

01 / 2012 (04)

WWW.WARSZAWA1935.PL

WARSZAWA 1935 W 3D

VFX: Cząsteczki - małe, ale efektowne

Pixel Bender vs. Mixer Brush

Adobe Museum of Digital Media

WWW.NEWBORN.PL

WARSZAWA
1935

- // Wywiad z Grzegorzem Domaradzkiem / Gabzem
- // Case Study: Mountain runner
- // Kim są milionauci?



Przejdź do artykułu:

GRAFIKA Pixel Bender vs Mixer Brush
Krzysztof Kopciowski

Cząsteczki – małe niepozorne,
ale niezmiernie efektowne
Marcin Dziomdziora

WYWIAD Szkolenia w Sad
Rozmowa z Bartoszem Woziwodzkim

„Odbudowaliśmy przedwojenną Warszawę”
Rozmowa z Tomaszem Gomołą

Rozmowa z Grzegorzem Domaradzkiem,
poznajskim grafikiem znanym jako Gabz

FELIETON The Adobe Museum of Digital Media
Łukasz Smutek

Alfabet designerów: Filippo Innocenti
Łukasz Smutek

Mariko Mori w Adobe Museum of Digital Media
Łukasz Smutek

Millionauci
Jan Okulicz-Kozaryn

CASE STUDY Mountain Runner
panoptiqm

Nike Athletes
Grzegorz Domaradzki

Making of pracy konkursowej "OFF" – Digital Painting
Grzegorz Kiszycki

RECENZJA Photo Plus X5
Krzysztof Micielski

Photoshop Elements 10 i Premiere Elements 10
Jan Filipowiak

Tablet Bamboo Fun
Maciej Mazurek

Typografia od podstaw. Projekty z klasą
Krzysztof Kopciowski

DTP od podstaw. Projekty z klasą
Krzysztof Kopciowski

POZOSTAŁE Fachowe monitory
– Eizo

DepositPhotos
– wyjątkowy bank zdjęć

Galeria konkursowa: „Rok 2012 i Sekretne funkcje 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](#).

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@kreatywnybazaz.pl

tomaszlopuszanski@kreatywnybazaz.pl

E-mail

admin@kreatywnybazaz.pl

Adres korespondencyjny

Kreatywny Bazar,
ul. Dereniowa 4/47,
02-776 Warszawa

Strona internetowa

www.kreatywnybazaz.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.kreatywnybazaz.pl jest **zabronione**.

Szkolenia w Sad

Rozmowa z Bartoszem Woziwodzkim, trenerem grafiki komputerowej w firmie SAD

Proszę opowiedzieć trochę o sobie – o Pana pracy jako trenerze szkoleń z grafiki komputerowej. Jakie szkolenia Pan prowadzi?

Zanim zacząłem prowadzić szkolenia, po prostu interesowałem się grafiką komputerową. W Polsce w tamtych czasach to były kompletne początki. Photoshop, który wyglądał jak współczesne programy dla dzieci, Illustrator, który nie pokazywał kolorów itp.:-)

Komputery były wolne, a ja dorabiałem, składając książki na pececie 486 w programie Ventura Publishing na długo przed tym, jak Venture kupił Corel.

Później zaczęły się na dobre czasy Adobe Photoshopa, Illustratora, Page Makera i oczywiście QuarkaXPressa.

Pracowałem wówczas na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, gdzie później studiowałem, i prowadziłem pracownię komputerową – 15 Macintoshy w sieci z programami graficznymi – to było coś. Przychodzili studenci i robili projekty, a ja pomagałem im, na tyle, na ile umiałem, od strony obsługi programów – pracując tam, miałem dużo czasu na naukę, więc przekopywałem funkcje programów, czytałem helpa dołączonego do programów, czytałem user guide Adobiego itd. Któregoś dnia znalazłem ogłoszenie, że ośrodek szkoleniowy Publishing Institute poszukuje trenera programów graficznych, znającego środowisko Mac i pracującego już z ludźmi. Pomyślałem, że to właśnie praca dla mnie. Umówiłem się na spotkanie i po krótkiej rozmowie byłem dumnym i bladym trenerem :-).

Początki były trudne, ponieważ musiałem łączyć pracę ze studiami na ASP, z jednej strony setki projektów do zrobienia na studia, z drugiej ciągłe uzupełnianie wiedzy, żeby być dobrze przygotowanym do wykładów, dzień często kończył się o 3 w nocy :-)

Tak się to zaczęło... Później Publishing Institute się rozwiązał i część z nas przeszła do firmy Sad, gdzie mamy możliwość robić to samo, co kiedyś w PI. W najśmielszych planach nie myślałem, że będę uczył ludzi przez następne kilkanaście lat :-)

Czy Pana zdaniem każdy może zostać grafikiem komputerowym? Czy trzeba mieć do tego jakieś specjalne predyspozycje?

Odpowiem w ten sposób: każdy może zostać użytkownikiem programów graficznych, każdy może zostać operatorem DTP, ale nie każdy może zostać grafikiem – aby nim być, trzeba jednak posiadać pewne zdolności artystyczne.

To jest trochę jak z muzyką, każdy może nauczyć się grać z nut, czyli być odtwórcą, ale nie każdy zagra ze słuchu lub będzie kompozytorem.

Jakie osoby biorą udział w szkoleniach? Co Pana zdaniem chcą osiągnąć, uczestnicząc w nich?

W szkoleniach biorą udział wszyscy, bez wyjątku. Ludzie pracujący w studiach graficznych, wydawnictwach, drukarniach, małych i dużych firmach. Przychodzi też dużo ludzi z tzw. ulicy. Mają różne motywacje, zapisują się samemu, ponieważ chcą zmienić branżę, poszerzyć swoje umiejętności lub po prostu zwyczajnie się tym interesują.

Pamiętam np. taką historię: kiedyś przyszedł pewien pan, który miał dobre 70 lat, powiedział, że przyszedł „bo chciał zobaczyć, co to są te programy graficzne” :-). Byłem pełen obaw, bo ludzie w tym wieku nie zawsze dobrze posługują się komputerem, a tu jeszcze Photoshop i te wszystkie zależności – jednak ku mojemu miłemu zaskoczeniu ten człowiek okazał się najlepszy z grupy, łapał wszystko w sekundę. Każdemu z nas życzę, by w tym wieku miał tak otwarty umysł jak on...

Które szkolenia poleca Pan osobom początkującym, a które mają poziom zaawansowany?

Trudne pytanie... Na pewno niekwestionowanym liderem jest szkolenie z Adobe Photoshopa.

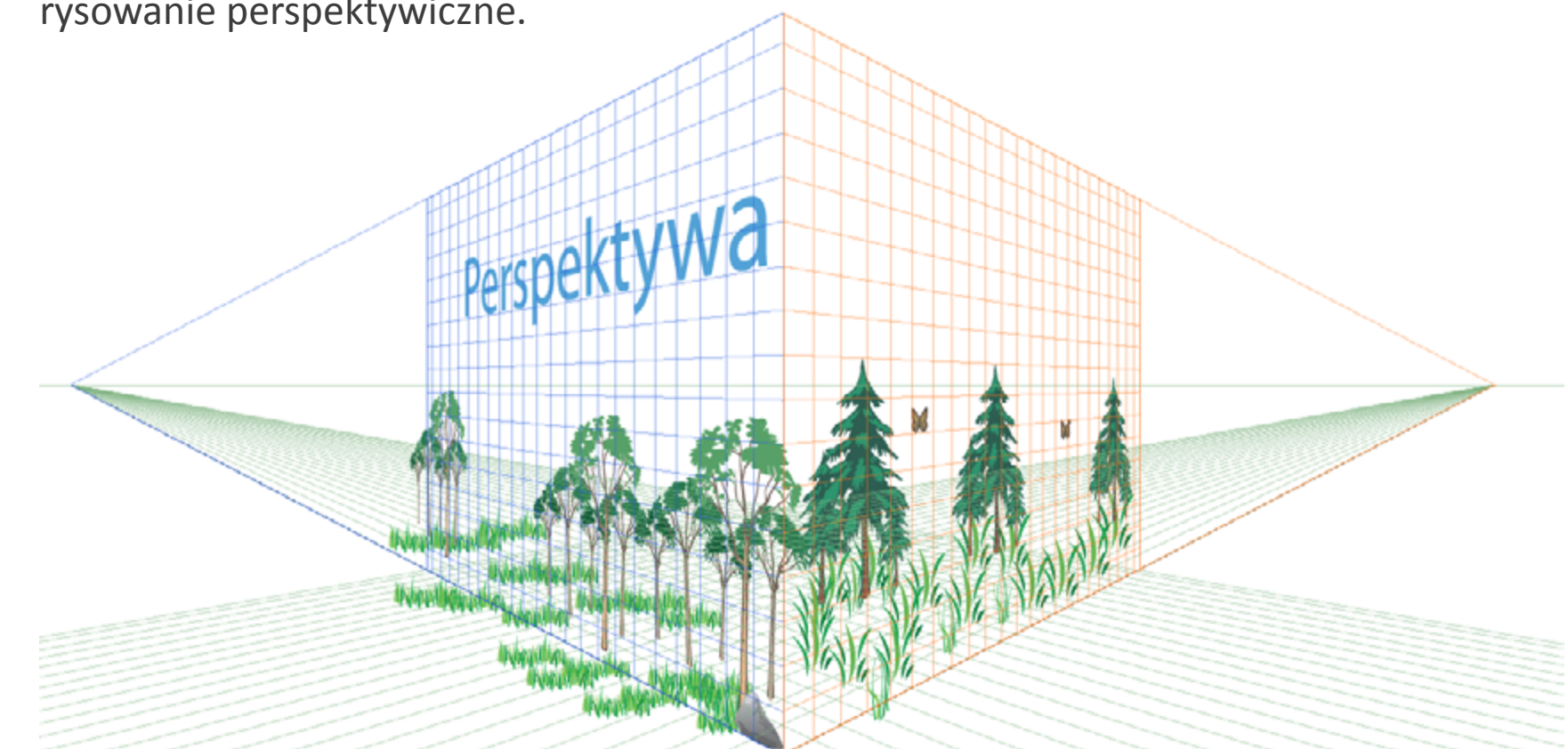
Tak naprawdę jednak to każdy z tych programów można pokazać, nauczyć w stopniu bardzo podstawowym, jak i zaawansowanym. Wiele też zależy od tego, jakie dana osoba ma oczekiwania, co chce w tym programie robić później. Są ludzie, którzy latami szparują obiekty w Photoshopie, albo odrysowują loga w Illustratorze. I tu wystarczy bardzo podstawowa wiedza. A są też i tacy, którzy chcą robić animacje w Photoshopie przy użyciu masek i przygotowywać elementy np. do takiego filmu jak „Katedra” Tomasza Bagińskiego i tu już trzeba trochę posiedzieć i mieć większą wiedzę niż kurs podstawowy. Każdy z naszych kursów ma poziom tak podstawowy, jak i zaawansowany. Wydaję mi się, że najprostszym z tych programów jest Adobe InDesign – tutaj po 3 godzinnym wykładzie można już siadać do komputera i składać ulotkę czy stronę magazynu.

Dlaczego warto brać udział w „Szkoleniach szytych na miarę” dla firm? Komu by je Pan polecił?

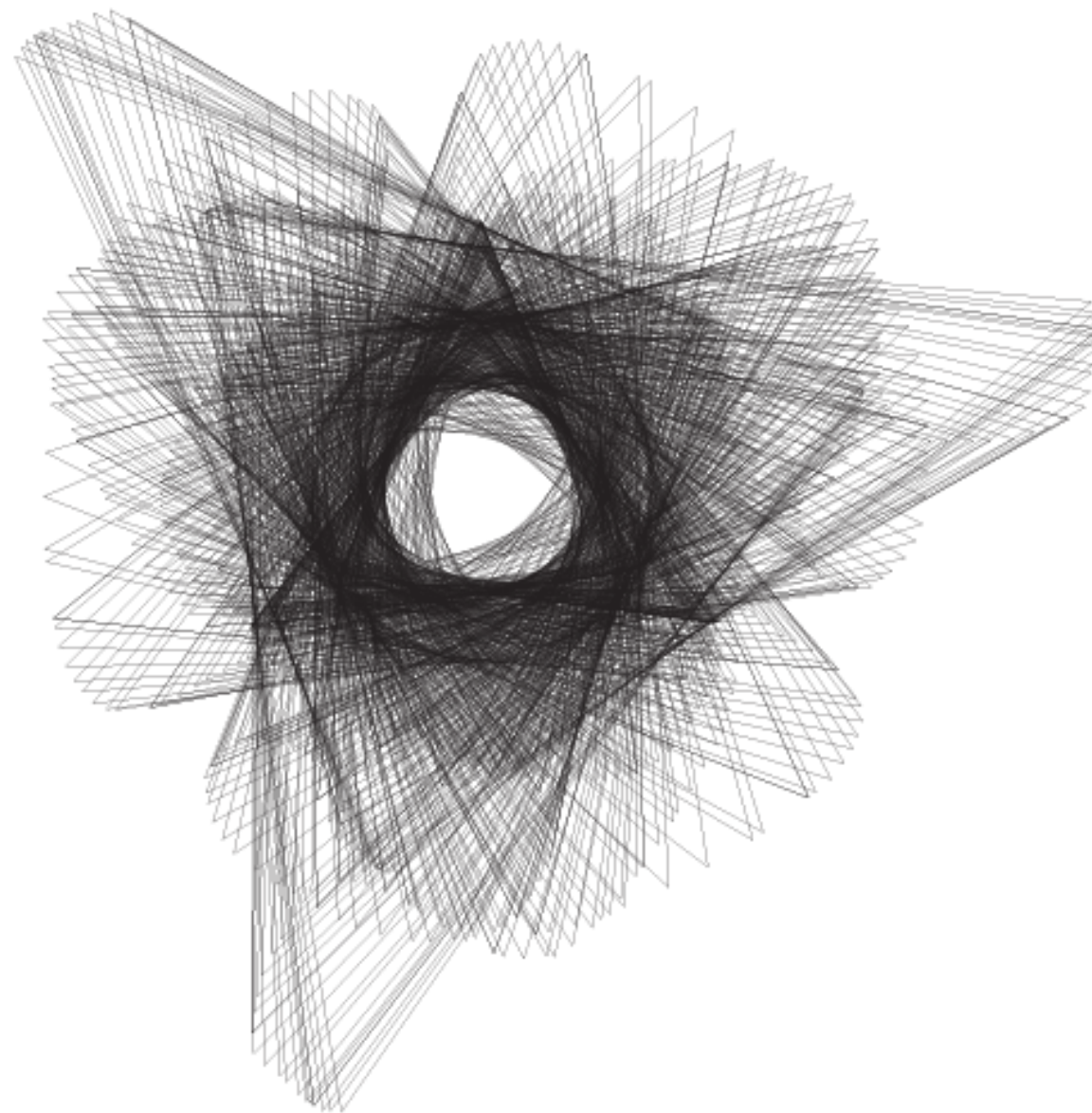
Są to szkolenia skierowane głównie do firm, które posiadają już wykwalifikowaną kadrę, ale chcą poszerzyć zakres wiedzy lub zaktualizować ją ze względu na to, że wyszła nowa wersja programu. Mają konkretne oczekiwania i wtedy my przygotowujemy zakres tematyczny dostosowany do ich potrzeb.

Proszę zdradzić naszym czytelnikom jeden, Pana zdaniem, zaskakujący trik np. z Illustratora CS 5, którego uczy Pan podczas zajęć.

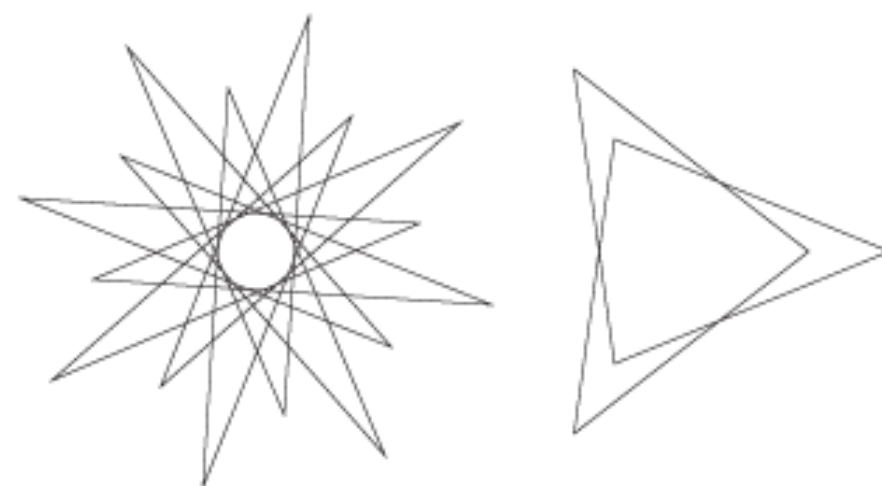
Jest dużo nowych funkcji w Illustratorze CS 5. Bardzo praktycznie jest rysowanie perspektywiczne.



Kolejnym fajnym narzędziem jest *Pędzel z włosia* lub narzędzie *Shape Builder*, ale użytkownicy zachwycają się nowymi funkcjami zapominając lub w ogóle nie znając starych dobrych funkcji i te chciałem przytoczyć. Np. rysując jakikolwiek obiekt, wciskamy klawisz Tylda i poruszamy kursorem – program buduje wtedy wiele obiektów i powstają ciekawe efekty, np. takie jak poniżej:



Innym mało znanym trikiem jest rysowanie takich obiektów:



za pomocą narzędzia Star, ale to już zdradzę na ewentualnym kursie :-)

Zauważyliśmy, że oprócz szkoleń z grafiki komputerowej prowadzi Pan w Sad zajęcia z Liternictwa i Typografii. Proszę powiedzieć jak wygląda program tego kursu i jakich umiejętności się po nim nabiera?

Z typografia spotykamy się wszędzie. Codziennie czytamy książki, gazety oglądamy telewizję, przeglądamy strony internetowe, dostajemy maile, czy jesteśmy w restauracji i przeglądamy kartę dań. Często nie zdajemy sobie sprawy z tego, że nie jesteśmy tylko biernymi odbiorcami typografii, ale też na co dzień ją tworzymy. Wystarczy, że napiszemy e-mail, pismo do urzędu czy inny tekst, a już stajemy się typografami. Problem polega na tym że czasami brakuje nam elementarnej wiedzy i to niestety dotyczy często osób, które są codziennymi twórcami grafiki – w szerokim tego słowa pojęciu.

W związku z powyższym pomyślałem, że fajnie by było stworzyć kurs z Liternictwa i Typografii. Jest on trochę powieleniem niektórych zadań (oczywiście w dużym skrócie) z pracowni Liternictwa i Typografii ASP z wydziału Grafiki.

Od uczestników oczekujemy podstawowej znajomości programów graficznych, a w szczególności narzędzi potrzebnych do formatowania tekstu. Celem szkolenia jest rozbudzenie wrażliwości typograficznej, posługiwanie się nomenklaturą, informacje o krojach, itp. Zajęcia obejmuje szereg ćwiczeń z zakresu twórczego projektowania typograficznego z wykorzystaniem programów graficznych.

Mieliśmy trochę problemów z doбором kroju pisma do elektronicznego magazynu w .pdf. Zastanawiamy się też jaki font będzie najlepszy do interaktywnego magazynu na tablety iPad. Czy mógłby Pan zdradzić jakiego typu fonty najlepiej nadają się do takich publikacji i na co trzeba zwrócić szczególną uwagę przy ich wyborze?

Teoretycznie mógłby to być każdy font, który wchodzi w skład domyślnych fontów z systemu Mac OS X i jest dostępny w programie Xcode. Ale sprawa tak naprawdę nie jest taka prosta, ponieważ podczas doboru kroju pisma przede wszystkim musimy określić do kogo dedykowany jest ten magazyn. Jeżeli odbiorcą mają być np. ludzie starsi, lub są to długie partie tekstu to font musi być bardzo czytelny – najlepiej żeby wielkość minuskuły była ¾ wielkości

majuskuły. Jeżeli nie chcemy żeby odbiorca poprzez nieodpowiedni font znudził się czytając treścią, musimy zastosować krój bardzo przejrzysty, łatwy w odbiorze i tu idealnie nadaje się jakaś antykwia renesansowa. Ale dla Państwa magazynu proponowałbym jakąś bezszeryfową antykwę linearną.

Dlatego tak naprawdę dla każdego periodyku, czy to w wersji drukowanej czy w wersji elektronicznej trzeba zrobić osobne badania.

Dlaczego szkolenia w firmie Sad, a nie w innej? ;-)

Firma Sad była od wielu lat wyłącznym dystrybutorem sprzętu Apple, zawsze mieliśmy dobre wyposażenie w naszych pracowniach, aktualne programy i dostęp do najnowszych rozwiązań technologicznych. Zawsze byłem fanem sprzętu spod znaku jabłuszka i znalazłem dla siebie odpowiednie miejsce.

Wiele osób przychodzi do nas, bo marka Apple robi swoje – ludzie mają większą pewność, że zostaną porządnie wyszkoleni.

Jest oczywiście wiele firm na rynku, które mają w swojej ofercie szkolenia z grafiki, ale nie jest to ich główne pole działania, ponieważ robią dodatkowo szkolenia z Worda i np. obsługi Windowsa :-). My natomiast w szkoleniach z grafiki specjalizujemy się od wielu lat, mamy duże doświadczenie i wiele lat praktyki za sobą. Wyszkoliliśmy tysiące osób, robiliśmy duże projekty unijne i nie spotkaliśmy się jeszcze z sytuacją, aby ktoś narzekał na poziom naszego nauczania, sprzęt czy warunki lokalowe. Zresztą, drodzy czytelnicy, przekonajcie się sami! :)

Dziękujemy za rozmowę.

Dziękuję i zapraszam na szkolenia.

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

Oferta szkoleniowa

Od ponad 16 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 Apple i posiadamy status Apple Authorized Training Center.

Posiadamy wpis do Rejestru Instytucji Szkoleniowych Wojewódzkiego Urzędu Pracy pod nr 2.14/00101/2010.

Szkolenia odbywają się w naszym Centrum Szkoleniowym w Warszawie przy ul. Puławskiej 182 w Biurowiecu IO-1, przy stacji Metro Wilanowska.

Sala szkoleniowa o wysokim standardzie, klimatyzowana, z możliwym pełnym lub częściowym zaciemnieniem, z projektorem multimedialnym i tablicą suchościeralną i wyodrębnionym serwisem kawowym. Wyposażona w komputery typu iMac 21" z najnowszym oprogramowaniem, między innymi Adobe CS 5.

Zajęcia odbywają się w różnych blokach czasowych. Prowadzimy zajęcia w systemie dziennym, wieczorowym i weekendowym. Szkolenia odbywają się w grupach od 5 do 12 osób. Każdy słuchacz pracuje przy swoim stanowisku. Podczas szkolenia większość czasu poświęcona jest wykonywaniu praktycznych ćwiczeń pod opieką instruktora.

Nasi trenerzy to profesjonaliści i doświadczeni wykładowcy. Ich wysokie kompetencje potwierdzone są certyfikatami. Dbamy o rzetelny i przejrzysty przekaz treści szkoleniowych. Korzystamy z dotychczasowych doświadczeń oraz spostrzeżeń uczestników naszych szkoleń.



Szkolenia zamknięte dla firm

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.

Opis szkoleń „skrojonych na miarę” potrzeb

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

- 11.02 - 04.03.2012
- 20.02 - 01.03.2012
- 12.03 - 30.03.2012

Adobe Photoshop – 1040 zł

- 11.02 - 18.02.2012
- 20.02 - 22.02.2012
- 12.03 - 30.03.2012

Adobe Photoshop* – 920 zł

- 16.02 - 17.02.2012
- 18.02 - 26.02.2012
- 23.02 - 27.02.2012
- 19.03 - 23.03.2012

Adobe Illustrator – 1040 zł

- 18.02 - 26.02.2012
- 23.02 - 27.02.2012
- 19.03 - 23.03.2012

Adobe InDesign – 1040 zł

- 26.02 - 04.03.2012
- 28.02 - 01.03.2012
- 26.03 - 30.03.2012

Proces PrePress – 990 zł

- 02.04 - 05.04.2012
- 10.03 - 01.04.2012
- 12.03 - 21.03.2012

Tworzenie stron WWW – 2679 zł

- 10.03 - 01.04.2012
- 12.03 - 21.03.2012
- 19.03 - 21.03.2012
- 25.03 - 01.04.2012

Adobe Flash – 1180 zł

- 19.03 - 21.03.2012
- 25.03 - 01.04.2012

Adobe Flash (ActionScript) - 810 zł

- 18.02 - 19.02.2012

Adobe Dreamweaver – 1390 zł

- 10.03 - 18.03.2012
- 12.03 - 15.03.2012

Final Cut Pro X (FCP 101) – 2520 zł

- 26.03 - 28.03.2012

Lion 101 – 2790 zł

- 02.04 - 04.04.2012

Lion 201 - 2790 zł

- 11.04 - 13.04.2012

* Szkolenie zaawansowane

Centrum 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

„OdBudowaliśmy przedwojenną Warszawę”



Rozmowa z Tomaszem Gomołą, dyrektorem kreatywnym firmy Newborn, realizującej projekt „Warszawa 1935”

Dlaczego film nazwaliście „Warszawa 1935”, a nie na przykład 1926 lub 1939?

Polska i Warszawa w roku 1935. Data 1939 wszystkim kojarzy się z rozpoczęciem II Wojny Światowej i na tej dacie zwykle nasze wyobrażenie się kończy, wszystkie filmy i otaczająca świadomość nie sięga dalej niż do wojny, a przecież to niewiele ponad 70 lat temu. Nie zdajemy sobie sprawy jak niewiele wiemy tak naprawdę o latach wcześniejszych, bezpośrednio poprzedzających wybuch wojny. Niewiele wiemy o czasach tak naprawdę analogicznych do obecnych, czasach względnego spokoju, rozwoju, rewolucyjnych wynalazków, zdobyczy technicznych, czy w końcu wielkiego kryzysu lat 30-tych.

Poza tłem historycznym faktem jest, że nikt do tej pory nie podjął się zadania odbudowy, rekonstrukcji i generalnie odrestaurowania zniszczonej Warszawy dla wszystkich pokoleń, aby mogły zobaczyć kim tak naprawdę byli niedawni przodkowie, jaki jest ich „rodowód”, a także do jakich osiągnięć są zdolni, bo parafrazując słowa Piłsudskiego: „Kto nie szanuje swojej przeszłości, nie jest godzien szacunku terażniejszości i nie ma prawa do przyszłości.”

Którą część Warszawy „odbudowaliście”? W zaprezentowanym trailerze widać np ul. Marszałkowską.

Obszar rekonstrukcji, który będzie pokazany w filmie to część ulicy Marszałkowskiej od Alei Jerozolimskich do ulicy Królewskiej – teren pomiędzy miejscem, gdzie dziś stoi Rotunda PKO, a ulicą Królewską wraz z ulicami przyległymi, jak i kilkoma innymi elementami. To jest jednak niespodzianka, której na razie nie będziemy zdradzać.

Przy tego typu rekonstrukcji miasta wydaje się konieczna konsultacja z historykami sztuki i architektury. Czy korzystaliście z takiej pomocy? Czy dostaliście pomoc od władz miast lub władz państwowych?

Temat „pomocy lub obowiązku” naszych Władz Państwowych w pierwszym i jedynym tego typu kulturowym przedsięwzięciu w Europie, a jak się ostatnio dowiedzieliśmy również na świecie zadziwia każdego naszych gości zainteresowanych projektem. Czy to z Australii czy profesorowie z Londynu. Nie mogą uwierzyć, że tego kalibru



projekt nie tylko nie jest realizowany od strony rządowej przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, ale nawet nie ma wsparcia jako takiego.

Nadzoru historyka sztuki nie było, nie istnieje opracowanie, które mogłoby służyć jako źródło wiedzy. To opracowanie dopiero jest tworzone. Jestem architektem i opracowanie budynków pod kątem realiów architektonicznych weryfikowałem samodzielnie.

Nie istnieją także odwzorowanie architektoniczne budynków Warszawy z lat międzywojennych, nasz projekt ma na celu to zmienić. „Warszawa 1935” to opracowanie architektoniczne, które jest pierwszym i jedynym opracowaniem architektury przedwojennej Warszawy. Budynek po budynku dokładnym, dostępnym w ogóle. Dokonanie realnej i wiernej „odbudowy i rekonstrukcji” Warszawy jest jednym z motorów naszego działania. To, że Stolica Polski jest

rekonstruowana za prywatne pieniądze w kosztownej technologii, do tego z prywatnej inicjatywy dodaje całemu przedsięwzięciu dodatkowego romantyzmu i wierzymy, że choć trochę uosabia naszego narodowego ducha:).

Gdy zaczynaliśmy projekt, to korzystaliśmy z materiałów, które są ogólnie dostępne, czyli ze zdjęć znalezionych w Internecie, jak i różnych publikacji, książek, które przedstawiają fotografie z tamtego okresu. Oczywiście opracowania literackie, takie jak „Marszałkowska” Herbsta, również braliśmy pod uwagę w przygotowywaniu materiałów.

Po pierwszym upublicznieniu projektu w 2011 roku nawiązaliśmy współpracę z Archiwum Państwowym Miasta Warszawy, które udostępniła nam materiały referencyjne do rekonstrukcji. Mamy teraz dostęp do bardzo szerokiego spektrum dokumentów, czego nie



mieliśmy wcześniej. Są to głównie zdjęcia, nie ma projektów architektonicznych, praktycznie nic z takich planów się nie zachowało. Z drugiej strony, jest też wiele kilometrów akt w ogóle nie przejrzanych; być może coś gdzieś jest, coś się jeszcze znajduje?

Efekt końcowy na pewno będzie powalający. Czytelników zapewne interesuje, w obrębie jakich aplikacji odbywał się proces realizacji projektu?

Głównie jest to 3DS Max, pakiet Adobe z wieloma wtyczkami. Częściowo też używaliśmy do modelowania Blendera, ale marginalnie. Oczywiście jeśli chodzi o grafikę 3D, modele, oświetlenie scen itd., to wykorzystujemy przede wszystkim 3DS Max. Grafika 2D realizowana jest w Photoshop, After Effects i Illustratorze, co jest standardem. Korzystaliśmy ponadto z różnych skryptów i wtyczek zarówno

komercyjnych jak i napisanych przez nas. Silnik renderujący, jakiego użyliśmy przy tej rekonstrukcji, to V-ray.

Kiedy widzowie będą mogli zobaczyć efekt końcowy projektu i czy trafi on do masowego odbiorcy?

Nad „Warszawą 1935” pracujemy już czwarty rok, jednak na chwilę obecną nie możemy podać dokładnej daty premiery, data zostanie podana do publicznej informacji w odpowiednim czasie. W międzyczasie pracowaliśmy i pracujemy nad innymi projektami, takimi jak teledyski, animacje i reklamy, które pozwalają nam finansować projekt „Warszawa 1935”. Na pewno jednak premiera odbędzie się w tym roku. Zachęcam do odwiedzania naszej strony internetowej www.newborn.pl, gdzie zamieścimy informację o dacie premiery.

Jakie dane bibliograficzne i ikonograficzne stały się podstawą rekonstrukcji miasta?

Były to głównie wszystkie dostępne fotografie. Jeżeli chodzi o literaturę, to korzystaliśmy z większości dostępnych książek i albumów takich jak np.: „Ulica Marszałkowska” Stanisława Herbsta, „Korzenie Miasta” Jerzego Kasprzyckiego, fenomenalny zbiór zdjęć pt. „Krakowskie Przedmieście w obiektywie Zdzisława Marcinkowskiego”, „Warszawa: miesiące, lata, wieki” Małgorzaty Baranowskiej, „Było takie miasto Warszawa” Rafała Bielskiego. A także publikacje Ryszarda Mączewskiego i Zielińskiego... Po prostu wszystko, co zawiera fotografie i informacje z tamtego okresu, stało się naszymi referencjami.

Musieliśmy te materiały przejrzeć i zweryfikować. Oczywiście mimo tego, że zebraliśmy bardzo dużo materiałów, to niektóre fragmenty ulic ciężko było zidentyfikować na zdjęciach.

Jakiej renderfarmy używaliście do finalnego renderingu projektu?

Finalny rendering projektu jeszcze się toczy, natomiast farma jest naszej własnej konstrukcji. Zbudowaliśmy ją u nas. Projekt infrastruktury pozwolił uzyskać bardzo wydajne systemy, oparte o podwójne Xeony serii 56xx w wielkiej liczbie:). Wszystko działa na infrastrukturze sieciową opartej o dość powolny standard czyli 1GbE.

Farma jest zarządzana poprzez 'node' – master, serwera licencji oprogramowania, jak i kolejki renderującej.

Pliki zrenderowane zapisywane są na 20TB macierzy Raid własnej konstrukcji opartej na dyskach Seagate Constellation i najnowsze kontrolery SAS. Oddzielny system jest przewidziany do „Read” oddzielny do „Write”; w obydwu zastosowany jest Raid 6 ze względu na bezpieczeństwo jak i wydajność.

Wejścia i wyjścia z serwerów zapisu i odczytu są „ztrunkowane” poczwórnym GbE, co daje nam dość szerokie gardło dla danych. Oczywiście idealnym rozwiązaniem byłoby w tym wypadku Infiniband, jednak ze względu na koszty osprzętu i switchy zrezygnowaliśmy na razie z niego. Sieć oparta jest o podzespoły 3com. Zaprojektowaną infrastrukturę złożył nasz mały dział IT.

System odpowiada wymaganiom stawianym przez branżę filmową w zakresie obróbki materiałów 2K stereo w 16 bitach. Drugi system „onlajnowy” 10TB oparty o Raid6 cechuje wydajność rzędu 2Gb/s write i 1,5Gb/s read. Czyli bardzo dobrze:).

Wszystko razem działa sprawnie, chociaż zawsze przydałoby się więcej mocy obliczeniowej. Przydałoby się jeszcze pewnie z 10 razy tyle.

W projekcie rzuca się w oczy fantastyczne oświetlenie scen. Czy możesz powiedzieć więcej na temat procesu doboru właściwego oświetlenia?

Oświetlenia się raczej nie „dobiera” buduje się je z gotowym zamysłem i oczekiwaniami od finałowego obrazka. Świadomie. Ciężko jest przedstawić receptę na dobre oświetlenie. Generalnie musi być... dobrze:).

Proces oświetlania nie zamyka się na 3ds Max – częściowo poprawiamy i dodajemy oświetlenie w postprodukcji, czyli w ramach komponowania passów renderingu. Korzystając z Normal Maps możemy doświetlić elementy w już zrenderowanej scenie w czasie rzeczywistym.

Czy biblioteka modeli 3D została wybudowana od podstaw? Ile modeli łącznie wykorzystano w projekcie?

Wszystkie modele zostały wybudowane od podstaw. Nie liczyliśmy ich, ale np. w jednej scenie było najpierw 2, a później 2,5 miliarda wielokątów. Każdy budynek, a w nim okno, kwiatek, balkon, barierka, jest wymodelowane od podstaw.

Jakie główne założenia towarzyszyły podczas tworzenia miasta i obiektów 3D?

W związku z tym, że jest to rekonstrukcja, główny nacisk kładliśmy na to, by były to dokładnie te kamienice, które w tamtym okresie stały w Warszawie, z idealnie odwzorowanymi elewacjami.

Często byliśmy przekonani, że jakiś fragment miasta, budynku itp. jest już skończony, a potem odnajdywały się różne zdjęcia, które były

lepszej jakości, i okazywało się, że elewacja budynku wyglądała jednak nieco inaczej niż ją pierwotnie przygotowaliśmy. Przykładowo dostrzeżliśmy płaskorzeźbę... W takich wypadkach trzeba było wrócić do danego modelu i go poprawiać. W miarę spływania nowych referencji musieliśmy nanosić rozmaite poprawki.

Staramy się, żeby miasto było tak dokładnie odwzorowane jak to tylko możliwe, co nie odbywa się bez kosztu, którym jest czas. Zależy nam, by to, co robimy, było możliwie najwyższej jakości.

Jak wyglądał proces teksturowania?

Tekstury są tu zarówno proceduralne, jak i manualne. Nie stosowaliśmy jakichś specjalnych technik w tym wypadku. Część trzeba było namalować w Photoshopie, a część po prostu „oprogramować”.

Jakie zasoby sprzętowe pochłonął rendering projektu i czy na tym etapie pracy można podać jakieś statystyki?

Główne maszyny, na których pracujemy to 6-rdzeniowe i7; do renderingu z poza i7 służy nam farma podwójnych Xeonów. To wszystko jest jednak niewystarczające. Na nowej farmie staramy się zmieścić z pojedynczą klatką w jednej godzinie.

Zrenderowanie wszystkiego naraz jest trochę kłopotliwe, biorąc pod uwagę natężenie geometrii w tej animacji. Może podam takie porównanie: na „starej farmie”, którą mieliśmy złożoną z procesorów Intel Quad Core 3GHz, jedna klatka przeliczała się ok. 10-12 godzin, a od kiedy mamy nowy sprzęt trwa to 1 godzinę. Jest to zatem bardzo duży wzrost wydajności, ale ciągle mało.



/ www.warszawa1935.pl /

/ Odbudowaliśmy przedwojenną Warszawę /

Tak więc, jeśli chodzi o sprzęt i statystki wydajności, to rendering jeszcze trwa. W momencie, gdy będzie on na ukończeniu, będziemy mogli podać wszystkie dane dotyczące renderingu. Zwykle zresztą wygląda to tak, że aby ukończyć film, trzeba niestety dokupić jakąś maszynę lub wypożyczyć.

Jakich technik użyto do optymalizacji czasu renderingu?

Stosujemy Proxy, stosujemy używanie w modelach podobnych bazowych elementów, które są powtarzalne np.: niektóre elementy wnętrza czy postaci. Ponadto staramy się schludnie modelować i teksturować. Czyli wszystko staramy się tworzyć z takim zamysłem, żeby to było „high poly” i topologicznie poprawne, ale bez zbędnej „puste” geometrii.

Jakie etapy zostały przeprowadzone na etapie postprodukcji?

Oczywiście compositing, głównie w After Effects.

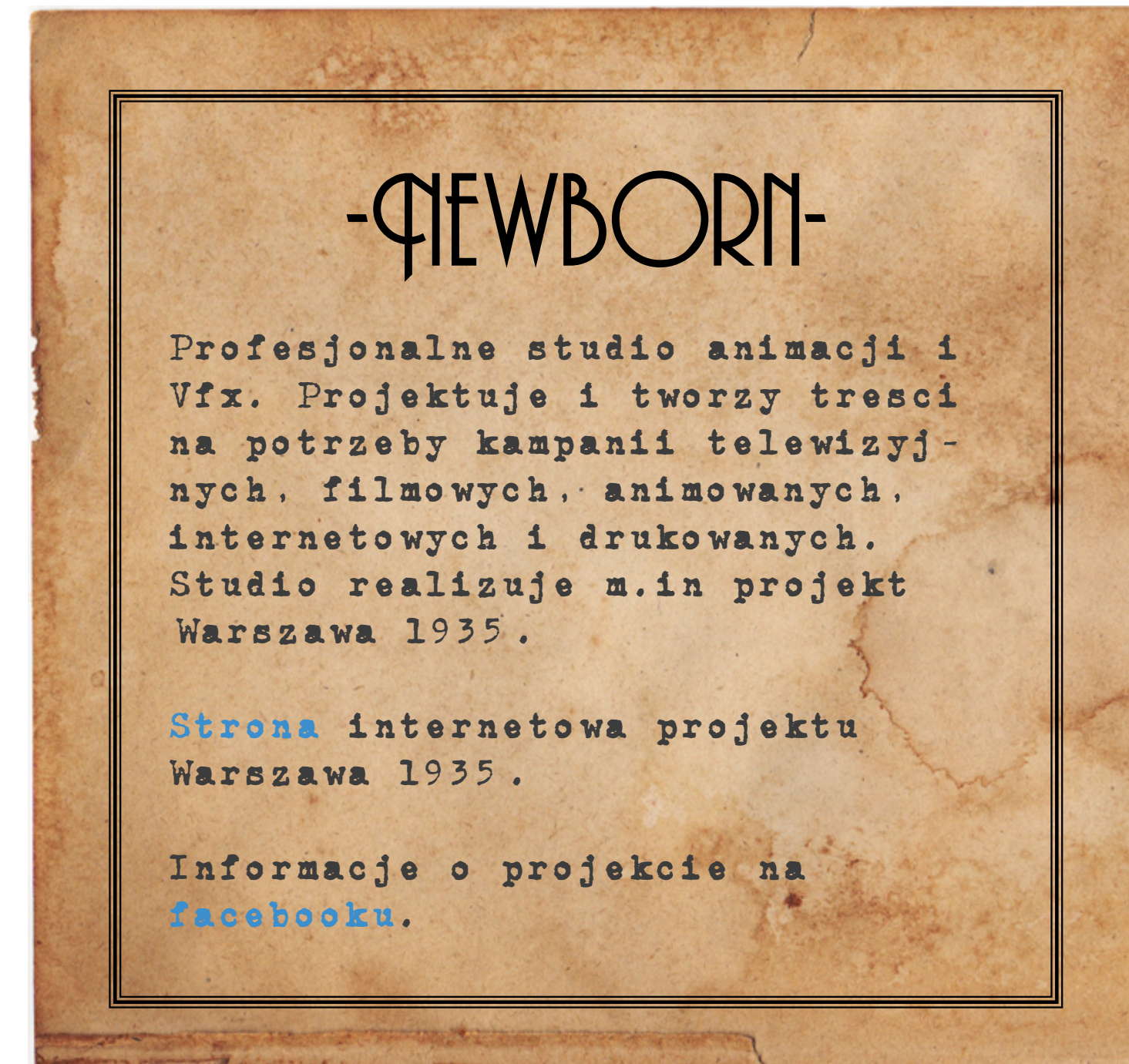
Ile osób jest zaangażowanych w pracę nad projektem „Warszawa 1935”?

Struktura zespołu jest nie duża, ale musi wystarczyć. W studio jest nas w sumie 6 osób, kolejne 20 pracowało zdalnie, choć wolałbym, żeby wszyscy współpracownicy byli na miejscu. Wbrew pozorom nie jest nam łatwo znaleźć dobrych grafików 3D i 2D. Ludzie często potrafią obsługiwać narzędzie jakim jest program, ale nie mają pojęcia o skali, o proporcjach, o kompozycji i kolorach, tego trzeba uczyć, a to zabiera czas i efekt nieraz jest niezadowolający.

Wyselekcjonowany w boju zespół, doświadczony w produkcji „Warszawy 1935” jest gotowy na mierzenie się z każdymi, nawet najbardziej złożonymi i ciężkimi zadaniami produkcyjnymi, animacyjnymi i postprodukcyjnymi.

Dziękujemy za poświęcony czas.

Dziękuję i zapraszam na „premierę”.



Fachowe monitory Eizo

Przeгляд rozwiązań pod kątem zawodów z branży „kreatywnej”



EIZO DLA GRAFIKA

Najważniejsze funkcje monitorów przystosowanych specjalnie do pracy grafika komputerowego:

- » najwierniejsze z możliwych odwzorowanie barw z bardzo precyzyjną kalibracją sprzętową
- » równomierne podświetlenie matrycy i jej stabilność w czasie

Sugerowane rozwiązania dla grafików:

Monitory z serii Eizo ColorEdge CG, w których deltaE jest poniżej 3, np. **CG223W** jeżeli nie jest wymagana rozdzielczość Full HD lub **CG243W** jeżeli twórca wymaga rozdzielczości 1920x1200.

