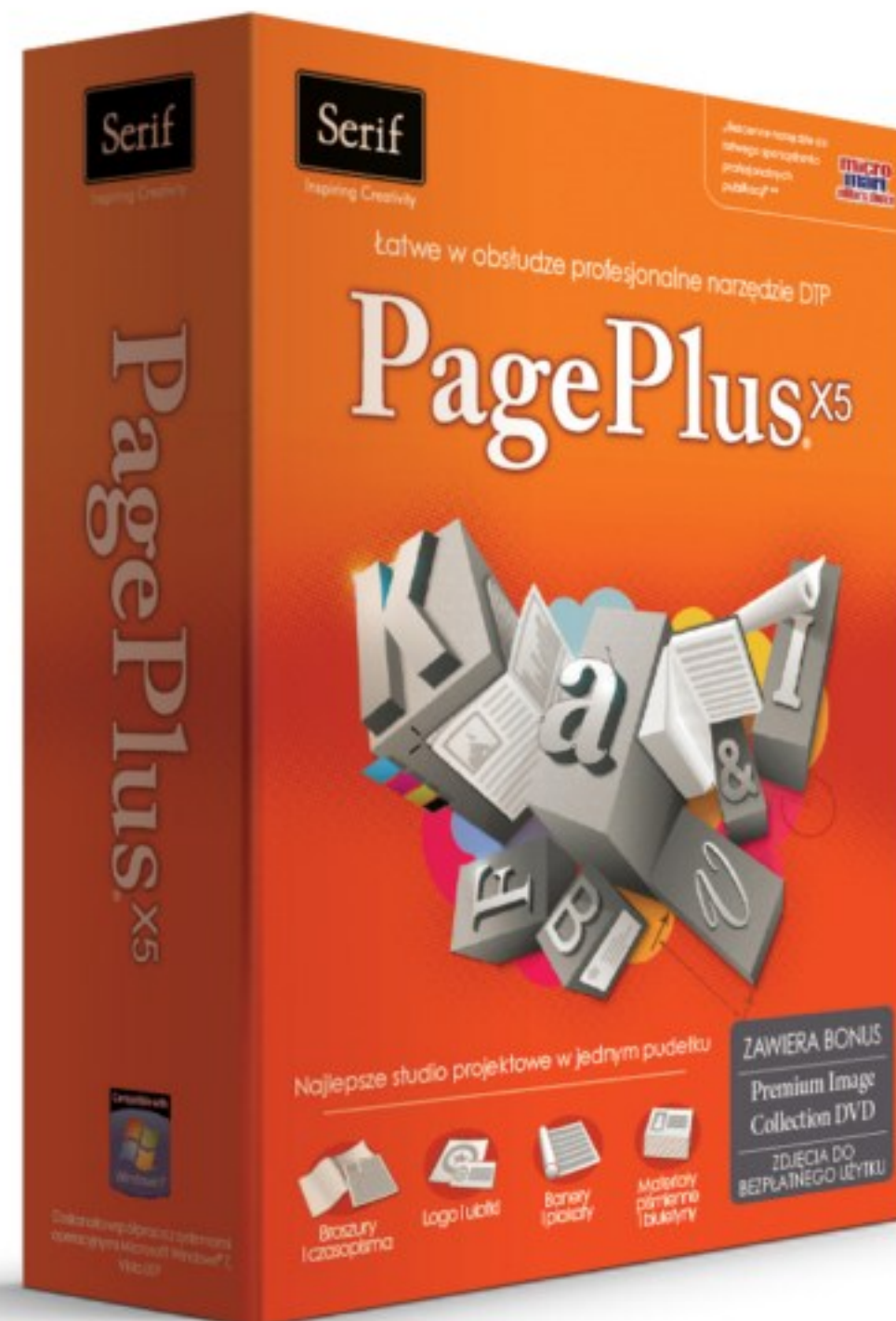
Tym razem dostałem do recenzji program do składu graficznego firmy Serif – PagePlus x5. Producent na opakowaniu zapewnił mnie, że jest to „łatwe w obsłudze profesjonalne narzędzie DTP”. Hmm... W dodatku to narzędzie kosztuje zaledwie 350zł (no tak mniej-więcej). Może to jesień, ale nie miałem zbyt dobrego przeczucia.

W czasie instalacji programu obejrzałem dokładniej owo pudełko i moje złe przeczucia zaczęły być zastępowane coraz bardziej rosnącym zaciekwaniem. Stało się tak m.in. za sprawą tabelki, która obrazowała nabywcę, jak PagePlus wypada na tle konkurencji, a wg tabelki wypada dobrze i swoimi opcjami deklasuje nawet InDesigna. No, ale to w tabelce... Program już się zainstalował, więc przyjrzałem mu się w praktyce.

Wydaje mi się, że PagePlus jest rozwiązaniem skierowanym raczej dla mniejszych firm, niekoniecznie zajmujących się grafiką. W tym kontekście interfejs przypominający (przynajmniej dla mnie) bardziej Word'a niż InDesigna wydaje się być celnym rozwiązaniem. Jest w tym dużo intuicyjności. Ma też dużo podpowiedzi, które są naprawdę pomocne i nie przeszkadzają w pracy. Od razu przekonałem się, że PagePlus został wyposażony w bogatą bazę różnorodnych szablonów. Część z Was pewnie w tym momencie prychnie z pogardą, jednak dla wielu potencjalnych użytkowników tego programu okaże się to zbawienne. Tym bardziej że szablony są dobrze wizualizowane, występują w kilku/kilkunastu rozmiarach oraz w, bez mała, kilkudziesięciu wariantach kolorystycznych. Zbawienne też może się to okazać dla odbiorców, bo ile razy zapiekły nas oczy, które nieostrożnie trafiły na ulotkę zrobioną w Wordzie z frywolnym Comics Sans? He?