W ofercie firmy Eizo znajdują się rozwiązania przeznaczone dla różnych grup odbiorców, między innymi: grafików, fotografów, architektów oraz twórców stron WWW. Każda z tych osób oczekuje od monitora innej funkcjonalności i parametrów technicznych.



ColorEdge® CG223W

Przekątna / typ matrycy	22" / VA (z układem overdrive)
Rozdzielczość	1680 x 1050
Wielkość piksela	0,282 x 0,282 mm
Jasność	270 cd/m2 (maksymalna) 120 cd/m2 (zalecana)
Kontrast	950:1
Czas reakcji	12 ms (typowa) 6 ms (półtony)
Paleta barw	DVI: 16,77 miliona z palety 278 trylionów DisplayPort: 1,07 miliarda z palety 278 trylionów
Równomierność podświetlenia i koloru	cały ekran: $\Delta E \leq 3$
Stopień odwzorowania przestrzeni barw	Adobe RGB: 95 % NTSC: 92 %
Złącza sygnałowe	DisplayPort x 1 / DVI-I 29 pin x 2 (przełączalne)



ColorEdge® CG243W

Przekątna / typ matrycy	24,1" / IPS (z układem overdrive)
Rozdzielczość	1920 x 1200
Wielkość piksela	0,270 x 0,270 mm
Jasność	280 cd/m2 (maksymalna) 120 cd/m2 (zalecana)
Kontrast	850:1
Czas reakcji	13 ms (typowa) 5 ms (półtony)
Paleta barw	DVI: 16,77 miliona z palety 278 trylionów DisplayPort: 1,07 miliarda z palety 278 trylionów
Równomierność podświetlenia i koloru	cały ekran: $\Delta E \leq 3$
Stopień odwzorowania przestrzeni barw	sRGB / Rec709 / EBU / SMPTE-C: 100 % Adobe RGB: 98 % NTSC: 93 % DCI: 92 %
Złącza sygnałowe	DisplayPort x 1 / DVI-I 29 pin x 2 (przełączalne)

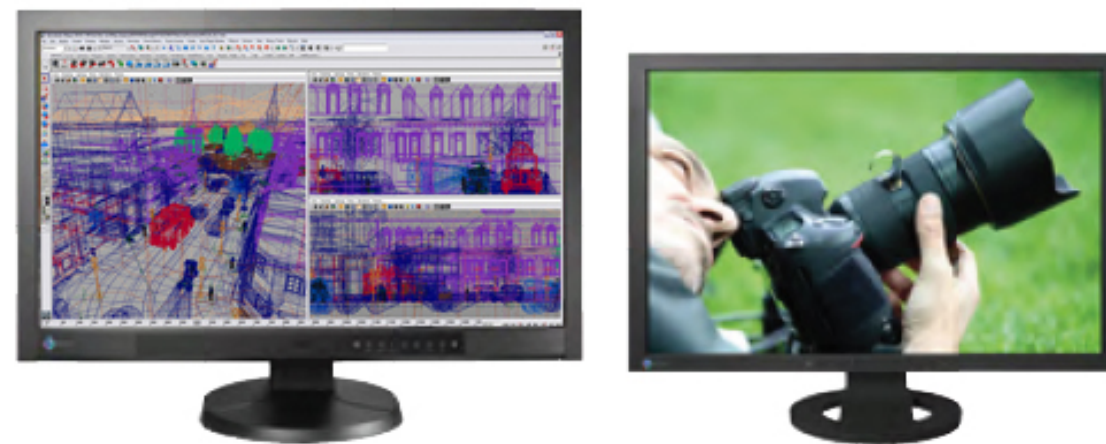
EIZO DLA FOTOGRAFA

Najważniejsze funkcje monitorów Eizo wspierające prace fotografa to:

- prawidłowe odwzorowanie barw
- możliwość sprzętowej kalibracji
- równomierność podświetlenia i stabilność pracy
- nie ma konieczność gwarancji deltaE poniżej 3

Sugerowane rozwiązania fotografów:

monitory serii Eizo FlexScan SX – [SX2762W](#), [SX2462W](#).



	FlexScan® SX2762W	FlexScan® SX2462W
Przekątna / typ matrycy	27" / IPS (z układem overdrive)	24,1" / IPS (z układem overdrive)
Rozdzielczość	2560 x 1440	1920 x 1200
Wielkość piksela	0,2331 x 0,2331 mm	0,270 x 0,270 mm
Jasność	270 cd/m2	270 cd/m2
Kontrast	850:1	850:1
Czas reakcji	12 ms (typowa) 6 ms (półtony)	13 ms (typowa) 5 ms (półtony)
Paleta barw	1,07 miliarda z palety 278 trylionów	DVI: 16,77 miliona z palety 278 trylionów DisplayPort: 1,07 miliarda z palety 278 trylionów
Równomierność podświetlenia i koloru	-	-
Stopień odwzorowania przestrzeni barw	Adobe RGB: 97 % NTSC: 102 %	Adobe RGB: 98 % NTSC: 102 %
Złącza sygnałowe	DisplayPort x 1 / Mini DisplayPort x 1 / DVI-D 24 pin x 1 (przełączalne)	DisplayPort x 1 / DVI-I 29 pin x 2 (przełączalne)

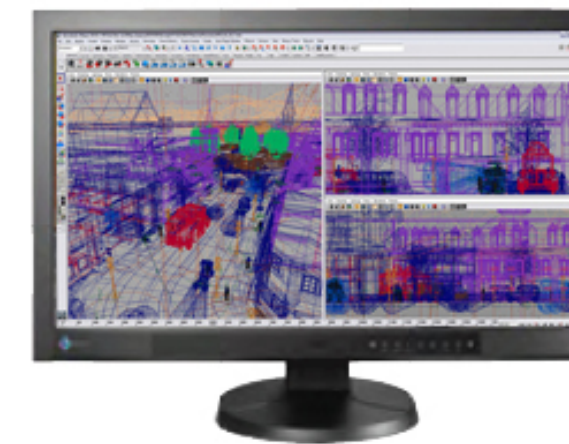
EIZO DLA ARCHITEKTA

Najważniejsze funkcje monitorów Eizo przydatne w zawodzie architekta to:

- duża rozdzielczość monitora umożliwiająca szczegółową edycję projektów
- najmniejszy możliwy piksel, by rysunki, a dokładniej wszystkie krzywizny, były płynnie odwzorowane

Sugerowane rozwiązania dla architektów:

Monitor Eizo FlexScan [SX2762W](#) o rozdzielczości 2560x1440 px i plamce 0.23 mm. Monitor ten ma możliwość sprzętowej kalibracji pozwalającej na wierne odwzorowanie renderowanych projektów.



	FlexScan® SX2762W
Przekątna / typ matrycy	27" / IPS (z układem overdrive)
Rozdzielczość	2560 x 1440
Wielkość piksela	0,2331 x 0,2331 mm
Jasność	270 cd/m2
Kontrast	850:1
Czas reakcji	12 ms (typowa) 6 ms (półtony)
Paleta barw	1,07 miliarda z palety 278 trylionów
Równomierność podświetlenia i koloru	-
Stopień odwzorowania przestrzeni barw	Adobe RGB: 97 % NTSC: 102 %
Złącza sygnałowe	DisplayPort x 1 / Mini DisplayPort x 1 / DVI-D 24 pin x 1 (przełączalne)

EIZO DLA PROJEKTANTÓW STRON WWW

W tym przypadku nie ma drastycznych wymagań co do odwzorowania barw - przestrzeń barw Internetu to sRGB. Polecamy Eizo [S2433W](#) z sugestią pracy na dwóch monitorach jednocześnie. Na jednym można prowadzić prace związane z edycją strony WWW, na drugim wszelkie prace pomocnicze związane chociażby z edycją zdjęć, grafik.

Eizo FlexScan [S2433W](#) ma również możliwość sprzętowej kalibracji co stawia go wyżej od „innych” monitorów.



	FlexScan® S2433W
Przekątna / typ matrycy	przekątna 61 cm (24,1") VA (z układem overdrive)
Rozdzielczość	1920 x 1200
Wielkość piksela	0,270 x 0,270 mm
Jasność	360 cd/m2
Kontrast	1000:1
Czas reakcji	16 ms (typowa) 6 ms (półtony)
Paleta barw	16,77 miliona z palety 68 miliardów
Równomierność podświetlenia i koloru	-
Stopień odwzorowania przestrzeni barw	Adobe RGB: 96 % NTSC: 92 %
Złącza sygnałowe	D-Sub mini 15 pin x 1, DVI-D 24 pin x 1 (z obsługą HDCP), DisplayPort x 1 (z obsługą HDCP) (przełączalne)



AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR PRODUKTÓW EIZO W POLSCE: **Alstor** sp. j., ul. Wenecka 12, 03-244 Warszawa, tel. (022) 510 24 00; www.eizo.pl, eizo@eizo.pl

Cechy charakterystyczne monitorów fotograficznych - słowniczek

Jest wiele cech wyróżniających monitory do fotografii. Jedną z najistotniejszych jest równomierność podświetlenia matrycy i wyświetlanych na niej kolorów. W przypadku monitorów EIZO w wybranych modelach zastosowano funkcję DUE (Digital Uniformity Equalizer). Jest to układ elektroniczny opracowany przez japońskich inżynierów, czuwający nad poprawnym odwzorowaniem barw i sterowaniem ciekłymi kryształami. Dzięki niemu, poszczególne elementy fotografii będą tak samo wyglądać w dowolnym punkcie ekranu. Jest to częstą bolączką monitorów innych producentów, gdzie kolory wyświetlane w centralnym punkcie ekranu różnią się znacząco od barw na obrzeżach panelu.

Pod uwagę należy wziąć zakup monitora odwzorowującego szerszą niż standardowa sRGB przestrzeń barw. Coraz więcej aparatów cyfrowych pracuje w przestrzeni barw Adobe RGB i aby w pełni wykorzystać ich możliwości należy pomyśleć o monitorze, który również wyświetli te barwy. Do najbardziej zaawansowanych prac sugerujemy zakup monitora kalibrowanego sprzętowo, by uzyskać pełną wierność odwzorowywanych kolorów. W większości jednak przypadków wystarczy, naszym zdaniem, dobry monitor z kalibracją programową. Wszystkie proponowane tu monitory wyposażone są w matryce typu IPS lub VA. Zdecydowanie odradzamy zakup monitorów z matrycami najniższej klasy TN. Są to matryce charakteryzujące się złym odwzorowaniem kolorów w szerokich zakresach kątów widzenia i niestabilne. „Suche” dane techniczne opisujące te monitory mogą być bardzo mylące i stać się przyczyną błędnej decyzji dotyczącej jego zakupu.

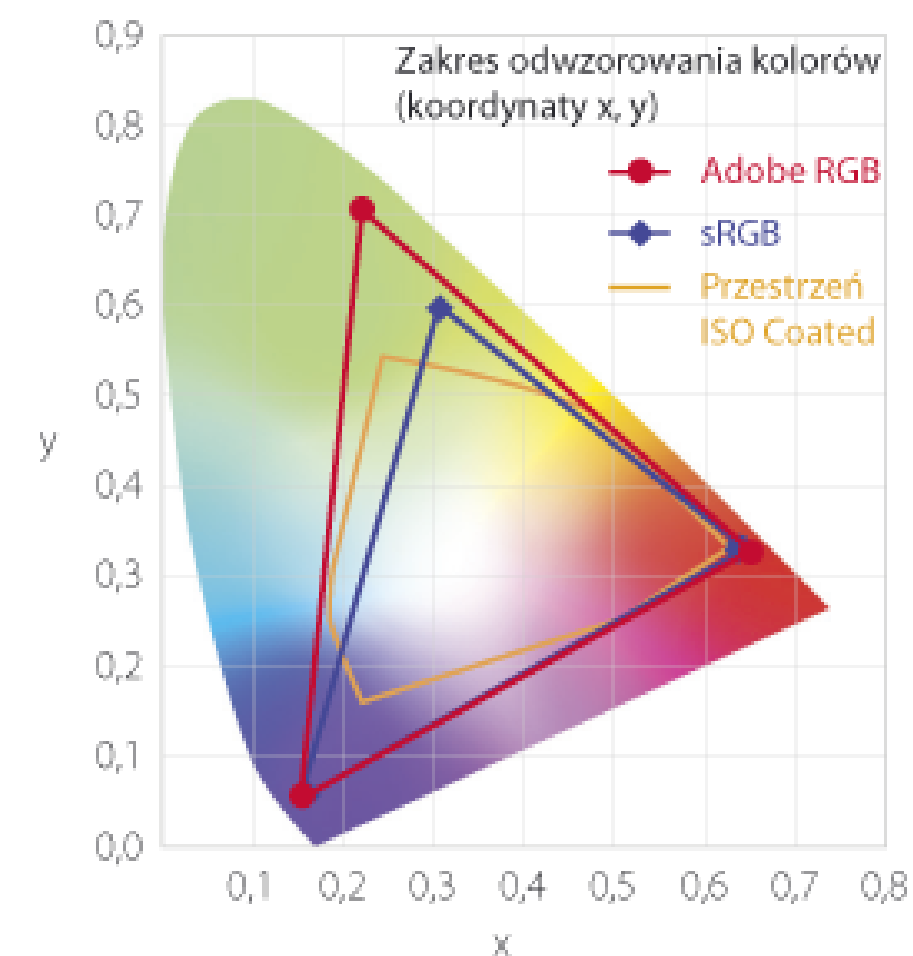
To tylko niektóre z cech monitorów do fotografii. Poniżej, staraliśmy się opisać w jak najprostszym słowach inne, równie ważne, aspekty. Mamy nadzieję, że dzięki temu uzyskają Państwo informacje, na jakie cechy monitora należy zwrócić uwagę i jak pewne problemy, występujące w innych konstrukcjach rozwiązała firma Eizo.



ROZSZERZONA PRZESTRZEŃ BARWNA

Standardowa przestrzeń kolorystyczna, w której pracują monitory EIZO, to sRGB. Jest to standard opracowany w 1996 roku przez firmy Hewlett-Packard oraz Microsoft, wykorzystywany przez zdecydowaną większość urządzeń wejściowych (skanery, cyfrowe aparaty fotograficzne) oraz wyjściowych (drukarki) do zastosowań amatorskich. Standard ten został również przyjęty przez konsorcjum W3C jako obowiązujący dla stron www.

Niektóre modele monitorów są w stanie wyświetlić kolory wykraczające poza standardową przestrzeń sRGB. Zakres możliwych do odwzorowania odcieni odpowiada od 92 do nawet 97% przestrzeni AdobeRGB. Dzięki temu możliwe jest wyświetlenie na ekranie monitora praktycznie całego zakresu odcieni obsługiwanych przez profesjonalne urządzenia drukujące. Sprawia to, że monitory te dobrze sprawdzają się również w profesjonalnych zastosowaniach związanych z obróbką kolorystyczną.



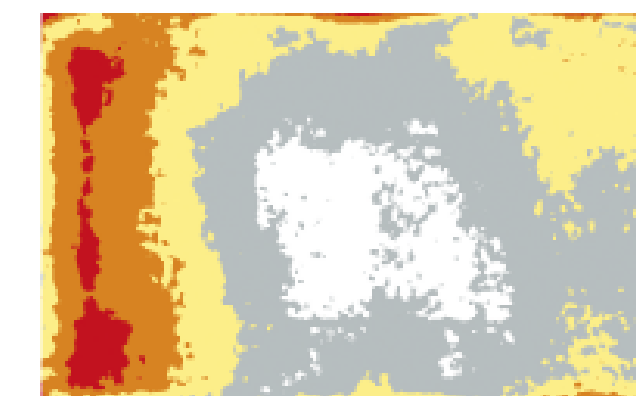
KONTROLA RÓWNOMIERNOŚCI PODŚWIETLENIA I KOLORU

Większość monitorów LCD, szczególnie modeli o dużej powierzchni roboczej, charakteryzuje się nierównomiernym podświetleniem matrycy. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest konstrukcja podświetlenia – świetlówki umieszczone są na krawędziach matrycy, a emitowane przez nie światło rozpraszane jest z użyciem dyfuzora. Kolejnym czynnikiem wpływającym na jednolitość jasności i koloru na powierzchni matrycy, jest bezwładność samych ciekłych kryształów oraz precyzja sterowania ich położeniem.

Uzyskanie równomiernego podświetlenia i koloru na całej powierzchni matrycy jest w dalszym ciągu problemem w większości dostępnych na rynku modeli. W modelach ColorEdge serii Premium i FlexScan SX udało się ograniczyć jego występowanie do minimum. Podczas produkcji



Z kontrolą równomierności wyświetlanego koloru oraz podświetlenia



Bez kontroli równomierności wyświetlanego koloru oraz podświetlenia



Zobrazowanie różnic w równomierności wyświetlanego koloru (Delta-E) pomiędzy monitorami korzystającymi i niekorzystającymi z elektronicznej kontroli równomierności podświetlenia (mierzone przy wyświetlaniu 128 poziomów szarości)

monitora dokonywane są pomiary jasności i barwy w kilkunastu punktach na powierzchni matrycy. Dzięki temu powstaje swego rodzaju mapa niejednorodności, która następnie zapisywana jest w elektronice monitora. Podczas wyświetlania obrazu specjalny układ

sterujący ASIC (Application Specific Integrated Circuit) korzysta z tych informacji by na bieżąco wprowadzać poprawki do sygnału wyświetlanego na monitorze. Dzięki odpowiedniemu sterowaniu kryształami w poszczególnych pikselach matrycy możliwe jest uzyskanie wysokiej jednorodności podświetlenia i jednolitego odcienia koloru na całej powierzchni panelu.



PRECYZYJNA KONTROLA KOLORU

Monitory LCD EIZO charakteryzują się szerokimi możliwościami kontroli wyświetlanego obrazu. Za pomocą menu ekranowego OSD lub aplikacji ScreenManager Pro for LCD (tylko dla systemów Windows) możliwa jest regulacja takich parametrów, jak jasność, wartość współczynnika gamma, nasycenie, odcień, wzmocnienie, temperatura punktu bieli. Wartość wzmocnienia, nasycenia oraz odcienia można regulować osobno dla każdej z barw podstawowych (czerwień, zieleń, niebieski), a ustawienia temperatura punktu bieli można zmieniać w zakresie od 4 do 10 tysięcy K, ze skokiem co 500 K. Dzięki temu wyświetlany obraz można precyzyjnie dostosować do indywidualnych wymagań i preferencji.

W niektórych modelach monitorów EIZO dostępna jest również rozszerzona możliwość kontroli sześciu kolorów – barw podstawowych, jak również barw dopełniających (cyjan, magenta, żółty).



KOREKCJA KRZYWEJ GAMMA

Każdy kolor wyświetlany na monitorze – od najgłębszej czerni, do bieli – uzyskiwany jest z odpowiedniego mieszania trzech barw podstawowych: czerwieni, zieleni i niebieskiego. Bardzo istotną cechą jest także sterowanie pikselami, aby nie dopuścić do sytuacji, w której nastąpi dominacja którejś z barw podstawowych.

Aby uzyskać efekt idealnego odwzorowania przejść tonalnych wymagane jest wykonanie dla każdej z barw podstawowych tzw. korekcji krzywej gamma. Zajmuje się tym elektronika sterująca monitorem, a dzięki niej możliwe jest odwzorowanie wszystkich kolorów przesyłanych przez kartę graficzną, bez przebarwień czy utraty poszczególnych odcieni. W monitorach FlexScan korekcja krzywej gamma wykonywana jest z 10-bitową precyzją, w modelach FlexScan serii SX i ColorEdge – z 12-bitową precyzją.



PRZETWARZANIE INFORMACJI O KOLORZE

Przetwarzanie informacji o kolorze w monitorach FlexScan odbywa się z 14-to lub 16-bitową. Dzięki tak dużej precyzji przy obróbce sygnału możliwe jest wyeliminowanie błędów i uzyskanie wyjątkowo gładkiej skali szarości. Wysoka precyzja obróbki informacji o kolorze

pozwala również odwzorować szczegóły w – sprawiających duże problemy – ciemnych partiach obrazu.



BRIGHT REGULATOR

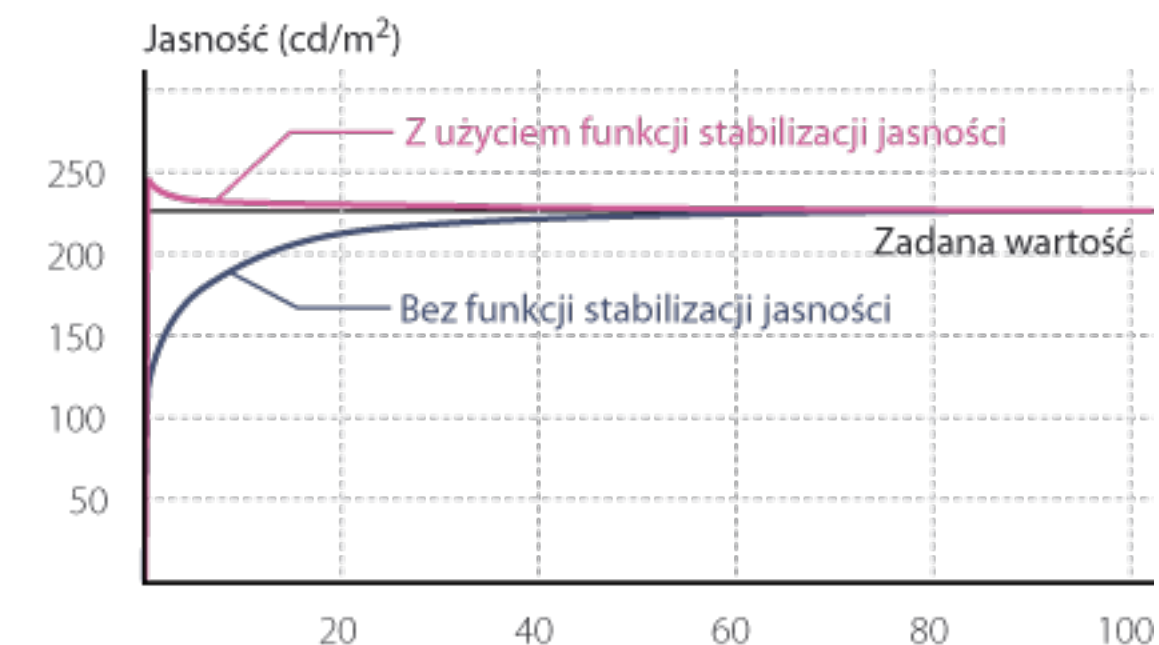
Na przednim panelu większości modeli monitorów EIZO wbudowany jest czujnik mierzący poziom natężenia oświetlenia zewnętrznego. Przy włączonej funkcji Bright Regulator monitor na bieżąco dostosowuje jasność monitora tak, by utrzymać ją na idealnym poziomie niezależnie od warunków oświetleniowych. Dzięki temu obraz nigdy nie jest przesadnie kontrastowy, a jednocześnie doskonale widoczny w każdych warunkach. Redukuje to zmęczenie wzroku i jednocześnie pozwala zmniejszyć zużycie energii.



BRIGHTNESS STABILIZATION

Częstospotykaną wadą monitorów LCD, jest niestabilność poziomu jasności w dłuższym czasie. Spowodowane jest to stopniowym rozgrzewaniem się świetlówek od momentu ich włączenia. W monitorach EIZO, w tylnej części matrycy wbudowany jest specjalny czujnik siły podświetlenia, a współpracująca z nim elektronika sterująca na bieżąco reguluje moc świetlówek tak, by ustabilizować jasność panelu maksymalnie w 90 sekund od włączenia monitora lub wyjścia ze stanu czuwania. W dłuższym okresie czasu funkcja stabilizacji jasności w monitorach EIZO koryguje również utratę jasności, spowodowaną stopniową degradacją świetlówek.

Funkcja ta zapewnia komfortową pracę wszystkim użytkownikom, a dla osób zajmujących się edycją grafiki czy zdjęć stabilizacja jasności jest jednym z podstawowych wymagań.





 **KEYLIGHT**

Blender 2.6: **OD TEKSTUROWANIA** **DO RENDERINGU**

Kurs „Blender 2.6: od teksturowania do renderingu” to wprowadzenie oraz rozwinięcie zagadnień: tworzenia szablonów UV, teksturowania, renderingu i kompozycji finalnego obrazu w Blenderze i Photoshopie. Kurs skupia się na realizacji konkretnego projektu – teksturowanie i rendering skrzypiec. Szkolenie ma charakter czysto praktyczny i porusza bardzo dużo zagadnień z dziedziny 3d. Dzięki niemu poznasz narzędzia niezbędne do realizacji końcowej ilustracji.

[/ ZOBACZ INTRO /](#)

| Krzysztof Kopciowski |

Pixel Bender VS Mixer Brush

Konwersja fotografii do obrazu malarskiego była w swoim czasie graalem manipulacji – szczególnie w branży fotografii ślubnej. Dzisiaj mamy do dyspozycji wiele narzędzi i technik. Wraz z PS CS5 dostajemy na dzień dobry Pixel Bender'a i Mixer Brush'a. Których z tych rozwiązań użyć?

Zobacz grafikę przed zastosowaniem Mixer Brush i Pixel Bender



Pixel Bender to właściwie zewnętrzny plugin Photoshop'a, który można znaleźć [tutaj](#). Po zainstalowaniu możemy skorzystać z niego w menu filtry. Wraz z pluginem instalowanych jest kilka różnych filtrów, jednak najbardziej interesujący to OilPaint – nazwa jest jednoznaczna. Filtr zbudowany jest z kilku parametrów (zajrzyj na koniec).

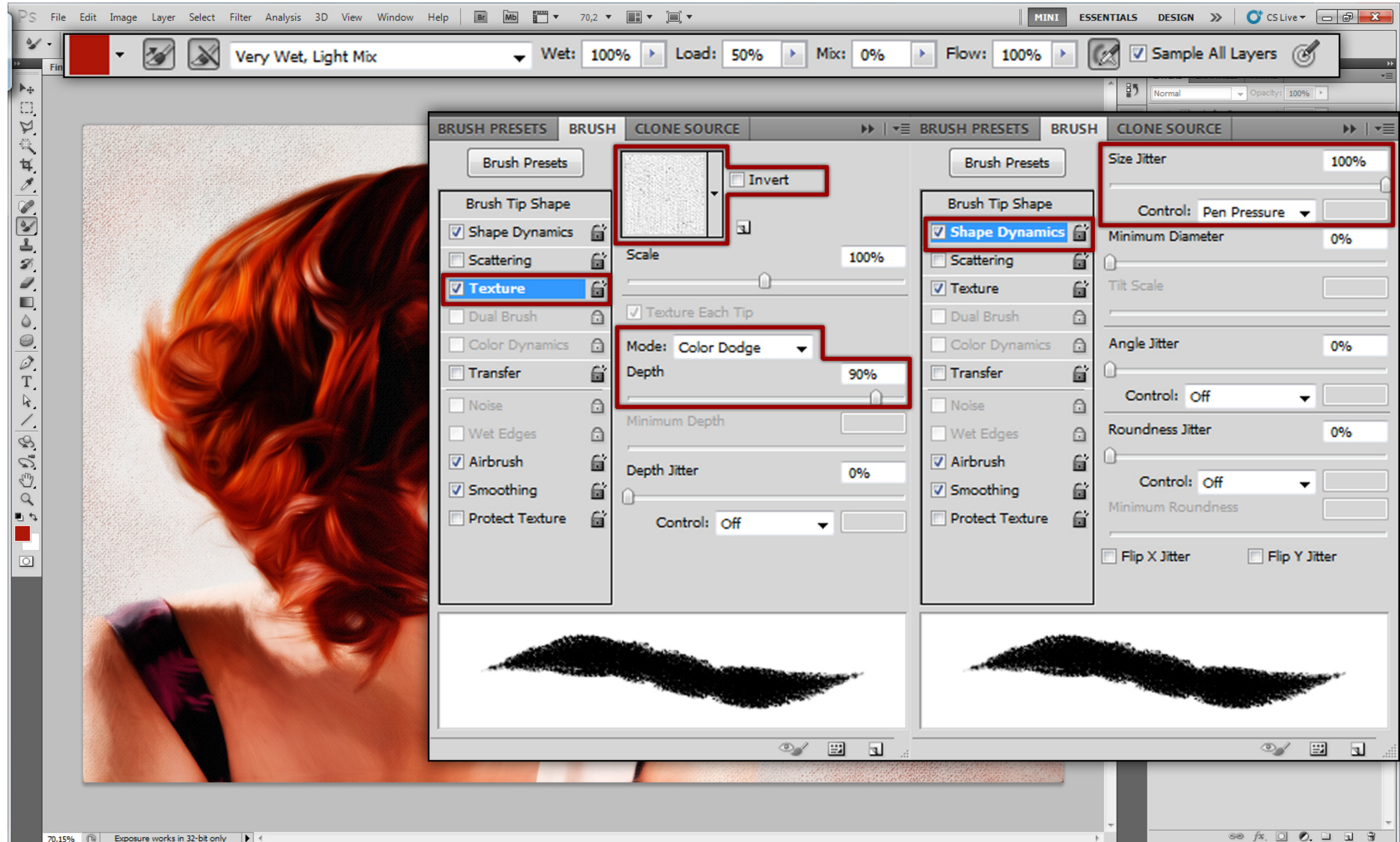
OliPaint pixel bender'a ułatwia sprawę z konwersją do obrazu malarskiego właściwie jednym kliknięciem, co przekreśla stosowanie większości dotychczasowych technik. Minus to zerowa kontrola w skali lokalnej, czyli nad poszczególnymi obszarami zdjęcia – użyte ustawienia filtra są stosowane na całym obrazie.

Alternatywą jest narzędzie Mixer Brush, pędzel który miesza piksele znajdujące się pod kursorem z pikselami dobranego koloru lub próbkowanego obrazu. Dzięki niemu na nowej pustej warstwie powstaje malarska alternatywa opracowywanego zdjęcia. Minus tej techniki to czasochłonności i spora liczba ustawień, które należy kontrolować.

W przykładzie który prezentuje w tym tutorialu wykorzystałem obie techniki. Mixer Brush użyłem do „przemalowania postaci”, zaś OilPaint do korekty włosów i zmiękczenia efektu. Innym istotnym elementem tej pracy jest wykorzystanie tekstury, którą zastosowałem bezpośrednio na końcówkę pędzla i którą można obserwować na krawędziach obrazu.

// PRZYGOTOWANIE

Na początku należy wybrać konkretny preset pędzla mieszającego lub ustawić swoje. Ten pędzel działa w połączeniu z ustawieniami standardowych pędzli, także mamy do dyspozycji opcje w belce narzędziowej i palecie Pędzle. W moim przypadku skorzystałem z presetu: Very Wet, Light Mix oraz nałożyłem teksturę Canvas z grupy Artist Surface. Zmodyfikowałem także dynamikę kształtu. Biorąc pod uwagę to, że pracowałem z tabletem.



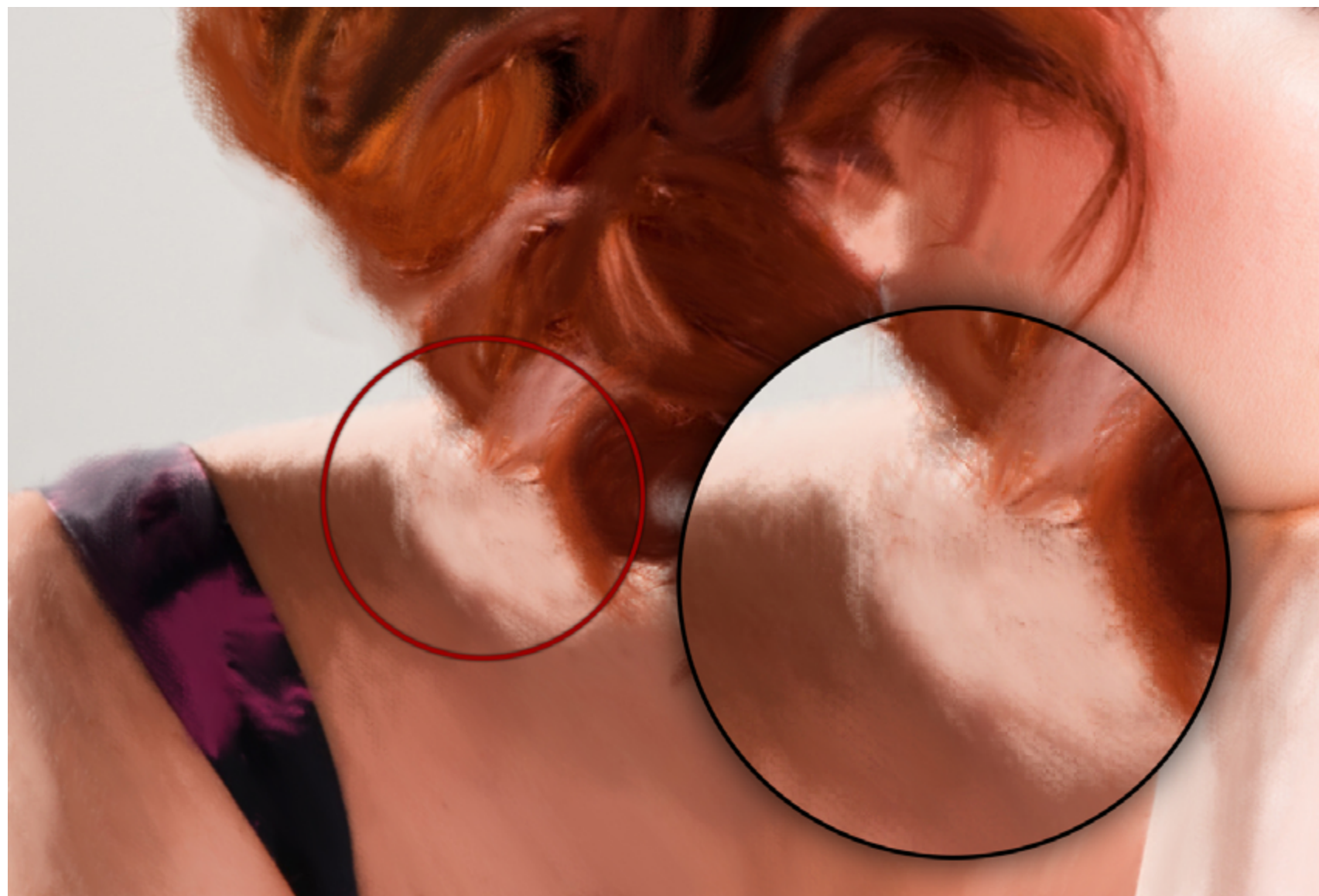
| Krzysztof Kopciowski |

WŁOSY

Postanowiłem podzielić kompozycję malarską na 3 warstwy: pierwsza - włosy, druga - szyja i ramiona, trzecia - twarz. W przypadku włosów musimy głównie śledzić ich kierunek i wykonywać odpowiednie pociągnięcia, które uzależnione są od siły nacisku tabletu i ustawień pędzla. Staramy się mieszać ze sobą kolory w taki sposób, aby zachowywać obszary cieni i rozjaśnień.

**RAMIONA**

Tutaj sytuacja jest podobna, zmieniają się tylko kolory. W przypadku operowania na obszarach o dużej jasności tekstura zanika i trudno wychwycić ślad pędzla, warto w tym przypadku tworzyć kontrasty, które zawsze możemy ewentualnie rozmyć w późniejszym czasie.

**TWARZ**

Dalej operujemy na skórze. Staramy się pracować na mniejszych obszarach tak, aby kontrasty pomiędzy nimi nie były zbyt wysokie. Tutaj jednak decydujący jest sam ostateczny efekt końcowy, który chcemy uzyskać. Jeśli obraz ma abstrahować od fotografii, to możemy sobie popożycować. Jeśli zaś ma nawiązywać do realistycznego malunku to pociągnięcia i końcówka pędzla powinny być niewielkie.

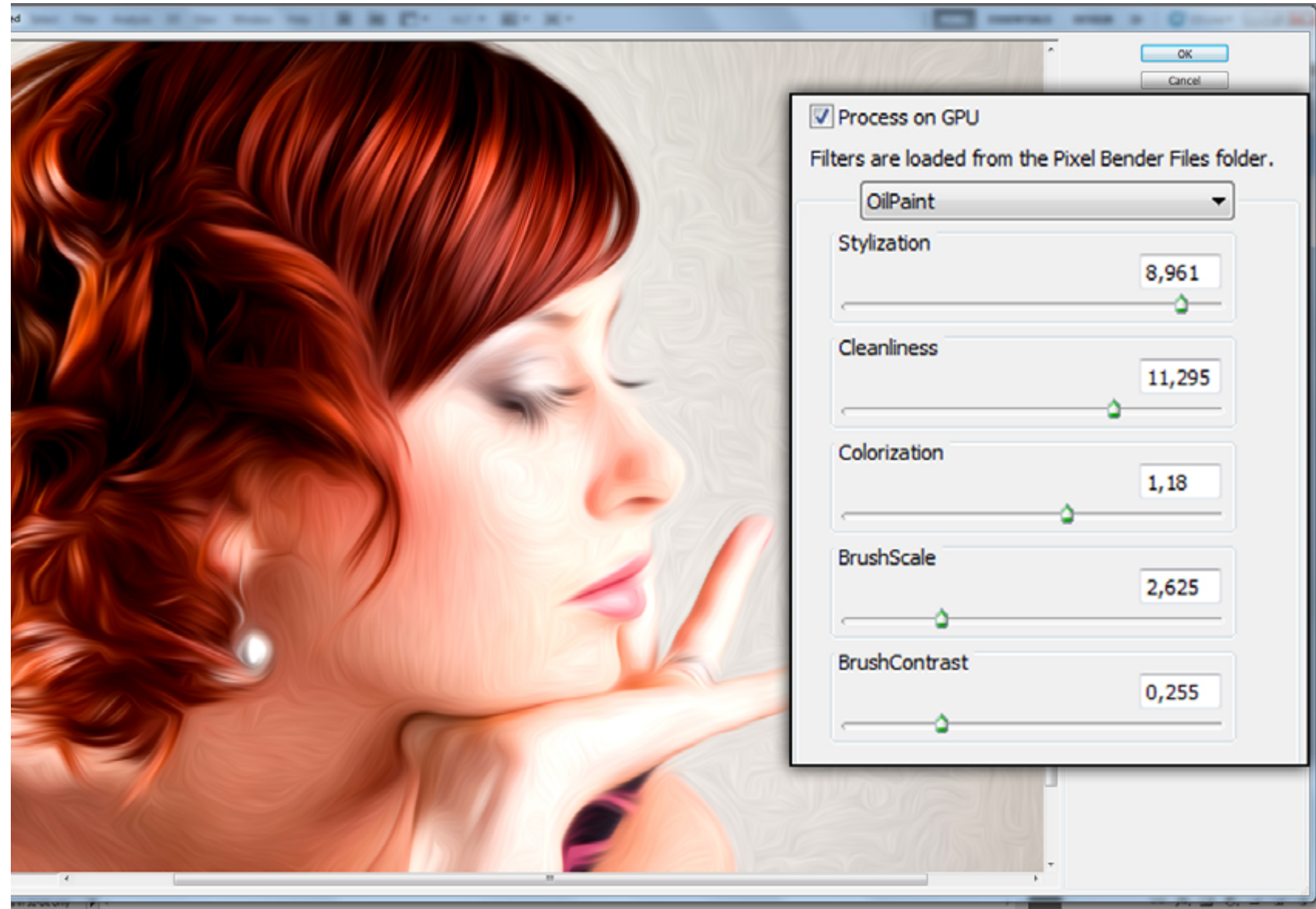


| Pixel Bender vs Mixer Brush |

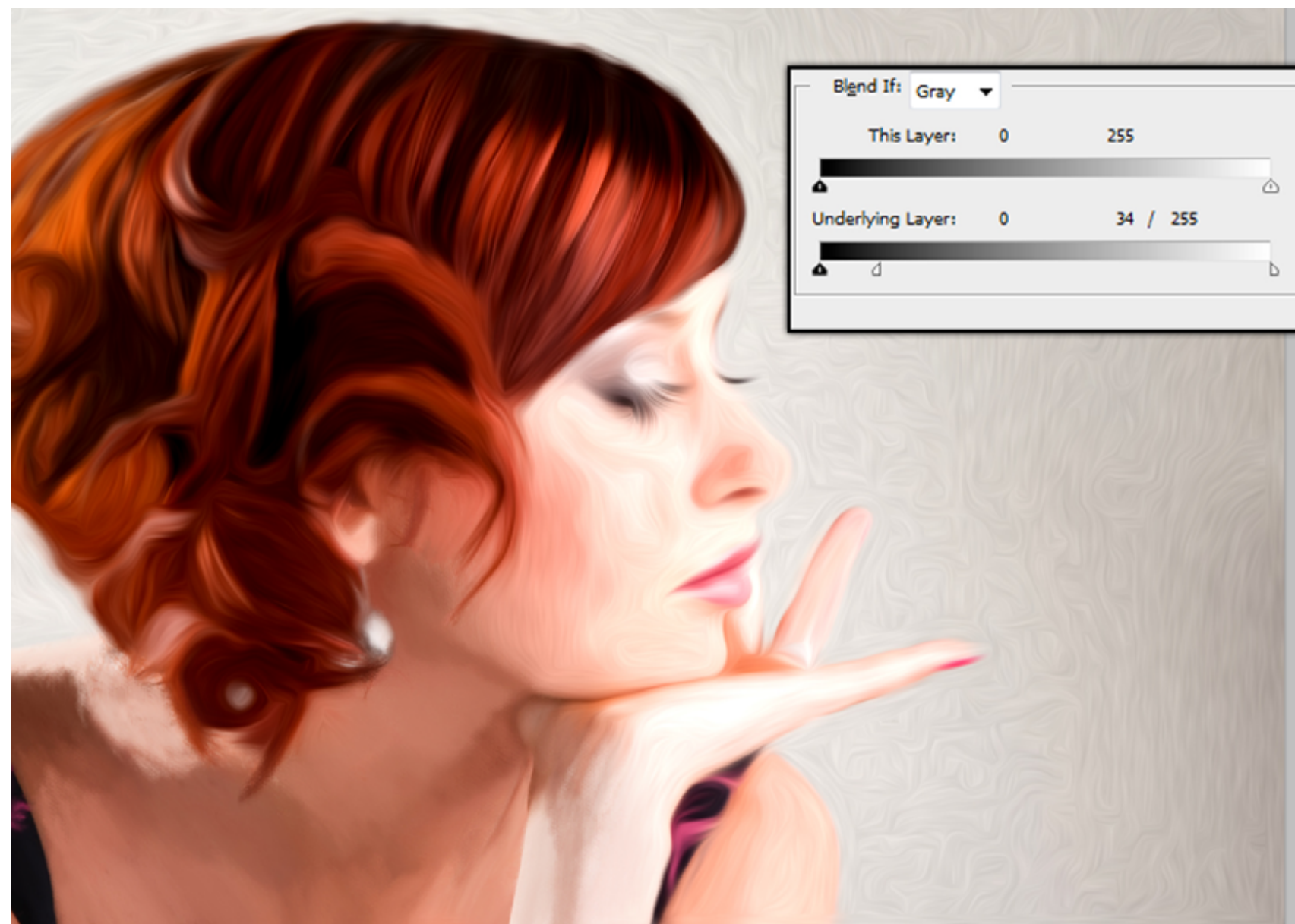
| Krzysztof Kopciowski |

/// OILPAINT

Czas na alternatywną wersję obrazu, którą wygenerowałem z pomocą Pixel Bender. Wcześniej jednak scalałem całą moją dotychczasową pracę w pojedynczą warstwę. Oznacza to, że Pixel Bender zastosowałem już na przetworzony obraz. Zachowałem jednak moją pierwotną wersję utworzoną Mixer Brushem.