Szablony są w pełni edytowalne i pozwalają na dość bezpieczne kombinowanie wewnątrz stworzonych ram. Jednak prawdziwe wyzwania zaczynają się poza szablonami, PagePlus także tutaj zaskoczył mnie bardzo pozytywnie. Możemy samemu wpisać ➤

Więcej informacji
o programie...





format dokumentu, w jakim chcemy pracować, lub skorzystać z dziesiątek rozwiązań zaproponowanych nam przez program. Mamy tu m.in. formaty płyt CD/DVD, opakowania do nich, adresówki, różne zginane ulotki, broszury, większe publikacje, bandery, plakaty, ale też np. zawieszki na drzwi. Dostępne są również formaty stron WWW, dzięki którym możemy błyskawicznie przygotować mailing zapisywany w html’u. Do PagePlusa możemy importować całe, wielostronicowe pdf’y, pliki tekstowe (np. z Word’a), które dopasowują się do rozmiaru dokumentu, na którym aktualnie pracujemy. Praca z tekstem jest dość przyjemna i stanowiła dla mnie pozytywne zaskoczenie. Możemy tworzyć różne ramki tekstowe, pisać tekst w powiązanych kolumnach, oblewać obiekty tekstem itp., itd. To wszystko w dość intuicyjny i całkiem przyjazny sposób.

Ciekawym jest fakt, że wewnątrz tego programu możemy dokonać lekkiej korekty wstawianych/osadzanych obrazów (obrazy wstawia się tak jak w Wordzie: wstaw > obraz > z pliku). Mamy możliwość rozjaśniania/przyciemniania, korekcy kontrastu. Aplikacja PhotoLab – będąca częścią PagePlusa – pozwala na dodatkową obróbkę wstawianych obrazów. Czy to pomocne? Jak ktoś ma pod ręką Photoshopa, to nie bardzo, ale jak ktoś nie ma, bo nie bardzo PS’a ogarnia, to PhotoLab będzie wystarczającym cudem. Dodatkowo możemy do obiektów dodawać cienie, przezroczystości, wzorki oraz bardzo proste 3d – jako dodatkowy bajer. Co również istotne, materiały możemy przygotować zarówno w wersjach elektronicznych, jak i w wersjach do tradycyjnego druku. Przy wypuszczaniu plików do druku też pozytyw. Mamy ładne

spady, linie cięcia, nadruki czerni itp. Wszystko bez zbędnej komplikacji.

W pudełku programu PagePlus x5 znajdziemy też bardzo atrakcyjny bonus – dvd z wysokiej jakości zdjęciami do darmowego wykorzystania. Zdjęć tych jest ponad 1200, więc naprawdę jest to nie lada gratis.

Sporo tego w PagePlusie i nie sposób opisać dokładnie wszystkich funkcji, możliwości i specyfikacji, bo program jest obszerny. Z mojej strony mogę napisać, że początkowe wątpliwości zostały szybko rozwiane. PagePlus to naprawdę świetny program, a przy jego niskiej cenie staje się jeszcze lepszy. Właśnie korelacja ceny do jakości to jeden wielki pozytyw. Trzeba jednak pamiętać, że nie jest to program skierowany do DTP’owych wyjadaczy, którzy na pewno mieliby tu sporo zastrzeżeń. Niemniej jednak nie jest to też jakiś biurowy cienias. PagePlus ma szereg zastosowań i na pewno znajdzie wielu entuzjastów, bo po prostu w tym przedziale cenowym lepszego programu nie ma. //

Zuch approved :-)

Program można nabyć w sklepie:
www.oprogramowaniekomputerowe.pl

Wacom Inkling



Pewnego pięknego dnia kurier, który jak zwykle nie był zadowolony po wspinaczce na czwarte piętro, przyniósł mi niewielką paczuszkę. W paczusce, jak na Wacomu przystało, był fajnie, skromnie i elegancko zapakowany Inkling. Cały sprzęt zmieścił się w etui – będącym jednocześnie ładowarką – wielkości ok. 17x6cm. Wewnątrz znalazłem właściwy odbiornik (7x3cm) i pióro cyfrowe (które moim zdaniem mogłoby być nieco węższe, ale to kwestia przyzwyczajenia). Dodatkowo na wyposażeniu był kabelek USB – USB mini B, oraz 4 zapasowe wkłady.

Przed użyciem musiałem Inklinga naładować przez ok. 3h, co dało mu moc na około 8h pracy. Producent podaje, że piórko pociągnie i 15h, no ale skoro odbiornik 8h, to samo piórko (bardziej długopis) i tak nic nie działo. Instalacja jest bardzo krótka i prosta. Po zainstalowaniu Inkling będzie działać na XP z SP3 i w górę oraz na MacOS X w wersji 10.4.11

Niedawno w sieci pojawiła się zapowiedź najnowszego dziecka firmy Wacom i od razu narobiła sporo szumu w branży i chyba nie tylko w branży. Sprawcą zamieszania oczywiście był INKLING. Przyznam szczerze, że sam również byłem pod wrażeniem zajawki i od razu zacząłem rozważać zakup tego sprzętu. Mój zapał podsycił fakt, że Inkling miał kosztować jedynie około 700zł, co jak na gadżet Wacoma – sami przyznacie – jest ceną umiarkowanie niską. Ucieszyłem się więc bardzo, gdy dostałem propozycję, żeby przedpremierowo przetestować to чудо.

RECENZJA WACOM INKLING

Zobacz przed zastosowaniem Inklinga

i nowszych. Do pracy na warstwach wymagany jest PS i AI od CS3 w górę oraz Sketchbook od 2011. Oczywiście zawsze można zapisać nasz szkic jako wektor lub bitmapę, ale już bez możliwości tworzenia warstw.

No dobra, rysujemy. Bierzemy sobie dowolny skrawek papieru mieszczący się w przedziale A7 – A4, podpinamy odbiornik (jak klamerkę) i jedziemy. No może nie tak od razu, bo zauważyłem, że potrzeba chwilkę odczekać ok. 20sek, zrobić kilka próbnych bazgrołków, zanim dioda na odbiorniku zasygnalizuje nam, że łapie sygnał z piórka-długopisu. Może to kwestia mojego egzemplarza? Nie wiem.

Rysuje się tak jak najzwyklejszym na świecie długopisem. Trzeba tylko uważać, żeby ręką nie zasłonić przestrzeni między piórkiem a odbiornikiem. Piórko mierzy nacisk w 1024 poziomach, co przekłada

się oczywiście na rysunek cyfrowy. Niezwykle praktycznym rozwiązaniem jest możliwość tworzenia warstw. Odbywa się to przez naciśnięcie przycisku na odbiorniku. Dzięki temu już w np. Illustratorze unikamy bałaganu. Rysując, dajmy na to głowę, możemy osobno narysować oczy, włosy, kontur czy cienie. Wszystko mamy posegregowane w oddzielnych grupach. Gdy skończy nam się miejsce na kartce, albo po prostu chcemy zacząć od nowa – odcepiamy odbiornik, zmieniamy kartkę i przyczepiamy go z powrotem. Ten zabieg również zostaje odnotowany i zaczynamy osobny szkic.