**/// MIESZANIE OILPAINT 1**

Tak wygenerowany obraz mieszałem z wersją utworzoną Mixer Brushem. Mieszanie opiera się na całkowitym zamaskowaniu efektu OilPaint z okolicy ramion. Pozostałą część obrazu wtopiłem w wersję Mixer Brush korzystając z ustawień mieszania warstw – wystarczy dwuklik na warstwie i przesunięcie połówki białego markera w lewo. Dzięki tym zabiegom poprawiłem wygląd włosów i wtopiłem pociągnięcia pędzlem utworzone Pixel Benderem

**/// OILPAINT NA BAZIE ZDJĘCIA**

Przygotowałem także alternatywną wersję OilPaint na bazie czystego, nie przetworzonego zdjęcia. Użyłem dokładnie tych samych ustawień pluginu jednak efekt końcowy wyglądał już całkowicie inaczej. Wyraźnie widać w tym przykładzie działanie filtra, które przypomina po prostu zastosowanie narzędzia Smużenie.



| Pixel Bender vs Mixer Brush |

| Krzysztof Kopciowski |

/// MIESZANIE OILPAINT 2

Ponownie zmieszałem nową wersję OilPaint z całą kompozycją, jednak w tym przypadku skorzystałem po prostu z trybu mieszania Soft Light. Ten zabieg pozwolił znacznie podwyższyć kontrast obrazu jednocześnie zachowując akceptowalny poziom detali.

**/// TEKSTURA POWIERZCHNI**

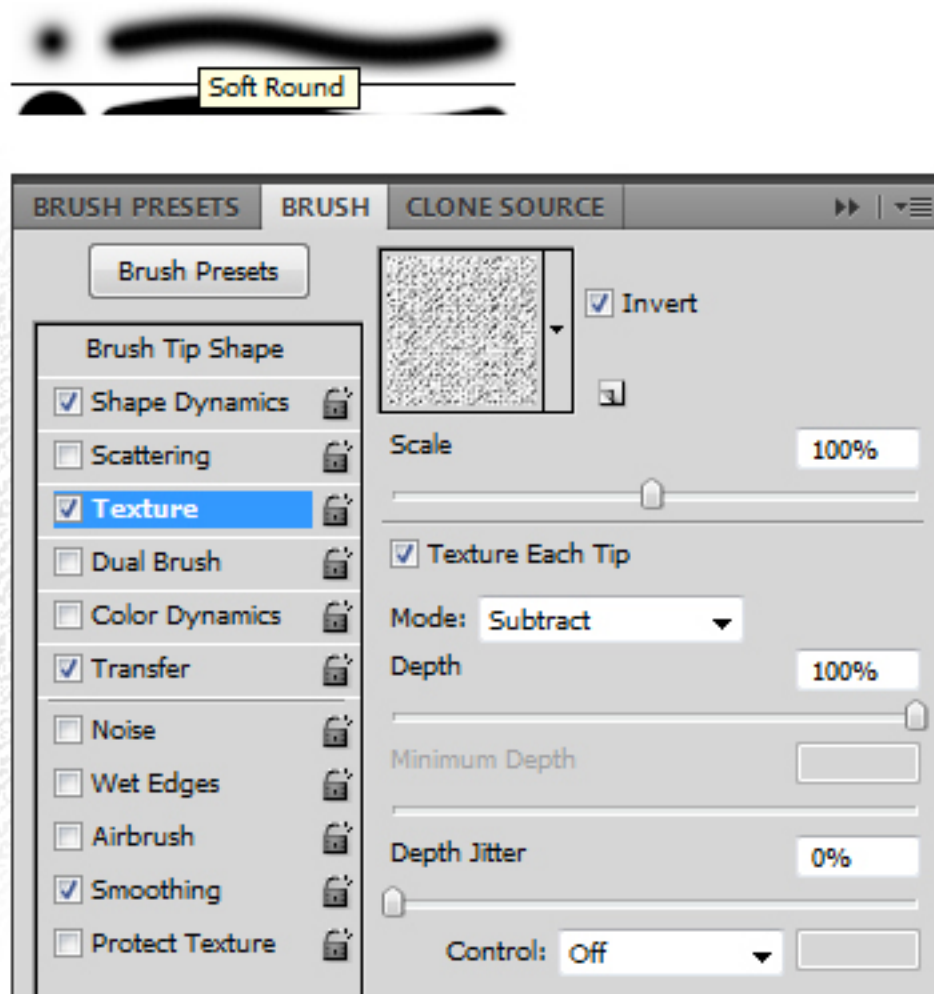
Na nowej pustej warstwie namalowałem teksturę pędzlem z końcówką z nałożoną teksturą (tą samą co w przypadku Pixel Bender). Obniżyłem krycie narzędzia do 10%. Następnie zamaskowałem część warstwy – głównie w okolicy postaci i w niektórych miejscach uwypukliłem teksturę, szczególnie po prawej stronie i w wybranych obszarach postaci.

**/// ZABRUDZENIA I FINISZ**

Zabrudzenia powstały dzięki pędzlowi, który wykorzystałem w poprzednim kroku. Zwiększyłem tylko jego krycie i miejscami dodałem koloru do pociągnięć. Poza tym skorzystałem także z końcówki – akwarela – na nowej warstwie i po namalowaniu plam zmieniłem tryb mieszania warstwy na Overlay. Na tym właściwie można zakończyć pracę lub przenieść ją na kolejny etap opracowania.

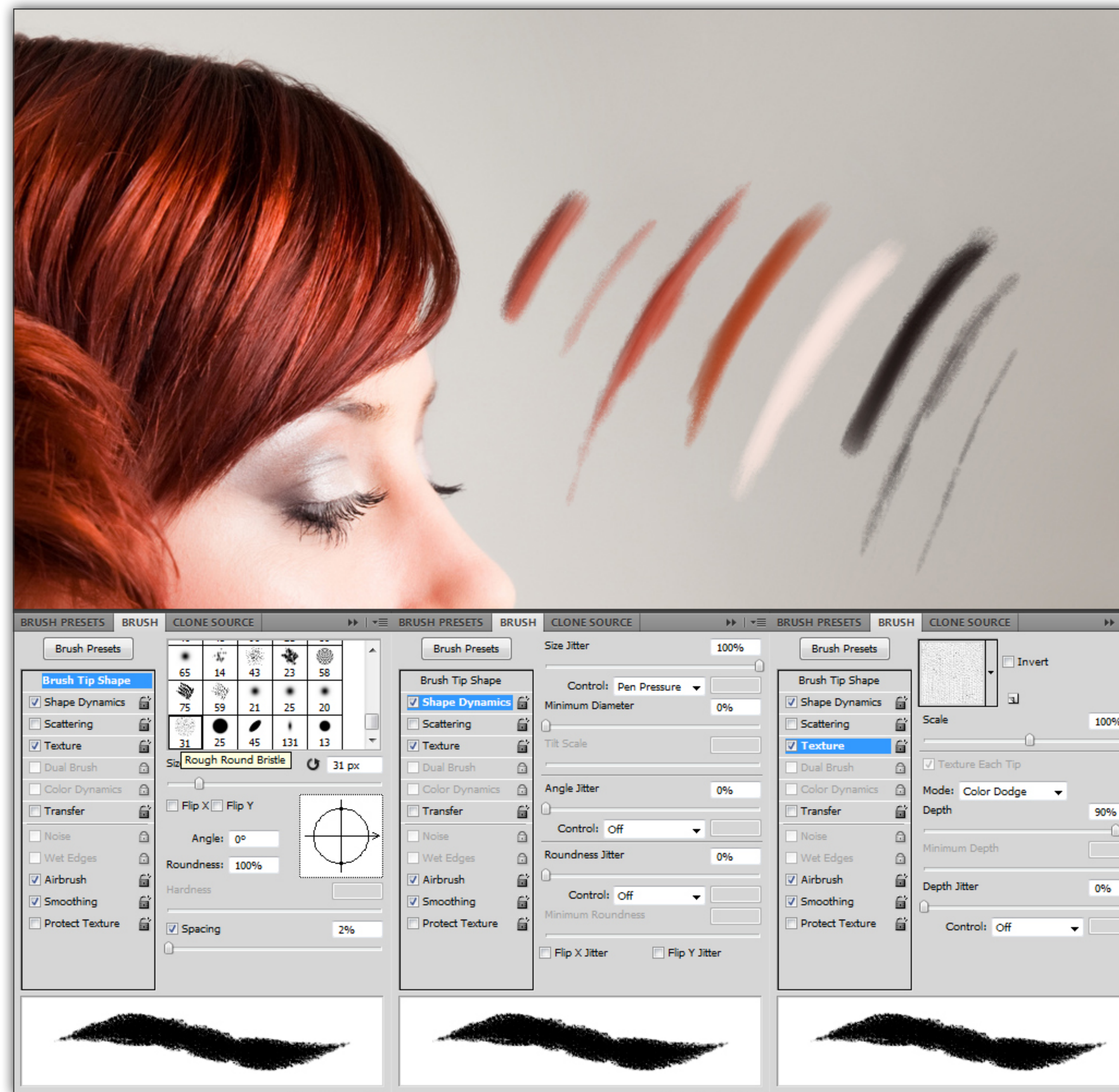
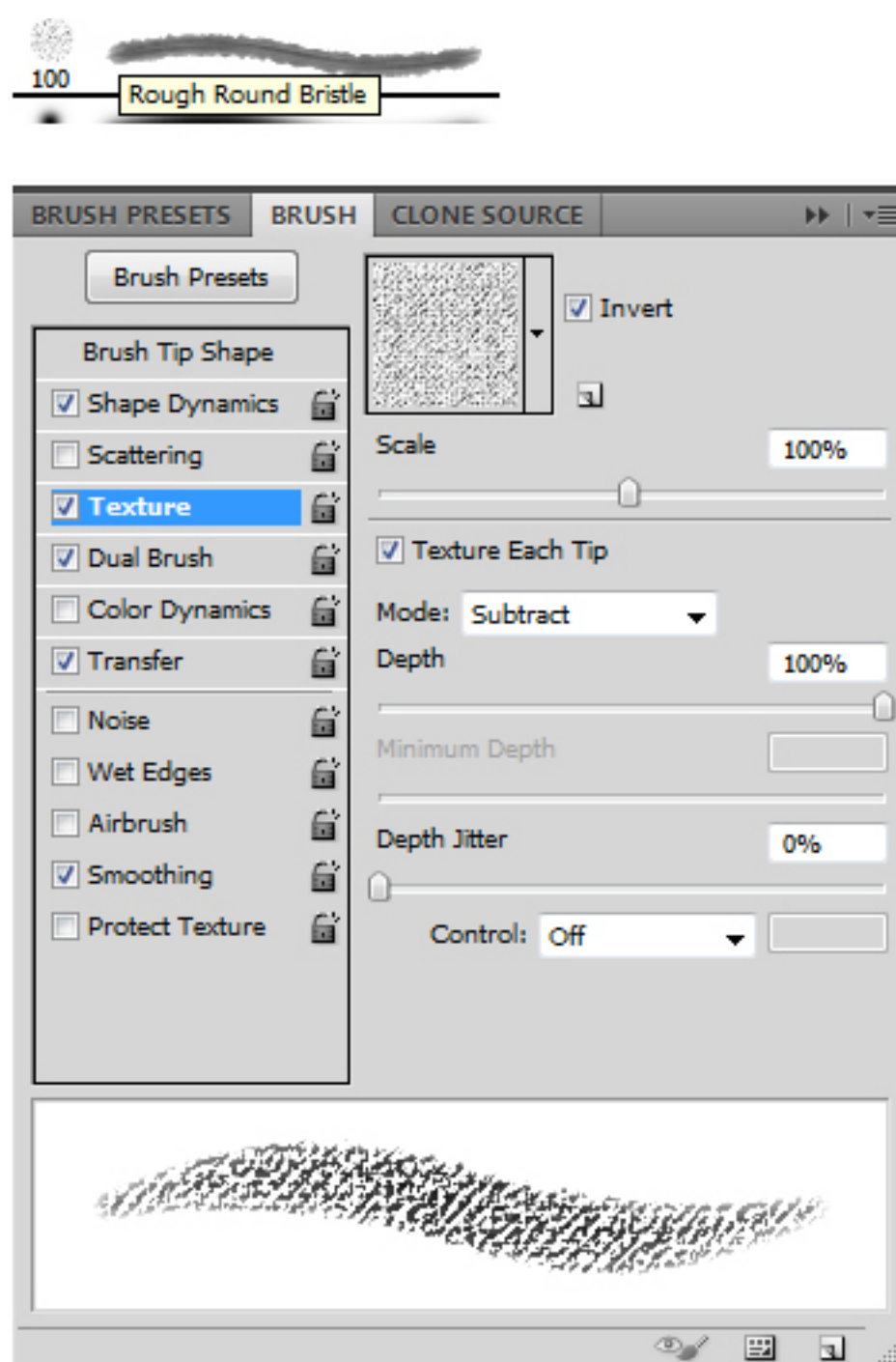
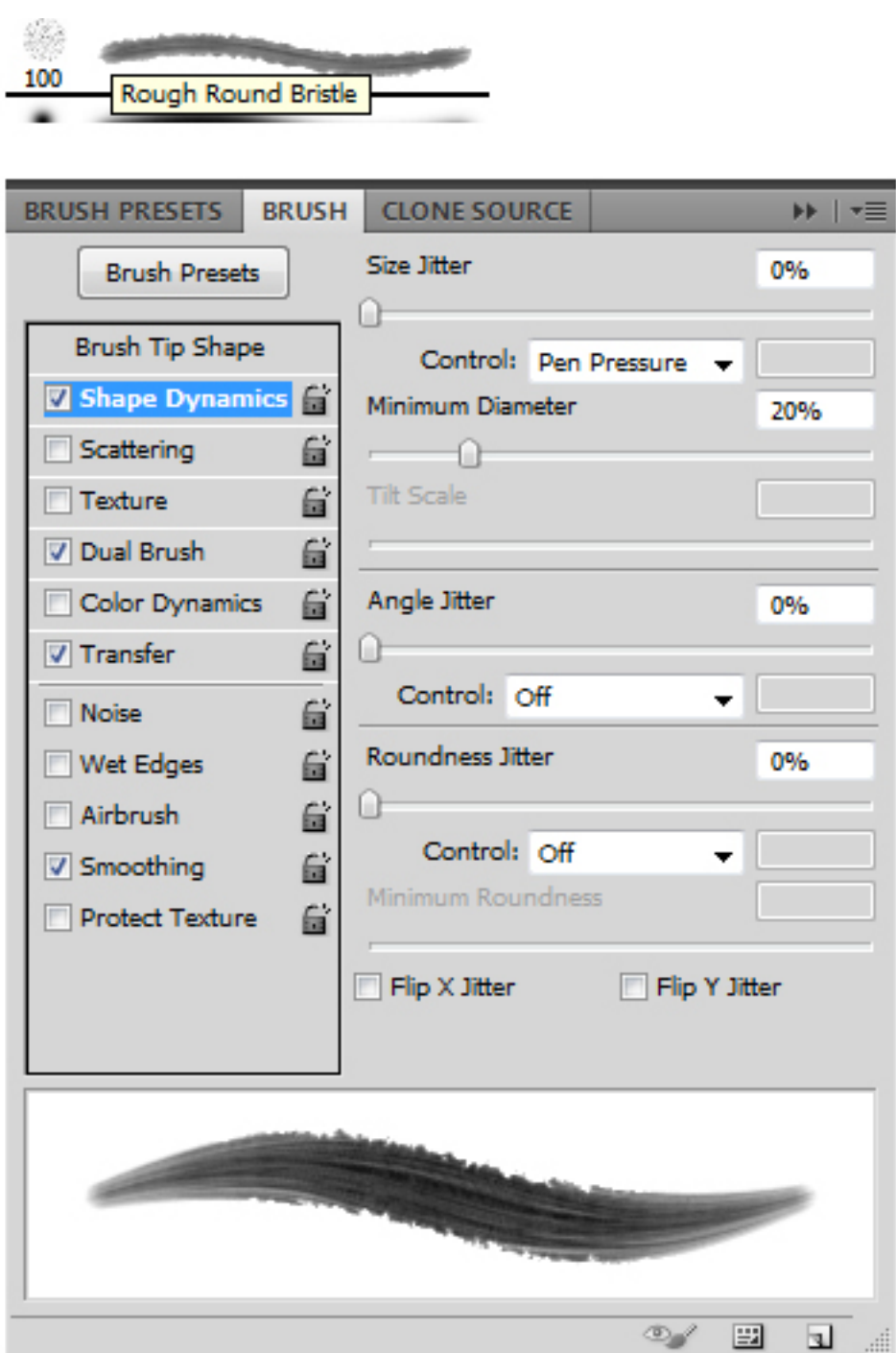


| Pixel Bender vs Mixer Brush |



WYBRANE USTAWIENIA PĘDZLI NA POTRZEBY PRACY

Po lewej i na dole standardowe pędzle z nałożoną teksturą artystyczną bezpośrednio na końcówkę. Warto eksperymentować z ustawieniami w zakładce tekstura, szczególnie zmieniając tryb mieszania i sprawdzać działanie opcji Invert. Po prawej przykład zastosowania pędzla miksującego z presetem Photoshopa: Very Wet, Light Mix. Dodatkowo na pędzel nałożyłem teksturę oraz skorzystałem z dynamiki kształtu z myślą o nacisku piórka tabletu.



// PRZEGLĄD USTAWIEŃ FILTRA OILPAINT - PIXEL BENDER

Stylization – kontroluje długość pociągnięć, od kropek/plamek po długie maźnięcia.

Wartość maksymalna



Wartość minimalna



Cleanliness – zawirowania pociągnięć, siłą rzeczy parametr działa lepiej z wyższą wartością stylizacji.

Wartość maksymalna



Wartość minimalna

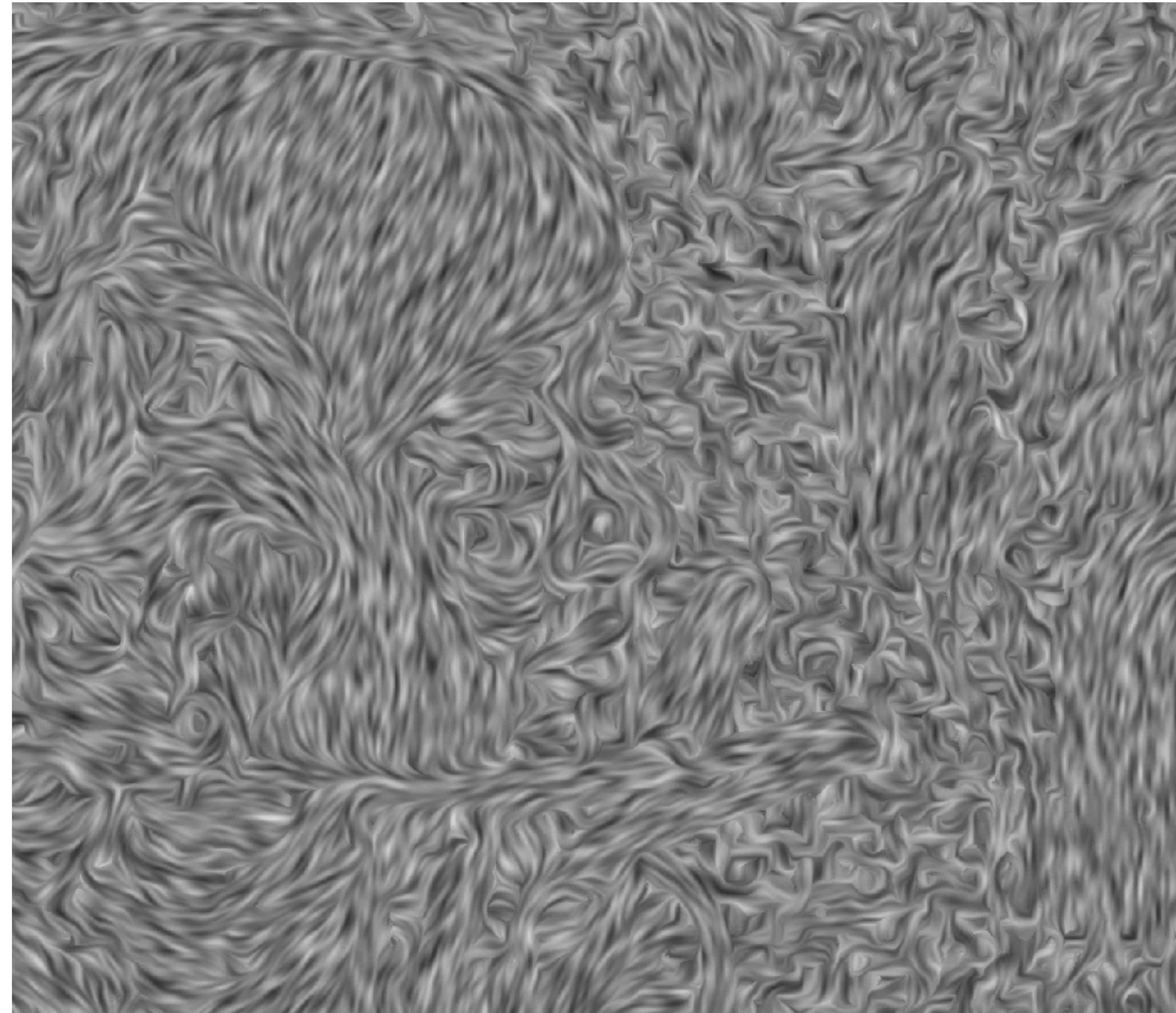


Colorization – od czarno-białego filtra do przesyconej wersji obrazu.

Wartość maksymalna



Wartość minimalna



BrushScale – wielkość pociągnięć pędzla – właściwie średnica.

Wartość maksymalna



Wartość minimalna



BrushContrast – odnosi się do samych pociągnięć, które są nakładane na obraz.

Wartość maksymalna



Wartość minimalna





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

| Marcin Dziomdziora |

Systemy rozproszone stanowią w dziedzinie efektów specjalnych niezmiernie potężne narzędzie. Pod tym skomplikowanym pojęciem kryją się generatory cząsteczek.

Wielkich produkcjach filmowych takich jak Transformers czy Harry Potter cząsteczki tworzą wręcz kultowe elementy w dziedzinie VFX. Składające się roboty czy też wijące grozą stada Dementorów to efekt mistrzowskiego zastosowania systemów cząsteczek.

Wyżej wspomniane efekty związane są wprawdzie z programami do tworzenia grafiki 3D. Jednak i aplikacje postprodukcyjne posiadają w swoim arsenale bardzo rozbudowane generatory cząsteczek.

Mam zamiar w naszym nowym cyklu wprowadzić czytelnika w świat „cząsteczek” działających w Adobe After Effects.

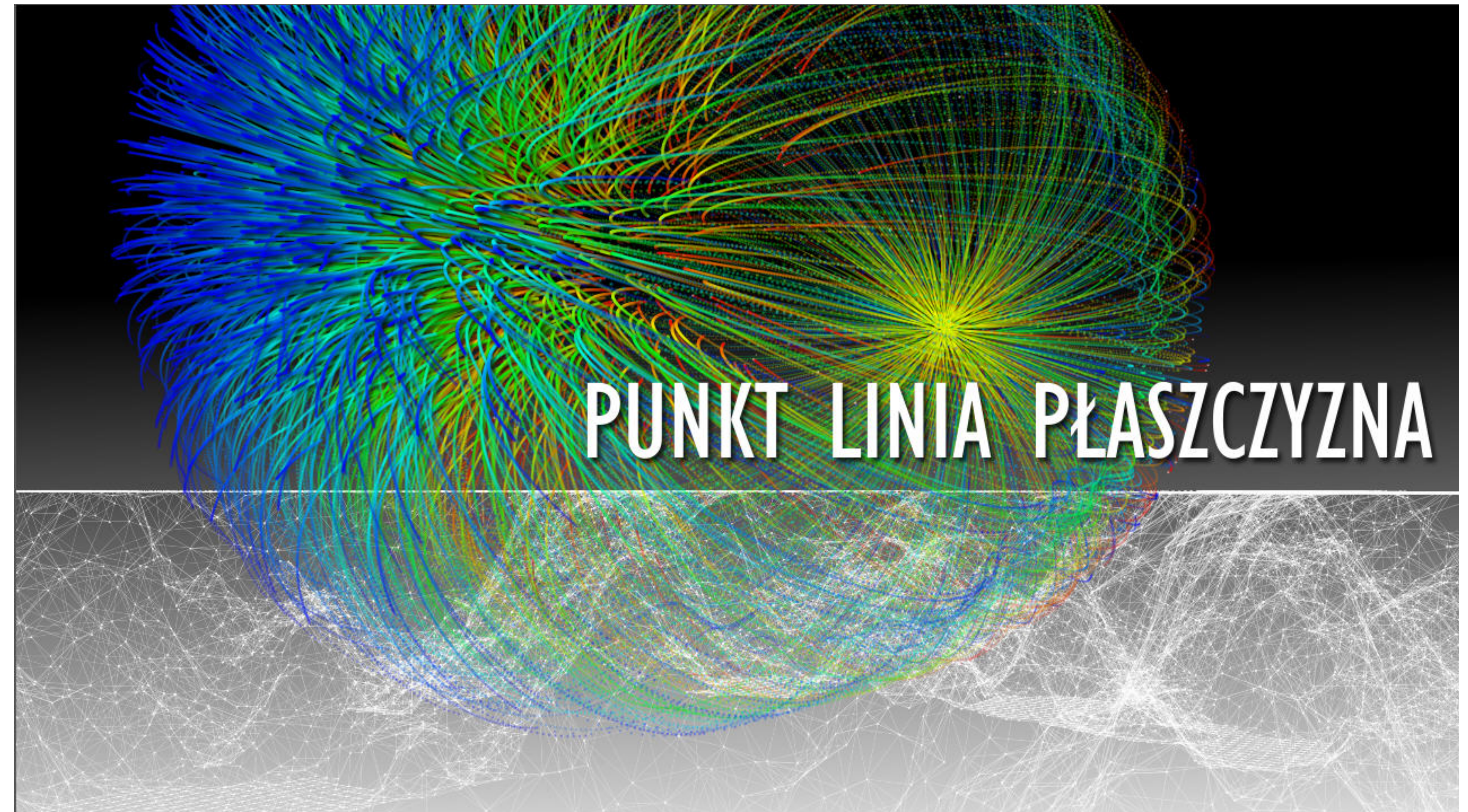
Na początku zajmiemy się systemem Rowbyte Plexus i Trapcode Particular. Oba te systemy nie są integralną częścią Adobe After Effect. Oba komponenty to procedury zewnętrzne, które naprawdę warto nabyć, aby rozszerzyć możliwości After Effects. Rowbyte Plexus kosztuje około 200 USD, natomiast Trapcode Particular 400 USD. Cena może nie najniższa, ale działanie tych dwóch pluginów czytelnik obserwuje, oglądając większość czołówek programów telewizyjnych lub reklam. Dlatego może okazać się, że wydatek bardzo szybko się zwróci.

// PLEXUS

Plexus to skrypt, który w wersji demo można ściągnąć z [tej strony](#). Instalacja nie następuje z żadnych trudności, gdyż programik zaopatrzony jest w instalator. W wersji demo jedynym ograniczeniem jest znak przekreślenia ekranu, charakterystyczny dla większości wersji próbnych pluginów działających w środowisku Adobe After Effects. Plexus, podobnie jak Trapcode Form, przybliży nas do epoki, w której Adobe After Effects będzie mógł obsługiwać formaty 3D. Czyli będzie można wprowadzić do kompozycji obiekt 3D stworzony w Autodesk 3ds max czy Autodesk Maya. W obecnej dobie stanowi to potężne ograniczenie sztanदारowej aplikacji postprodukcyjnej firmy Adobe. Napisałem „przybliży nas”, gdyż możemy jako emiter cząsteczek zastosować obiekt w formacie obj, który generuje większość aplikacji wspomagających tworzenia grafiki i animacji 3D. Właściwość tą wykorzystamy w naszym projekcie.

Cząsteczki

- małe niepozorne, ale niezmiernie efektowne



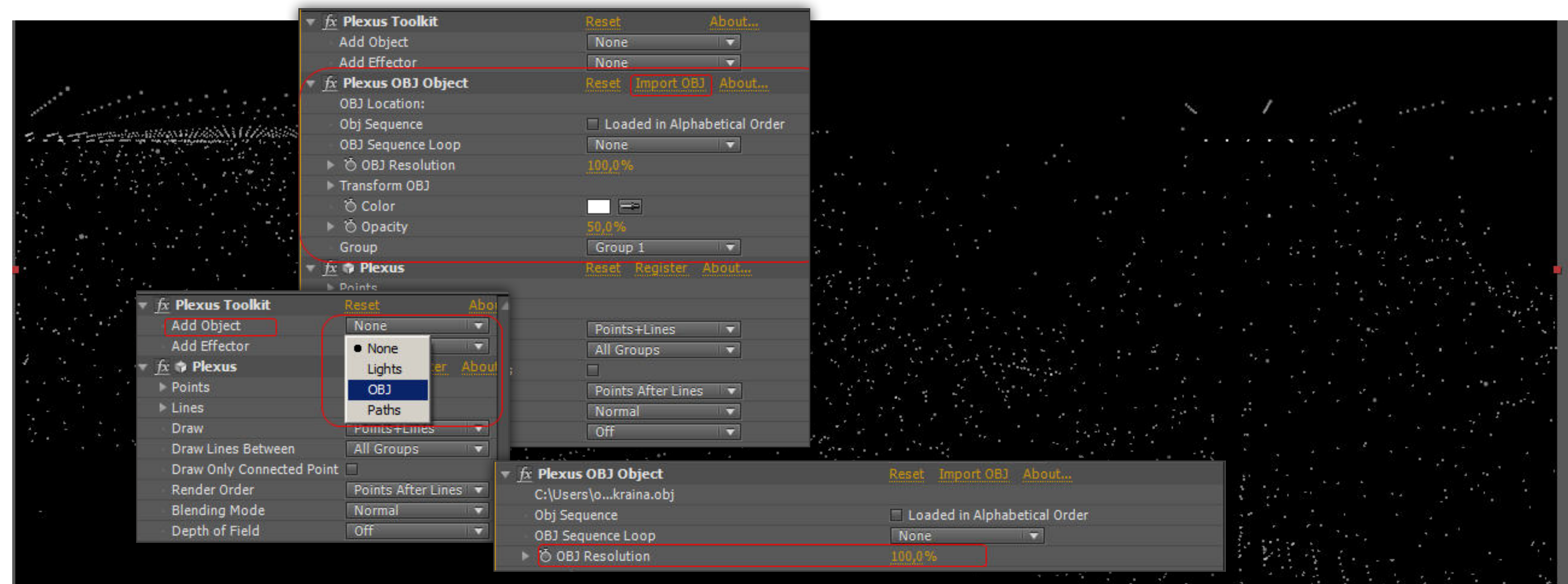
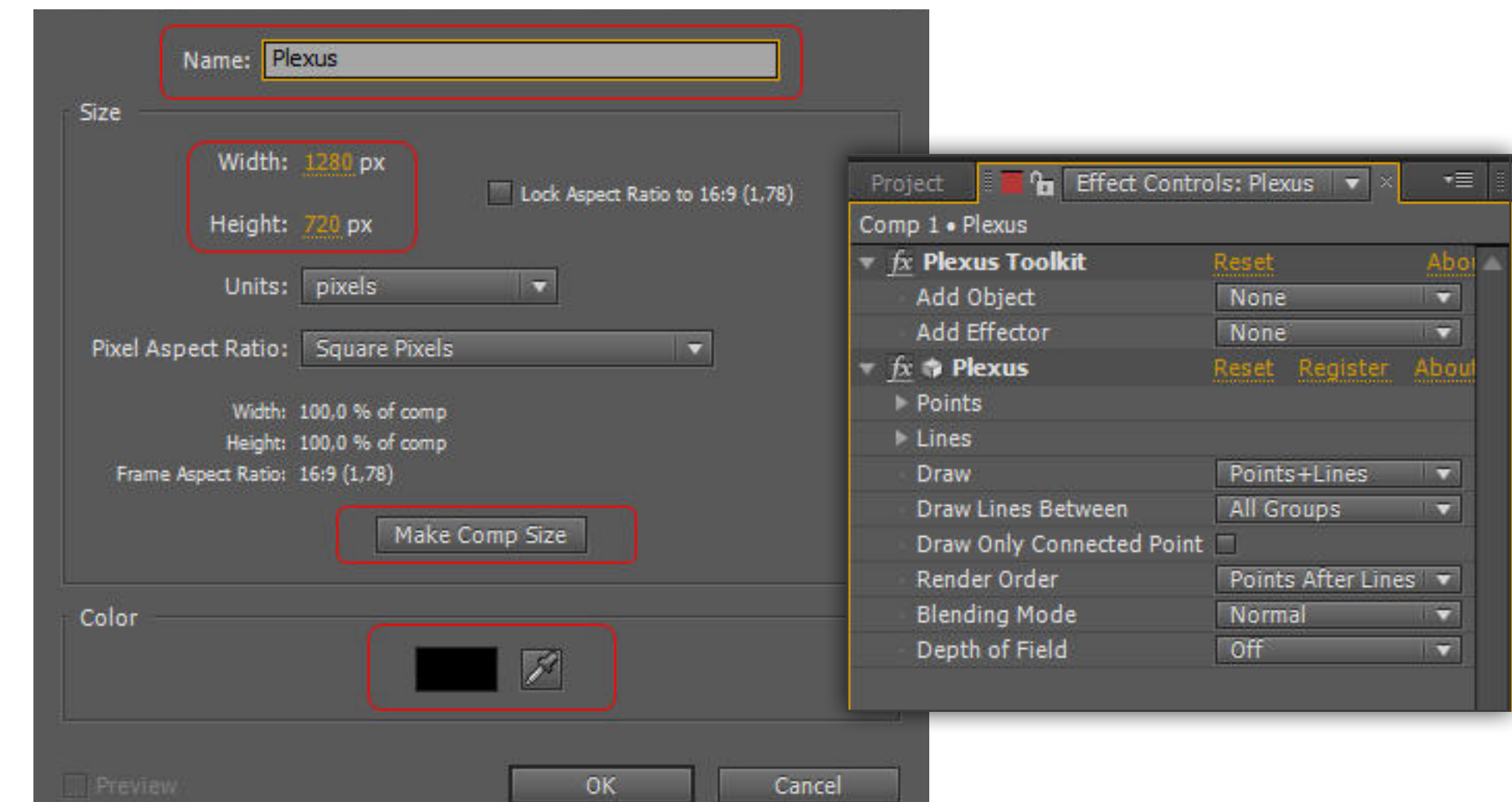
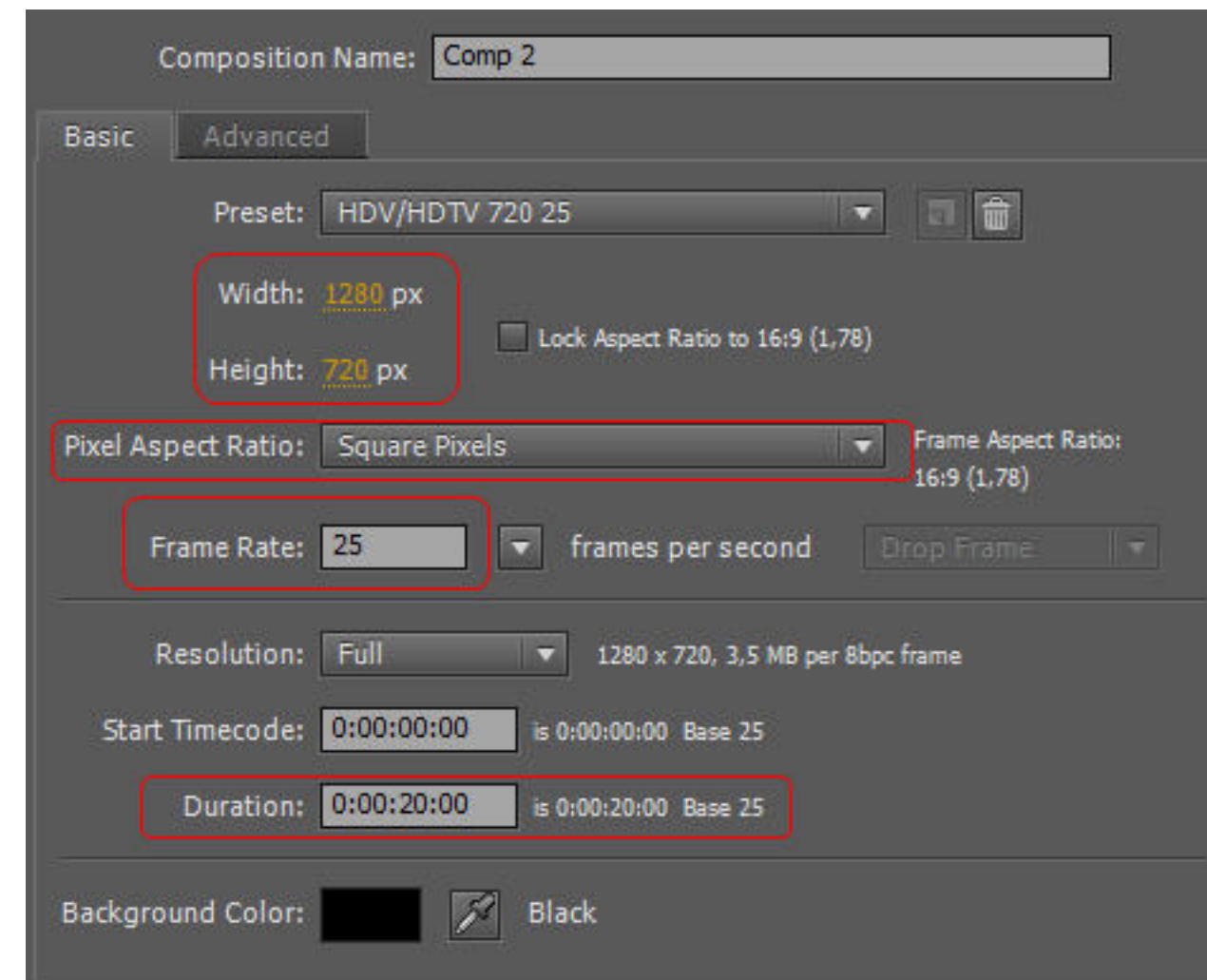
// PRZYGOTOWANIE PROJEKTU

Tworzymy kompozycję o parametrach podanych na ilustracji obok. Następnie stosując skrót klawiszowy Ctrl+Alt+Shift+C, wstawiamy do sceny kamerę, ignorując wszystkie komunikaty o tym, iż kamera może jedynie obserwować obiekty 3D. Plexus, jak każdy system cząsteczek, może działać jedynie w środowisku obecnej w kompozycji warstwy. Dlatego też teraz stosując skrót klawiszowy Ctrl+Y, wstawiamy do kompozycji warstwę Solid o parametrach pokazanych na środkowej ilustracji. Nazwalimy ją Plexus, gdyż stanie się ona miejscem działania generatora cząsteczek. Wybieramy menu Effects>Rowbyte>Plexus. Panel Efektów zastosowanych na warstwie solid zawiera teraz zbiór dwóch komponentów wchodzących w skład zastosowanego generatora cząsteczek (ostatnia ilustracja).

// IMPORT PLIKU OBJ.

Plexus jest generatorem cząsteczek, dla którego ich emitery może być cały szereg elementów graficznych. Począwszy od światła, na bryłach trójwymiarowych kończąc. My właśnie skorzystamy z tej ostatniej możliwości.

W panelu efektów warstwy Plexus rozwijamy menu Add Object i wybieramy z niego OBJ. W komponencie Plexus OBJ Obiekt klikamy na przycisk Import OBJ. Następnie wybieramy kraina.obj. W oknie podglądu kompozycji pojawi się widok zbudowanego z pojedynczych cząsteczek skalistego krajobrazu. Jeżeli obecna w scenie ilość cząsteczek stanowi utrudnienie w pracy komputera, możemy ograniczyć ich ilość, zmniejszając parametr OBJ Resolution. Pozwala on zredukować liczbę wyświetlanych segmentów obiektu. Trzeba jednak pamiętać, aby zwiększyć ten parametr do standardowych 100% przed końcowym renderingiem. Celem naszych dalszych działań będzie stworzenie animacji, którą da się zrealizować w miarę poprawnie do działań postprodukcjach na przygotowanym komputerze.