Sam rysunek już w wersji cyfrowej wygląda w sumie tak jak go narysowaliśmy na kartce. No może czasem końcówki linii są inaczej zagięte, ale to detal. Wektor charakteryzuje się bardzo dużą ilością punktów, co może utrudniać edycję, ale wystarczy użyć: Object > Path > Simplify i tu Curve Precision

na ok. 97%, a większość punktów zniknie właściwie bez wpływu na wygląd obiektu, a edycja będzie o wiele wygodniejsza. Szkice z Inklinga wyglądają naturalniej (i ostrzej) niż szkice robione w Photoshopie. Poza tym długopisem szkicuje się chyba jednak wygodniej niż w Illustratorze, a finalnie i tak otrzymujemy edytowalny wektor.

Trochę się Inklingiem pobawiłem, trochę porysowałem. Oczywiście moje rysunki nie wyszły tak ładnie jak te z Wacom'owej prezentacji. Kwestia wprawy. Choć myślę, że główną przyczyną tego stanu rzeczy jest fakt, że nie umiem rysować :-), ale jakbym poćwiczył...

Bardzo dużym plusem Inklinga jest jego mobilność. Jest malutki. Etui nie jest nam potrzebne, a odbiornik wielkości pendrive'a i długopis można choćby w kieszeni nosić. Do tego zeszyt czy skicownik (moim zadaniem OBOWIĄZKOWY element wyposażenia projektantów) i możemy tworzyć cyfrowe szkice wszędzie. Czy to jadąc do pracy (oczywiście jeśli nie jesteśmy kierowcą), czy czekając w kawiarni, barze, czy też nawet na wykładzie. Mamy pomysł – rysujemy. Później jak będzie więcej czasu – edytujemy. Dla mnie bomba. Na pewno jednak do Inklinga trzeba się trochę przyzwyczaić, wyczuć go, po prostu nauczyć się tego narzędzia.

Czy warto kupić Inklinga? Każdy musi ocenić to sam, bo jest to sprzęt, który najzwyczajniej w świecie nie każdemu się przyda. Nie jest to zwykły tablet, jest to zupełnie nowa jakość w pracy projektanta. Jestem przekonany, że jak już w końcu będzie w sprzedaży, to zyska sobie rzeszę zwolenników i dla wielu osób stanie się nieodzownym narzędziem pracy. Gdyby nie fakt, że mój egzemplarz muszę oddać, to na pewno i u mnie byłby na stałym wyposażeniu. Na szczęście już nie-długo gwiazdka :-)

Tablet KYROS 8024

Moją recenzję zacznę od stwierdzenia, że tablet Kyros 8024 to nie jest iPad. Kiedy to sobie od razu uświadomimy unikniemy myślenia typu: „a na ajpadzie to...”. Tablet internetowy Kyros 8024 należy do najtańszych na rynku, kosztuje około 700zł. 8-calowy ekran i 700zł? Wydawało mi się, że to nie może wróżyć niczego dobrego. A jednak...

Kurier przyniósł paczkę, która zawierała spore pudełko z charakterystycznym jaskrawozielonym logo systemu operacyjnego Android na boku. Z opisu na opakowaniu mogłem się dowiedzieć, że tablet ma rezystancyjny ekran dotykowy o rozdzielczości 800x600, procesor 1GHz, 512 MB DDR2 pamięci oraz 4GB wbudowanej pamięci flash (z możliwością powiększenia do 32GB) – czyli całkiem nieźle. Zainteresowało mnie złącze HDMI oraz całkiem ciekawy czas pracy: video – 4,5h, net – 6h, a jako odtwarzacz muzyki to i nawet 15h, ale przyznam szczerze, że są to dane nieco przesadzone, zwłaszcza przy włączonym WiFi. Z opisu na pudełku dowiedziałem się także, że tablet nie obsługuje AdobeFlash, jednak jak się później okazało po zainstalowaniu pliku .apk z flashem nie było żadnego problemu. Pełny obraz wygląda więc następująco - tablet po wyjęciu z pudełka nie obsługuje Flasha, jednak po wgraniu aplikacji Flash działa.

Po odpakowaniu sprzętu pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne. Tablet wykonany jest solidnie i estetycznie. Ciekawie wyglądają podświetlane



przyciski funkcyjne z prawej strony ekranu, jednak moim zdaniem są one zdecydowanie zbyt czułe. Jest to nieco irytujące, kiedy przy lekkim, przypadkowym dotknięciu włącza się przeglądarka internetowa. Jest dość ciężki, bo waży nieco ponad pół kilo. Na początku fajnie, pewnie trzyma się go w ręce, ale po pewnym czasie może to być męczące, np. gdy przegląda się net leżąc na plecach :-). W pakiecie dostajemy też kabel usb, ładowarkę, słuchawki, materiałowy futerał (bardzo pomocne) oraz rysik, którego umieszczenie w zestawie jest ukłosem w stronę osób, które do tej pory korzystały z niego przy obsłudze palmtopów i mogą przejściowo dalej korzystać z tej funkcji do czasu kiedy przyzwyczają się do obsługi tabletu palcami.

Jak już wspominałem tablet wyposażony jest w system Android 2.2. Można wyczytać u producenta, że

będzie aktualizacja do wersji 2.3, ale nie wiadomo kiedy. Fabrycznie tablet nie jest wyposażony w jakieś niesamowite aplikacje, poza tymi niezbędnymi, ale dostęp do sklepu AppsLib (taki jakby Android Market) szybko zmienia ten stan rzeczy. Android jak to Android – masę rzeczy ma za darmo.

Sensem istnienia tego tabletu jest Internet. Łączyć możemy się przez wbudowany moduł WiFi. Strony WWW przegląda się bardzo wygodnie i płynnie i można dowolnie korzystać z np. Youtubea. Wbudowane głośniki stereo to nie żadna rewelacja, ale są dość przyzwoite, mimo że ciche, za to bezproblemowo można podłączyć dowolne głośniki zewnętrzne.