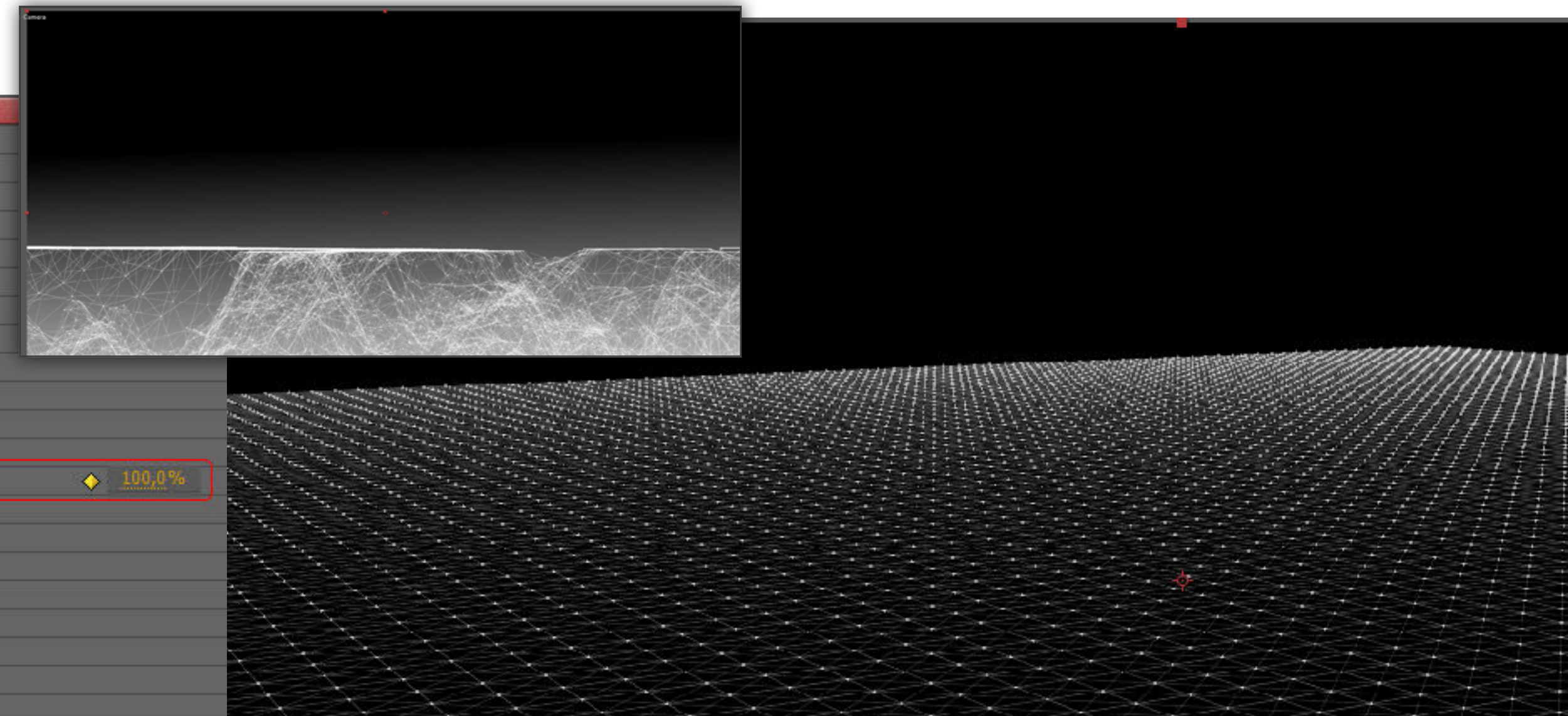
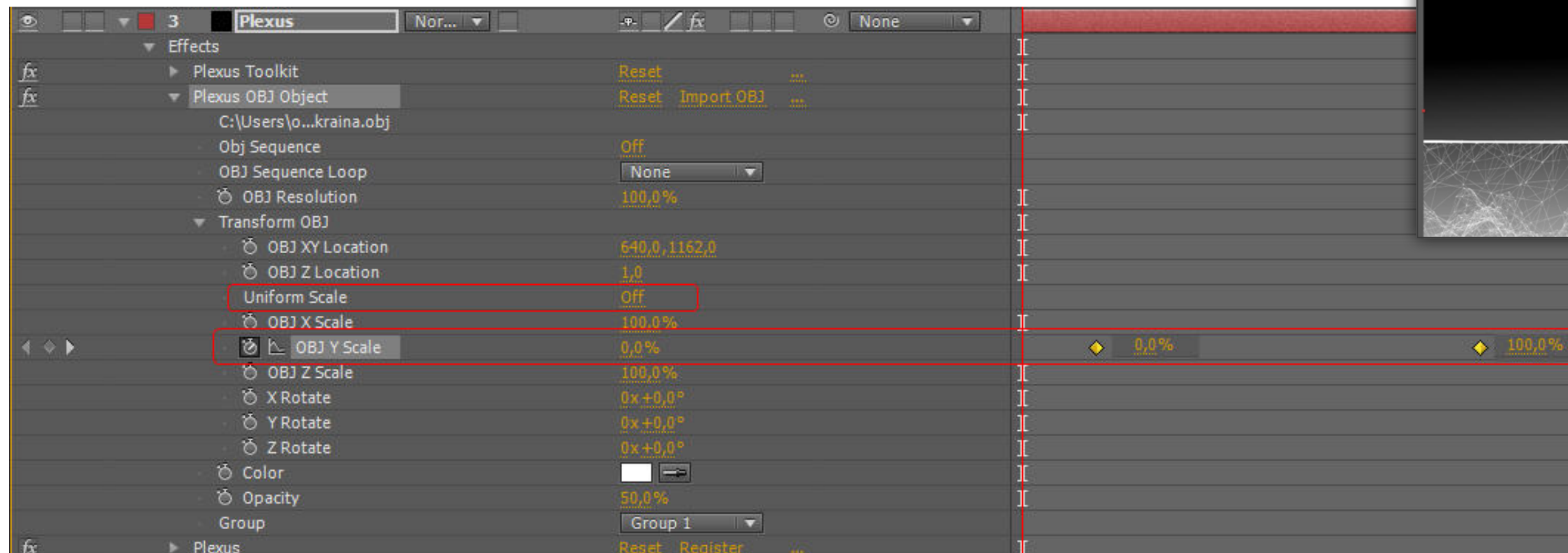
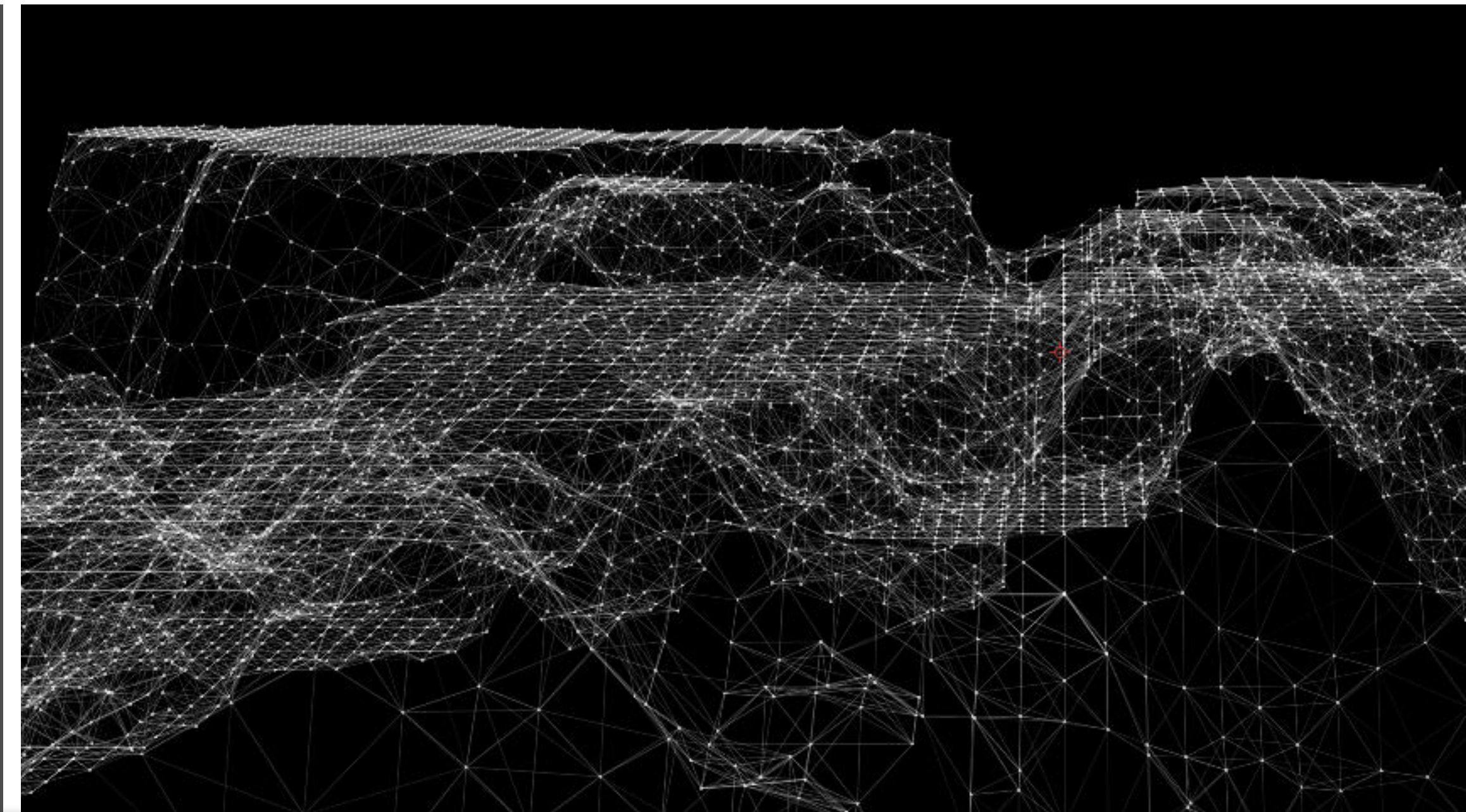
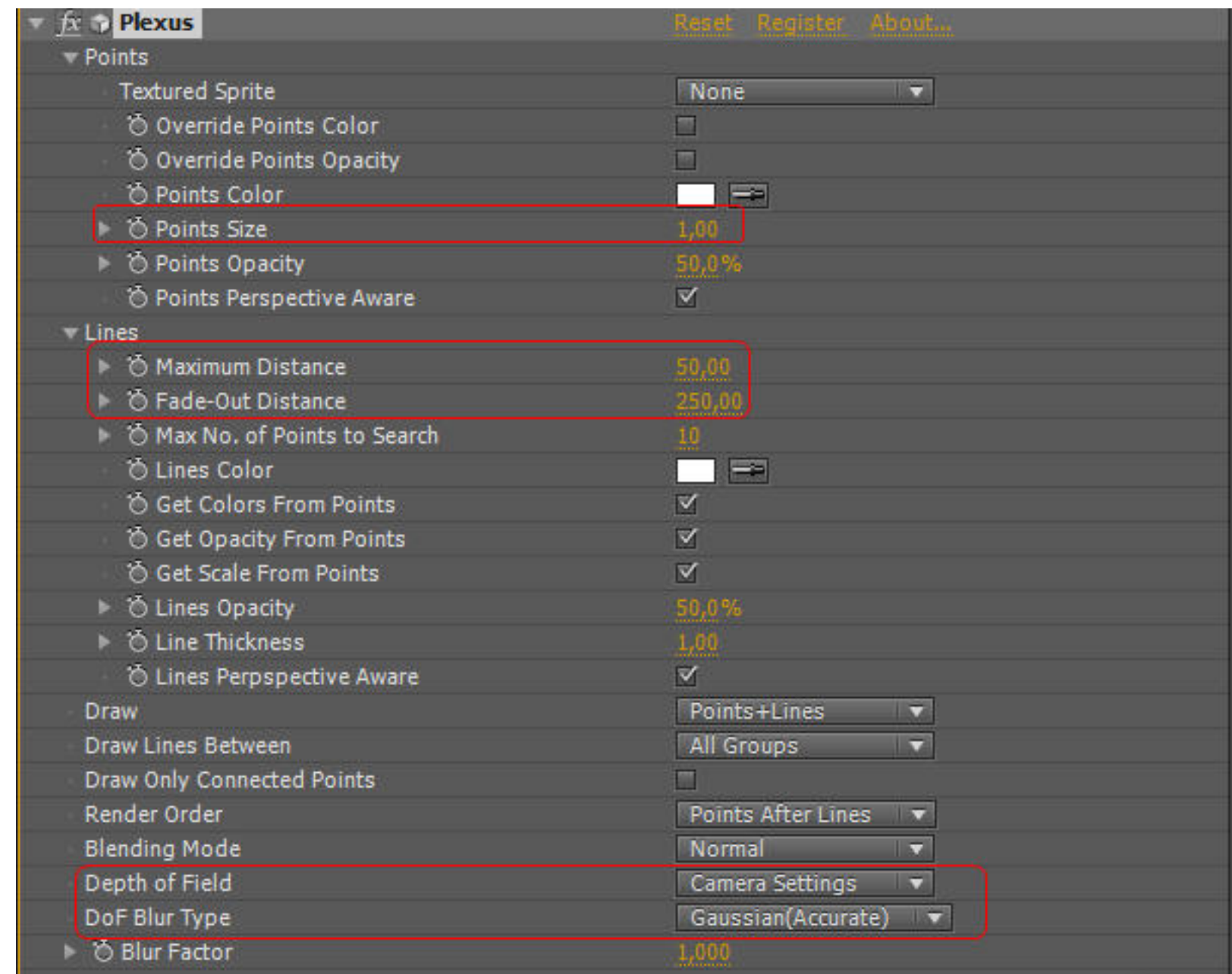
| Marcin Dziomdziora |

| Cząsteczki - małe niepozorne, ale niezmiernie efektowne |

ZMIANA USTAWIĘĆ

W parametrach zastosowanego efektu zmieniamy następujące parametry (ilustracja obok). Zmiany te dotyczą wielkości cząsteczek (Points Size), minimalnej odległości pomiędzy cząsteczkami, przy której występuje połączenie liniowe pomiędzy nimi (Maximum Distance) oraz generacji głębi ostrości (Depth of Field). Nasz krajobraz będzie wyglądał teraz bardzo spektakularnie.

Możemy teraz rozpocząć proces animacji struktury geometrycznej naszego obiektu. Wykonujemy skalowanie naszego obiektu zgodnie ze schematem podanym na ilustracji poniżej. Dzięki tym zabiegom z płaskiej powierzchni powstanie nasz krajobraz pomiędzy 1 a 6 sekundą animacji. Autor tego artykułu jest przekonany, że czytelnicy są już w bardzo dobrym stopniu zapoznani z podstawowymi narzędziami Adobe After Effects. Wierzy ogromnie w kreatywność czytelników. Dlatego też proponuje im samodzielne zaprojektowanie tła dla całej kompozycji. Sam w najprostszy z możliwych sposobów, stosując Effect >Generate>Ramp, stworzył tło gradientowe.



| Marcin Dziomdziora |

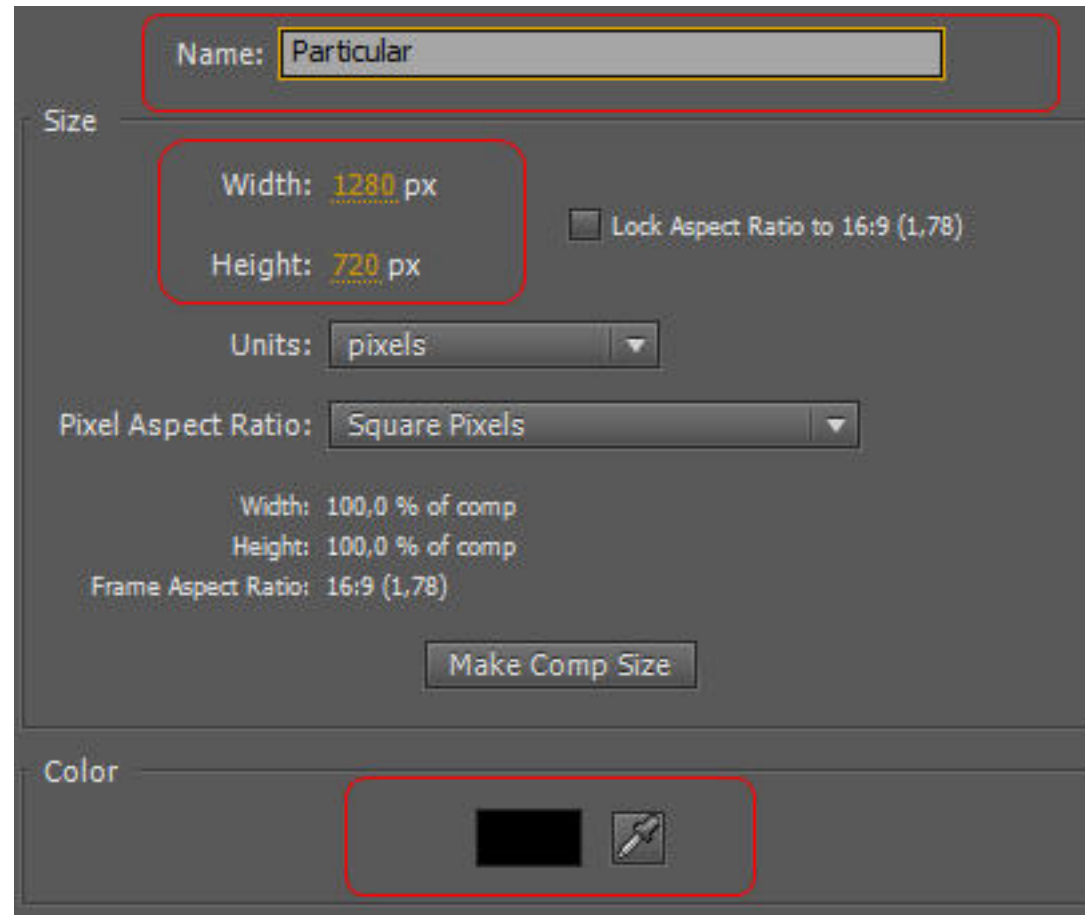
| Cząsteczki - małe niepozorne, ale niezmiernie efektowne |

/// CZAS NA NASTĘPNY SYSTEM CZĄSTECZEK

Następnym systemem cząsteczek, który zaprzęgniemy do działania, będzie Trapcode Particular. Można jego demonstracyjną wersję ściągnąć ze [strony](#). Instalacja, podobnie jak w przypadku Plexusa, nie nastrecza żadnych trudności. Wersja demonstracyjna również charakteryzuje się czerwonym przekreśleniem kadru animacji. Podobnie jak w przypadku poprzedniego generatora cząsteczek, tak i particular musi być zastosowany na warstwie solid. Czyli najpierw wprowadzamy warstwę solid za pomocą Ctrl+Y o parametrach podanych na ilustracji obok.

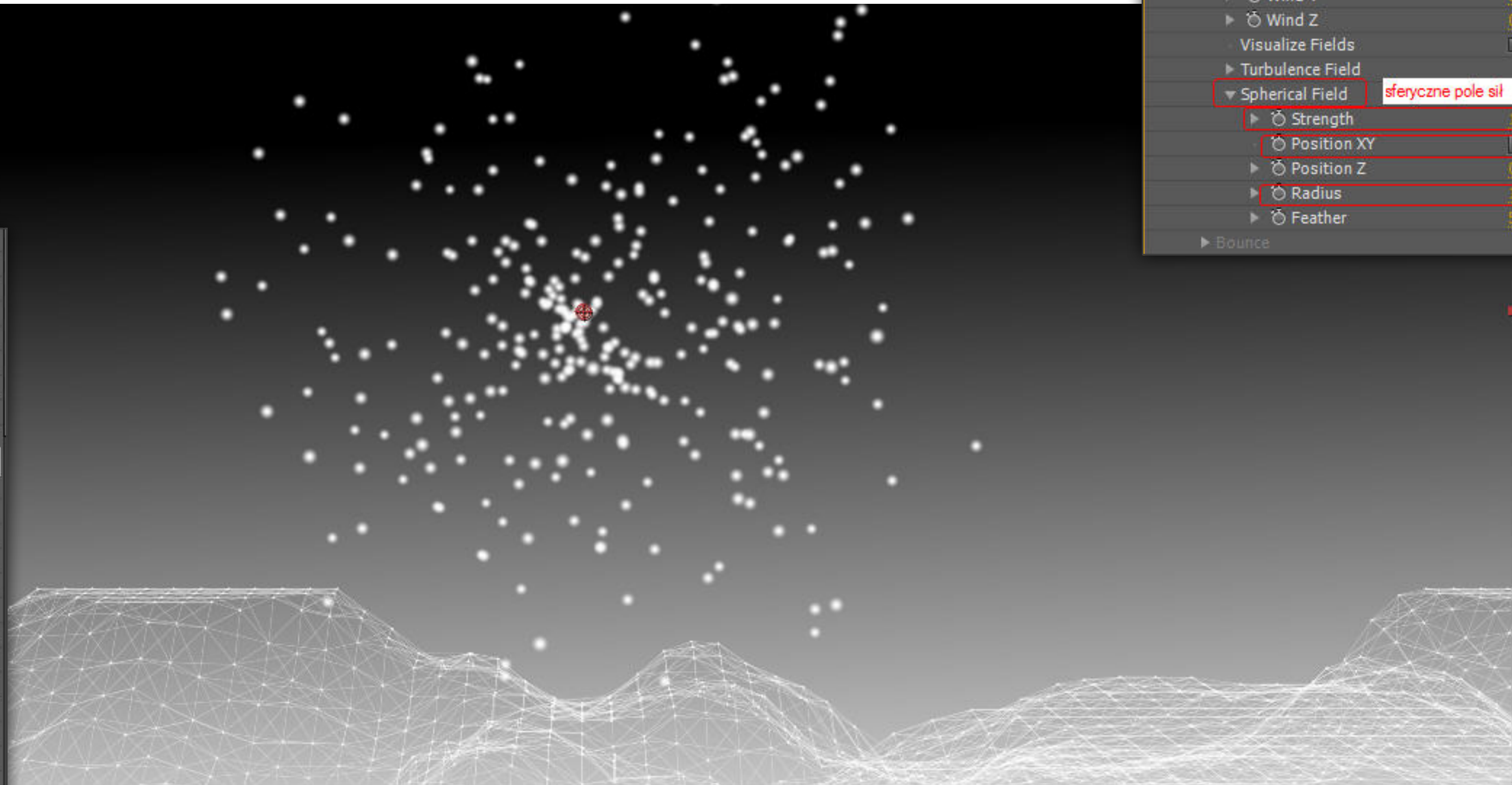
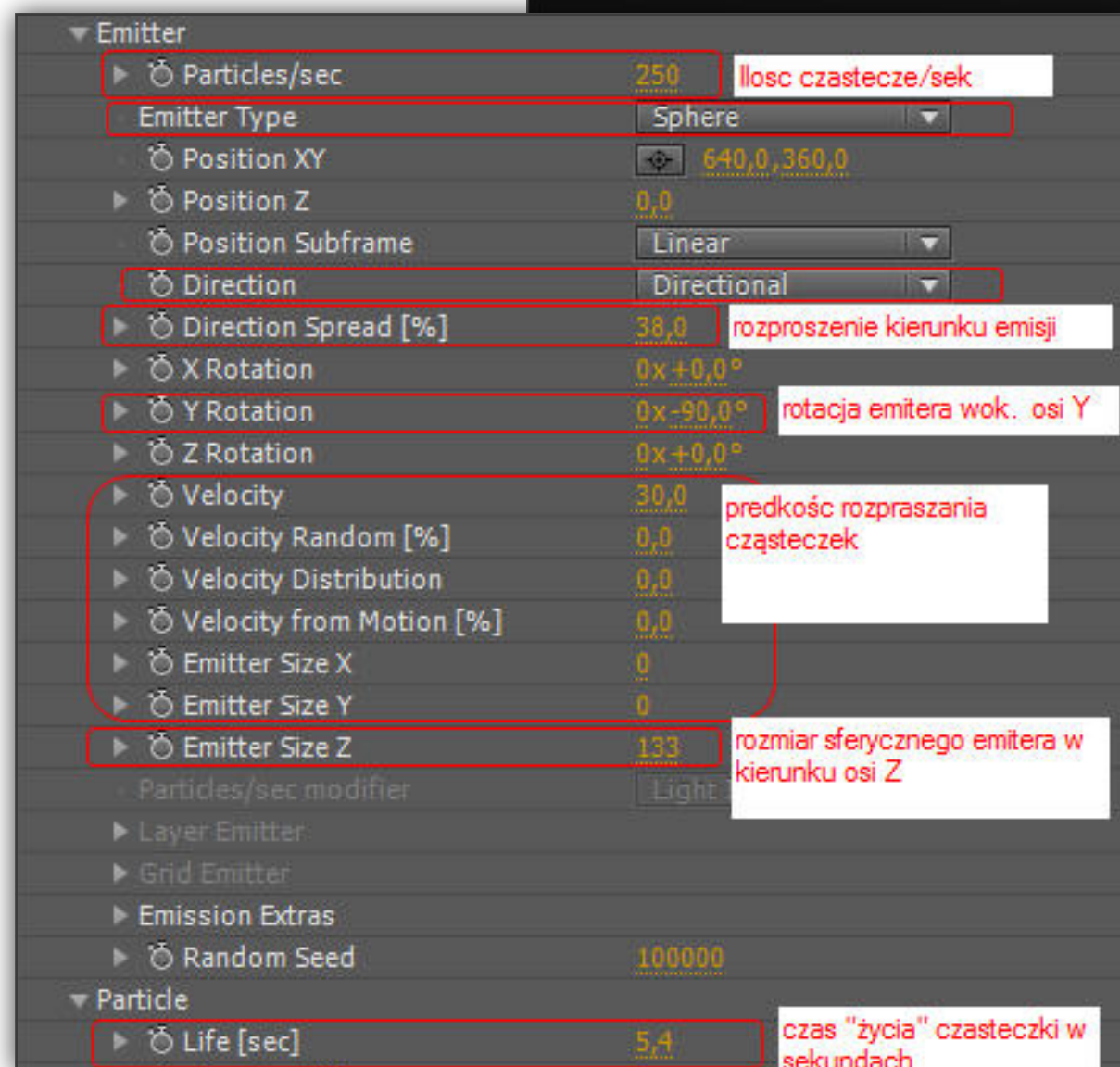
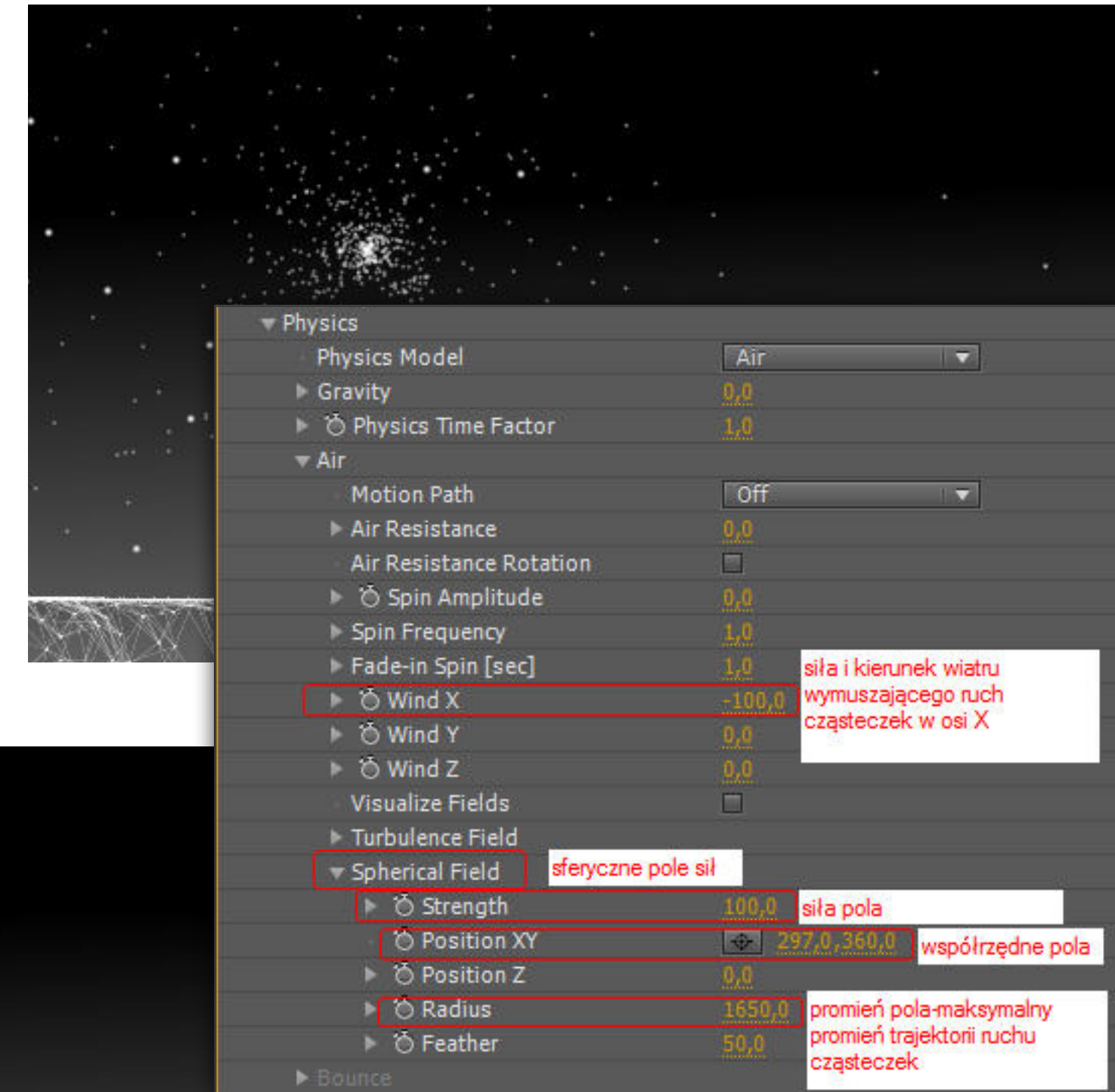
/// NIECH ZADZIAŁA PARTICULAR

Wybieramy Effect>Trapcode>Particular. W scenie pojawi się niewinnie wyglądający strumień rozproszony. Postaramy się tak jak poprzednio uczynić ten strumień prawdziwą feerią barw. Zmieniamy podstawowe parametry emitera cząsteczek zgodnie ze schematem podanym na ilustracji (podano tam również funkcje poszczególnych parametrów).



/// KULA, KSZTAŁT IDEALNY

Powinniśmy zadbać o to, aby ruch cząsteczek odbywał się w bardzo rozległej przestrzeni sferycznej. Zmieniamy parametr w zakładce Physics, zgodnie ze schematem na ilustracji obok. Na rysunku podano również funkcje, jaką pełnią poszczególne parametry. Zmiany, które wprowadziliśmy, spowodowały, że cząsteczki obecnie rozchodzą się w przestrzeni sferycznej. Wykorzystamy teraz zdolność emitera do tworzenia cząsteczek z już wyemitowanych elementów.



// AUX SYSTEM

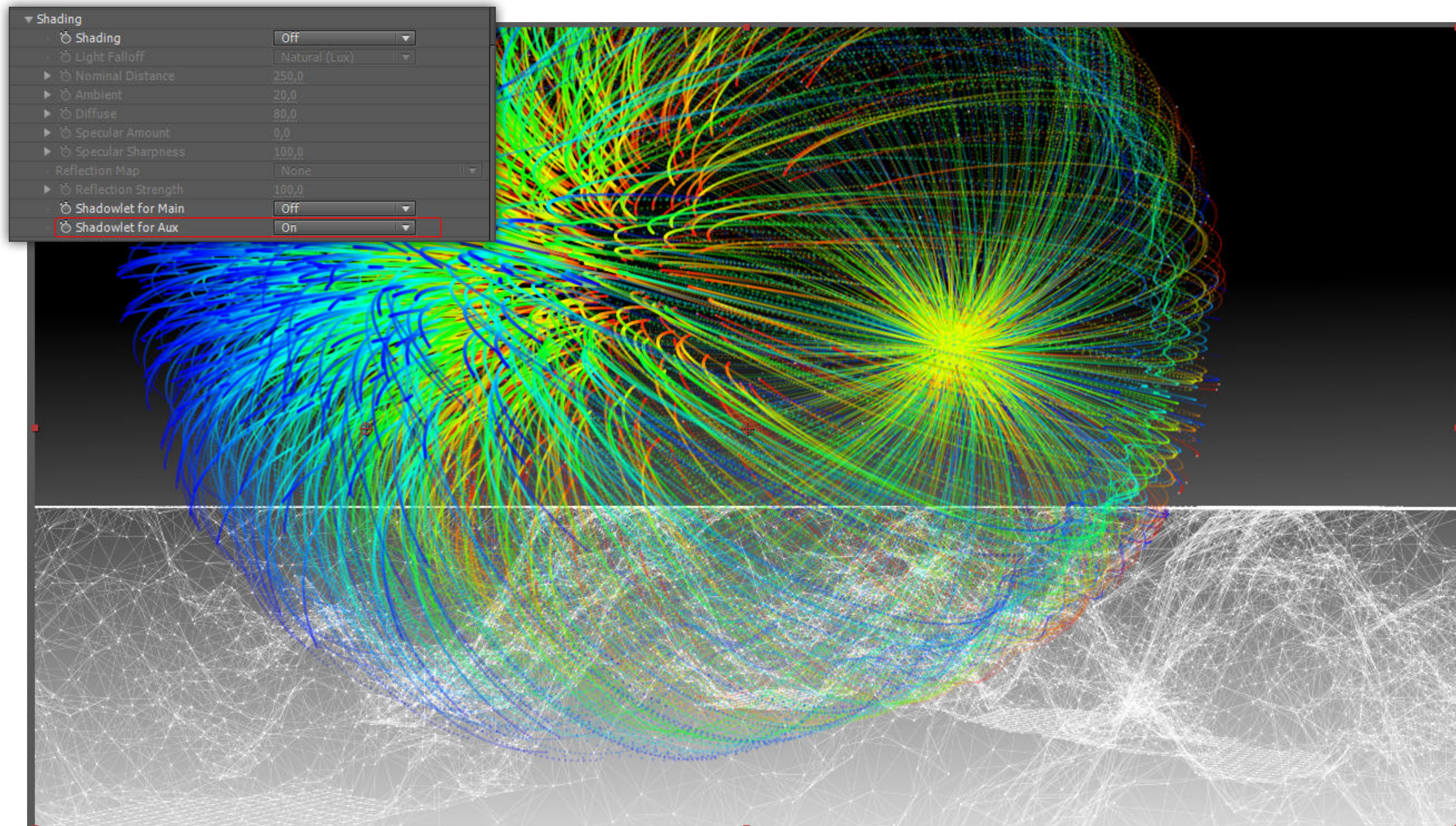
Modułem, który z już obecnych cząsteczek uczyni zespół emiterów, jest Aux System. Zmieniamy jego parametry zgodnie ze schematem przedstawionym na rysunku. Ilustracja zawiera informacje na temat funkcji poszczególnych parametrów. Obecnie działanie Trapcode Particular wygląda zadowolająco. Dokonamy jeszcze jednej drobnej zmiany. W rolecie Shading Wybieramy opcję On dla parametru Shadowlet for Aux. Dzięki temu wtórnie emitowane cząsteczki będą wzajemnie na siebie rzucały cień. Dzięki temu struktura cząsteczek nabierze głębi.

// KONIEC

Kończąc nasz projekt, wystarczy wykonać animacje kamery, która, w trakcie zmiany formy terenu i emisji kuli cząsteczek, będzie cały ten układ obserwowała. To zadanie pozostawia autor czytelnikom do samodzielnego wykonania. Kierujcie się kreatywnością i fantazją. Dodatkowo autor wprowadził drobny element tekstowy, nawiązujący swoją treścią do dzieła Wasyla Kandyńskiego. Bo przecież cały ten efekt oparty jest na prostej korelacji punktów, linii i płaszczyzn. Całość należy wyrenderować. Efekt działań autora przedstawia plik kraina.flv.

Marcin Dziomdziora

*Autor jest Dyrektorem Cyfrowego Centrum
Rozwoju Nauki "CYCERON" Akademii Sztuk
Pięknych w Łodzi.*





Od swojego powstania w 2009 roku Depositphotos gwałtownie rośnie, mając w tej chwili biura na całym świecie i kolekcję ponad 5 milionów zdjęć stockowych i grafik wektorowych. „Naszym celem jest zapewnić klientom wyższą jakość za niższą cenę” mówi Vadim Nekhai, dyrektor ds. marketingu, „i udaje nam się to robić”. Udostępniając coraz większy wybór klientom, od pierwszego dnia swojej działalności oferujemy inteligentne wyszukiwanie. Jesteśmy przekonani, że każdy kupujący zdjęcia będzie usatysfakcjonowany jakością i bogactwem wyboru zdjęć dostępnych na Depositphotos, dlatego oferujemy siedmiodniowy bezpłatny abonament. „Pomimo tego, że nasza baza zdjęć jest mniejsza niż iStock, Shutterstock czy Fotolia, jakość obrazów jest taka sama”, mówi Vadim. Depositphotos pracuje ze światowej sławy fotografami stockowymi, jak [Yuri Arcurs](#), [Andres Rodrigues](#), dobrze znanym w świecie microstock jako 'andres', Monkey Business Photography, Konrad Bąk – z którego możemy jako Polacy być szczególnie dumni – i wieloma innymi. Oferując dwa rodzaje licencji – rozszerzoną i standardową – i różne sposoby zapłaty za zdjęcia, jak abonamenty, płatność kredytami (pay-as-you-go) czy płatność za pomocą SMS, Depositphotos ma na celu udostępnienie wszystkim swoich usług.

Pobieranie pięciu obrazów dziennie przez siedem dni przy wykorzystaniu testowego abonamentu Depositphotos jest wyjątkową okazją dla szukających zdjęć stockowych wysokiej jakości.



Przy użyciu licencji rozszerzonej można pobrać ponad 500 000 zdjęć do użytku komercyjnego i produkowania towarów z oryginalnymi obrazami. Depositphotos stara się, żeby ułatwić procedurę kupowania obrazów: w przypadku kredytów jeden kredyt kosztuje 1 dolar (czym różnimy się od innych agencji stoczkowych, które skomplikowały tę procedurę). Jeżeli dostępne plany nie do końca odpowiadają Twoim potrzebom, jesteśmy otwarci na dopasowanie abonamentów, aby spełniały indywidualne wymagania. „Zachęcamy studentów, organizacje edukacyjne i non-profit, żeby się ujawnili” dodaje Vadim.

Płatne wgrania doprowadziły agencję do ilości 5 milionów dostępnych plików w okresie dwóch pierwszych lat działalności. Jeżeli chodzi o dostawców obrazów, Depositphotos oferuje prowizje pomiędzy 44–60% za każdy sprzedany obraz. Wynagrodzenie za obrazy pobrane w opcji bezpłatnego abonamentu jest płacone dostawcom przez Depositphotos. Niedawno firma wprowadziła potrójną strukturę prowizji. Zależy ona od ilości sprzedanych obrazów: im więcej sprzedanych obrazów, tym wyższy poziom oferowanej prowizji. Ponadto jest specjalna oferta dla dostawców chcących zarobić jeszcze więcej: Dostawca na wyłączność. Prace Dostawcy na wyłączność są dostępne wyłącznie poprzez Depositphotos, za każdy obraz jest oferowana wyższa prowizja i gwarantowany jest wyższy wynik w wynikach wyszukiwania. Minimalna kwota wypłaty prowizji to 50\$, co jest bardzo wygodne dla dostawców.

DEPOSITPHOTOS jest obecne w mediach społecznościowych: posiadamy główną stronę na Facebooku [DepositPhotosEN](#) oraz strony w innych językach (również w języku polskim, gdzie łatwo się z nami [skontaktować](#) czy pokazać swoje prace). Istnieje także konto na [Twitter.com](#).





KOMPLEKSOWA OFERTA - OBRAZY DLA CIEBIE

MOŻESZ KUPIĆ NASZE ZDJĘCIA PREMIUM W CENIE OD 50 CENTÓW W SYSTEMIE KREDYTÓW,
LUB JUŻ OD 10 CENTÓW W JEDNYM Z NASZYCH WYJĄTKOWYCH PLANÓW ABONAMENTOWYCH!



Skorzystaj z 14-dniowego abonamentu ZA DARMO z kodem promocyjnym:

S249608



Rozmowa z Grzegorzem Domaradzkiem, poznańskim grafikiem znanym jako Gabz

Tworzysz wiele plakatów. Czy jest jakiś designer, twórca lub studio, które jest dla Ciebie inspiracją?

Oczywiście! Nie byłbym tym, kim jestem obecnie, gdyby nie niezmiennie się poszerzająca baza inspirujących mnie artystów i twórców. W trakcie i po studiach, gdy zajmowałem się malowaniem i sztuką, pozostawałem pod silnym wpływem malarzy, takich jak Francis Bacon, Egon Schiele, Lucian Freud czy Anselm Kiefer. I choć dalej bardzo mnie inspirują, dziś częściej z wiadomych powodów spoglądam w stronę sztuki użytkowej i to z niej głównie czerpię inspirację do swojej aktualnej twórczości. Uwielbiam prace studia Hort z Niemiec, chyba przede wszystkim za super odważne podejście do kompozycji i oryginalną typografię. Bardzo inspiruje mnie również twórczość nie-doścignionych agencji norweskich takich jak Non Format czy Grand People. Pozostają też pod silnym wpływem prac ze Studia Newwork, Universal Everything, Village Green, Yes, Serial Cut i wielu innych. Do tego dochodzą jeszcze liczni inspirujący mnie ilustratorzy tacy jak Von, Jesse Auersalo, Sam Weber, Spunky Zoe i malarze współcześni jak choćby Richard Philips czy Stephan Bellaux.

Nad czym aktualnie pracujesz?

Szczęśliwie nowy rok rozpoczyna się dla mnie dość pracowicie. Właśnie zakończyłem pracę nad serią 8 portretów do magazynu z USA pt. *Grantland Quarterly*. Obecnie pracuję nad 3 okładkami do książek fantasy dla polskiego wydawnictwa - oprócz ilustracji odpowiadać będę za projekt graficzny całości, co bardzo mnie cieszy. Oprócz tego na tzw. tapecie mam duży projekt dla firmy farmaceutycznej; 3 plakaty filmowe, które mają stanowić serię limitowanych odbitek i wreszcie ciągle trwające przedsięwzięcie polegające na odtworzeniu i swoistym zremiksowaniu klasycznych Bollywoodzkich plakatów filmowych.

Czy w naszym kraju wg Ciebie łatwo osiągnąć sukces? Czy da się wyżyć z grafiki?

Chyba nie da się jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie, zwłaszcza że każdy nieco inaczej pojmuje sukces... Jeśli chodzi o moje doświadczenia, to z przykrością stwierdzam, że mimo dość prężnie działających ośrodków i różnego rodzaju przedsięwzięć kulturalnych, zarówno w moim mieście Poznaniu, jak i wielu innych na terenie naszego kraju, w Polsce rynek graficzny wydaje się dość wyraźnie scentralizowany i każdy twórca z poza Warszawy ma pewne problemy z przebiciem się do ogólnej świadomości... Jakie są tego dokładne przyczyny, trudno mi powiedzieć. Polska oczywiście zawsze będzie mi najbliższa, ale nigdy nie nastawiałem się na tzw. sukces jedynie w obrębie naszego kraju, dlatego ogromną satysfakcję sprawia mi fakt, że dostrzeżono i doceniono moją twórczość poza granicami Polski. Dotyczy to nie tylko innych państw Europy takich jak Hiszpania, Wielka Brytania, Niemcy czy Francja, ale również Stanów Zjednoczonych, Brazylii, Japonii, Kanady i Indii. Jeśli chodzi o stronę finansową, którą chciałbym podkreślić, nie powinna być najważniejsza; przy odpowiednim samozaparciu i organizacji czasu zdecydowanie można nie tylko "wyżyć", ale nawet zwielokrotnić średnią krajową.

Obecnie jesteś freelancerem. Czy freelancing wg Ciebie to konieczność, czy wygoda?

Na pewno nie konieczność. Myślę, że gdy ktoś jest zdolny i pracowity, zawsze znajdzie dla siebie pracę - przynajmniej w branży reklamowej, nawet jeśli miałyby to być wyłącznie rysowanie storyboardów, co też robiłem na początku tzw. kariery freelancer'a. Przejście na freelance było zdecydowanie świadomym, choć zaiste początkowo nieco ryzykownym wyborem. Wyborem pewnej formy





wolności oczywiście, która zakłada sporą dozę samodyscypliny i dobrej organizacji. Na pewno wiele zawdzięczam kolegom i koleżankom z agencji, w których pracowałem zaraz po studiach: praca w zespole, burze mózgów etc., ale na dłuższą metę nie odpowiadał mi schemat "przełożony-podwładny", zrób coś na zaraz i zmaganie się z napiętym do granic możliwości harmonogramem działań. Nie różnię się tu chyba od większości indywidualistów i twórców w ogóle. Dlatego w pewnym momencie, a dokładnie po półtora roku pracy w różnych agencjach, zapragnąłem popracować na własne nazwisko i własny rachunek. I zdecydowanie tego nie żałuję!

Jak widzisz przyszłość rynku graficznego w dobie coraz prostszych i zarazem coraz bardziej zaawansowanych programów, w dzisiejszych czasach nawet nie trzeba w zasadzie umieć rysować?