Ja sam dobrze się tym tabletem bawiłem i myślę, że jako tablet niskobudżetowy jest godny polecenia.

Oczywiście ma swoje wady, ale rekompensuje je niską ceną. Jest jeszcze jeden ważny detal, który dla osób posiadających dzieci może być bardzo przekonujący. Ja sam mam dwójkę smyków, synka 4 lata i roczną córeczkę. W czasie gdy testowałem tablet przypadł nasz urlop i tablet świetnie się sprawdził w podróży. Młody oglądał sobie bajki, grał w Angry Birds i był spokojny. A kto podróżuje samochodem z małymi dziećmi wie jak ważny jest spokój :-)

Reasumując – Kyros 8024 to uczciwa propozycja w swojej półce cenowej. Nie dopatrzyłem się żadnych drastycznych wad. Dobrze umilił mi czas, i zapewnił chwilę drogiego spokoju. Szkoda, że teraz będę musiał go oddać... //



Flash i PHP. Tworzenie systemu e-commerce

Po książkę Łukasza Piecucha sięgnąłem z kilku powodów. Byłem ciekaw opisanego projektu, czyli sklep internetowy zrealizowany m.in. w technologii Flash. Zastanawiałem się, jak może wyglądać architektura takiego rozwiązania? Chciałem poznać Flash CS oraz dowiedzieć się, jak autor umotywował użycie wymienionych w tytule technologii?

Informacje dotyczące wybranych technologii są zawarte w dwóch pierwszych rozdziałach książki, więc moja ciekawość została dość szybko zaspokojona. Opisane są w nich także narzędzia niezbędne podczas pracy nad sklepem (Flash CS i Photoshop) oraz proces instalacji środowiska XAMPP. Duży plus dla autora za to, że przy tej okazji opisał podstawową konfigurację zabezpieczeń serwera oraz bazy danych.

Kolejny rozdział opisuje sposoby łączenia Flasha z innymi technologiami. Przedstawione zostały praktycznie wszystkie podstawowe metody komunikacji Flash z technologiami serwerowymi (w tym przypadku PHP), jak i z warstwą kliencką (inne instancje Flash oraz Javascript). Jako główny sposób wymiany danych w systemie między warstwą klienta, a serwerem autor wybrał zaczytywanie pliku XML z serwera, tworzonego na podstawie zapytań do bazy danych. Zdziwiło mnie trochę to, że autor nie opisał protokołu AMF, który jest obecnie najszybszym sposobem wymiany danych między plikami SWF, a serwerem.

Po przebrnięciu przez ten długi wstęp czas na projekt, stworzenie oraz instalacja systemu. Autor opisuje przy tej okazji wzorzec MVC, na podstawie którego powstał framework PHP będący podstawą całego kodu sklepu. Niestety jest on dosyć słabo przedstawiony, więc osoba, która nigdy wcześniej nie pisała żadnego frameworka, raczej nie zrozumie na podstawie tej książki, jak się je tworzy. Pozostaje więc zdobycie tych informacji gdzie indziej, tylko że wtedy nie ma sensu używać frameworka opisanego w książce - lepiej wykorzystać swój własny. Dobrze, że zostały opisane jego najważniejsze funkcje - podczas pracy podręczna „ściągą” bardzo się przydaje.

Pliki Flash w projekcie sklepu pełnią głównie role prezentacji treści. Są one tworzone w narzędziu Flash CS, którego jednak niestety na podstawie tej książki nie było dane mi się nauczyć. Autor przyjął dość oryginalny sposób tworzenia tych plików - umieszcza cały kod Actionscript w pierwszej klatce animacji, łącznie z tworzeniem wszelkich kontrolek, formatowaniem tekstu itd. Czy przy takim podejściu nie lepiej byłoby po prostu skorzystać z Flash Buildera? Jaki jest sens tworzyć projekt w narzędziu do tworzenia grafiki i animacji, a następnie wszystko pisać ręcznie? Na szczęście na dołączonej do książki płycie CD znajduje się cały kod źródłowy aplikacji. Oszczędza nam to żmudnego przepisywania wielu linijek kodu. Pytanie tylko, po co wtedy został on umieszczony w tak dużej ilości w książce, gdzie czasem zajmuje po kilka stron i często się powtarza.

Końcówka książki to opis panelu administracyjnego sklepu oraz instalacja systemu w środowisku

produkcyjnym - bardzo dobrze, że autor zawarł te informacje, na pewno będą one przydatne wielu osobom nie mającym doświadczenia we wdrażaniu systemów informatycznych. Zabrakło mi tu jednak informacji, jak połączyć gotowy sklep z zewnętrznymi systemami płatności, takimi jak chociażby PayPal lub mTransfer.

Książka została napisana już jakiś czas temu i niestety znajdziemy w niej pewne zaszłości, np.: we framerowku PHP są użyte funkcje, które obecnie są oznaczone jako deprecated (używałem PHP w wersji 5.3.4). Poza tym strona domowa autora, obecnie nie działa. Ponadto w chwili pisania tej recenzji praktycznie wszystkie potrzebne narzędzia są już wydane w nowszych wersjach. Warto tutaj wspomnieć, że aby pobrać Flash CS oraz Photoshop, należy najpierw zainstalować program Adobe Downloader, który nie będzie działał poprawnie dopóki nie zalogujemy się na nasze konto Adobe (ale przecież każdy z nas już dawno je ma, prawda?).

Jeśli chodzi o pisanie kodu, to autor przyjął dosyć specyficzny sposób programowania - wpisuje on większość liczb oraz tekstów „na sztywno”. Aby zmienić w przyszłości jakąkolwiek wartość, trzeba będzie ponownie przeglądać cały kod. Czemu autor nie zapisał tych informacji w zmiennych? Być może nie chciał zbyt komplikować kodu, ale uczenie złych praktyk programistycznych nie powinno być w ten sposób usprawiedliwiane. Poza tym istnieje pewna niekonsekwencja, jeśli chodzi o bezpieczeństwo aplikacji - przeważnie autor zwraca na nią dużą uwagę, by później w jednym z przykładów łączyć się z bazą danych - konto roota - bez hasła.



Tytuł	Flash i PHP. Tworzenie systemu e-commerce
Autor	Łukasz Piecuch
Data wydania	2010/03
Wydawnictwo	Helion
Stron	272; zawiera CD-ROM
Format	158x235
Oprawa	miękka

Podsumowując, książka jest całkiem ciekawą pozycją, głównie z tego względu, że pokazuje, jak wykorzystać technologię Flash oraz PHP podczas tworzenia sklepu internetowego oraz pokazuje zasadność ich użycia. Wiele razy słyszałem opinię, że te technologie nie nadają się do zastosowań biznesowych i zamiast nich lepiej korzystać z .NET lub Javy. Cieszę się, że autor udowadnia, że jest inaczej. Z drugiej strony doświadczony programista nie nauczy się wiele po przeczytaniu tej książki, jest ona przydatna raczej dla początkujących. Można dzięki niej dowiedzieć się jak wygląda architektura systemu informatycznego, na który składają się różne technologie (zarówno serwerowe, jak i klienckie), oraz jak poszczególne elementy tej architektury mogą komunikować się ze sobą. //

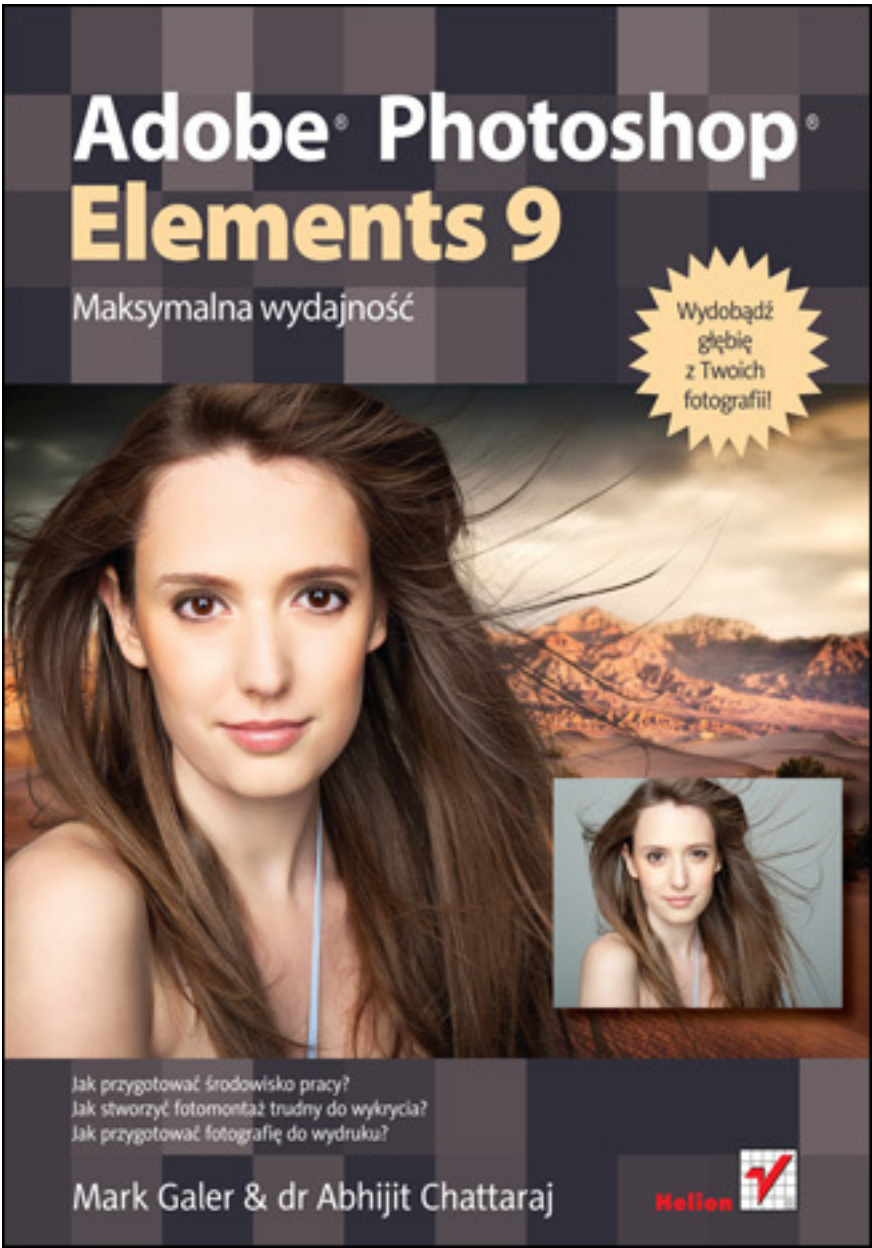
Adobe Photoshop Elements 9. Maksymalna wydajność

Moje pierwsze spotkanie z „młodszym bratem” dużego Photoshopa miało miejsce wtedy, gdy nosił on numerkę pięć. I szczerze – nie było ono zbyt udane...

... program sprawiał wrażenie ociężałego, przeładowanego zupełnie nieinteresującymi mnie funkcjami i modułami. Raziła mnie też zbytnia automatyzacja wielu narzędzi. Było trochę tak, jakby Adobe nie mogło się zdecydować, czy robi oprogramowanie dla pełnych amatorów, czy okrojoną wersję swojego sztandarowego narzędzia.

Trudno powiedzieć, że książka Marka Galera i dr Abhijit Chattaraj wywołała u mnie nagłe pragnienie uzupełnienia zestawu oprogramowania, z którego korzystam na co dzień o PS Elements. Uświadomiła mi jednak, że stał się on naprawdę rozbudowanym narzędziem dla tych, którzy nie potrzebują/ nie stać ich na standardowego Photoshopa. Zresztą w publikacji PSE jest wyraźnie pozycjonowany, jako alternatywa dla Adobe Lightroom, Apple Aperture czy innych programów zorientowanych na obróbkę formatu RAW.