Nie czuję się do końca uprawniony wyrokować, jaka będzie przyszłość grafiki komputerowej czy użytkowej generalnie, ale z pewnością sporo prac, ilustratorów i grafików dowodzi słuszności tezy, że umiejętności straciły na znaczeniu w dobie tak doskonałych narzędzi jak Photoshop czy Painter, ale równocześnie wierzę głęboko, że żaden program nie zastąpi talentu i ciężkiej pracy, a może jedynie skrócić jej czas i ułatwić finalizację. Myślę, że akademickie wykształcenie i szeroko pojęte umiejętności mogą jedynie pomóc i nigdy nie stoją na przeszkodzie, a ponieważ sam staram się łączyć realistyczny i dokładny rysunek tradycyjny z technikami cyfrowymi, jestem przekonany, że taka właśnie fuzja stanowi optymalny środek wyrazu, nie straci na atrakcyjności i pozostanie przystępna dla szerokiego odbiorcy. Taki w końcu jest sens tej sztuki: użyteczność. Równocześnie dostrzegam i nie bagatelizuję oczywistej ekspansji fotografii, czy to cyfrowej czy analogowej, która przez swą dostępność pozostaje i jest równie silnym i wymownym medium przekazu graficznego.

Będąc przy temacie narzędzi, to jakich używasz w swojej pracy oprócz komputera?

Podstawowym narzędziem rysunkowym jest dla mnie ołówek. Choć w trakcie studiów preferowałem zwykłe, dziś najchętniej stosuję ołówek wieczny firmy Faber-Castell z wkładami 0,5mm o twardości 2B marki Rotring. Modelunek światłocieniowy uzupełniam ołówkami



Koh-I-Noor o twardościach od 2H do 8B. Oprócz powyższych używam czasami długopisu, najczęściej marki Bic, bo są odpowiednio dokładne, oraz cienkopisu Faber-Castell'a 0,6 i mazaków Pentel'a. Nieodłącznym elementem cyfrowej obróbki obok oczywiście komputera (iMac 2.66 Ghz Intel Core Duo z 4 GB Ram'u z dodatkowym monitorem Samsung'a SyncMaster 2043 WM) jest mój Bamboo tablet, którego używam właściwie non-stop. Jeśli natomiast chodzi o programy, to ograniczam się do Adobe PhotoShop'a i Adobe Illustratora, które wchodzi w skład Creative Suite'a 4 Design Standard, który posiadam.

Na twojej stronie internetowej w dziale Art prezentujesz mroczne prace. Co Cię fascynuje w cielesności?

W cielesności intryguje mnie chyba wszystko. Od piękna proporcji i kształtów, po każdą zmarszczkę, bliznę i defekt. W czasie studiów byłem pod silnym wpływem wspomnianych wcześniej malarzy takich jak Lucian Freud, Francis Bacon czy Egon Schiele. Choć żyli w różnych epokach i tworzyli w innych stylach, tematyka cielesności lub erotyki była u nich niemalże stale obecna. Czy to przez wpływ tych i wielu innych malarzy, czy to przez literaturę, którą w tamtych czasach się zaczytywałem, w efekcie ciało, zwłaszcza akt i ciało kobiece, wydawało mi się niemal jedynym poważnym tematem w sztuce obok... mięsa, które ciągle uważam za niesłychanie ciekawy materiał malarski. Gdy zbliżała się obrona mojego dyplomu, zapragnąłem obdrzeć ciało z tajemnicy, niemal dosłownie je kalecząc i badając jego skomplikowaną anatomię. Dużo miejsca poświęciłem też w tych pracach chorobie, niedołężności i niedoskonałości machinerii, jaką jest nasz organizm. Dziś patrzę już na ciało ludzkie inaczej, może mniej pesymistycznie, pewnie też mniej "chirurgicznie", ale niewątpliwie ciągle uważam, że jest to temat, z którym można się zmagać przez całe życie.

Dlaczego zmieniłeś kierunek swoich prac na lżejszy? ("Świadomie podjęta decyzja, by obrać lżejszy i bardziej optymistyczny kierunek,...")?

Każdy twórca zadaje sobie w którymś momencie pytanie, czy sztuka powinna powstawać jedynie dla niego samego czy przeciwnie: dla



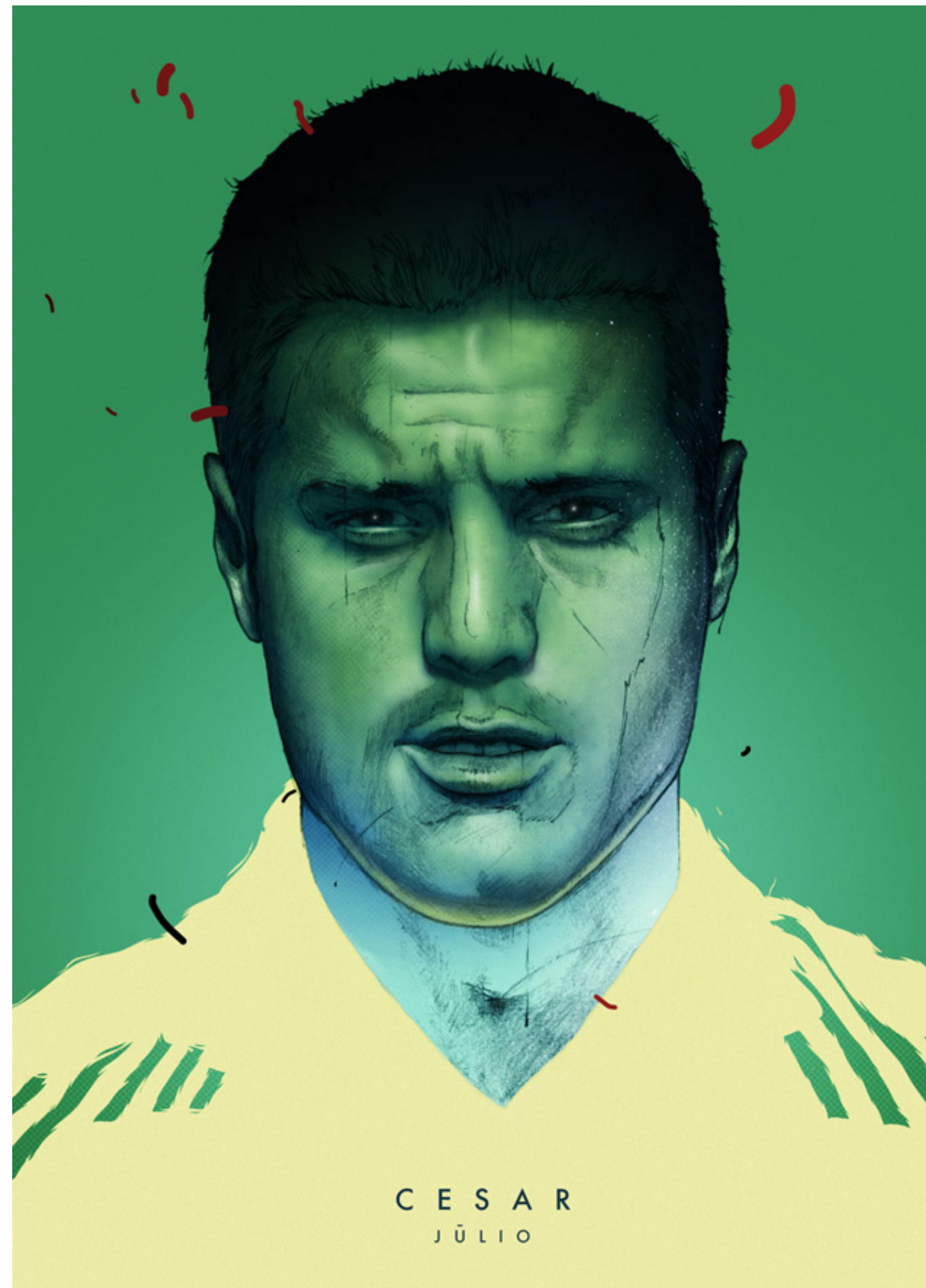
szerszego grona odbiorców - i ewentualnie jak szerokie owo grono powinno być... Ponieważ w trakcie studiów zaczytywałem się w książkach Emila Ciorana, Nietzchego, Kafki czy Dostojewskiego, w sposób naturalny poruszałem się po obszarach dość mrocznych, wręcz depresyjnych, takich jak starość, choroba, ułomność człowieka, który jawił mi się jako *Sfuszrowane Stworzenie* - taki zresztą tytuł nosił mój dyplom. Po zakończeniu studiów i rozpoczęciu pracy w agencji reklamowej w pewnym sensie mimo woli otworzyłem się na świat grafiki użytkowej - przystępnej, zrozumiałej i w dużej mierze lżejszej w odbiorze. Przyszło to nie bez oporów, bo dotychczas widziałem siebie w roli kogoś, kto raczej pobudza do myślenia niż zwyczajnie zachwyca, bądź wręcz rozbawia odbiorcę. Chcę wierzyć, że to, co robię teraz, nie jest wyłącznie błahostką, zabawą z formą i ewentualnie eksperymentem, ale równocześnie nie jestem pewien, czy już odnalazłem złoty środek... Przy odrobinie szczęścia i silnej woli dotrę do punktu, w którym idealnie wyważone proporcje między Obrazem i tym, co on przekazuje, pozwolą mi oddać się wyłącznie nie komercyjnej działalności z pogranicza sztuki i designu. Takie przynajmniej mam marzenie.

Co to za inicjatywa albumu Plakker, czy można go gdzieś kupić?

Jakieś półtora roku temu skontaktowałem się ze mną brazylijski art director i designer Daniel Medeiros i poprosił, początkowo jedynie o portret Julio Cesara w ramach projektu pod tytułem Plakker Album Geillustreer. Oprócz mnie do projektu zaproszeni zostali inni ilustratorzy i graficy z 32 innych krajów, by stworzyć serię 67 naklejek przedstawiających zarówno piłkarzy reprezentacji Brazylii, jak i legend footballu, które później miały stanowić podstawę kolekcji i całego albumu. Choć pierwotny plan przewidywał portret innej gwiazdy piłki nożnej, to ja nalegałem, by sportretować właśnie Zbigniewa Bońka. Niestety nic mi nie wiadomo na temat możliwości nabycia owego albumu bądź pojedynczych naklejek/portretów na terenie Polski lub gdziekolwiek indziej...

Dlaczego w Twoich projektach pojawiają się aktorzy?

Odpowiedź jest dość banalna: łatwiej zmierzyć mi się na chwilę obecną z portretem kogoś rozpoznawalnego, kogoś, kto jest ikoną pop



kultury, choć bywa i jej zaprzeczeniem, i zmierzyć się z jej mitem, niż podjąć się portretowania kogoś, kogo ledwo znam, lub wręcz przeciwnie, znam osobiście na tyle dobrze, że obawiam się, czy portret będzie wystarczająco prawdziwy... Inny powód to z pewnością walory estetyczne konkretnych twarzy, ich intrygujących spojrzeń, bądź ciekawych historii, których znamiona noszą. Wreszcie sporo prac portretowych, które zamieszczam na swojej stronie, to po prostu prace zlecone i powstałe na konkretne życzenie. Jedna z moich osobistych

serii pod tytułem Vector Movie Posters powstała nie tylko by oddać charakter filmu i głównego bohatera, ale też właśnie by spróbować sportretować jakieś głębsze emocje kryjące się za rozpoznawalnym aktorem bądź aktorką... Mam nadzieję, że chociaż w kilku przypadkach skutecznie.

Skąd się wziął pomysł projektu o Ice Cube?

Za projektem stoi firma RareInk, Inc zajmująca się produkcją wysokiej jakości limitowanych odbitek, i jako jedna z nielicznych zapewnia autografy portretowanych twórców. Pierwszym zaproszonym do współpracy z RareInk został właśnie raper Ice Cube, a ja miałem to szczęście, że zostałem wybrany do zaadoptowania i przerobienia na oryginalny print jednej z jego okładek pod tytułem "I Am The West". Oryginał stanowiła czarno-biała fotografia Cube'a, dlatego zależało mi nie tylko na uatrakcyjnieniu samego portretu poprzez zastosowaną technikę ilustracyjną, ale również przez dodany kolor i lekko zmodyfikowaną typografię. Choć praca wygląda jak wektorowa, to w istocie powstała w całości w Photoshopie za pomocą narzędzia Lasso.

Który z Twoich projektów jest dla Ciebie najważniejszy i dlaczego?

Obawiam się, że nie potrafię wskazać jednego faworyta... Niektóre prace są dla mnie ważne z powodów osobistych, jak na przykład CWYA, bo przedstawia moją żonę (wówczas jeszcze narzeczoną), inne, bo dzięki nim zostałem dostrzeżony - Dirty Dozen, Assassin's Creed czy ostatnio Battlefield 3 tribute, lub dzięki nim, na przykład, wygrałem jakiś konkurs, jak np. Omega Code. Bliska jest mi właściwie każda praca, która ostatecznie zostaje nadrukowana na koszulkę, bądź w postaci limitowanej odbitki ląduje w sklepach internetowych, stąd liczne projekty dla Nike i innych firm odzieżowych są dla mnie wynagrodzeniem samym w sobie, podobnie jest ze snowboardami dla firmy Endeavor (moja druga seria ma wkrótce trafić do sklepów) i okładkami zarówno magazynów (np. Joia Magazine Megacult ub Clone Magazine) i płyt muzycznych (Underground Fly, Kucz&Kulka) lub książek. Wreszcie plakaty filmowe z serii VMP i Old Time Heroes, dzięki którym mogłem się zmierzyć z wyzwaniem, jakim z pewnością było stworzenie plakatów do Bollywoodzkiej produkcji pt. Rockstar.



Karnawał kolorów na Twoim iPhone



RCS

RCS Systemy Komputerowe 2

ul. Wieniawskiego 64, Kraków
tel.: +48 12 417.33.23
email: biuro@rsc2.pl

Pełny wybór etui dla Twojego iPhone'a znajdziesz w naszym sklepie internetowym, bądź w salonie RCS w Krakowie.

/ Łukasz Smutek /

The Adobe Museum of Digital Media

Kiedy niespełna dwa lata temu Adobe Systems, korporacja kontrolująca 90% globalnego rynku oprogramowania graficznego zakomunikowała światu, że zamierza dla dobra ludzkości powołać do życia instytucję gromadzącą i wystawiającą w jednym miejscu wybitne realizacje multimedialne, reakcje były skrajnie różne. Dla większości miłośników produktów Adobe oznaczało to oczywisty i długo wyczekiwany ruch firmy, która od momentu swojego powstania miała największy wpływ na rozwój sztuki cyfrowej i multimediiów w ogóle. Te same argumenty posłużyły sceptykom do krytyki przedsięwzięcia. Pojawiły się wątpliwości co do faktycznej wartości takiego "mecenatu" i sposobu selekcji prezentowanych prac. Mówiono: oto Gigant z Doliny Krzemowej postanowił sam sobie wystawić pomnik.

Mimo obaw malkontentów, szóstego października 2010 roku, równo z wybiciem północy, Adobe Systems Inc., za pośrednictwem Ann Lewnes, pełniącej funkcję dyrektora do spraw międzynarodowego marketingu, poinformowało opinię publiczną o otwarciu Muzeum Mediów Cyfrowych Adobe (The Adobe Museum of Digital Media, w skrócie AMDM). Nowy obiekt reklamowany był jako najbardziej przyjazne muzeum na Ziemi - otwarte dla zwiedzających 365 dni w roku, 7 dni w tygodniu i 24 godziny na dobę. Bez szyb pancernych, kolejek w kaskach i biletów. Na dodatek w zasięgu ręki dla mieszkańców każdego kontynentu. Nierealne? Nie dla korporacji, która od początku swojego istnienia kopała fundamenty pod ten projekt, bez końca udoskonalając aplikacje umożliwiające kreowanie wirtualnego świata. AMDM, wzniesione w całości w wirtualnej przestrzeni serwerów Adobe, miało zapoczątkować nową erę muzealnictwa, digitalizując instytucję muzeum z bezprecedensowym rozmachem.

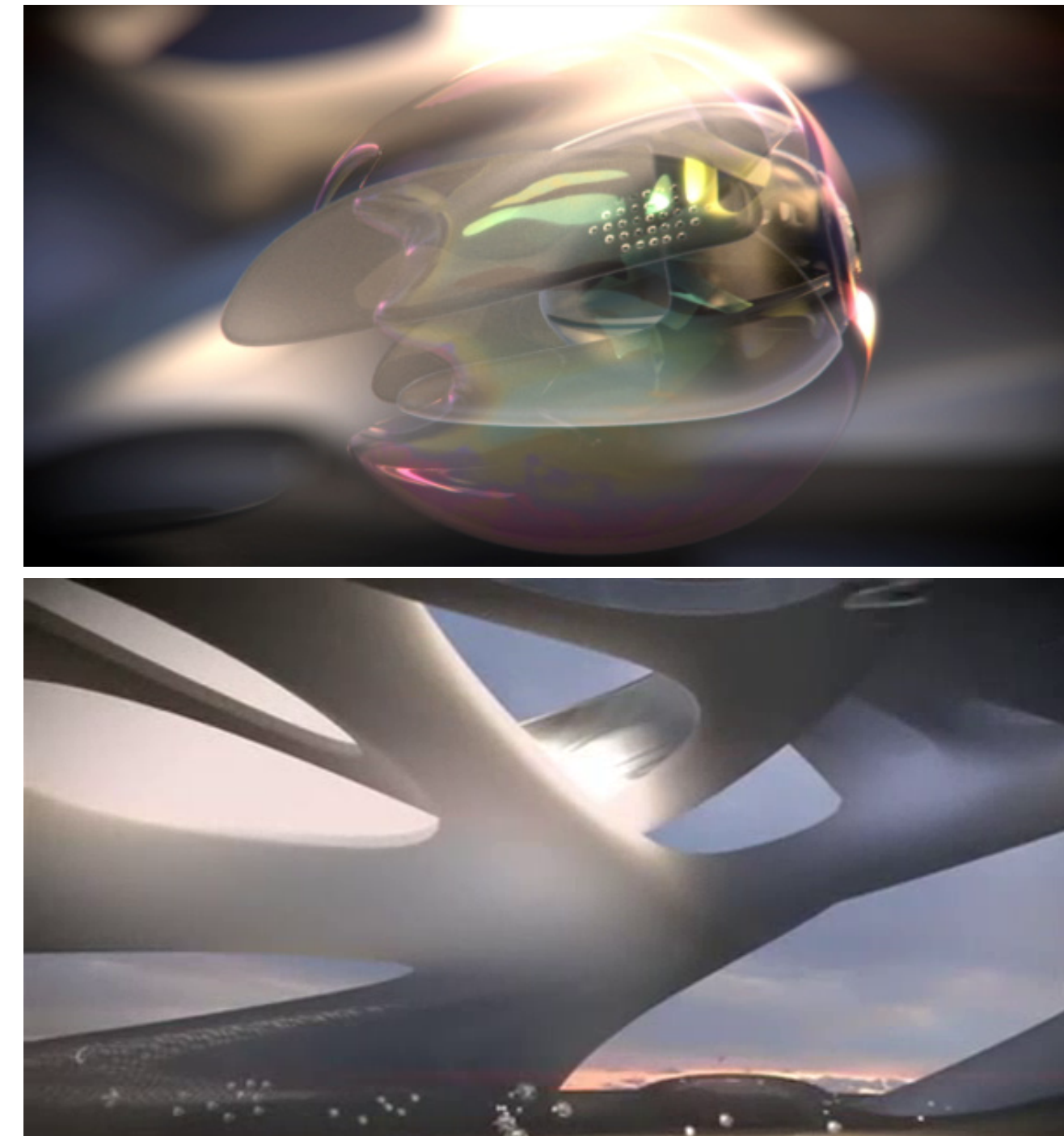
Powszechny dostęp do internetu to miecz obosieczny. Z jednej strony umożliwia niczym nieskrępowany przepływ informacji na niespotykaną wcześniej skalę, z drugiej - swoboda publikacji w sieci generuje przytłaczające ilości chłamu o znikomej wartości. Jak uniknąć etykiety kolejnej kolorowej witryny udostępniającej miejsce w galerii zdolnym amatorom, a następnie przedrzeć się przez szum informacyjny emitowany przez samozwańcze inicjatywy artystyczne i rosnące jak grzyby po deszczu kolejne serwisy z tutorialami? Poważnie brzmiąca nazwa i autorytet firmy produkującej oprogramowanie, choćby nawet było ono doskonałe, mogły okazać się niewystarczające. Brakowało prestiżu, któremu nie służy zarówno fastfoodowe pojęcie "online", jak i deklarowana podczas uroczystości otwarcia "maksymalna otwartość". Bez marmurowych kolumn i monitorowanych sal, bez depczących po piętach kustoszy i tabliczek "nie dotykać", nowo powstała instytucja cierpiałaby na deficyt szeroko rozumianej elitarności. Aby ludzkość potraktowała dar Adobe poważnie, potrzebne były nazwiska nadające inicjatywie budowy cyfrowego muzeum właściwą rangę: doświadczeni projektanci zajmujący się aranżacją przestrzeni ekspozycyjnych - w tym konkretnym przypadku oznaczało to zarówno architektów, jak i web masterów, specjaliści od komunikacji wizualnej oraz marketingu, rzesze informatyków i - najważniejszy czynnik, wyprowadzający całe przedsięwzięcie poza środowisko entuzjastów grafiki komputerowej - kuratorzy swobodnie poruszający się w realiach muzealnictwa i sztuki współczesnej.

Mając świadomość powyższego, Adobe Systems Inc. objął patronat całe przedsięwzięcie - co w praktyce było jednoznaczne z dostępem do najnowocześniejszych technologii i potężnym wsparciem finansowym, umożliwiającym stworzenie znakomitego zespołu



Ojcowie sukcesu AMDM – stoją od lewej: John Travis (Adobe Systems Inc.), Tom Eccles (kurator AMDM), Rich Silverstein (Adobe Systems Inc.), Tony Oursler (artysta), Piero Frescobaldi (projektant witryny AMDM), Filippo Innocenti (architekt, projektant gmachu AMDM).





ekspertów - wycofało się w cień, pozwalając aby nad nierzeczywistym projektem pochylili się fachowcy z krwi i kości. Gwarantem autonomii artystycznej i jakości decyzji podejmowanych przez AMDM stał się Tom Eccles, doświadczony kurator i krytyk sztuki związany z takimi instytucjami jak Bard College, Hessel Museum of Art, Center for Curatorial Studies (CCS) i Public Art Fund. Zaprojektowania gmachu podjął się Filippo Innocenti, bliski współpracownik Zahy Hadid - jednej z najbardziej wpływowych postaci we współczesnej architekturze, a także założyciel studia SPIN+, od dekady badającego możliwości zastosowania najnowszych technologii multimedialnych w architekturze i przestrzeni miejskiej (więcej o Filippo w "Alfabcie Designerów"). System zwiedzania

megabajtów korytarzy opracował Piero Frescobaldi, specjalista od komunikacji internetowej i twórca reklam nagradzanych na Festiwalu w Cannes. Efekt końcowy ich pracy przeszedł najśmielsze oczekiwania. Gdyby rozmach wirtualnej konstrukcji odtworzyć w realnej skali, swoją powierzchnią wystawową, wynoszącą blisko 60 000 metrów kwadratowych, Muzeum Mediów Cyfrowych Adobe mogłoby śmiało konkurować z paryskim Luwrem o miejsce w rankingu największych muzeów świata. O ile jednak gabarytowo obie budowle są do siebie zbliżone, samą przestrzeń wystawienniczą potraktowano w skrajnie odmienny sposób. Wnętrze kolosa Adobe okazuje się zaskakująco puste. Po ogromnych obszarach ograniczonych przez organiczne krzywizny

niosą się przyjemne, ambientowe dźwięki i stadami przemykają ławice stworzeń-przewodników, z których każde wygląda jak hybryda kamery z meduzą. Całość swoją futurystyczno-biologiczną estetyką sprawia, że czujemy się jak widzowie najnowszych filmów Jamesa Camerona eksplorujący nieznaną, fascynujący świat. Takie zresztą było założenie twórców - odwzorować w rzeczywistości cyfrowej ducha i atmosferę supernowoczesnego budynku muzealnego, na każdym kroku zaskakującego swoją strukturą i sposobem funkcjonowania. W świetle takich zamierzeń rozczarowywać może jednak panel nawigacyjny, który w porównaniu z tym sensualnym podejściem do przestrzeni jest dość tradycyjny, żeby nie powiedzieć anachroniczny. Klikając na poszczególne ikony, włączamy

relacje z poszczególnych wystaw, powitania kuratorów i samych artystów oraz informacje o muzeum. Podstrony nie nawiązujące w żaden sposób do architektury to kolejna niespójność i wada, przez którą pryska cały nierzeczywisty nastrój, w jaki zostajemy wprowadzeni na początku wizyty w AMDM.

Opisane dysonanse to detale nie mające większego znaczenia - coś, z czym AMDM z pewnością sobie poradzi. Znacznie istotniejsze pytania i wątpliwości dotyczą roli, w jakiej chce się obsadzić Adobe, otwierając to prywatne muzeum. Znamienne jest, że im mniej recenzenci związani są ze światem multimediiów i grafiki komputerowej, tym więcej niedopatrzeń zauważają i ostrzejsze sądy formułują. Najbardziej radykalni wydają się być krytycy sztuki i badacze kultury, co pokazuje, że Adobe Systems Inc., mianując się dysponentem cywilizacyjnego dziedzictwa, wkroczyło na zupełnie nowy dla siebie i, jak się okazało, grząski grunt. Co piętnują sceptycy? Jedni odwołują się do przedstawionego przez Asymptote Studio projektu wirtualnego Muzeum Guggenheima (ponad dziesięć lat starszego i nigdy nie zrealizowanego), w porównaniu z którym AMDM to podobno zaledwie uczniowski szkic. Drudzy pytają, czy nie zakrawa na megalomanię projektowanie tak ogromnej przestrzeni w celu prezentacji każdorazowo jednego tylko dzieła i czy chcąc całkowicie uniezależnić multimedialnych artystów od wpływu architektury, nie osiągnięto wręcz odwrotnego efektu sprawiając, że każdy, kogo AMDM zaprosi do współpracy, będzie się zastanawiał jak swoją realizacją wpasować się w tak dominującą architektonicznie bryłę. Jeszcze inni w ogóle sam fakt określania całego przedsięwzięcia mianem "muzeum" traktują jako nieporozumienie i arogancję korporacji, która nie do końca jest świadoma tego, co oznacza ten termin i do czego zobowiązuje.

Do tej ostatniej grupy należy holenderska publicystka i krytyczka sztuki o polsko brzmiącym nazwisku, Michelle Kasprzak, jasno formułująca swoje zarzuty: AMDM nie odpowiada definicji ICOM (International Council of Museums), która określa muzeum jako "nie przynoszącą profitów, trwałą, publiczną instytucję w służbie społeczeństwa i jego rozwoju". Czy można mówić o gwarancji ciągłości czy bezstronności jakiegokolwiek instytucji, kiedy jej istnienie pozostaje uzależnione od jednej firmy? Poważne zastrzeżenie budzi ponadto uzurpowanie sobie przez Adobe prawa doboru artystów wystawiających swoje realizacje w AMDM, zwłaszcza że jako pełnoprawne muzeum AMDM chce mówić w imieniu ludzkości i ją edukować. Te i inne powody sprawiają, że Adobe Museum of Digital Media nie figuruje na liście MoOM (Museum of Online Museums), należącego do Coudal Partners serwisu katalogującego muzea i raportującego o ich aktualnych wystawach dostępnych dla zwiedzających online. Nie kwalifikuje się również do starań o członkostwo w AAM (American Association of Museums). Tyle informacji prawno-statutowych. Konkluzja jest prosta: Nie fundatorzy zadecydują o tym, czy AMDM kiedykolwiek będzie funkcjonowało jako prawdziwe muzeum. Ma na to wpływ bieg historii, wypracowanie społecznego zaufania, ciągłość istnienia. Wszystko to, co dla prywatnej inicjatywy istniejącej tylko w sieci jest bez porównania trudniejsze niż dla państwowej instytucji w świecie organicznym i żadne pieniądze ani akcje marketingowe nie zdołają przyspieszyć tego długotrwałego procesu.

Zdania na temat AMDM są więc podzielone. Warto znać racje obu stron, ponieważ w tym przypadku głosy krytyki nie są głosami wrogów postępu, dezawuuujących omawiany projekt ze względu na jego "wizjonerską inność". Wprost przeciwnie - należą one bez wyjątku do

cenionych osobistości reprezentujących i promujących nowoczesne podejście do muzealnictwa. Coraz częściej traktujemy wirtualną przestrzeń nie jak oderwany od prawdziwego życia obszar beztroskiej zabawy, ale jako poszerzające się terytorium idącego z postępowaniem świata. Internetowe randki, zakupy, banki, cmentarze, loterie; wszystkie procesy, które - zapoczątkowane w sieci - mają swoją kontynuację w świecie "unplugged" lub odwrotnie, umacniają zależność między tymi, jakże inaczej funkcjonującymi rzeczywistościami. Ucieczka w wirtualność nie zwalnia nas już z odpowiedzialności, nie czyni naszych decyzji mniej wiążącymi. I w takiej trzeźwej ocenie, inicjatywa Adobe jawi się jako szczytna, lecz niedopracowana. To, że nad jej ostatecznym kształtem pracują fachowcy, dobrze rokuje na przyszłość. Tom Eccles, który organizował wystawy tak znamienitych współczesnych artystów jak Koons, Murakami czy Hirst, wie co robi - świadczy o tym zarówno dobór postaci dotychczas prezentujących swoje dokonania w AMDM (Tony Oursler, John Maeda), jak i aktualnie prezentowana w AMDM świetna wystawa Mariko Mori. Porażek i błędnych decyzji w historii Adobe było tak niewiele, że i tym razem skończy się raczej na chwilowej niedyspozycji niż sromotnej klęsce. Na pewno na poczet sukcesów już teraz można zaliczyć zainicjowanie dyskusji na temat konieczności ochrony dziedzictwa cywilizacyjnego utrwalanego w formie cyfrowej i dialog między obcymi sobie dotychczas środowiskami. Pionierzy dostają "po nosie", zmagając się z problemami, którym nikt wcześniej nie potrafił sprostać. Adobe tworząc muzeum, które z powodzeniem mogłoby się znaleźć na liście swoich najlepszych eksponatów, jest tego najlepszym przykładem.

ALFABET DESIGNERÓW:

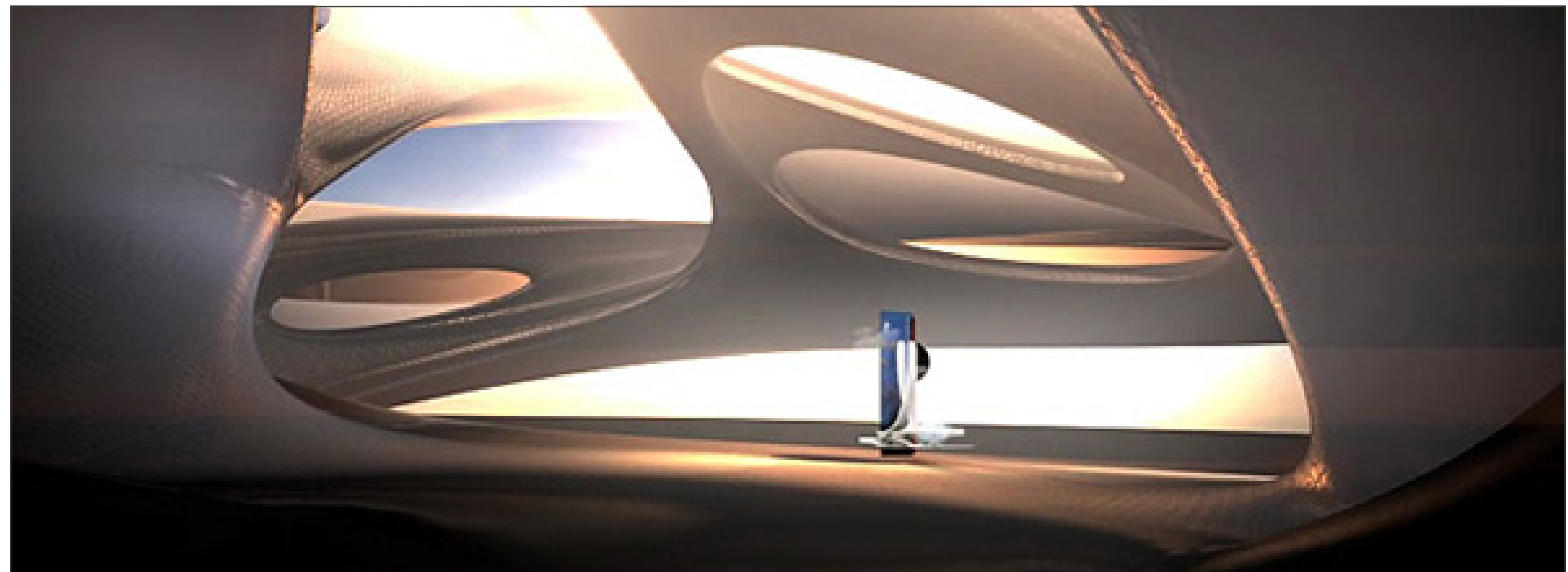
Filippo Innocenti

czyli kontrowersji wokół Adobe Museum of Digital Media ciąg dalszy

Bohater niniejszego artykułu to postać nietuzinkowa, trafiająca na łamy magazynu poświęconego grafice komputerowej dzięki zamiłowaniu do wykorzystywania multimedii w swojej codziennej pracy oraz dzięki współpracy z Adobe nad projektem Adobe Museum of Digital Media.

Filippo Innocenti to przede wszystkim kontrowersyjny architekt, absolwent Wydziału Architektury Uniwersytetu Florenckiego i wykładowca na Politechnice w Milano, a także członek międzynarodowego zespołu Zaha Hadid Architects - jednej z najbardziej prestiżowych pracowni architektonicznych na świecie. Dla czytelników Kreatywnego Bazaru zdecydowanie najbardziej istotna, ze względu na nacisk położony na cyfrowe technologie, jest działalność Innocentiego w założonej wspólnie z Maurizio Massinim organizacji SPIN+ - od ponad dekady prowadzącej badania nad powiązaniem architektury z wirtualną rzeczywistością. SPIN+ wraz z innymi młodymi pracownikami był

Obok: AMDM
z zewnątrz i w
środku

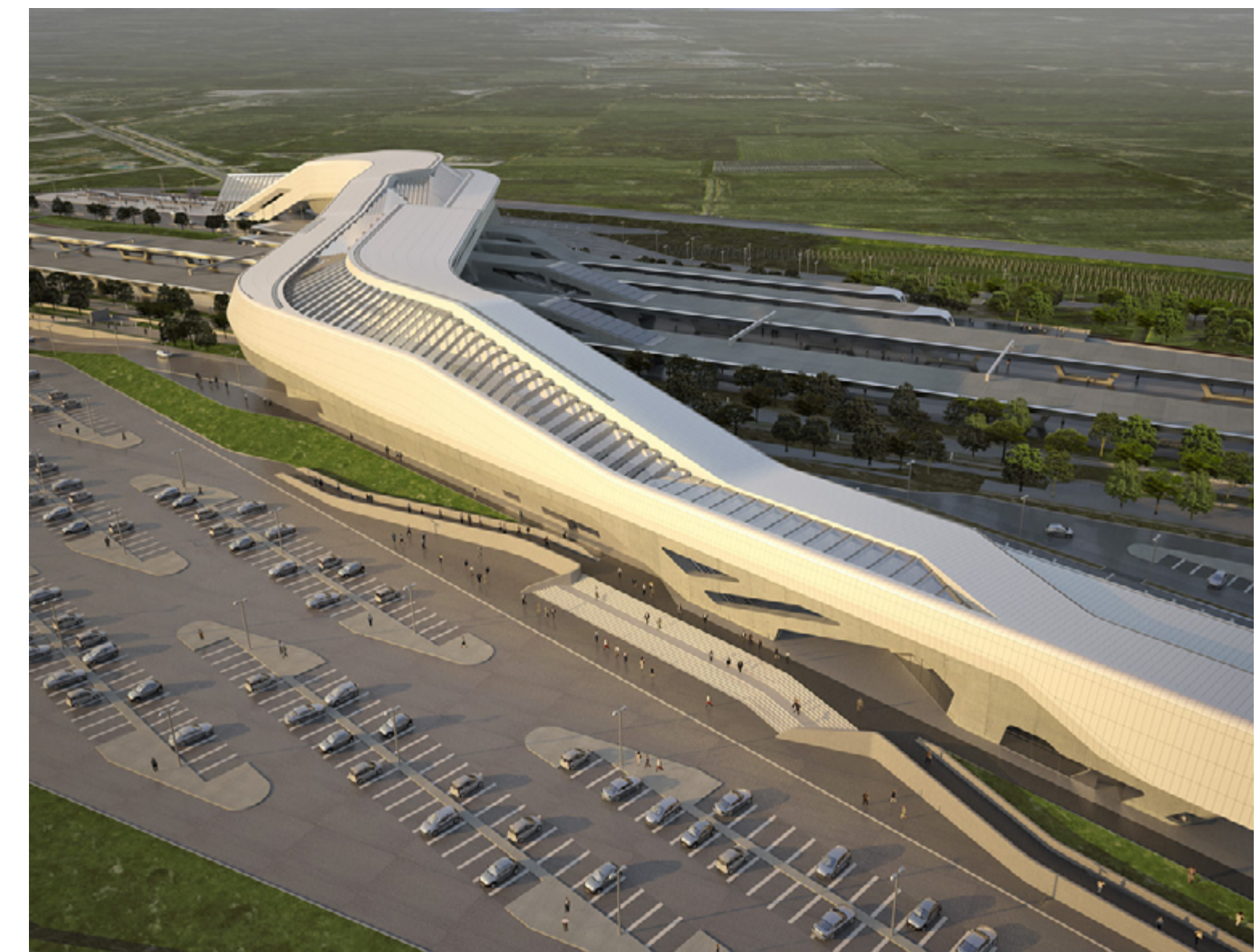
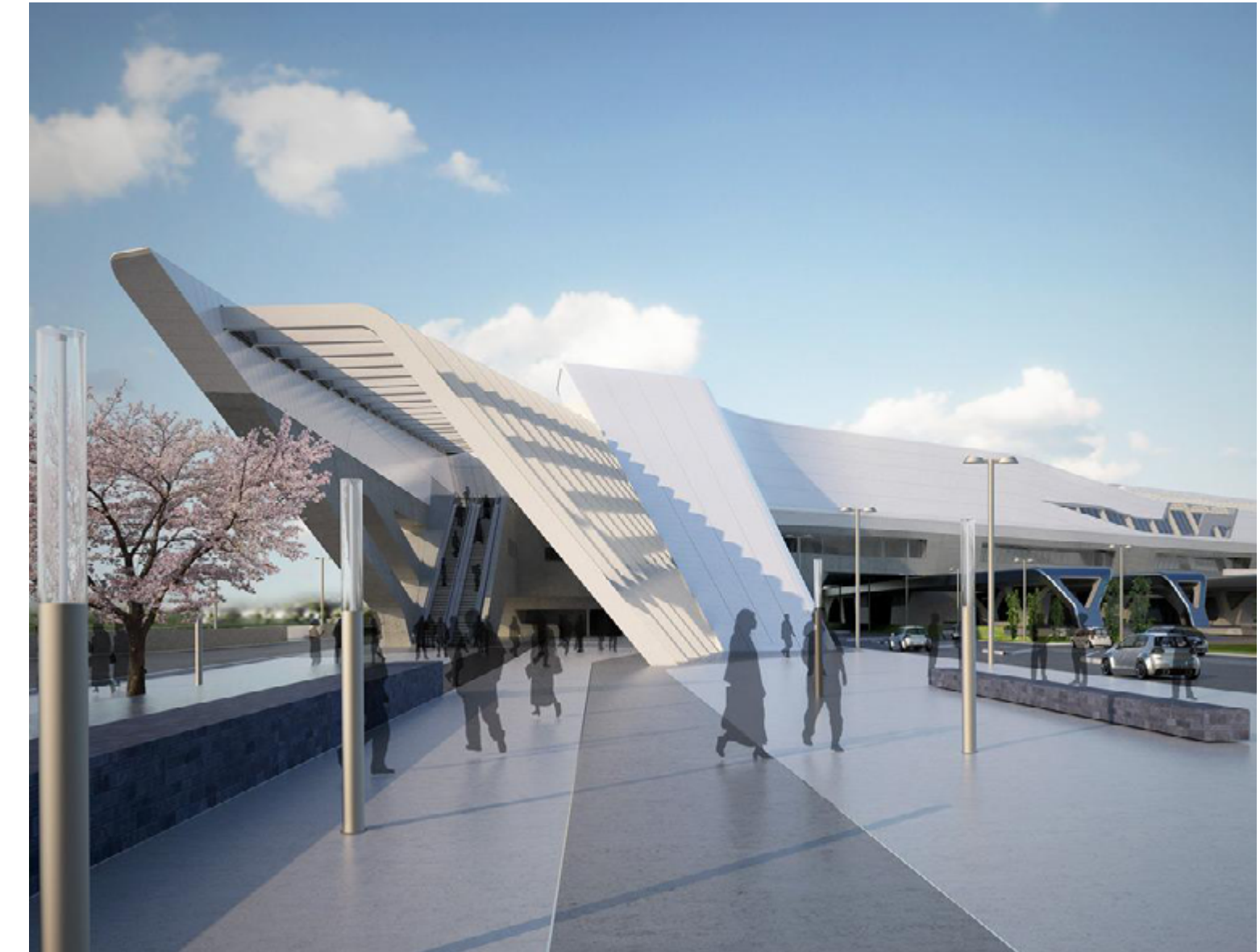


/ Łukasz Smutek /

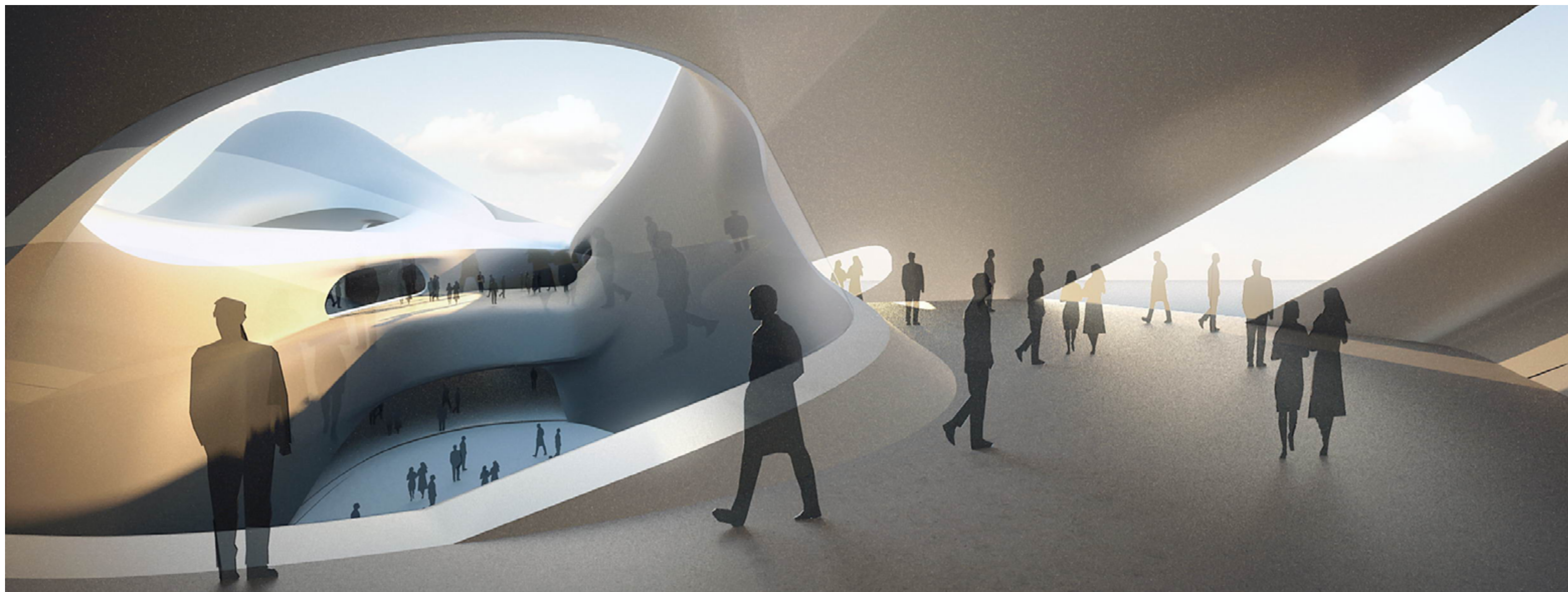
częścią kształtującej się od 2000r. włoskiej awangardy zafascynowanej cyfryzacją i najnowocześniejszymi metodami projektowania. Ruch ten, z powodu radykalnego odcięcia się od tradycyjnej szkoły, przez teoretyków został nazwany "pokoleniem bez autorytetów" i stanowił zapowiedź rewolucyjnych zmian w myśleniu młodych adeptów sztuki architektonicznej.