Autorzy już na samym początku informują czytelnika, że książka jest tylko częścią większej całości, na którą składają się dodatkowe materiały (na przykład wideo) i wszystko to, co potrzebne mu będzie w dalszej pracy z treścią wydawnictwa. Podzielono je na trzy części: optymalizacja, ulepszanie



i fotomontaże. Prowadzą one czytelnika od podstaw pracy z „cyfrowym negatywem”, poprzez organizację przestrzeni roboczej programu, proste korekcie i retusze, po rozbudowane projekty. Zresztą każdy z rozdziałów jest osobnym projektem, który realizuje się, czytając książkę i wykonując polecenia autorów. Po takim działaniu proponują oni pobranie materiału dodatkowego z dedykowanej strony internetowej i wypróbowanie na nim nowo zdobytej wiedzy. Przy czym nie jest to zadanie o dokładnie określonym punkcie, do jakiego należy dotrzeć – to raczej zachęta do zabawy opartej na zasadzie: weź ten obrazek i zobacz co

potrafisz z nim zrobić dzięki temu, czego właśnie się nauczyłeś.

Publikacja nosi podtytuł „Maksymalna wydajność”, który był dla mnie wielką niewiadomą – bo w sumie co miałoby to znaczyć? Jego realizacją są krótkie porady mówiące jak coś zrobić szybciej, czy jak dotrzeć do przydatnych funkcji programu, albo jak poradzić sobie z ewentualnym problemem. Pytanie tylko, dlaczego są one osobną częścią każdego projektu? Czyżby autorzy hołdowali zasadzie nauczania najpierw trudnej drogi osiągnięcia celu, a potem pokazania skrótów do niego? Trochę to dziwne w pozycji traktującej o PSE, który z założenia nastawiony jest na użytkownika chcącego zrobić coś szybciej, w sposób bardziej zautomatyzowany i łatwiejszy... ale zawsze lepiej, gdy takie porady są, niż gdy ich nie ma.

Jak na konwencję tutoriali, to książka jest dość mocno rozbudowana pod względem tekstu. Co najśmieszniejsze, porównując ją z przeznaczoną dla użytkowników „dużego” PS, pozycją „Photoshop w cyfrowej ciemni”, można odnieść wrażenie, że powinno być raczej na odwrót. Tamta przypomina historię obrazkową ze strzałkami pokazującymi przejścia do kolejnych kroków. W tej dotyczącej PSE wszystko wygląda raczej klasycznie – zrzut ekranu, a pod nim podpis co trzeba zrobić, znowu zrzut i znowu podpis. A w osobnych ramkach wspomniane porady, z serii „jak zwiększyć wydajność”.

Zawsze się zastanawiam, jak ocenić pozycję takie jak ta? W przepastnych zasobach internetu

pełno jest przecież wszelkiego rodzaju tutoriali od „jak narysować kółko” po naprawdę skomplikowane projekty. Nie raz natrafić można też na świetne poradniki dotyczące nie tylko tego, w jaki sposób uzyskać dany efekt, ale też, jak wykorzystywać funkcje, które otrzymujemy, kupując dany program. Jednak trudno jest znaleźć kompendia pozwalające na dogłębne zapoznanie się z aplikacją. No, chyba że ktoś lubi czytać podręczniki użytkownika (co w przypadku produktów Adobe jest naprawdę niezłym pomysłem). Jeśli tak nie jest, to warto się zastanowić, czy lepiej zakupić dostęp do dobrych, ale coraz częściej płatnych materiałów on-line, czy mieć pod ręką książkę, która poza standardowym opisem, jak w kilkunastu krokach z dziewczyny, mrużącej oko na zdjęciu, zrobić supermodelkę, ale też stara się wyrobić u użytkownika pewne nawyki, które z czasem ułatwiają i usprawniają pracę (jak choćby wykorzystywanie skrótów klawiszowych). //

Tytuł	Adobe Photoshop Elements 9. Maksymalna wydajność
Autor	Mark Galer, Abhijit Chattaraj
Tytuł oryginału	Adobe Photoshop Elements 9: Maximum Performance: Unleash the hidden performance of Elements
Tłumaczenie	Dominika Kurek
Data wydania	2011/10
Wydawnictwo	Helion
Stron	360
Format	170x230

Photoshop w cyfrowej ciemni.
Kreatywna obróbka obrazu

„Photoshop jest programem wizualnym” - często powtarzają w swojej książce Harold i Phyllis Davis. Wychodząc z takiego założenia, postawili przed sobą cel, którym jest zachęcenie czytelnika do zabawy obrazem i eksperymentowania w oparciu o przedstawione przykłady...

... i tu pojawił się pewien zgrzyt. Same problemy stawiane przed czytelnikiem są ciekawe; z podobnymi sytuacjami każdy fotograf kiedyś się zetknął lub zetknie (wąska rozpiętość tonalna zdjęcia, szum, tworzenie czarno-białych obrazów, fotomontaże itp.). Tyle, że autorzy postanowili się trzymać konwencji internetowych „tutoriali”, pokazujących krok po kroku, jak uzyskać końcowy efekt. Często pojawiają się więc polecenia związane z takim lub innym działaniem na konkretnym obrazie. Tymczasem na pierwszy rzut oka nigdzie nie widać ani płytki z materiałami, ani informacji o tym, skąd je pobrać – schowano ją prawie na samym końcu książki, po słowniczku pojęć.

Realizacja praktycznie każdego projekt pokazanego w tej książce rozpoczyna się od obróbki pliku w formacie RAW (z wykorzystaniem modułu Camera RAW). Format ten jest często niedoceniany przez przyszłych adeptów fotografii cyfrowej. Uchodzi za mało przydatny, a dodatkowo czas, jaki trzeba poświęcić jego obróbce, odstrasza (bo przecież można zdać się na „rozum” maszyny i mieć gotowego



jpga...). Dzięki takiemu podejściu autorów można „naocznie” się przekonać, jak wiele traci się rezygnując z pracy z „cyfrowym negatywem”, traktowanego w książce jako podstawa „cyfrowej ciemni”.

Osobnego omówienia doczekał się też tryb LAB. Pomimo że pozwala na uzyskiwanie ciekawych efektów kreacyjnych, jak i stanowi dużą pomoc w korekcji zdjęć, rzadko spotyka się z zainteresowaniem początkujących użytkowników Photoshopa. Być może po lekturze się to zmieni.