Rewolucyjny czy nie, architekt jest oceniany przez pryzmat prestiżu i liczby powierzonych mu zleceń. Tymczasem wpisując nazwisko "Innocenti" w Google, grubo ponad połowa artykułów dotyczy projektu wirtualnego budynku dla AMDM, pozostałe przeważnie skupiają się na jego działalności szkoleniowej i badawczej. Co sprawia, że prace Innocentiego łatwiej znaleźć w sieci niż przy ulicach światowych metropolii? Architektura to sztuka użytkowa, gdzie ścierają się dwa dążenia - użytkarne i estetyczne. To, w jakim stopniu o końcowej formie projektu powinna decydować jego funkcjonalność, jest od zawsze przedmiotem sporu następujących po sobie pokoleń projektantów i architektów. Zazwyczaj efekt końcowy, niezależnie od epoki, w której powstał, jest wynikiem kompromisu, w wyniku którego otrzymujemy produkt ładny wizualnie i spełniający należycie swoje funkcje. W przypadku solowych projektów włoskiego architekta często mamy do czynienia z tak daleko posuniętym wizjonerstwem i umownością, że ginie jeden z ważniejszych postulatów architektury, jakim jest wykonalność. Innocenti swoją fascynację biologicznymi strukturami rozwinął do takich rozmiarów, że aby nadal wznosić swoje budynki, musiał salwować się ucieczką w wirtualną przestrzeń, gdzie nie ograniczała go wielkość działki, pozwolenia na budowę, klimat, rodzaj podłoża, terminy, budżet czy wreszcie ziemskie grawitacja. Mimo tej

Widoki i wnętrza: Napoli Afragola



/ Filippo Innocenti - czyli kontrowersji wokół Adobe Museum of Digital Media ciąg dalszy /



skłonności do wyprzedzania swoich czasów, na koncie Innocentiego roi się od sukcesów. Zanim opuścił Florencję współpracował przy przebudowie tamtejszej biblioteki. Został doceniony także w UK, dokąd wyjechał w 2000 roku. Po zdobyciu tytułu Master of Design w londyńskim Architectural Association wstąpił do zespołu słynnej architektki Zahi Hadid - laureatki nagrody Pritzкера, która nazywana jest Noblem architektów. Zainteresowanie Hadid pracami Innocentiego jest w pełni zrozumiałe. Obydwoje są reprezentantami dekonstruktywizmu - prądu, który charakteryzuje się dążeniem do ukrycia elementów konstrukcyjnych budowli, poprzez wprowadzenie dezorientujących widza krzywizn, przełamań i zaburzeń przestrzeni. Podporządkowanie tym postulatam widać na każdym kroku w pełnych rozmachu realizacjach biura Zaha Hadid Architects. Innocenti to dekonstruktywista w bardziej radykalnej odsłonie, jego prace mają często wymiar konceptualny. Nie przeszkodziło to jednak w zaprojektowaniu dla ZH Architects kilku imponujących obiektów - jak choćby nadmorski kompleks Regium Waterfront w Reggio Calabria czy stacja szybkiej kolei Napoli-Afragola. Patrząc na te realizacje, nietrudno zrozumieć pobudki Adobe, które - gdy pojawiła się koncepcja wzniesienia wirtualnej siedziby AMDM - postanowiło skorzystać z pomocy specjalisty od rzeczy niemożliwych. Innocenti podjął wyzwanie i w ten oto sposób powstał jedyny w swoim rodzaju twór - połączenie budynku z żywym organizmem, który spędza sen z powiek urbanistom zachwyconym, bądź rozwścieczonym odważną propozycją włoskiego architekta.

Na pierwszy rzut oka gmach muzeum Adobe przypomina ostrągę wyciągniętą z muszli – ibynajmniej nie ma to być krzywdzące porównanie. Misterna struktura paraorganicznej tkanki rozrasta się

Obok: Regium Waterfront z zewnątrz i w środku

/ Łukasz Smutek /

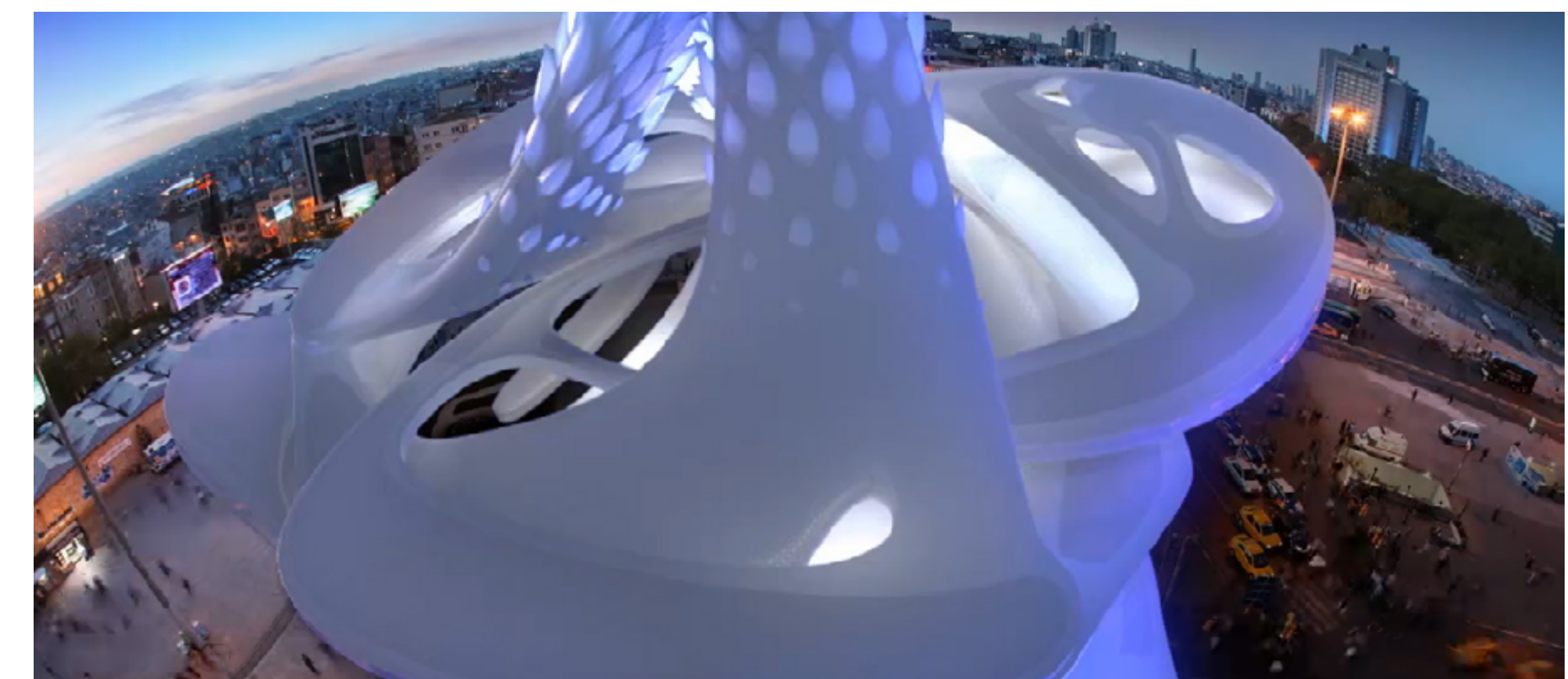
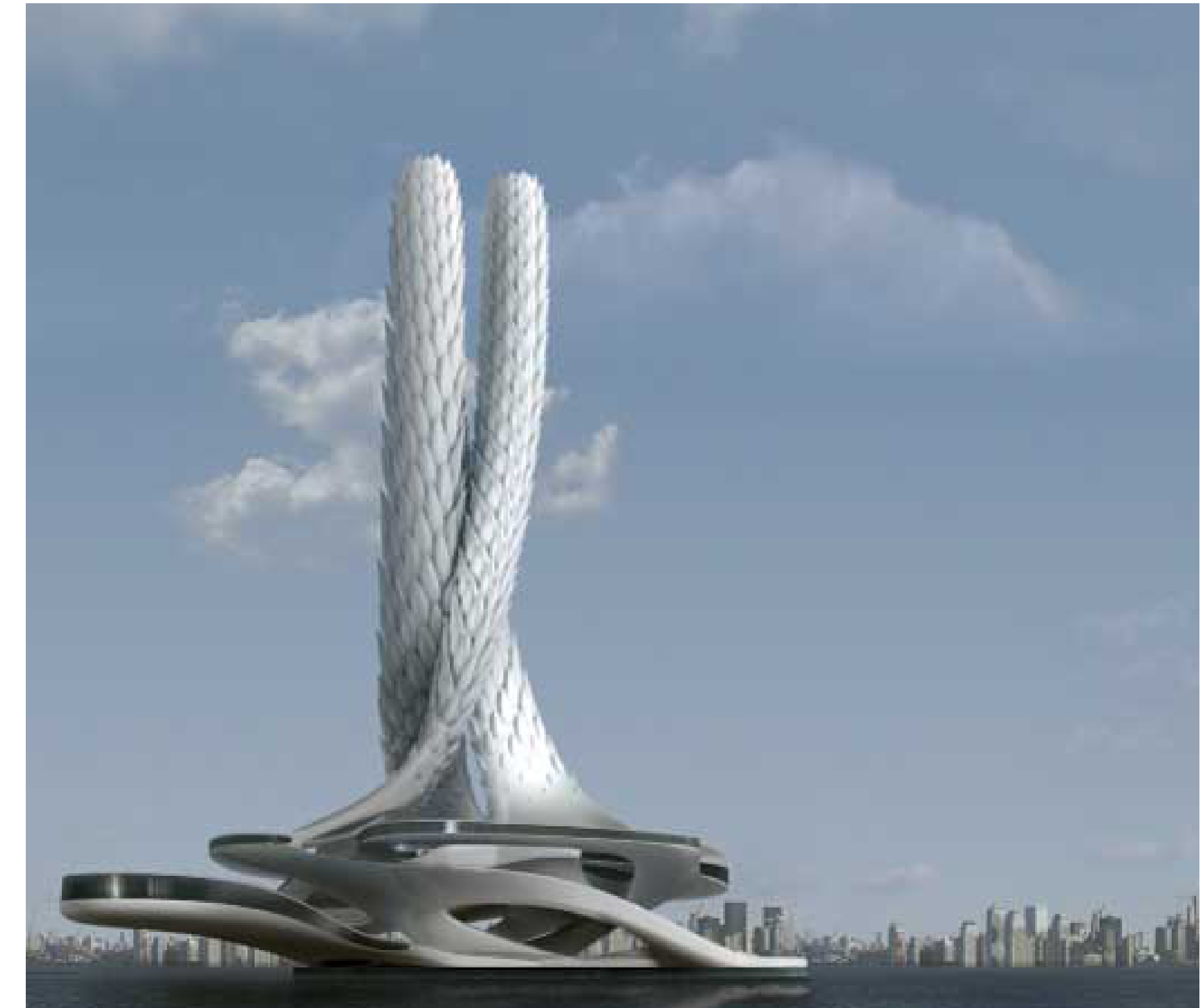
kolejnymi, spiralnymi skrętami, układającymi się w potężne, zawieszono nad ziemią, wstęgowe tarasy. Falująca forma potęguje wrażenie nieustannego ruchu - budowla wydaje się żyć i, na podobieństwo ukwiału, filtrować pożywienie z atmosfery. To, co z zewnątrz obiektu budzi ostrożną fascynację, po wejściu do wnętrza zamienia się w seki metrów wspaniałych, jasnych sal i korytarzy. Po przyzwyczajeniu się do nietypowych zasad rządzących konstrukcją budynku, odkrywamy pewien porządek - algorytm, podobny do tych, które warunkują kształt muszli ślimaka czy liścia paproci. Wiązki korytarzy, obiegając się nawzajem, kierują się do centrum - i rozpoczynają mozolną wędrówkę do góry, jednocześnie zmieniając swój kształt i powierzchnię. Właśnie w tych potężnych, wspierających się wzajemnie wieżach znajdują się w przyszłości archiwa cyfrowego muzeum - czyli, zgodnie z zamierzeniami Adobe – całe dziedzictwo ludzkości zapisane w systemie zero-jedynkowym.

Wielkie postępy we wszystkich dziedzinach, także w architekturze, zawsze wynikały z determinacji w realizowaniu ważnych wizji. W dzisiejszych czasach podążanie za własną wizją jest zdecydowanie wygodniejsze i mniej ryzykowne niż w przeszłości. Trudno porównywać znikomą odpowiedzialność przy wznoszeniu wirtualnych monumentów z ogromem kosztów i nieludzkim wysiłkiem poniesionym choćby przy budowie piramid. W środowisku architektów nie brakuje sceptyków, zde gustowanych tym niefrasobliwym podejściem do fachu. Innocentiego ostro skrytykował na swoim blogu Aaron Betsky - absolwent Architektury Uniwersytetu Yale, dyrektor Muzeum Sztuki Cincinnati i Holenderskiego Instytutu Architektury w Rotterdamie. Budynek AMDM porównuje on do elementu scenografii wyjętego

z filmów sci-fi, a jego wieże do łodyg, które "aby umożliwić im fotosyntezę, zostały nawet wyposażone w liście, przez co przypominają gigantyczne szparagi." Zdaniem Betsky'ego snobowanie się na wizjonera, poprzez wybieganie daleko w przyszłość i tworzenie obłych, niemożliwych budowli (podczas gdy architekci wciąż nie uporali się z o wiele bardziej prozaicznymi problemami - choćby w jaki sposób wykonać funkcjonalne drzwi w takim "glucie"), to hipokryzja i megalomania, która w przypadku Innocentiego osiągnęła swoje apogeum w projekcie Adobe Museum of Digital Media. Ta wirtualna konstrukcja w rozczarująco bezpośredni sposób czerpie z konceptualnych budowli, które rozemocjonowani architekci prezentowali w konkursie na propozycję zagospodarowania Ground Zero po zamachu na WTC w 2001 roku i nie może być traktowana ani jako coś oryginalnego, ani jako architektura w ogóle. Betsky kończy swój barwny wywód stwierdzeniem, że jedynym plusem wirtualnych działań Innocentiego jest fakt, że wystarczy po prostu nie klikać na niektóre linki, żeby uniknąć widoku wszystkich tych okropieństw. Czy faktycznie dzieło Filippo Innocentiego zasługuje na tak miażdżącą krytykę kolegi po fachu? Z pewnością nie, ale ponieważ jest fragmentem większej, również wzbudzającej wiele emocji całości, wokół niego skupiła się duża część dyskusji nad zasadnością cyfryzacji muzealnictwa i spektakularnym sposobem, w jaki czyni to Adobe. Spory na ten temat trwają i pewnie dopiero upływ czasu zadecyduje, która strona lepiej przewidziała przyszłość. Tymczasem Filippo Innocenti porusza się po polu architektury eksperymentalnej niczym Don Kichot po polu pełnym wiatraków, nie bojąc się o własne jutro - jako specjalista od rzeczy niemożliwych jest przygotowany na każdą ewentualność.

/ Filippo Innocenti - czyli kontrowersji wokół Adobe Museum of Digital Media ciąg dalszy /

Ponownie: AMDM



Mariko Mori w:

Adobe Museum of Digital Media



9 listopada 2011 roku Adobe Museum of Digital Media udostępniło odwiedzającym swoją najnowszą ekspozycję. Wyprawa do Zatoki Siedmiu Świąteł (Journey to Seven Light Bay) autorstwa japońskiej artystki Mariko Mori jest czwartą wystawą w historii AMDM. W swojej ojczyźnie Mariko już dawno zdobyła status "superstar". Z racji innej skali, polskie odpowiedniki tego określenia - "gwiazda" czy nawet "supergwiazda" - nie do końca oddają faktyczną sympatię, jaką cieszy się artystka - zwłaszcza że mało kto rozpieszca swoich idoli z taką pasją jak Japończycy i Amerykanie. 45-letnia dziś Mori rozpoczęła swoją karierę jako modelka, następnie studiowała modę w Tokio, sztukę w Londynie, by w końcu wyjechać na program stypendialny Whitney Museum of American Art w Nowym Jorku i osiąść tam na stałe.

Nowoczesne technologie wykorzystywane przez Mariko Mori czynią z niej artystkę działającą na pograniczu sztuki i nauki, a wystawy w najważniejszych ośrodkach sztuki współczesnej zagwarantowały jej miejsce na opracowanej przez Kunstkompass liście stu najbardziej wpływowych artystów sztuk wizualnych na świecie.

Podróż do zatoki siedmiu świąteł to część większego projektu zatytułowanego Pierwotny Rytm (Primal Rhythm), poświęconego naturalnemu porządkowi i symbiozie wszystkich żyjących we wszechświecie organizmów. W AMDM artystka prezentuje przedpremierową wizualizację instalacji, która faktycznie powstaje u brzegów jednej z wysp Miyako - małego archipelagu leżącego w pobliżu Okinawy. Dzięki animacji 3D już teraz zostajemy zabrani w daleką podróż



i wyrzuceni na plażę rajskiej zatoki, skąd możemy podziwiać unoszący się kilkadziesiąt metrów od brzegu niezwykle obiekt. Gigantyczna kapsuła o organicznym kształcie i połyskliwej powierzchni przywołuje na myśl rzadki okaz pięknego morskiego stworzenia, które dziwnym trafem osiadło na mieliźnie. Nieopodal, na wyrastających z morza skałach, znajduje się drugi element - smukły, monolityczny, niczym obelisk z przyszłości. Te futurystyczne bryły to Księżycowy Kamień (Moon Stone) i Słoneczna Kolumna (Sun Pillar) - interaktywne rzeźby umieszczone w zatoce z matematyczną precyzją, w oparciu o drobne obliczenia - wszystko po to, aby wpasować się w biologiczny zegar tego miejsca i podjąć z nim dialog.

Zgodnie z intencją autorki, to natura uwalnia magię obiektów - i całej wyspy. Archipelag Miyaki leży w strefie silnych pływów morskich wywołanych siłami grawitacyjnymi Słońca i Księżycy. Od nich Księżycowy Kamień i Słoneczna Kolumna uzależniają swoją barwę i iluminację. Wygląd rzeźb jest ściśle powiązany z poziomem oceanu. Przy odpływie Moon Stone świeci czerwonym światłem. Kiedy wody przybywa - opalizuje na niebiesko. Raz do roku, w czasie przesilenia zimowego, uznanego przez wiele kultur za symbol odradzania się Słońca, Słońce ustawia się dokładnie na linii wyznaczonej przez obie struktury, przez co Słoneczna Kolumna rzuca cień na Księżycowy Kamień. Journey to Seven Light Bay to połączenie osiągnięć myśli ludzkiej z pierwotnymi siłami przyrody. Dowód na to, że rozwój technologiczny nie musi być wymierzony w środowisko naturalne i w nas samych - wręcz przeciwnie: wszystko, co nas otacza, powstało z pierwiastków krążących w środowisku, którego człowiek też jest częścią, zatem nawet elementy potencjalnie sztuczne wywodzą się z natury. Artystka reprezentuje pogląd, że porządek na świecie ustala pierwotny układ sił, od którego cały cykl otrzymał swoją nazwę. Z tego powodu bariera, po przekroczeniu której więź ludzkie-reszta świata zostanie zerwana, praktycznie nie istnieje.

Wykorzystując motyw wędrówki do tajemniczego miejsca, w którym zgromadzona została uniwersalna wiedza pomagająca zrozumieć nasze relacje z otaczającym światem, Mariko Mori zaprasza nas na wykład z prawd absolutnych. Podobny zabieg wykorzystał inny artysta – Christian Boltanski, nagrywając bicie ludzkich serc i umieszczając cały zarejestrowany materiał na bezludnej wysepce (notabene również należącej do terytorium Japonii). Wyprawa do Zatoki Siedmiu

Świateł to próba odpowiedzi na pytanie o własne miejsce w przestrzeni - hołd, jaki Mariko Mori składa naturze i człowiekowi. Lubimy azjatycką popkulturę mocno zakorzenioną w religii i filozofii wschodu. Odwołując się, nie po raz pierwszy zresztą, do pokojowych, szukających harmonii nauk buddyjskich, artystka mówi językiem obrazów, nie wymagając od nas żmudnego studiowania starożytnych ksiąg. Po serii fotografii, rzeźb i instalacji poświęconych cybernetyce, feminizmowi, roli kobiety w zmaskulinizowanym społeczeństwie etc. Mariko powraca z pracą zdecydowanie bardziej wyciszoną, będącą, jak mówi, pomnikiem pokoju i harmonii panującej we wszechświecie. Zamiast, jak dotychczas, skupiać się na człowieku i okiem artysty i obserwatora analizować skomplikowane struktury społeczne, Mariko Mori zwraca się na zewnątrz, szukając sposobu przedstawienia jeszcze bardziej skomplikowanej sieci zależności, łączącej nas ze światem. Nie walczy z naturą, o co postulowali niegdyś futuryści. Udowadnia, że połączenie sztuki i techniki nie musi ograniczać się do posępnej, steam-punkowej maszynerii, ociekającej smarem i przeciwstawia jej minimalistyczną estetykę swoich prac, cały swój wdzięk i złożoność ujawniających pod wpływem otaczającej je przyrody, od której są niejako uzależnione. Multimedialne rzeźby, czułe na zmieniający się puls natury, podporządkowujące swoją formę pierwotnemu rytmowi; spektakl wody i światła, biologii i techniki, emocji i wiedzy, to upominek od Mariko Mori, która serwuje nam solidną dawkę bezpretensjonalnego dobra. Journey to Seven Light Bay jest bez wątpienia jednym z tych dzieł sztuki, po zrozumieniu których czujemy się lepsi. I o to chodzi.



FRANÇOIS LEROY DLA FOTOLIA



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

W piątek 10 lutego pobierz za darmo w ciągu 24H plik źródłowy PSD z obrazem stworzonym przez artystę FRANÇOIS LEROY na temat «Wakacje». Odkryj także making-of z tworzenia tego obrazu.

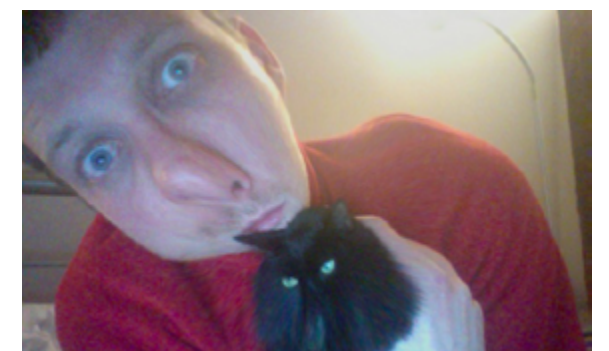
Millionauci

Są z różnych miejsc w całej Polsce. Surfują w orbicie sztuki wizualnej w Internecie. Odbywają filmowe podróże w poszukiwaniu sławy, nagród i własnej satysfakcji. Twórcy filmowi serwisu MillionYou.Com. O nich będzie tu mowa.

Widzimy jak fantastycznie rozwijają się nasi twórcy - Millionauci. Sporo o nich wiemy. Z każdym konkursem, które nieustannie toczą się w MillionYou.Com, kręcą coraz lepsze filmy. Zdobywają nowe kompetencje. Ktoś kto zajmował się głównie animacją zaczyna tworzyć muzykę. Ktoś tworzący fabuły dostrzega w sobie talent aktorski. Niektórych z Millionautów dane nam było poznać osobiście. Spotykaliśmy się na galach wręczenia nagród konkursów [REKLAMA PLUS CAMERA-IMAGE](#) w Bydgoszczy, [BUNTOWNIK BEZ POWODU](#) w ramach Festiwalu Niewinni Czarodzieje w Warszawie, a także na pokazie filmów z konkursu [INNY ŚWIAT](#) dla Festiwalu Dwa Brzegi w Kazimierzu. To dobry moment, żeby przedstawić naszych twórców bliżej. Kim są? Co ich inspiruje? Zapraszamy do poznania osób wykonujących ten niezwykle ciekawy i fascynujący zawód. Zawód Millionauty.

// WIERZCHU – FILMOWY OBIEŻYŚWIAT

Grzegorz Wierzchowski (w serwisie nick: Wierzchu) tworzy nieszablonowe filmy konkursowe z dużym rozmachem. W jednym z filmów konkursowych zaangażował autobus pełen ludzi. W konkursie promującym Warszawę w Roku Chopinowskim znalazły się sceny w pędzącym po mieście samochodzie i nakręcone z lotu ptaka. Autor posiada doskonały warsztat dokumentalisty. To powoduje, że świat przedstawiony w jego filmach jest wiarygodny, nawet jeśli jest to reklama.



FILMY KONKURSY WARSZTAT SPOŁECZNOŚĆ

POLSKI ▼

ZALOGUJ SIĘ
ZALÓŻ KONTO
▼ POMOC



NAJNOWSZE: [FILMY](#) | [MUZYKA](#) | [SCENARIUSZE](#)



ZDJĘCIE MAMY

Od: [Huncfot](#)

Data: 27 stycznia 2012

Obejrzano: 120 razy

Ocena: ★★★★★



CHILLOUT

Od: [Werzemuth](#)

Data: 27 stycznia 2012

Obejrzano: 286 razy

Ocena: ★★★★★



GAME OF THRONES

Od: [Suchy](#)

Data: 26 stycznia 2012

Obejrzano: 481 razy

Ocena: ★★★★★

MILLIONYOU NEWSY!

KONKURSY NEWSY!

27 stycznia 2012 21:27:36

Kalendarz Millionauty

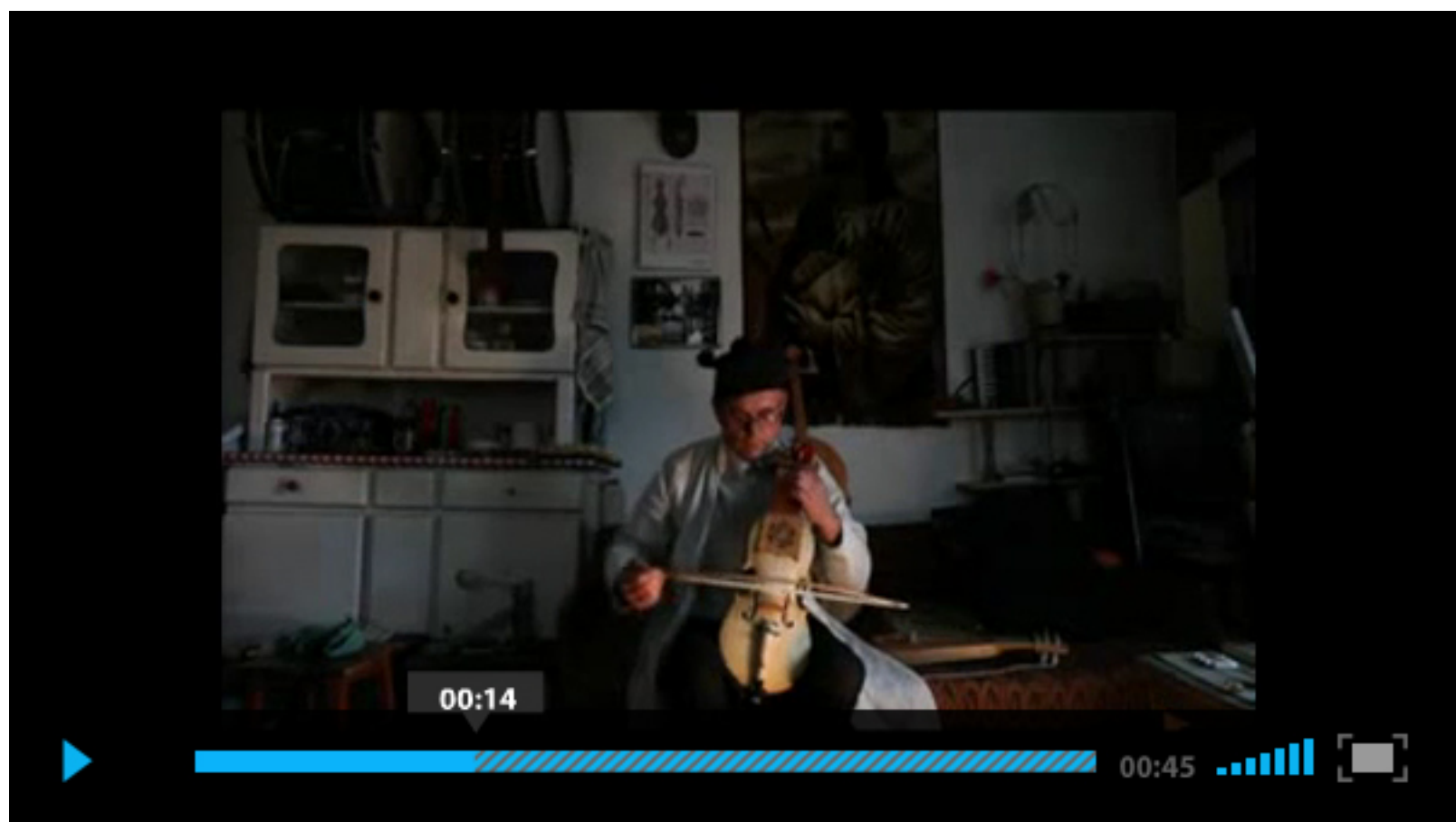
Ostatecznie w konkursie GRA O TRON - TEATR WYOBRAŹNI znalazło się 55 filmów. W poniedziałek powinny zostać ogłoszone nominacje. Kolejne ważne dla Was daty to: Czwartek, 2 lutego do godz. 24:00 - koniec... ////

26 stycznia 2012 22:14:49

O 24:00 kończymy wgrzywanie do GRY O TRON

O godzinie północy zamykamy formularz wgrzywania filmów konkursu GRA O TRON - TEATR WYOBRAŹNI. W tym momencie w konkursie są 52 filmy. Przypominamy, że liczy się termin... ////

25 stycznia 2012 23:42:13



Taka niepokorna suka z Janowa – Pierwsze miejsce w konkursie na spot zapraszający do odwiedzenia wschodniej polski w ramach kampanii Piękny Wschód

Gdy w lecie spytałem go, gdzie teraz jest, powiedział, że mieszka w UFO (klub, eksponat postawiony przez artystów na Placu na Rozdrożu w Warszawie z basenem i miejscami noclegowymi). Idealne miejsce dla Millionauty! A wcześniej?

Urodziłem się w Tarnobrzegu, a mieszkałem w: domu z ogrodem, bloku na Brooklynie, Sandomierzu, kraśnieńskim lesie, przyczepie katalońskiego wesołego miasteczka, barcelońskim przytułku dla bezdomnych, krakowskiej kamienicy, londyńskim squocie. - mówi Wierzchu.

W tych wszystkich miejscach zapewne zawsze miał ze sobą kamerę. Przygoda już 32 letniego twórcy z filmowaniem zaczęła się dawno temu.

Kręcę filmy odkąd tata kolegi Roberta, policjant, przywiózł mi z Niemiec kamerę. Był rok 1993, a kamera wielka, czerwona, z dużą ilością przycisków i brakiem baterii. W plecaku nosiłem akumulator samochodowy - nieszczęsny i dziurawiący ubrania. Później tę kamerę zobaczyłem w filmie „Powrót do przeszłości”.

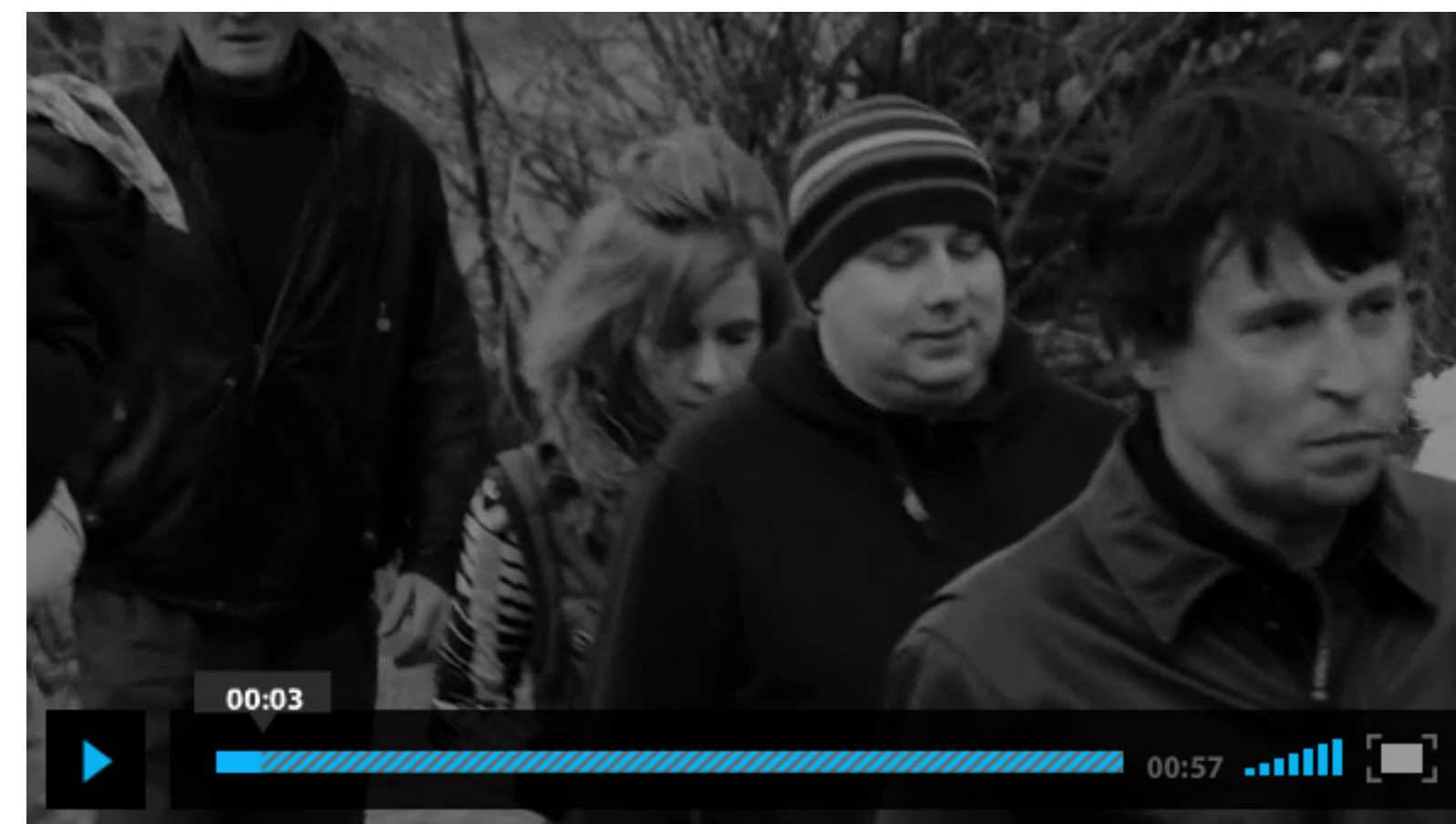
Wierzchu ma już za sobą próbę krótkometrażowego, ale dłuższego niż zazwyczaj w MillionYou (30 sekund – 3 minuty) filmu. Jest współtwórcą dokumentu o twórcy lalek z Krakowa. W tym filmie lalki ożywają, tworząc na poły rzeczywistą, na poły baśniową opowieść. Ciągłe bierze jednak udział w konkursach MillionYou, zdobywając liczne nagrody.

Moje życie to pasmo sukcesów, choć w dalszym ciągu nie śmierzę groszem. Nie potrafię oddzielić pracy od życia. Konkursy są dla mnie szkołą filmową, do której nigdy nie chodziłem. Z wykształcenia jestem technikiem - ekonomistą o specjalizacji ekonomika i organizacja przedsiębiorstw. Lubię w MillionYou różnorodność konkursów, tematów, doceniam świetną organizację. Dostaję tu sporą dawkę motywacji, by tworzyć kolejne obrazki. I wygrałem kiedyś turniej wiedzy pożarniczej!

Zobaczcie jeszcze jeden film Wierzcha. Przez niektórych uznawany za kontrowersyjny. Nam się jednak wydaje, że ten spot Telewizji Kino Polska pokazuje, że polskie kino po prostu jest kultowe.

Filmy Wierzcha robiły wrażenie także na jurorach zapraszanych do oceniania filmów konkursowych. Dobrze o pomysłowości i warsztacie tego autora wypowiadał się m.in. reżyser Xawery Żuławski i operator Marian Prokop. Teraz Wierzchu kręci film na specjalne zamówienie MillionYou.

Zobacz [profil Wierzcha w MYou](#).



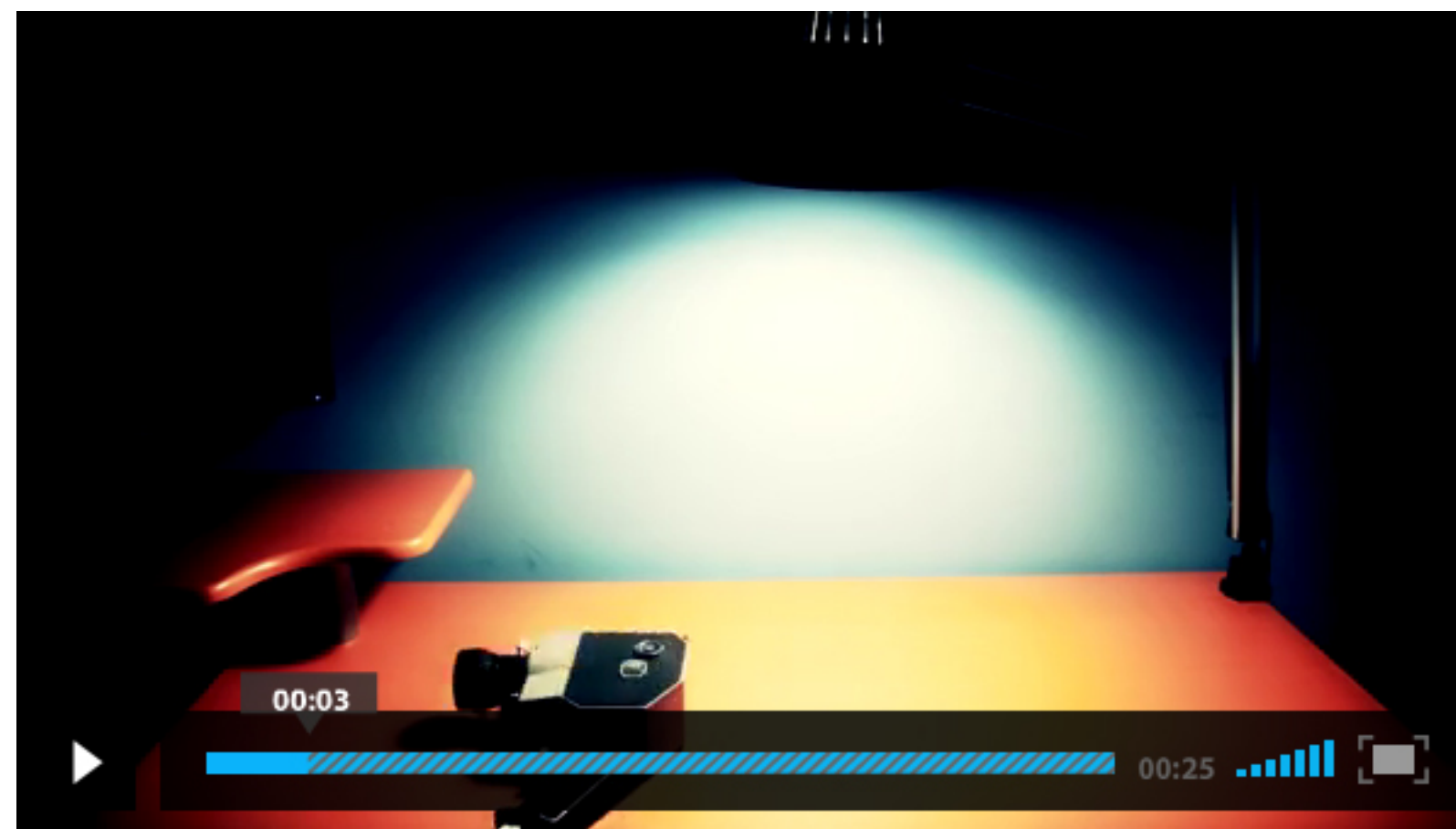
Impedancje – Nagroda specjalna MillionYou w konkursie na reklamę Kino Polska pt. Łączymy Pokolenia.

// PROFESJONALNY ZESPÓŁ FILMOWY Z PROBOSZCZOWA

Mamy wśród twórców MillionYou także całe kolektywy twórcze. Ich członkowie zgłaszają się na konkursy osobno, ale często tworzą zespoły. Najbardziej utytułowaną grupą są chłopaki z Proboszczowa na Dolnym Śląsku. Tworzą zespół filmowy Sebastian. Prym w grupie wiodą bracia Rycąblowie – Dawid (Naffnaff) i Łukasz (Liquidsky89). Bracia i ich koledzy kręcą filmy od 2006 roku. Mają od 23 do 26 lat.



Początkowo nagrywaliśmy swoje "filmowe wygłupy" za pomocą aparatu cyfrowego. Założeniem grupy na początku swojej działalności było tylko i wyłącznie kręcenie filmów, przypadkowo jednak nakręcony teledysk w stylu disco polo "Oranzada" okazał się największym hitem. Od tej pory zajmujemy się także muzyką. Naszą inspiracją były inne amatorskie filmy (ZF Skurcz) – mówi Dawid Rycąbel (Naffnaff).



KamerŻaba – Nominacja w konkursie na reklamę Reklama Plus Camerimage.

W ten sposób narodzili się jedni z bardziej utytułowanych twórców MillionYou. Produkcje braci Rycąblów, którzy są, jak mówią, samoukami, poprzez nasze konkursy stały się oficjalnymi spotami reklamowymi kampanii Tydzień dla Oszczędzania City Banku, Festiwalu Dwa Brzegi, kampanii Piękny Wschód, programu kulturalnego polskiej prezydencji w UE – I, CULTURE, serwisu rekrutacyjnego Praca z pasją. Dużym zaskoczeniem są zwłaszcza nagrody w konkursach promujących Warszawę. Wydawałoby się, że największe szanse mają tu spoty nakręcone przez warszawiaków. Tymczasem filmy Naffnaffa i Liquidskiego zdobyły nagrody w dwóch „warszawskich” konkursach – [VISIT CHOPIN IN WARSAW](#) i [ZAKOCHAJ SIĘ W WARSZAWIE](#).

Niedawno zaprosiliśmy Naffnaffa do przygotowania spotu Caritasu, dla spontanicznej akcji pomocy Filipińczykom po tajfunie. Dawid w ekspresowym tempie przygotował spot, który jest emitowany w TVP.

Naffnaffa możecie spotkać w kinie Aurum w Złotoryji, gdzie pracuje wyświetlając filmy. Boleje tylko, że nie te zrobione dla MillionYou i zespołu Sebastian. Bardzo nie lubi bowiem w kinie dłuższy:) Rycąblowie skończyli

ochronę środowiska ale wydaje nam się, że nie jako specjaliści od melioracji będą odnosić zawodowe sukcesy. Bracia udowodnili, że można profesjonalnie zajmować się filmem, nie mieszkając w dużym mieście. Co jest ważne dla Naffnaffa?

Ważne dla mnie jest, aby robić w życiu to, co się kocha, nie zważając na przeciwności losu :) Poza tym ważna jest dla także rodzina oraz przyjaciele.

Zobacz [profil Naffnaffa w MYou.](#)
Zobacz [profil Liquidskiego w MYou.](#)



// PANDAREDSKI – PUNKOWY DOKUMENTALISTA

W MillionYou można zgłaszać filmy także poza konkursami. Od początku roku jest szansa na zdobycie tytułu [MILLIONERA MIESIĄCA](#) i nagrody dla najlepszego filmu wgranego do katalogu ogólnego serwisu. Jednym z twórców, który jest liderem w dodawaniu do serwisu autorskich produkcji, jest Mirosław Marasek (pandaredski)

z Bielsko-Białej. Tworzy intrygujące, rozedrgane dokumenty, których częstym bohaterem jest jego rodzinne miasto. Sprawdźcie próbkę niepowtarzalnego stylu autora:

Ucieczka z nowego worku



W filmach punkowego dokumentalisty istotna jest nieożywiona materia. Architektura miasta zdaje się być dla niego inspiracją i wyzwaniem kreatywnym.

Lubię swoje miasto. Otoczone górami. Przesycone architekturą, którą sekretnie nazywam post-kolonialną. Mnogość kamienic, dworów i dworów wzniesionych w czasach, nazwijmy to ogólnie, międzynarodowej świetności tego grodu. Większość tego wszystkiego wzniesiona po każdorazowej mediacji z mniejszą lub większą górką. - zwierza się pandaredski.

Pandaredski to także muzyk. W prawie każdy jego film można nazwać teledyskiem do autorskiej kompozycji. Jego twórczość pozytywnie zrecenzował portal MEGATOTAL:

Pandaredskiego nie da się sklasyfikować. Jego muzyka pochodzi z alternatywnej rzeczywistości. Psychodeliczne, minimalistyczne potamańce przypominają wczesne dokonania The Residents, którzy też przecież są z innego wymiaru. Pogięte kompozycje i teksty pokazują rzeczywistość, jakiej nie widać. Genialne!

Zatem w MillionYou można już tę rzeczywistość zobaczyć! Ta przygoda, mamy nadzieję, będzie trwała nadal.

Kiedy oglądam w domu obrazy nakręcone przeze mnie z wysokiego muru obronnego w moim mieście, intuicyjnie odsuwam się od przepaści. Zafascynowała mnie ta dziwna łatwość, z jaką wydaje się możliwe przeniesienie prawdziwości świata do tego pudełka, kamery i dalej do wtórnego odbioru.

Ostatnio film pandaredskiego został doceniony w konkursie [ZDARZYŁO SIĘ W KAZIMIERZU](#) dla Festiwalu Dwa Brzegi.

Zobacz [profil](#) pandaredskiego w MYou.

W serwisie filmowym MillionYou.Com jest obecnie ponad 20 000 zarejestrowanych użytkowników. Większość z nich to ludzie zaangażowani w kręcenie filmów na konkursy, które nieustannie toczą się w serwisie. W tym momencie trwają konkursy [NIEZWYKŁY KAŻDY DZIEŃ](#) promujący nowy smartfon Nokia Lumia, [VIDEO KILLED THE TV STAR](#) dla sieci sprzedaży contentu video Agory Ad Player i [GRABO TRON – TEATR WYOBRAŹNI](#) dla serwisu udostępniającego audiobooki – Audioteka.pl, a także konkurs autopromocyjny MillionYou [FILMOWAĆ KAŻDY MOŻE](#). Trwa także cykliczna akcja dla filmów pozakonkursowych [MILLIONER MIESIĄCA](#).

// FILMOWAĆ KAŻDY MOŻE

W naszym nowym – bardzo prostym konkursie – mówimy [FILMOWAĆ KAŻDY MOŻE](#). Każdy może podjąć próbę zwizualizowania swojego pomysłu. Potrzeba tylko trochę odwagi i chęci. Czasami dzięki dobremu scenariuszowi jesteśmy w stanie wybaczyć niedoskonałości warsztatowe filmu. A pracując nad kolejnymi produkcjami, na pewno nabierzecie warsztatowej wprawy. To tyle. A teraz 1,2,3 Kamera. Akcja! Czas na Twój pierwszy film w MillionYou!

Jan Okulicz-Kozaryn

Autor jest redaktorem, dyrektorem kreatywnym serwisu

[MillionYou.Com](#)

Mountain Runner

Zespół Panoptiqm to młodzi i kreatywni ludzie, nastawieni na świadczenie usług skupiających się wokół produkcji wysokiej jakości animacji. Studio oferuje szeroki zakres usług począwszy od reżyserii, poprzez projekt koncepcyjny, aż do post-produkcji filmu reklamowego, animowanego, czy korporacyjnego.

// PRE-PRODUKCJA

„Mountain Runner” to krótki film przedstawiający nieugiętość, zwinność oraz siłę geparda, który niejako może być symbolem naszej działalności w dążeniu do wyznaczonego celu. Pomysł stworzenia animacji prezentującej nasze możliwości zarazem reklamując i promując naszą działalność zrodził się w głowie naszego animatora Artura Marcola, który jednocześnie jest reżyserem animacji. Jego fascynacja światem dzikich kotów, a przede wszystkim sposobem ich poruszania była impulsem do wykreowania świata w którym tytułowy bohater przemierza planetę „panoptiqm” pokrytą górami oraz lodem. Surowa sceneria, muzyka akcentująca każdy ruch naszego kota i wreszcie logo wyłaniające się na koniec filmu to efekt jaki chcieliśmy uzyskać, aby zaprezentować naszą firmę.

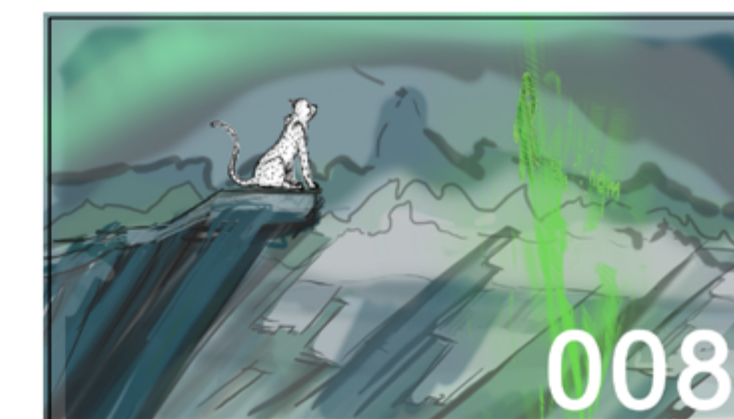
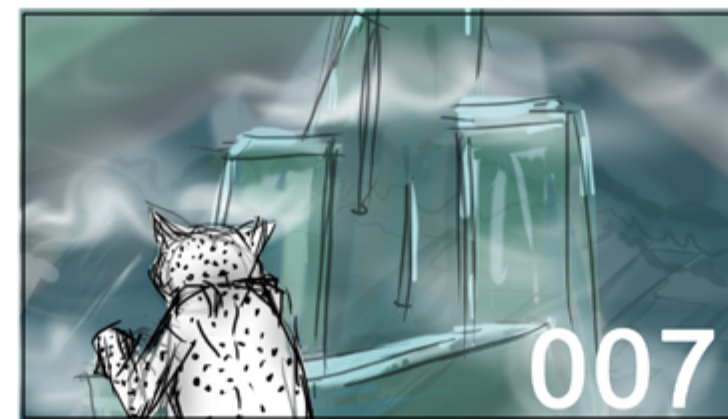
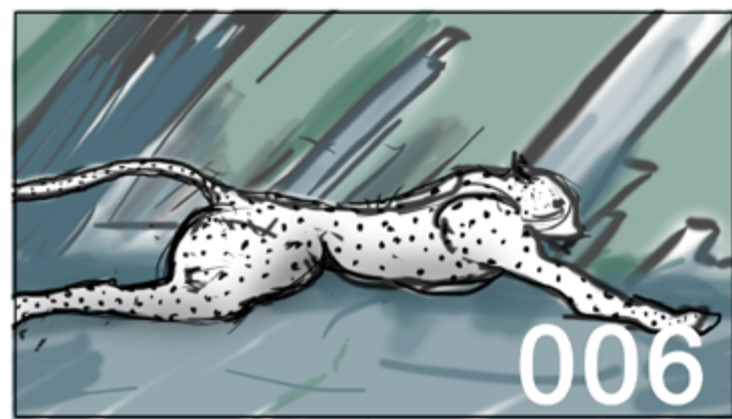
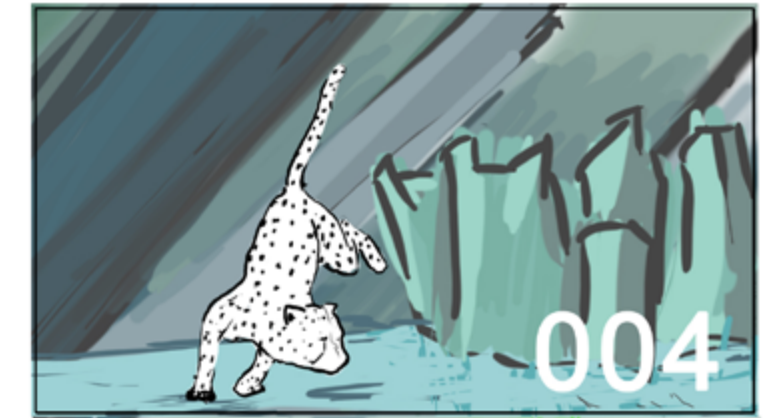
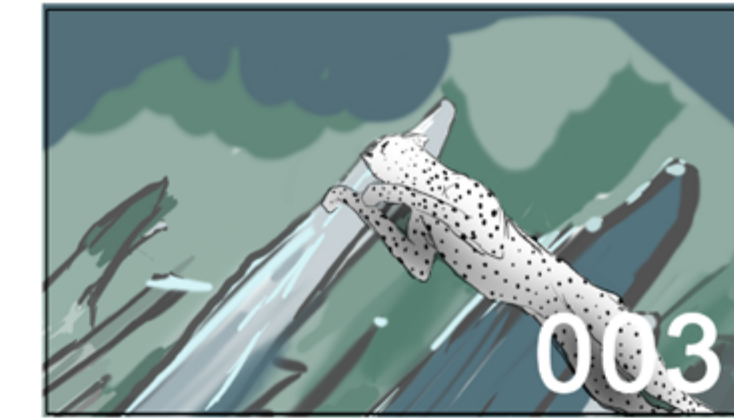
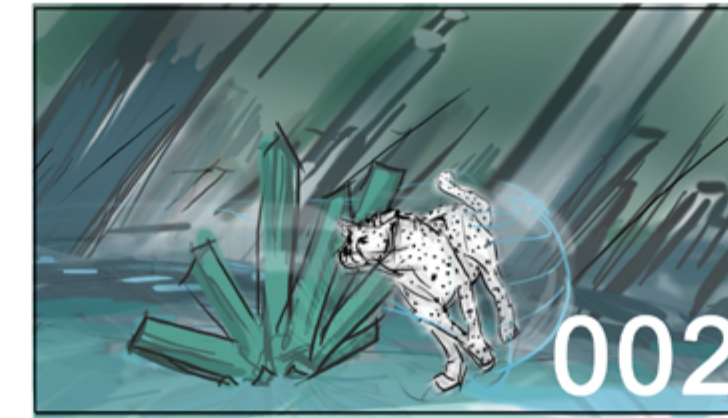
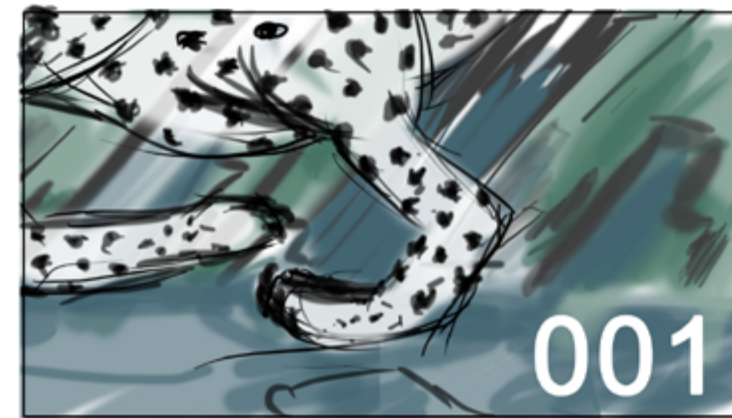
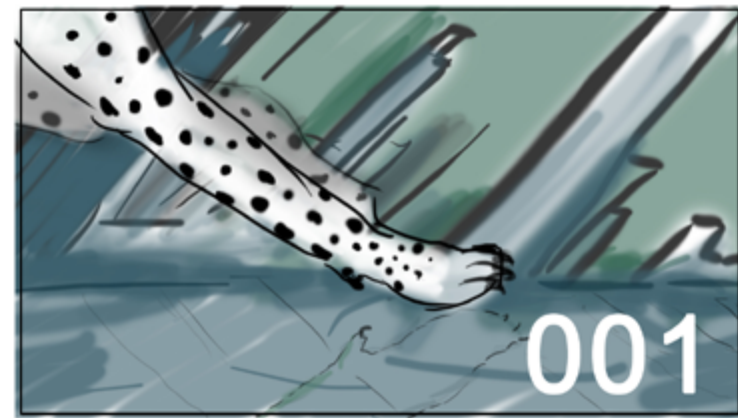
Inspiracją do stworzenia świata otaczającego naszego bohatera były scenografie z filmu Superman (1978 r.) oraz Superman Returns (2006). Pomocne okazały się również koncepty Loana Dumitrescu`a do filmu „Thor”, czy ilustracje Rogera Dean'sa. Przy tak pokaźnej bazie referencji, realizację konceptów plastycznych powierzyliśmy Michałowi Miłkowskemu. Obraz planety Panoptiqm z pasmami górskimi, grotami skalnymi i kryształami miał na celu podkreślenie jej tajemniczości. Ponadto plastykę animacji urozmaicono poprzez emitującą światło sylwetkę geparda.

Po ustaleniach związanych ze scenografią, wyglądem geparda, a także gamą kolorystyczną całości



/ panoptiqm /

/ Mountain Runner /



przystąpiliśmy do stworzenia storyboardu - przedstawienie poszczególnych ujęć w formie rysunków (komiksu) jest niezwykle pomocne przy tworzeniu historii oraz planowaniu każdego etapu animacji. Następnie przygotowaliśmy prosty animatnik obrazujący przestrzeń i długość poszczególnych ujęć. Rozmieściliśmy kamery oraz scenografię, powstały też wstępne bryły 3d.

Kończąc pracę w pre-produkcji, przystąpiliśmy do produkcji właściwej.

// MODELOWANIE

Stworzone zostały dwie wersje modelu geparda, różniące się ilością poligonów. Model z mniejszą ilością detalu pozwolił animatorowi na płynne odtwarzanie animacji.

W pracy nad scenografią bardzo pomogły koncepty przygotowane przez Michała. Powstało wiele unikalnych modeli skał, które potem mogliśmy powielać i układać w zależności od kadru. Dodatkowo,

w celu uzyskania większego realizmu wygenerowano displacement map, który pieczołowicie oddał fakturę skał.

// TEKSTUROWANIE

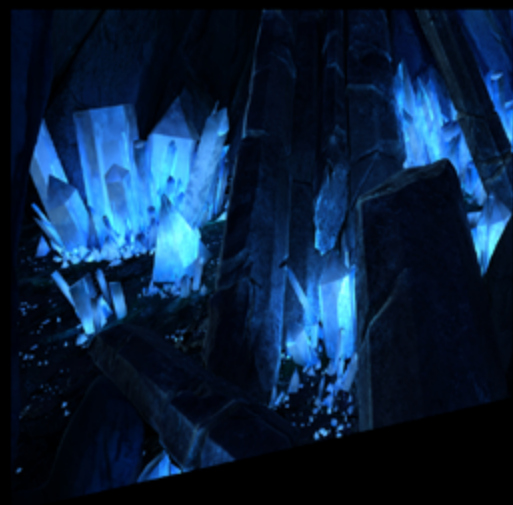
Głównym celem tej fazy było zachowanie odpowiedniej tonacji barw i odcieni uwzględnionych w pre-produkcji oraz w konceptach. Dążyliśmy do uzyskania plastycznego, malarskiego stylu. Wykorzystując dostępne narzędzia mogliśmy w intuicyjny sposób malować po obiekcie 3d. Dodatkowo w zależności od potrzebując wykonaliśmy kilka podmalówek oraz kolor-korekcję.

// ANIMACJA I EFEKTY CZĄSTECZKOWE

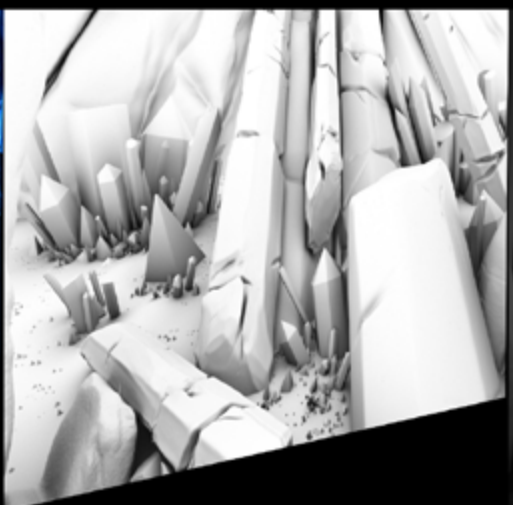
Animacja w swym założeniu miała być energiczna oraz prezentować atletyzm i szybkość geparda. Materiały referencyjne w postaci filmów dokumentalnych okazały się pomocne w obserwacji ruchu i zachowań prawdziwego zwierzęcia. Dramaturgię



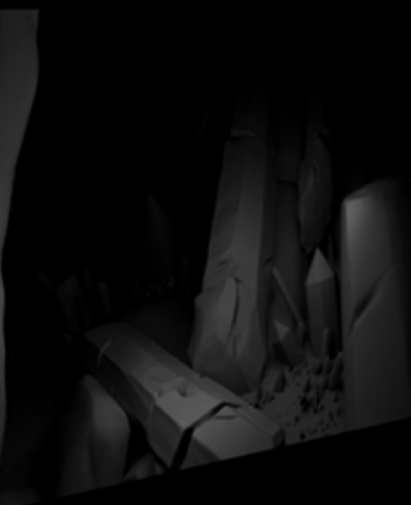
Beauty



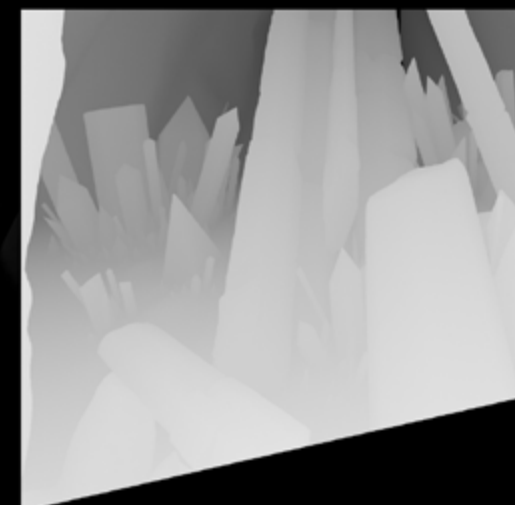
Ambient Occlusion



Fill Light



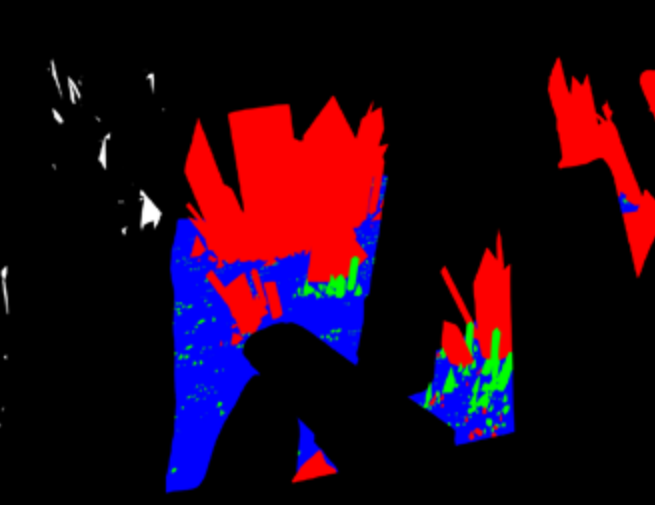
Depth of Field



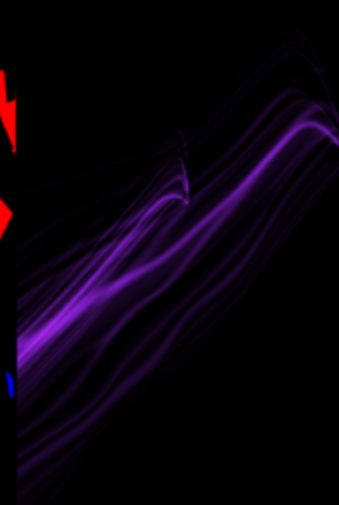
Reflection



Masks



Smuga



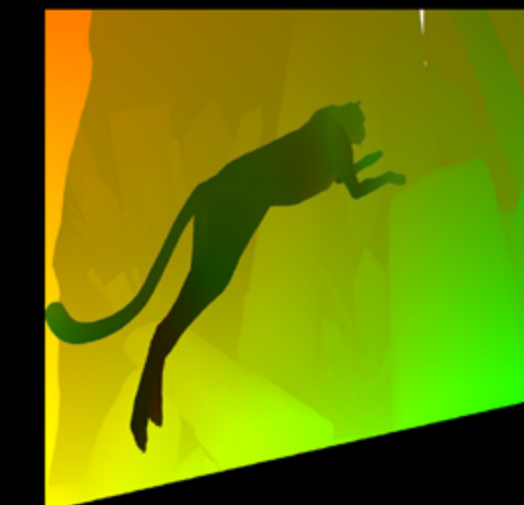
Cheetah Color



Cheetah Falloff



Motion Vectors



oraz wiarygodność osiągnęliśmy przez dynamiczne poruszanie się kamery. Mgła i unosząca się za gepardem smuga pomogły dodatkowo ożywić scenerię.

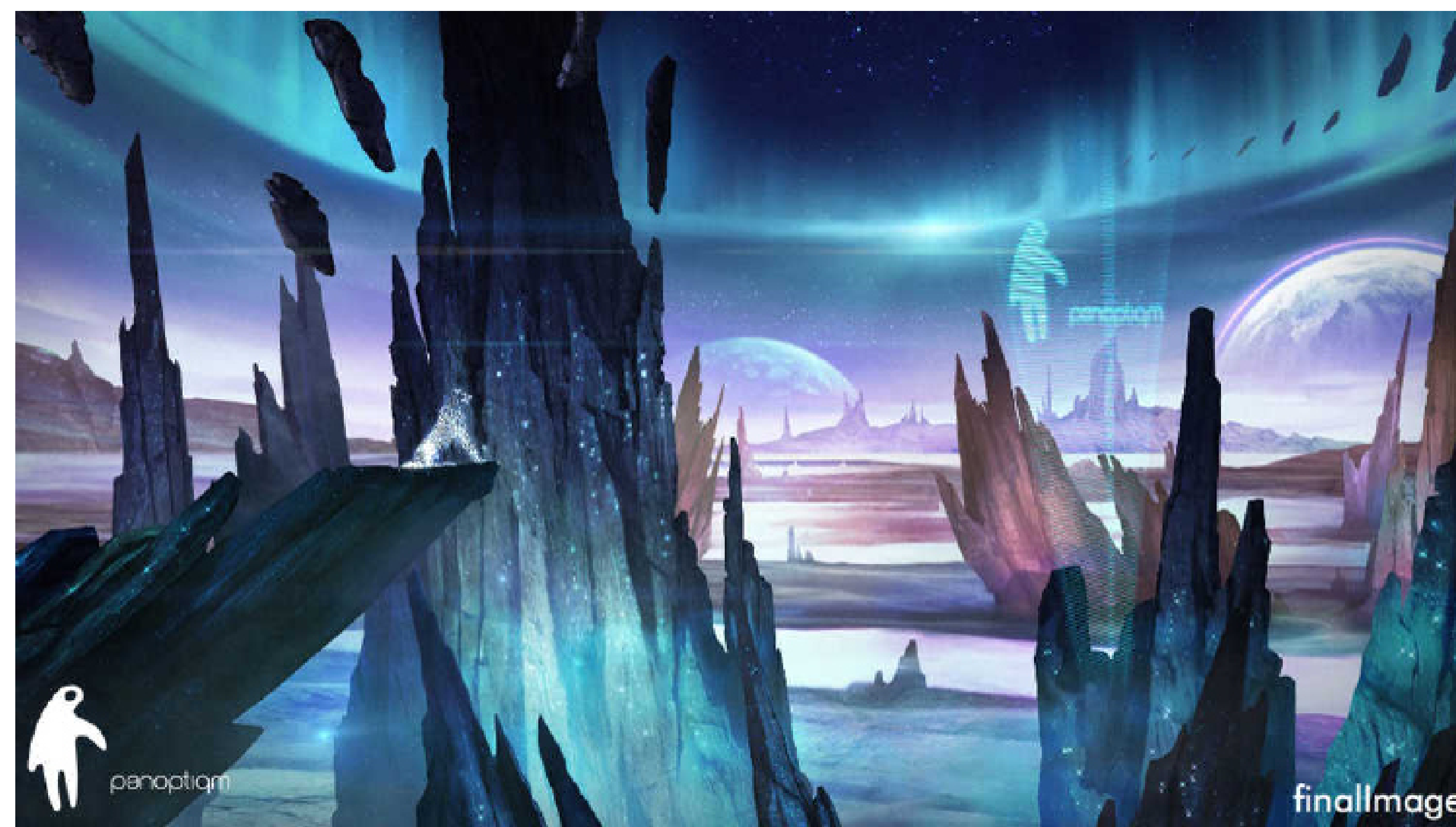
// OŚWIETLENIE, RENDEROWANIE I COMPOSITING

Równolegle trwały prace nad oświetleniem scenografii. Do wszystkich ujęć wykorzystano setup świetlny składający się z 1 światła kierunkowego (symbolizującego słońce) oraz około 3- 4 świateł dopełniających (podkreślających bryłowość obiektów). Dodatkowym źródłem światła stał się także gepard. Następnym wyzwaniem było stworzenie shaderów. Miały one naśladować właściwości fizyczne prawdziwych odpowiedników, przy czym musieliśmy wyważyć tę zależność ze względu na ustaloną plastykę filmu. Shader kryształów wykonano proceduralnie bez użycia tekstur. Zaoszczędziliśmy dzięki temu na czasie renderingu. Scenografię i postać renderowano na oddzielnych warstwach. Na każde ujęcie składało się kilka passów. Umożliwiło to większą kontrolę nad obrazem w compositingu

bez konieczności prerenderowywania animacji. Zastosowanie w post-produkcji korekcji kolorów, głębi ostrości oraz perspektywy powietrznej pozwoliło nieco spotęgować przestrzeń i realizm.

Muzykę przygotowali artyści ze studia Soundeck. Chcieliśmy, aby w pełni oddawała atmosferę oraz klimat panujący w animacji. Wzniosła forma podkreśliła dynamikę, nadając tym samym charakter całości.

Mamy nadzieję, że choć trochę przybliżyliśmy proces powstawania animacji „Mountain Runner”. W razie jakichkolwiek pytań, prosimy o kontakt mailowy. Jednocześnie zapraszamy na naszą stronę www.panoptiqm.com



finalImage



Te wielkoformatowe prace powstały na przełomie lat 2009/2010 na zlecenie agencji Nemo (art director Curtis Maddox) dla Nike w ramach kampanii Prepare for Comat i był to projekt współtworzony z moim bratem Krzysztofem Domaradzkiem. Oprócz dwóch ilustracji sportowców amerykańskiego football'u: Troya Polamalu i Larry'ego Fitzgerald'a, których opis zamieszczam poniżej, zostałem również poproszony o wykonanie packshotu butów marki Nike o nazwach SP10 Lunar Kayoss and SU10 Free w tej samej technice, które docelowo miały się również znaleźć na plakatach wraz z dodaną oryginalną typografią.

Celem ilustracji, oprócz oczywiście prezentacji butów, było nadanie im charakteru nieco odrealnionego, niemalże komiksowego. Obaj sportowcy mieli jawić się niczym nowocześni superbohaterowie lub wojownicy.

Finalną pracę poprzedziła spora liczba szkiców o różnym poziomie szczegółowości, które uwzględniały odmienne pozy, poziom umięśnienia i wreszcie technikę czy kolorystykę.

Po ich akceptacji, mając na uwadze konieczność podobieństwa każdego ze sportowców, wykonałem staranne rysunki ołówkiem w formacie A4, dodając od siebie nieco odrealnione proporcje (mniejsza głowa, większe mięśnie etc.), konkretny model butów oraz kilka odczepiających się elementów, dodających dynamiki całości.

NIKE ATHLETES

Same rysunki zajęły mi około 6 godzin każdy. Ponieważ proces dla obydwu prac był identyczny, od teraz będę odnosić się do projektu w liczbie pojedynczej: Zeskanowałem rysunek w rozdzielczości 600dpi, i po otwarciu pliku w Photoshopie, korzystając z Poziomów (Ctrl/Cmd+L), wydobyciem głębość

czerni, dodałem dużą ilość bieli i zniwelowałem nieco półtony.

Tak przygotowany rysunek przerzuciłem na płótno o właściwym wymiarze i zmieniłem styl warstwy na Multiply. Korzystając z narzędzia Magic Wand (W), pobrałem selekcję tła dookoła postaci, następnie zaznaczyłem odwrotność tej selekcji (Ctrl/Cmd + Shift + I) i korzystając z opcji Select/Modify/Contract, usunąłem 1 piksel selekcji, którą na osobnej warstwie umieszczonej pod rysunkiem wypełniłem na mocny i wyraźny kolor czerwony (kolor na tym etapie jest obojętny, byleby był łatwo widoczny na białym tle i pod rysunkiem).

Tak przygotowane wypełnienie wymaga korekty za pomocą Hard Brush Eraser (E) oraz Brush'a (B), najlepiej na kilkukrotnym zbliżeniu, tak by kolor wypełniał jedynie postać sportowca.

Otrzymałem warstwę wypełniłem kolorem cielistym i na kolejnych warstwach, podczepionych pod tę właśnie, dodałem kolory ubioru, butów i innych elementów.

Ponieważ kolory postaci były na obecnym etapie zbyt "płaskie", używając różnych wielkości Soft Brush'a (B) na kolejno dodawanych warstwach pod rysunkiem dodałem różnokolorowe półtony, cienie oraz silniejsze światła, dodając całości realizmu.

Gdy kolory uznałem za skończone, zduplikowałem je i złączyłem ze sobą wszystkie warstwy

Grzegorz Domaradzki / Gabz, ur. w Poznaniu w 1979 r. W 2003 otrzymał dyplom z wyróżnieniem w zakresie grafiki warsztatowej i rysunku na poznańskiej ASP. Po ukończeniu studiów pracował początkowo jako ilustrator a później jako grafik komputerowy w kilku agencjach reklamowych. Od 2005 r. freelancer. Początkowo w twórczości Gabz'a przeważała stosunkowo mroczna tematyka. Świadomie podjęta decyzja, by obrać lżejszy i bardziej optymistyczny kierunek, zbiegła się z udoskonalaniem jego ulubionej techniki tworzenia, polegającej na łączeniu rysunku ołówkiem lub długopisem z obróbką cyfrową na komputerze. Tworzy również przy pomocy wektorów, akwareli, akryli i farb olejnych. Gabz zajmuje się szeroko pojętym projektowaniem graficznym oraz typografią. Niezależnie od zlecenia, celem Gabz'a jest intrygujący efekt końcowy - atrakcyjny i przyciągający uwagę odbiorcy nie tylko poprzez technikę i kolor, ale poprzez ogólnie pojęty koncept. Życie osobiste Gabz poświęca żonie Agnieszce, kinu, muzyce, literaturze oraz grom typu FPS na PS3.

www.iamgabz.com

wypełniające postać i zastosowałem filtr Liquify, by całość wyglądała mniej realistycznie.

Aby uzyskać selekcję zarówno wypełnienia pod rysunkiem, jak i rysunku, skorzystałem z Select/Color Range z zaznaczoną bielą tła i maksymalną Fuzziness. Inwersja otrzymanej selekcji była przydatna w późniejszym procesie i warta jest zapisania, jako osobny kanał (Select/ Save Selection).

Tło wymagało wykorzystania sporej ilości tekstur: zarówno różnego rodzaju kleksów, jak

i betonowych ścian i pordzewiałych powierzchni oraz eksperymentowania ze stylami poszczególnych warstw, np. Overlay, Hard Light etc. Miało sprawiać wrażenie nieco kosmicznego, ale równocześnie malarskiego. By uzyskać takowy efekt, często korzystałem z Select/ Color Range, by wyselekcjonować konkretne kolory z tekstur, następnie wycinałem je (Ctrl/Cmd + X) i wklejałem (Ctrl/Cmd + V) na właściwym miejscu, by potem ewentualnie zmienić im kolor.



Często łączyłem ze sobą kilka warstw tła, następnie duplikowałem i ponownie wycinałem jedynie ich część. Z racji formatu był to długi i pracochłonny proces, który zajął mi ponad jeden dzień pracy.

By scalić postać sportowca z tłem, ponownie korzystając z tekstur, dodałem dynamiczny "czerwony pęd" zarówno pod, jak i nad postacią, kilka warstw kleksów i brudów przy włosach, rękach i butach.

W ramach wykończenia dodałem kilka porwanych okręgów, gwiazdzistą poświatę i korzystając

z zachowanej selekcji kilka warstw Hue/Saturation z efektem Colorize, które po przemazaniu Eraser'em Soft Brush (E) dodały błękitnego koloru całości postaci na dole i czerwieni w okolicach wspomnianego "czerwonego pędu".



| Grzegorz Kiszycki |

Making of pracy konkursowej "OFF" - Digital Painting



Publikujemy opis wykonania pracy, która zdobyła pierwszą nagrodę w konkursie „Rok 2012 i sekrety programu Photoshop CS5”. Pracę wykonał Grzegorz Kiszycki w technice Digital Painting z wykorzystaniem fotomontażu i najnowszych narzędzi programu Photoshop.



| Grzegorz Kiszycki |

| Making of pracy konkursowej "OFF" - Digital Painting |

Zacząłem od narysowania horyzontu i rozmieszczenia budynków, używając zwykłego Pędzla [P]. Na początkowym etapie proporcje pracy mieściły się jeszcze w kwadracie. Nie wiedziałem dokładnie jaka będzie fabuła ilustracji. Zacząłem od narysowania industrialnego miasta złożonego z elektronicznych podzespołów i postaci nad wyrwą w ziemi. To było moim pierwszym pomysłem.

Zawsze zaczynam malowanie grafiki w odcieniach szarości. Photoshop CS5 ma w swoim zasobniku kilka dobrze skomponowanych Pędzli artystycznych, dzięki którym bez problemu udało się sprawnie narysować kontury rysunku, nie zmieniając ustawień Pędzla. Nie bałem się używać „podwójnego pędzla”, którego bardzo lubię ze względu na podwójną dynamikę kreski.

W pracach, w których jest wiele szczegółów, jak obecna, nie boję się użyć gumki. Często narysowanie jakiegoś elementu jeszcze raz zajmuje mniej czasu niż przerabianie wadliwego.

Dorzuciłem też kilka nienachalnych tekstur wyginając je delikatnie za pomocą Zawijania marionetki.

Na kolejnym etapie pracy, kiedy kompozycja stała się już dosyć wyraźna zabrakło mi większej przestrzeni i jakiegoś elementu spajającego postać z otoczeniem. Postanowiłem więc poszerzyć horyzont. Zawsze lepiej mieć więcej przestrzeni do pracy, niż mniej. Wzbogaciłem fabułę wprowadzając drugą postać i połączyłem je przewodem. Jeśli coś ma się dziać, to tak, by wszystko było zależne od siebie.

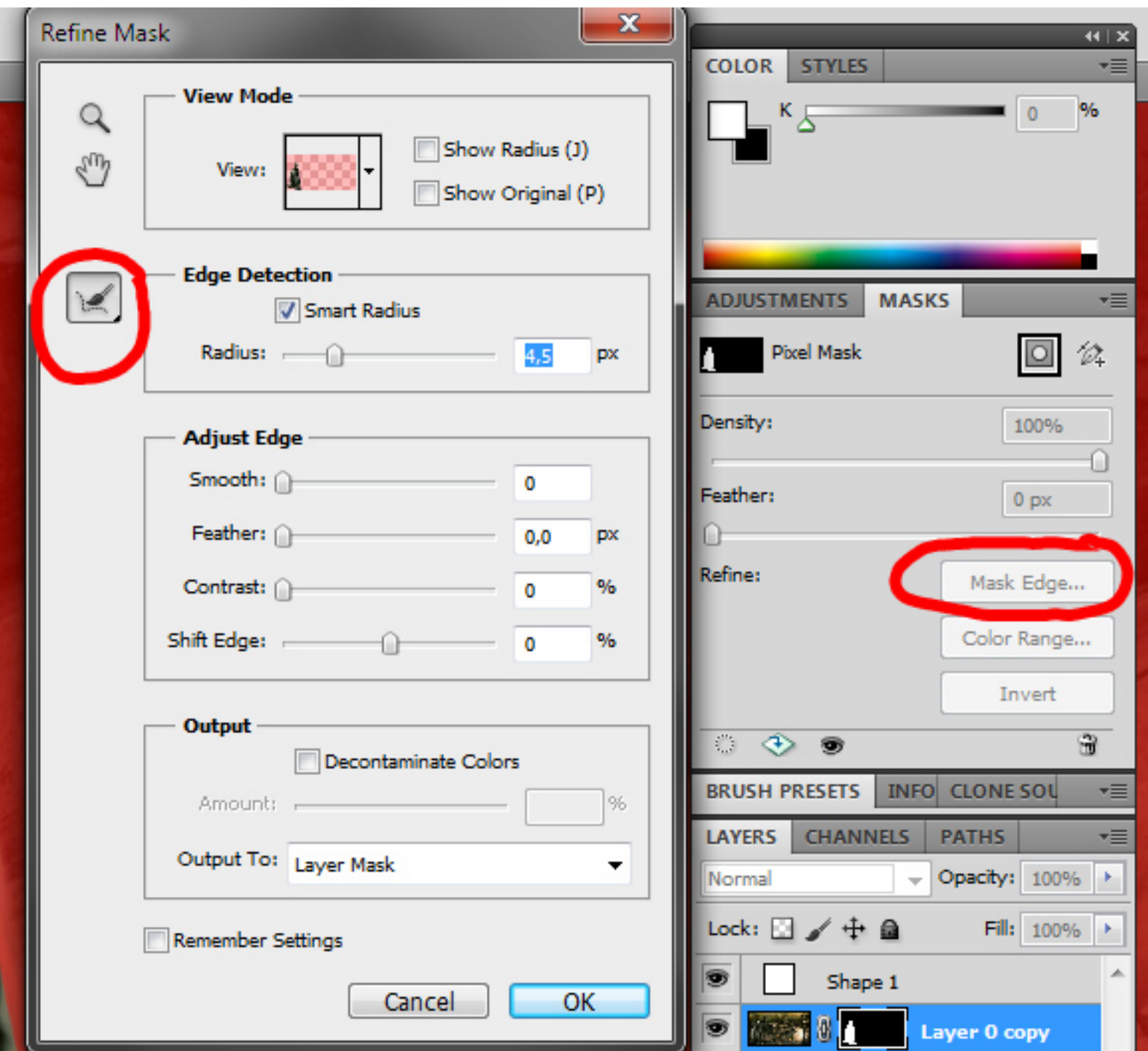
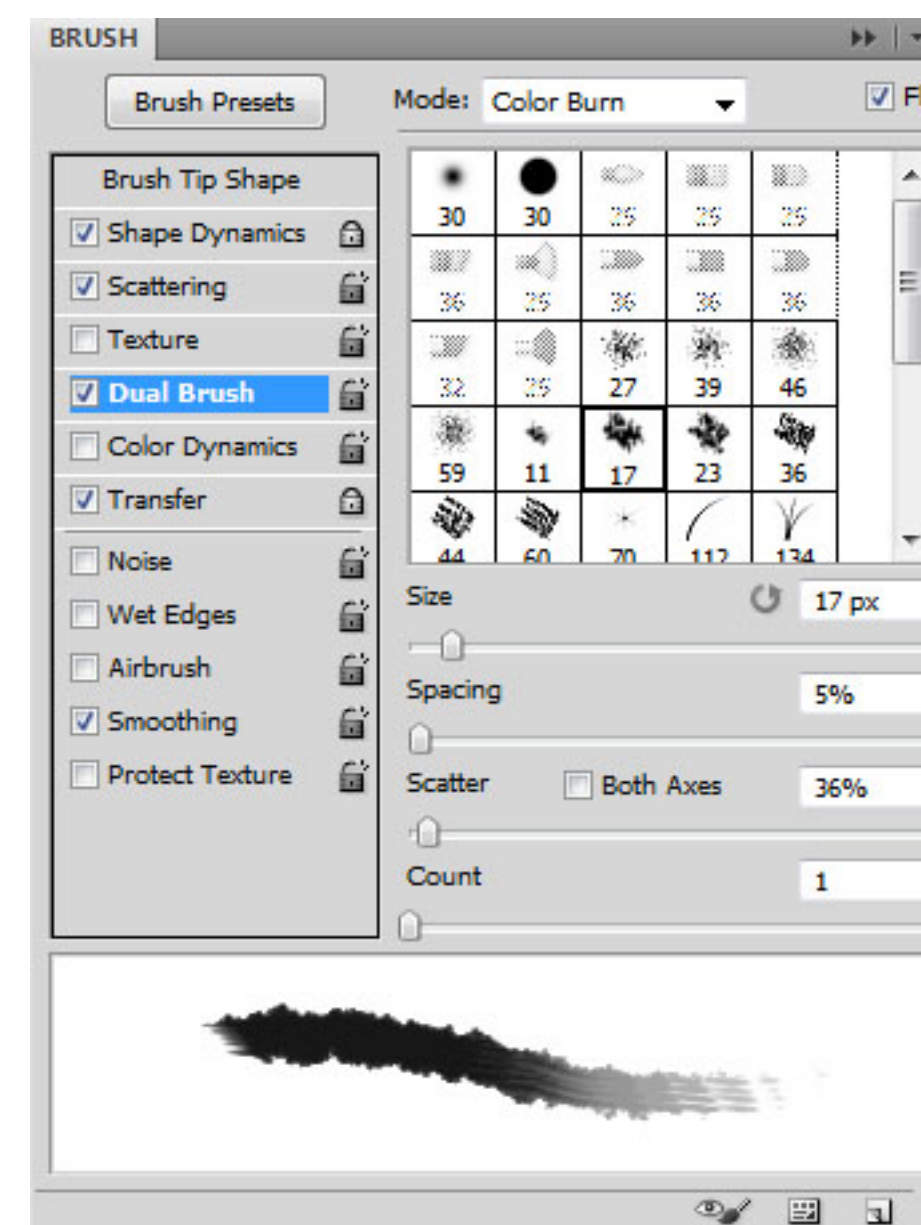
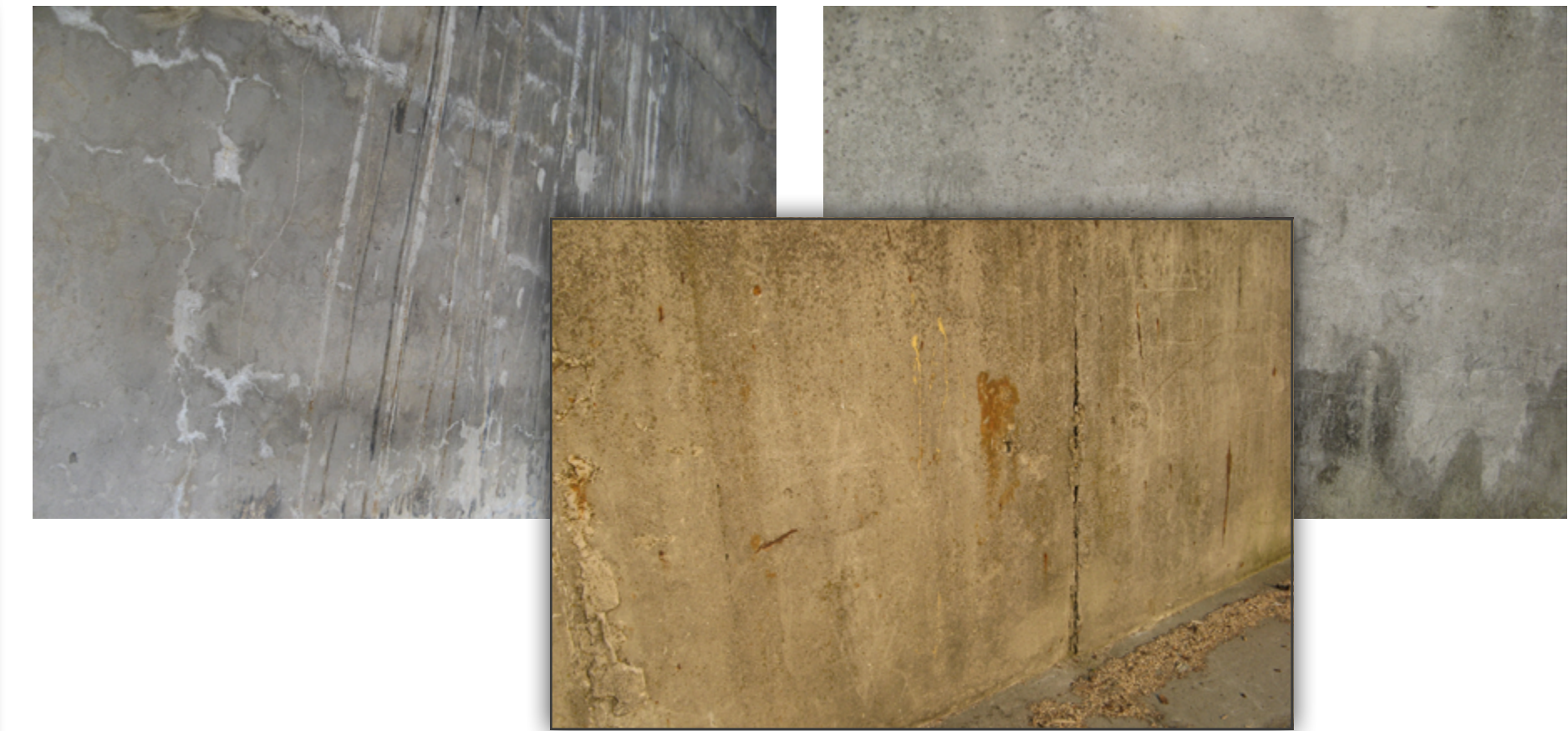
Druga postać została ukształtowana z dwóch zdjęć: wnętrza drukarki (drukarka laserowa została wkomponowana w brzuchu postaci), oraz skórzanego płaszcza. Płaszcz wyciąłem narzędziem do dopasowywania zaznaczeń i masek, czyli Popraw Maskę (Refine Mask). Resztę osobnika została tradycyjnie namalowana Pędzlem.