"Photoshop w cyfrowej ciemni" jest świetnie zilustrowany i to nie tylko pod względem dużej ilości utrzymanych w iście komiksowym stylu wskazówek, co i jak należy zrobić, by osiągnąć założony na początku rozdziału cel. Składają się na to też świetne zdjęcia Harolda Davisa, które mają zachęcać czytelnika do własnych eksperymentów ze swoimi

zdjęciami. Zresztą sposób pokazywania tych fotografii ma nierzadko w sobie więcej z albumu niż podręcznika.

Nie powiem, książkę czyta się miło (a wręcz lekko) i przyjemnie ogląda. Da się też wynieść z niej sporo wiedzy, ale zakładając, że czytelnik nie jest fachowcem, a aspiruje do miana co najwyżej nieco bardziej zaawansowanego w pracy z Photoshopem. Użytkownik zaawansowany będzie rozzaczarowany lekturą. Nie znajdzie tu bowiem zaawansowanych technik manipulacji fotografią czy przykładów z serii „wyszparuj blondynkę z rozwianymi włosami, sfotografowaną na tle złotych kłosów”. Kto spodziewa się po tej pozycji długich i zawiłych opisów, teoretyzowania i stron wypełnionych technicznymi informacjami, również srodze się zawiedzie. Nie ta książka i nie ta konwencja. Teksty są krótkie, a opisy towarzyszące ilustracjom zamykają się najczęściej w kilku słowach polecenia czy wskazówki. Jeśli autorzy chcieli przekazać jakieś dodatkowe informacje, to znajdują się one w ramkach. Powoduje to, że książka nadaje się do dwukrotnego przeczytania. Raz, by dowiedzieć się czegoś o cyfrowej ciemni, dwa, by praktycznie, krok po kroku nauczyć się konkretnych technik. W sumie to może nawet i trzy - by na spokojnie pooglądać sobie – co jeszcze raz podkreślę – bardzo przyjemne wizualnie fotografie autora.

Konwencja tutoriali pozwoliła na wyzbycie się częstej dla podręczników manieri pouczenia czytelnika, a zilustrowanie praktycznie każdego etapu pracy nad projektem, pozwala na szybkie odnalezienie się zarówno w książce, jak i w menu

programu. Dotyczy to nawet niezbyt doświadczonego adepta sztuki cyfrowej obróbki zdjęć, o ile używa on angielskiej wersji programu (w tym języku są publikowane „zrzuty ekranu”). Dla ułatwienia, w tekście polskiego wydania dokonano tłumaczenia angielskich nazw poleceń i nazw, tylko nie wiedzieć czemu tłumacz z uporem maniaka tryb mieszania "screen" nazywa "ekranem", a nie, jak to jest w polskiej edycji Photoshopa „mnożeniem odwrotności”.

Jeśli więc stawiasz pierwsze kroki z Photoshopem, lub wydaje Ci się, że cyfrowa obróbka zdjęć kończy się na narzędziu jasność/kontrast, to stanowczo sięgnij po tę pozycję. Ale gdy LAB to dla Ciebie nie tylko skrót od laboratorium, a maska to coś, co zakłada się na twarz podczas karnawału, to lepiej najpierw ją przejrzyj w jakiejś księgarni, żeby potem nie narzekać na piszącego te słowa. //

Tytuł	Photoshop w cyfrowej ciemni. Kreatywna obróbka obrazu
Autor	Harold Davis, Phyllis Davis
Tytuł oryginału	The Photoshop Darkroom: Creative Digital Post-Processing
Tłumaczenie	Piotr Cieślak
Data wydania	2011/08
Wydawnictwo	Helion
Stron	208
Format	230×230

Autor książki (a właściwie jeden z autorów) – Cyrill Harnischmacher wprowadza nas w świat niekonwencjonalnej, a wręcz eksperymentalnej fotografii. Siedemnastu fotografów tworzy 21 rozdziałów pełnych inspiracji i porad, które wzbogacą Wasz warsztat o nowe techniki często tak abstrakcyjne, że nawet nie myśleliście o robieniu zdjęć w ten sposób.

„Cała sztuka w tworzeniu ładnych zdjęć z selektywną ostrością polega na umiejętnym rozprowadzeniu wazeliny po powierzchni filtra. Najważniejsze jest to, aby nie stosować jej w dużych ilościach”.

Każdy z rozdziałów zawartych w książce jest bogato ilustrowany w przykładowe fotografie wraz z informacjami EXIF, aby każdy mógł dobrać podobne ustawienia aparatu. Książka napisana jest prostym językiem oraz w bardzo przejrzysty dla czytelnika sposób. Znajdziemy tam wiele osobistych przemyśleń, a także ciekawostek. Niewątpliwym atutem książki jest jej szeroki zakres tematyczny (od improwizacji mini studia fotograficznego, poprzez fotografię nocną – na przeróbce obiektywu kończąc). Pozycja ta spodoba się więc przede wszystkim kreatywnym majsterkowiczom, którzy sami chcą zadbać o swój sprzęt i o to, jak go potem wykorzystają.

Czy jest to opłacalny zakup? Owszem, jeżeli lubisz odbiegać od ogółu i wszelakich standardów. Nieważne, czy Jesteś początkującym czy zaawansowanym fotografem. Lektura tej książki otworzy Ci oczy na nowe możliwości.

Szalona Strona Fotografii. Niekonwencjonalne i twórcze techniki dla odważnych fotografów

Czy mieliście kiedykolwiek dosyć fotograficznej rutyny? Oklepanych, często powtarzanych motywów i zwykłych, prostych kadrów? Jeżeli tak, to ta pozycja jest właśnie dla Was.



Tytuł	Szalona strona fotografii. Niekonwencjonalne i twórcze techniki dla odważnych fotografów
Autor	Cyrill Harnischmacher
Tytuł oryginału	Die wilde Seite der Fotografie: Mit unkonventionellen Techniken eigene fotografische Ideen verwirklichen
Tłumaczenie	Zbigniew Waśko
Data wydania	2011/09
Wydawnictwo	Helion
Stron	224
Format	230x170



Obraz malowany światłem; La Gomera (Wyspy Kanaryjskie); f/22, 3 sekundy, ISO 100

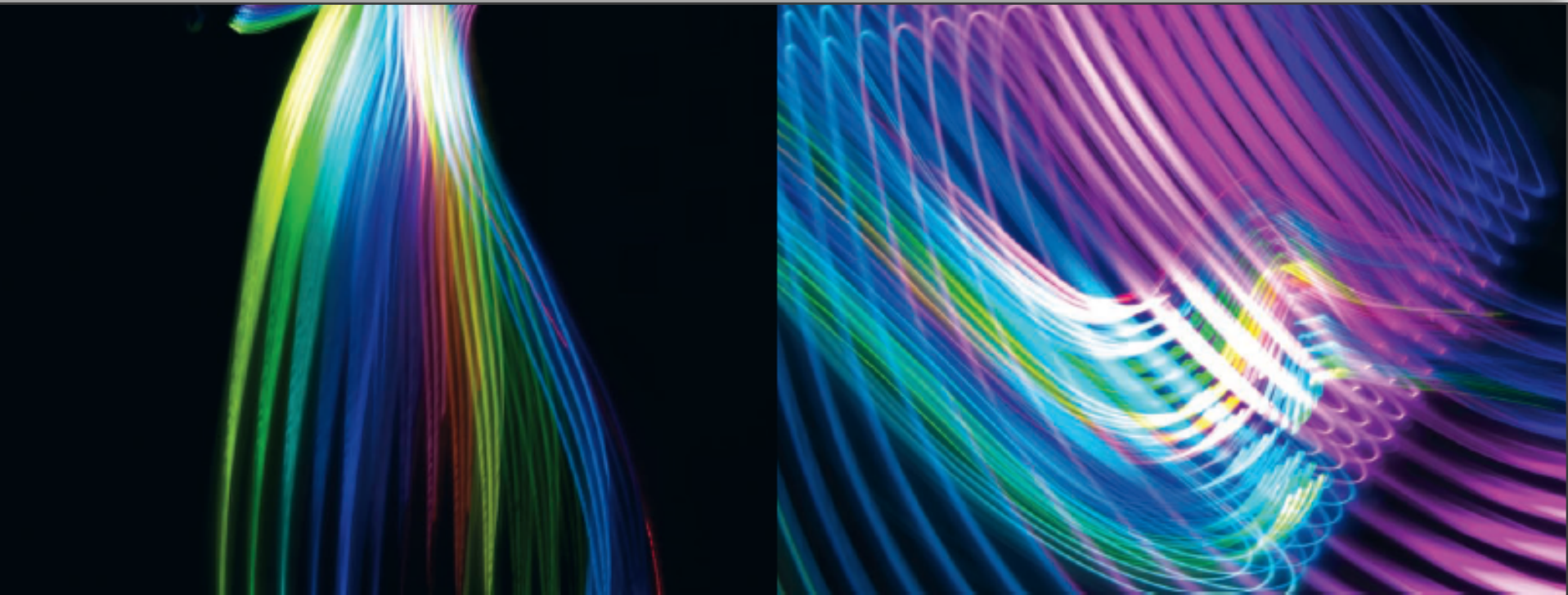
Statyw

Statyw nie musi być drogi, ale powinien być na tyle stabilny, aby zapobiec drganiom aparatu podczas długiej ekspozycji. Wprawdzie zawsze możesz położyć aparat na ziemi, oprzeć o balustradę lub osadzić na plecaku, ale najwygodniejszy jest statyw.

Inne akcesoria

Jeśli światło białe wydaje Ci się zbyt nudne, możesz do swych obrazów wprowadzić kolor. Najłatwiej zrobisz to za pomocą folii barw-

nych. Folie takie są dostępne w sklepach dla hobbystów, ale w sklepach specjalistycznych ze sprzętem filmowym i fotograficznym można nabyć wzorniki zawierające nawet do 300 próbek. Są to kilkucentymetrowe paski i doskonale nadają się do zabarwiania światła niewielkich latarek. Możesz ich używać wielokrotnie, mocując za pomocą taśmy klejącej. Jeśli zamierzasz fotografować w plenerze, upewnij się, że zabrałeś zapasowe baterie do latarek i aparatu. Nie zawsze da się przewidzieć, jak długo potrwa sesja zdjęciowa, a przymusowe jej skracanie z powodu wyczerpanych baterii może być napraw-



Malowidła odręczne; oba naświetlane przez 2 sekundy przy f/22 i ISO 100

dę frustrujące. Jeśli lubisz majsterkować, możesz skonstruować bardziej rozbudowane źródło światła, na przykład z lampkami migającymi. I znów możesz skorzystać z internetu, gdzie z pewnością znajdziesz wiele interesujących pomysłów ze schematami połączeń i kupisz niezbędne komponenty.

Planowanie ujęcia

Mamy już zgromadzony niezbędny sprzęt. I co dalej? Planowanie jest bardzo ważnym etapem tworzenia obrazów malowanych światłem. Trzeba też znaleźć kogoś do pomocy, bo w pojedynkę będzie trudno osiągnąć dobry rezultat. Praca zespołowa i umiejętność szybkiego komunikowania się mają zasadnicze znaczenie w tego typu przedsięwzięciach.

Co namalować?

Zacznij od czegoś małego. Nie oczekuj, że już pierwsze próby będą udane. Będziesz musiał trochę poćwiczyć, zanim nauczysz się w pełni wykorzystywać naturalne środowisko jako tło dla swoich kompozycji świetlnych. Moja grupa spotyka się regularnie na sesjach zdjęciowych i najczęściej, żeby uniknąć rozczarowań, rozmyślnie ograniczamy się do malowania prostych form z zastosowaniem niewielkiej liczby kolorów.

Kiedy malować?

Najlepszą porą na malowanie światłem jest czas między zmierzchem a świtem. Zbyt dużo światła rozproszonego w połączeniu z długim czasem ekspozycji prowadzi do prześwietlenia obrazu i osłabia efekt



»»»» [\[click\]](#)

POZOSTAŁE KURSY WIDEO

Modelowanie sportowego samochodu

kurs wideo

premiera: druga połowa
września

Nowy kurs to przeszło 12h modelowania exterior'u pojazdu z wykorzystaniem najprostszych technik i narzędzi. Wszystkie elementy zostały wykonane na poziomie siatki, bez użycia dodatkowych map. Zaprezentowane techniki można z powodzeniem wykorzystać w większości aplikacji 3d. Kurs to także kontynuacja „Zaproszenia do XSI”.



KEYLIGHT

www.keylight.com.pl