Następnie zwiększyłem ilość kresk na gładkich przestrzeniach dla uzyskania ciekawszego efektu.

Wkleiłem nowe tekstury mieszając warstwy i stosując niewielki poziom krycia (około 10-16%). Tekstury składały się z brudnych ścian, surowych ścian i zardzewiałych drzwi.

Kolejnym etapem było nakładanie kolorów. Na osobnej warstwie, mieszając ją jako Nakładka (Overlay), nakładałem półcienie Pędzlem artystycznym ze szczeciny. Małe elementy były malowane ostrymi kolorami na dodatkowej, mieszającej się warstwie. Często podczas wypełniania pracy kolorem stosowałem Podręczny próbnik kolorów (Próbnik pokazuje się, gdy pióro nie dotyka tabletu z użyciem Shift+Alt+przedni przycisk w piórku). Następnie dodałem żywszych kolorów do światła przy lampach. Pod koniec, używając Inteligentnych filtrów, zastosowałem krzywą RGB i zbalansowałem temperaturę kolorów, tak by dopasować je do mojego gustu.

Grzegorz Kiszycki "Kadvit", zwycięzca konkursu "Rok 2012 i sekrety programu Photoshop CS5", a oprócz tego grafik 2d-3d, projektant i muzyk. Współtworzy studio projektowe Blurem, które zajmuje się produkcją materiałów multimedialnych, aranżacją wnętrz, projektowaniem DTP i ilustracją. [Strona internetowa.](#)

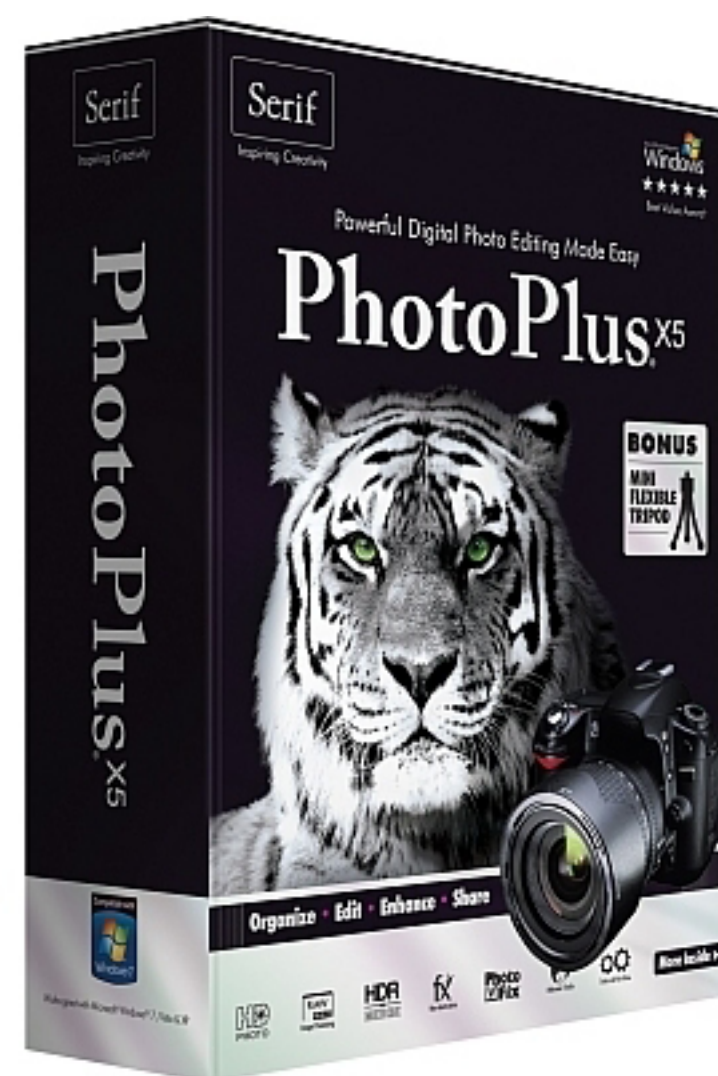




Miliony
kreatywnych zdjęć
od 0,47zł

photo**g**enica

Zdjęcie # VMP1871980 © 4774344sean / Veer / Photogenica
Plik 400 x 272 px = 12,00 zł; Plik 5333 px x 3629 px = 119,00 zł



Kliknij, aby zobaczyć szczegóły oferty...

Nie da się ukryć, że PPX5 to kalka Photoshopa, ale jak się na kimś wzorować, to na najlepszych. Program dostajemy w zmyślnie zaprojektowanym pudełku, gdzie oprócz dwóch płytek jest dość gruba instrukcja (niestety po angielsku), oraz bardzo fajny bonus – mini tripod do aparatu. Nie jest to klasa profesjonalnego sprzętu, ale statyw jest wykonany porządnie z metalu i co najważniejsze spełnia swoją funkcję – miły dodatek. Przejdźmy więc do najważniejszej zawartości – programów, oprócz PPX5 dostajemy Craft Artist oraz PanoramaPlus, o których później.

Po szybkiej instalacji i uruchomieniu Photo Plus X5 ukazuje się interfejs praktycznie identyczny z tym z produktu Adobe, wszyscy zaznajomieni z tym pakietem nie powinni mieć najmniejszych

Photo Plus X5

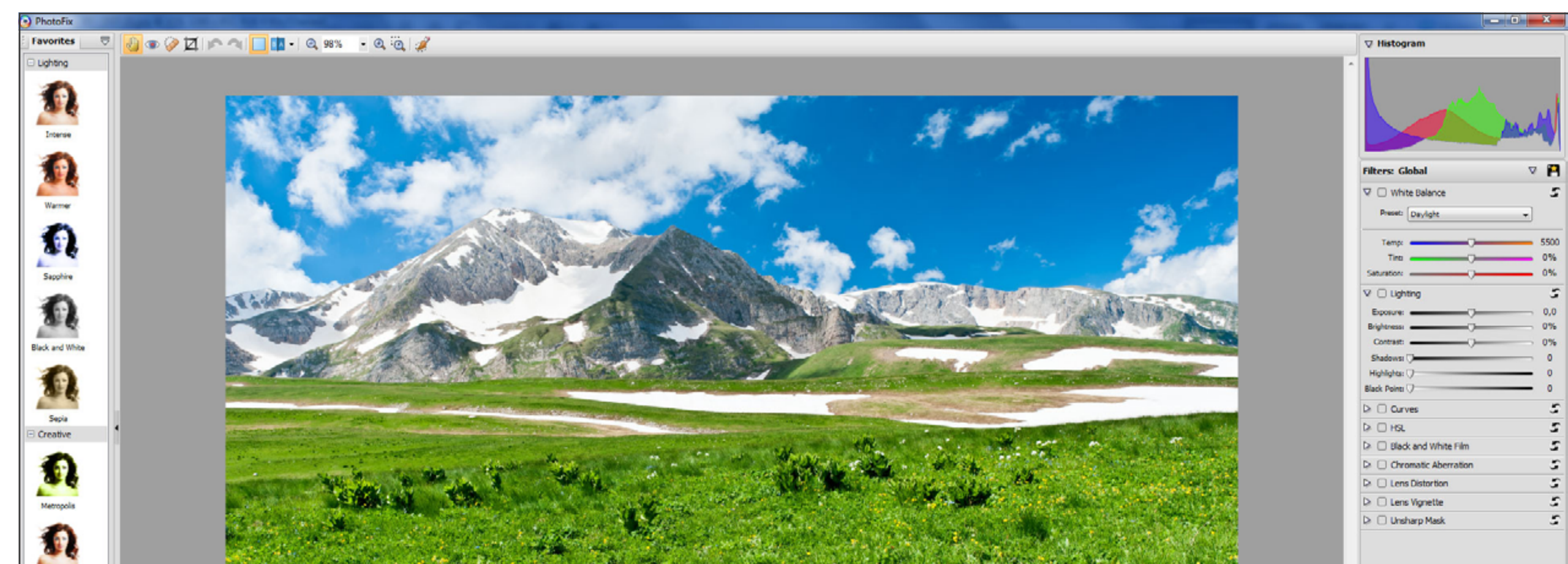
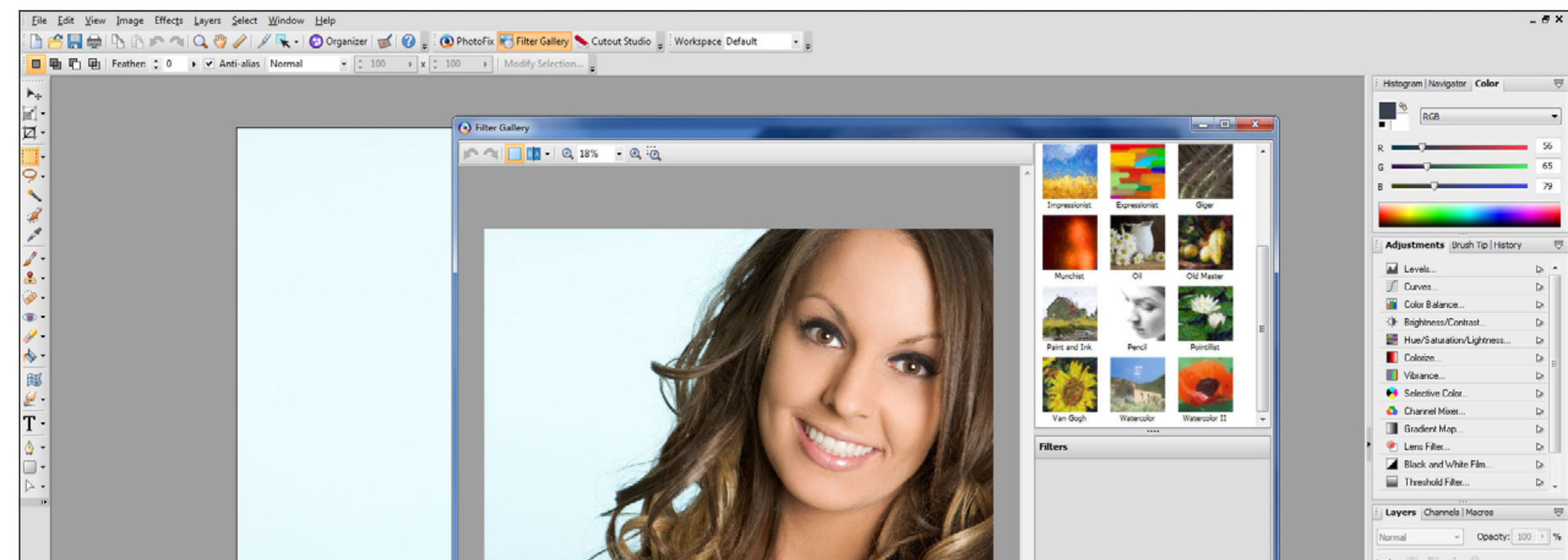
Gdy dostałem informację, że do recenzowania dostanę soft Photo Plus X5 firmy Serif, myślałem, że to kolejny zabawny programik do prostej edycji zdjęć nie wyróżniający się niczym spośród innych tego typu programów. Szybko jednak ten pogląd musiałem odszczekać, gdyż Photo Plus X5 to kawał profesjonalnego softu dla osób zajmujących się grafiką rastrową – od początkujących do zaawansowanych designerów.

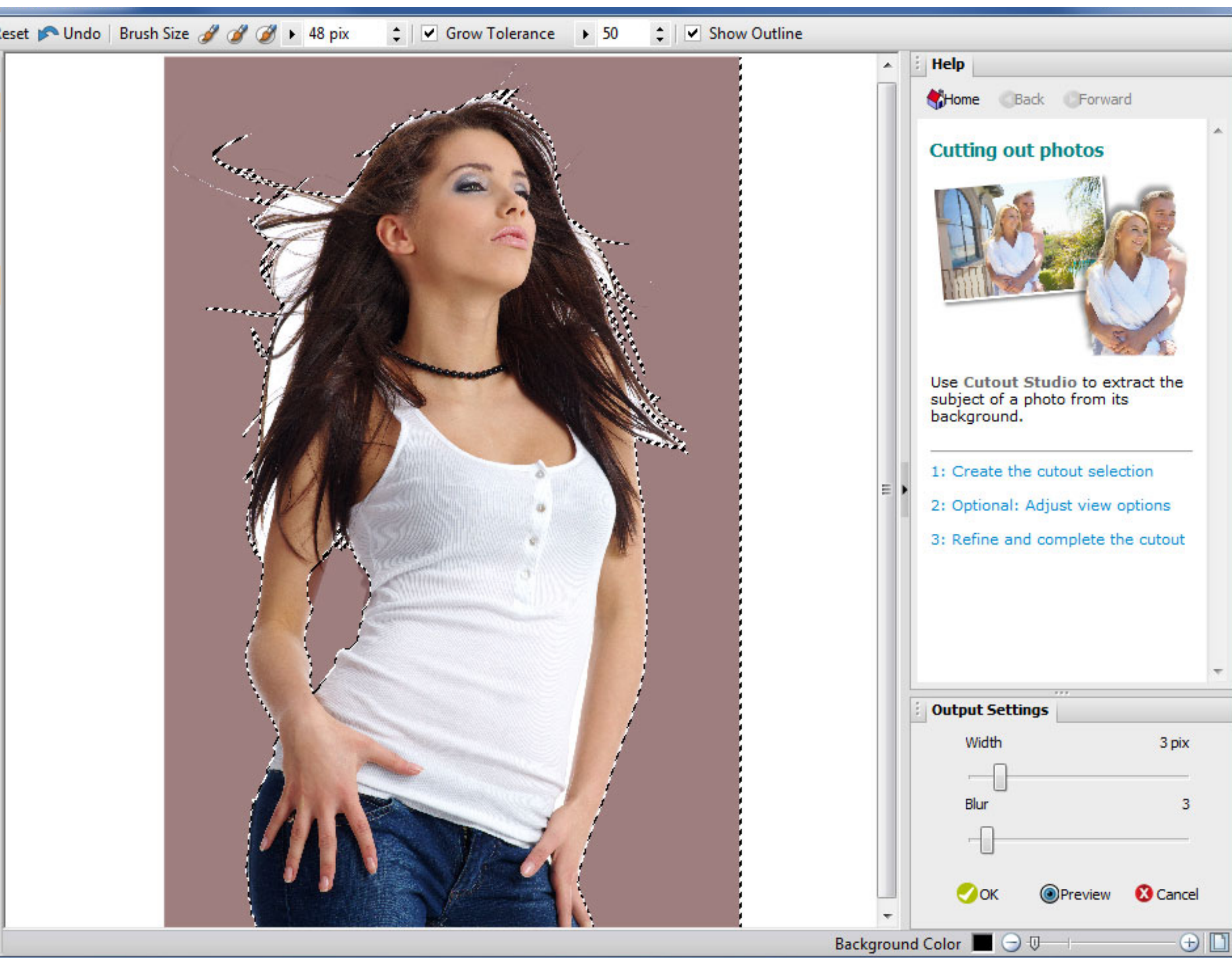
problemów, aby płynnie przejść na produkt Serifa. Soft oczywiście operuje na warstwach i większość funkcji, które są dostępne w Photoshopie, znajdziemy też tutaj, nie ma więc sensu ich opisywać, skupię się natomiast na różnicach. Pierwszym ważnym elementem, który jest już wspomniany na pudełku, to dodawanie filtrów na warstwach; otóż filtr (np. blur) jest dodawany jako efekt i łatwo można go wyłączyć, przez co nie modyfikujemy na stałe warstwy z oryginalnym zdjęciem. Pod zdjęciem powstaje stos efektów, którymi możemy dowolnie zarządzać.

Oprócz standardowych filtrów dostajemy zestaw Artistic, który łatwo zamieni nam zdjęcie w obraz impresjonistyczny bądź w dzieło Van Gogha – bajer na pewno docenią początkujący graficy, którzy szybko mogą uzyskać pożądany efekt za pomocą paru kliknięć myszką.

Drugim ważnym modułem jest PhotoFix, gdzie możemy nadać atmosferę zdjęciu oraz szybko zamienić kolor na sepię, presetów nie ma dużo, ale spora ilość suwaków i dostępnych funkcji zachęca do eksperymentowania – a więc mamy możliwość zmiany temperatury zdjęcia, kontrastu, ekspozycji, natężenia kolorów, aberracji chromatycznej, zniekształcenia soczewki czy ustawienia winiety.

Efekty naszych zabaw możemy oglądać na podzielnym ekranie, czyli „przed” i „po”. W dziale Photofix





możemy także błyskawicznie usunąć efekt czerwonych oczu, dociąć zdjęcie lub je wyprostować. Oczywiście wszystkie zmiany dokonane Photofixem dodają się jako efekt na warstwie, więc możemy łatwo je wyłączyć bądź w razie potrzeby ponownie edytować.

Trzecim modulem jest Cutout Studio, który służy do wycinania – szczerze powiem, że nie ufam tego typu operacjom i w sumie nie zdziwiłem się. Wycinanie Cutout Studio nie daje dobrych efektów – podobnie jak różdżką – pozostawia brzydkie jednopikselowe obwódki, a wycinanie np. włosów to już jakieś nieporozumienie. Bardzo szybko

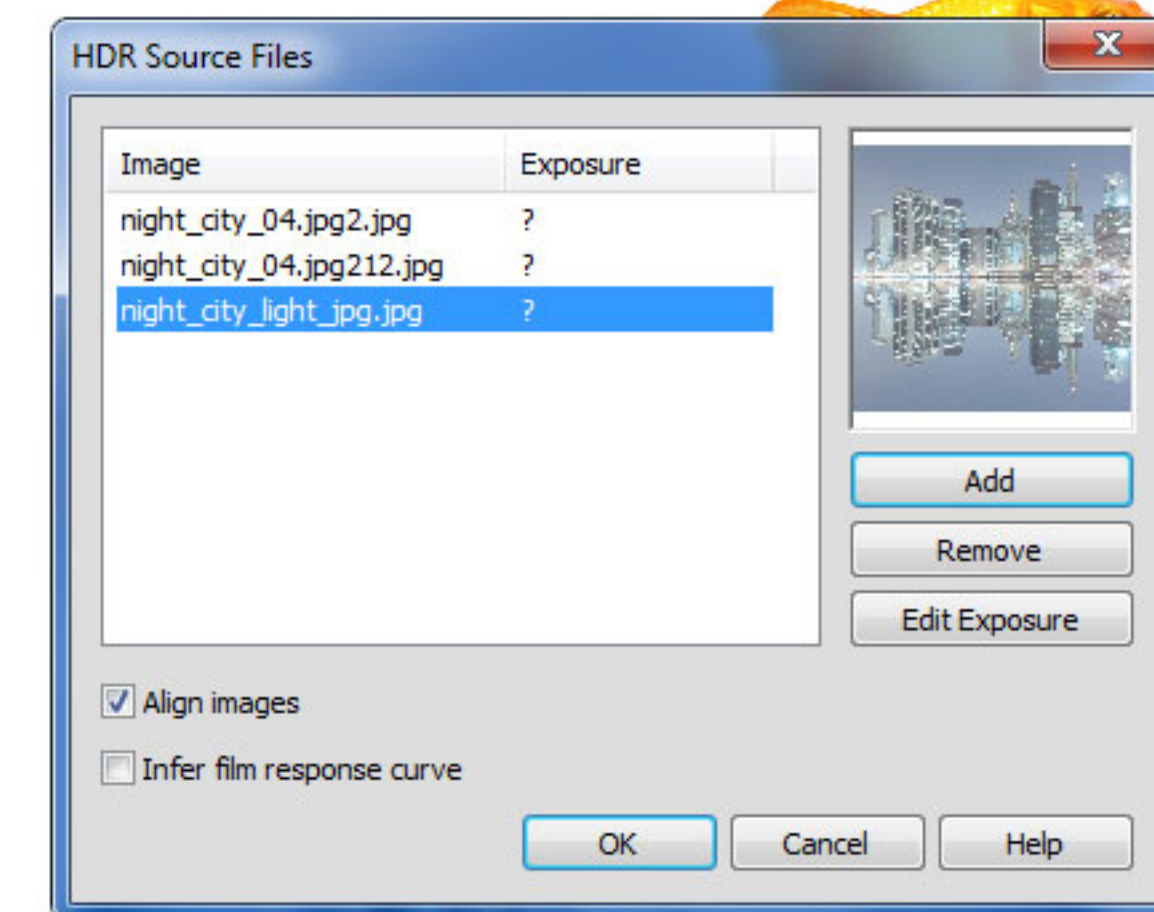
zapomniałem o tej funkcji, jak i w sumie o różdżkach w Photoshopie, pozostają wiernym mistrzem PenTool'a. Poważną wadą Cutout Studio jest to, że warstwa, z której chcemy wycinać, nie może mieć dodanych efektów – ikona jest nieaktywna.

W programie mamy też możliwość stworzenia zdjęcia HDR – dodajemy zdjęcia tego samego ujęcia, podajemy wartość ekspozycji, a program sam połączy nam fotkę w zdjęcie HDR, całkiem fajny patent, niestety oprócz ustawienia wartości ekspozycji nie mamy innych możliwości edycji.

Miłym dodatkiem jest możliwość załadowania zdjęć w formacie RAW. Jako że miałem pod ręką mój stary aparat Panasonic FZ25, udało mi się szybko sprawdzić jak działa możliwość edycji pliku RAW. Zdjęcie uruchomiło się bez problemów, co było miłym zaskoczeniem, następnie także na podzielonym ekranie mogłem zmieniać ustawienia ekspozycji, siły szumu lub aberracji chromatycznej i oglądać porównanie z oryginalnym zdjęciem.

Na koniec parę funkcji, które docenią początkujący graficy – program został wyposażony w mini tutoriale, które szybko wyjaśniają działanie danej funkcji. Fajnym pomysłem jest screen capture, który zrobi nam zrzut ekranu i automatycznie uruchomi plik w Photo Plusie – taki automatyczny PrintScreen i na koniec pożyteczna funkcja podglądu naszej pracy w przeglądarce internetowej – dla webdesignerów doskonała funkcja.

Photo Plus X5 – czyżby program doskonały? Niestety nie, do beczki miodu muszę dodać łyżkę dziegciu, ale po kolei. Poważnym problemem jest format plików. Produkt Adobe jako wiodący na rynku program przyjął format pliku PSD, który jest bardzo popularny, i tutaj pojawia się problem. Produkt Serifa uruchamia pliki PSD rozbite na warstwy tak jak



w oryginale, niestety zamienia tekst na raster, co uniemożliwia jego dalszą edycję. Podobnie jest w sytuacji odwrotnej, czyli po uruchomieniu pliku PSD wygenerowanego przez Photo Plus X5 na Photoshopie. Podobnie przy eksporcie pliku do PSD z efektami dodanymi na warstwach – uruchomienie takiego pliku w Photoshopie powoduje spłaszczenie warstwy i dodanych na niej efektów – nie ma się jednak co dziwić, w końcu Photoshop nie obsługuje tych funkcji. Także pomimo szczyrych chęci nie udało mi się wykonać operacji wycinania po kanałach, każdy, kto jest bardziej zaznajomiony z Photoshopem, zna siłę tej funkcji przy wycinaniu z jednolitego tła, niestety tutaj musiałem spasaować, a szkoda.

I na koniec parę problemów, które napotkałem podczas użytkowania; mianowicie nie mogłem dodać efektu na zdjęciu o szerokości ponad 8000px, gdyż program twierdził uparcie, że mam za mało pamięci RAM – a mam 16gb, dziwne. Druga przypadłość, która mnie spotkała, to było dość osobliwe działanie programu po pewnym czasie, otóż bliżej mi nieznanym błędem powodował, że nie mogłem otworzyć żadnego pliku – każda próba załadowania jakiegokolwiek zdjęcia kończył komunikat „failed to open document”. Pomagał dopiero reset programu.

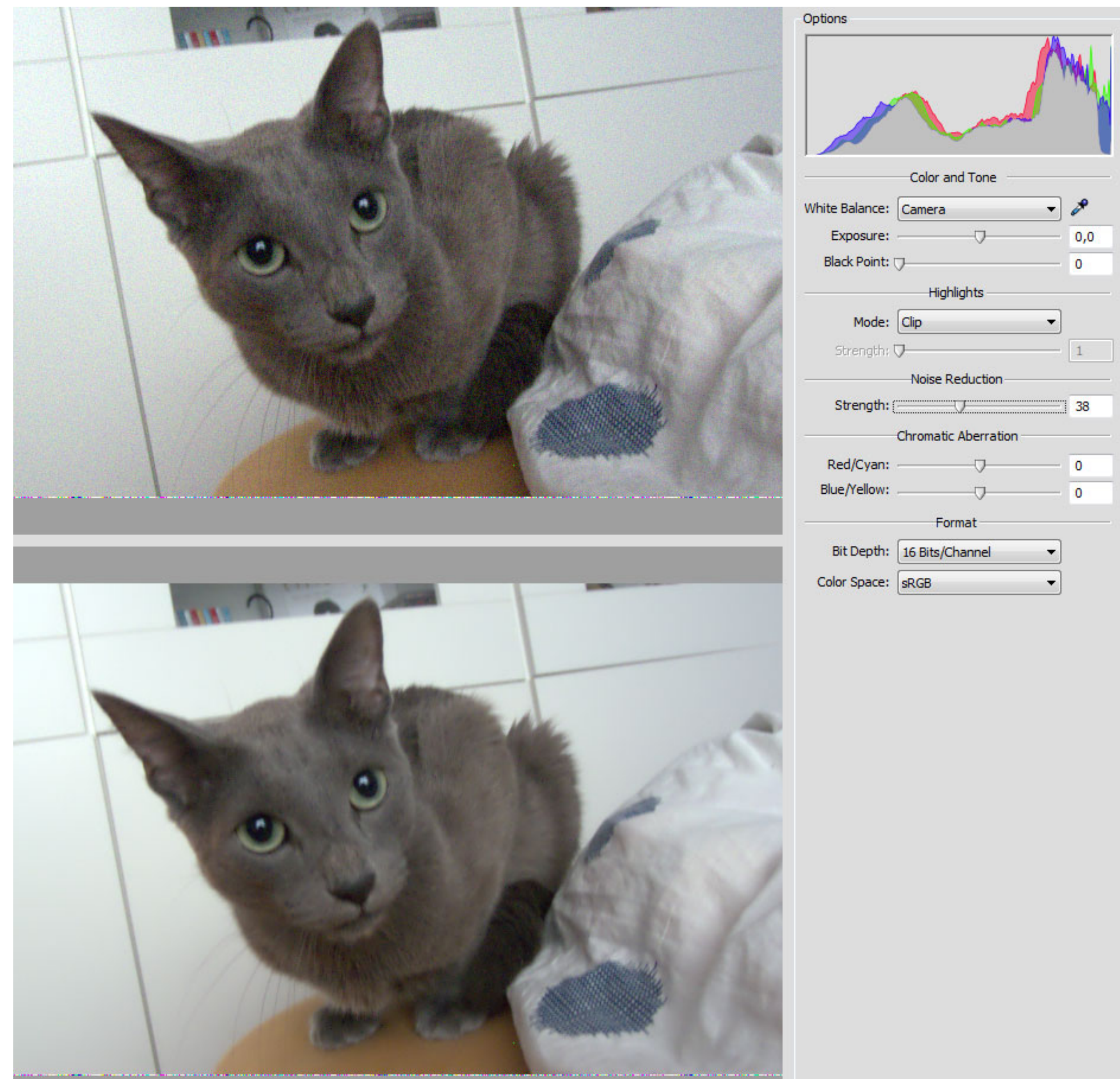
Jak pisałem wcześniej, oprócz Photo Plus X5 dostajemy dodatkowy soft, który pokrótce opiszę poniżej. Na początku Photo Organizer, który jest jak nazwa wskazuje organizerem naszej kolekcji zdjęć z fajną opcją nadania zmian z modułu PhotoFix bezpośrednio w organizerze bez potrzeby uruchamiania Photo Plus – fajne, oczywiście mamy oprócz tego podstawowe funkcje jak rotacja, stworzenie stosu z wybranych zdjęć – mówiąc prościej, grupowania oraz Geotaging za pomocą Google Maps – dla zapominalskich podróżników pożyteczna opcja.

Kolejnym softem jest Craft Artist – to aplikacja, dzięki której stworzymy zaproszenia na ślub, fotoksiążkę, eleganckie zaproszenia bądź różne papierowe gadżety na imprezę. Możemy stworzyć własne kompozycje bądź skorzystać z gotowych presetów przygotowanych przez producentów. Na pewno pomocne narzędzie dla wszystkich domostych drukarzy.

Ostatnim programem jest PanoramaPlus – program do łączenia zdjęć, tego typu softu jest bardzo dużo i ciężko napisać, że produkt Serifa się czymś na tle innych wyróżnia. Ot, ładujemy parę zdjęć, program je łączy, aby wyglądało to w miarę dobrze, zapisujemy plik i mamy panoramę np. widoku z balkonu.

Pakiet Serifa ciężko podsumować, z jednej strony fajne patenty, z drugiej problemy z formatami plików. Na pewno cena za jakościowo taki produkt jest zachęcająca. Mniejsze firmy graficzne mogą spokojnie przejść na sporo tańszego Photo Plusa nic nie tracąc, podobnie z freelancerami, którzy chcą pracować na legalnym sofcie – Photo Plus X5 jest dla nich bardzo dobrą alternatywą. Przejście z produktów Adobe na Serifa jest bezbolesne i w przeciągu paru minut można go opanować. Praca z programem jest przyjemna, interfejs przejrzysty (patrząc z perspektywy użytkownika Photoshopa), a dodatkowe moduły jak Photofix uprzyjemniają pracę. Ja ze swojej strony polecam Photo Plus X5, gdyż to najlepsza alternatywa dla Photoshopa.

Program można nabyć na:
www.oprogramowaniu komputerowe.pl



| Jan Filipowiak |

Photoshop Elements 10 i Premiere Elements 10

Jestem zadeklarowanym i zatwardziałym użytkownikiem Photoshopa i pakietu CS. To sprawia, że wiadomość o pojawieniu się serii Elements przeszła obok mnie niemal niezauważona z tego względu, że wspomniany wyżej pakiet zaspokajał wszystkie moje potrzeby. Kiedy dostałem do recenzji Photoshop Elements i Premiere Elements, pierwszym moim odruchem było naturalnie porównywanie tego do "pełnowymiarowych" protoplastów. W ten sposób myślałem o recenzji na zasadzie porównania. Po bliższym przyjrzeniu się obu programom stwierdziłem, że lepiej zrobię, jeśli po prostu solidnie je przetestuję pod kątem potrzeb, które mogłyby zaspokajać i zobaczę, co z tego wyjdzie.

Nie ulega wątpliwości, że w obu przypadkach mamy do czynienia z okrojonymi wersjami Photoshopa i Premiere. Jednak nie w tym rzecz, nie będę tu wyliczał różnice pomiędzy serią Elements a równoległymi programami. To, co na pierwszy rzut oka jest widoczne, to fakt, iż twórcy postawili tu na mniej specjalistycznego użytkownika, takiego, który liczy na dobrego menadżera zdjęć i filmów oraz możliwość szybkiej edycji. Jeśli spojrzeć na to z tej strony, to ilość możliwości jest wcale niemała i wiele z funkcji obu oryginalnych protoplastów ma tu swoją kontynuację. To oznacza, że również fotograficy i studia mogą znaleźć zastosowanie dla tych aplikacji.

// ORGANIZER FOTEK

Odpalamy aplikację Photoshop Elements. Na początek możliwość organizacji fotek na komputerze lub od razu przejście do ekranu edycji. Odpalamy organizera. Tu mały zawód - nie widzi mojego dysku sieciowego. Dostępne są jedynie foldery i partycje na lokalnej maszynie. (File>Get New Photos and Videos). Ponieważ mam artwork na dysku sieciowym, więc to jest jakiś problem. Niezrażony kontynuuję. Na szczęście jest funkcja File > Get New Photos and Videos > Search

Sam interfejs w porządku. Widać, że aspiruje do prostoty i przejrzystości. Trochę przypomina mi Adobe Bridge, który jednak jest o wiele bardziej

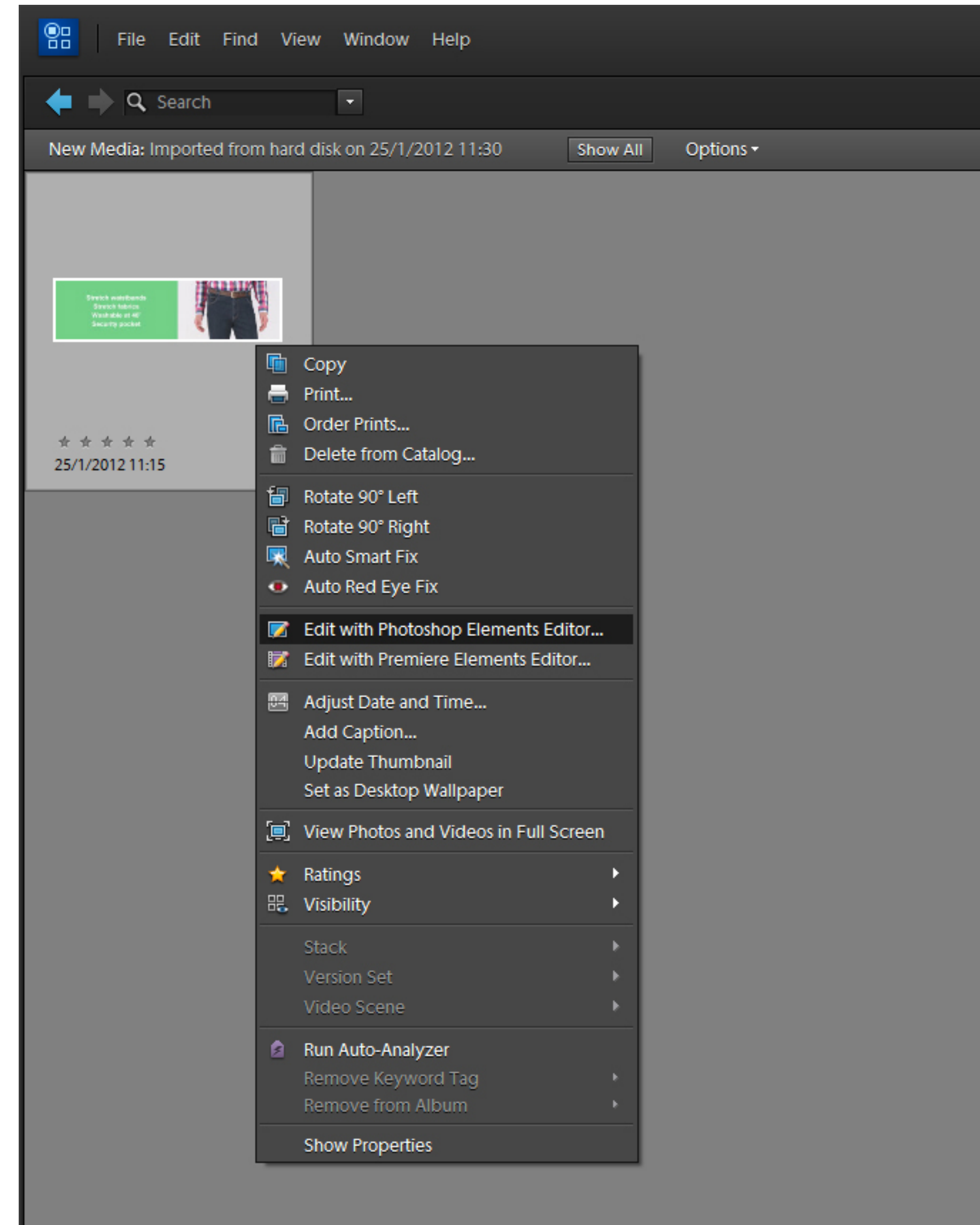
okrojony. Kojarzy się też z Picasą. W górnym menu ciekawa funkcja backupu folderów do CD, DVD lub HD jednym kliknięciem. Menadżer rozpoznaje twarze, można dokonywać masowych zmian na wielu zdjęciach naraz, co jest świetną funkcją, i tagować fotki różnymi hasłami. Można też wciągnąć kilka fotek na raz do edycji, co bardzo usprawnia pracę. Dodatkowo usuwanie czerwonych oczek, kontrast, jasność, ostrość - takie atrybuty również można nanosić na wiele zdjęć na raz. Za to duży plus. Funkcja Auto Smart Fix to pełny automat, usprawnia cienie i oświetlenie - mam dystans do takich opcji, ale są tacy, którzy to docenią. Do fotek można dodawać podpisy, miniatury i oceniać systemem gwiazdkowym. Nie bardzo rozumiem, do czego ma się przydać książka kontaktowa w tej aplikacji, szczególnie że nie jest zsynchronizowana z rozpoznawanymi na fotkach osobami. Co ciekawe, można ściągnąć do programu facebookową listę kontaktów i zintegrować aplikację z facebookiem w celu oznaczenia ludzi na zdjęciach. Ciekawa opcja. Możliwość przeglądania fotek w różnych konfiguracjach też warta wypróbowania, szczególnie w konfiguracji kalendarza.

Wyszukiwanie i sortowanie zdjęć jest możliwe wg wielu atrybutów, po przedziale czasowym, wg podpisów, nazwie plików i rozszerzeniu. To standardy. Fotki można organizować w albumy i sortować wg rozpoznanych twarzy, miejsc, wydarzeń. Przydatne

opcje. Oprócz tego dla dociekliwych smart tagi: sortowanie wg poziomu kontrastu, rozmycia etc. To może być przydatne przy przygotowywaniu do zrobienia odbitek.

Z ciekawych rzeczy na pewno może się przydać funkcja Create, w której możemy stworzyć przy pomocy szablonów zaproszenia, kartki okolicznościowe, okładki płyt, slajdy, prezentacje. Funkcja Share oprócz standardowych "mostków" do Facebooka/Youtube/Flickera daje możliwość wysłania maili z załącznikami, wysłania zdjęć na telefon komórkowy i do sieci. Trochę więcej sobie obiecywałem po funkcji 'Guided Edit Photo', która sugeruje, że program podpowie, jakie edycje powinny być wykonane na danym zdjęciu. Niestety to po prostu lista przydatnych edycji wyświetlana w taki sam sposób przy każdej fotce.

Podsumowując rzeczony organizer ma funkcje podobne do Picasy, przy czym na plus tego przemawia integracja z uproszczonym edytorem photoshopowym, który przetestujemy za moment. Myślę, że może mi się przydać, zwłaszcza że aplikacja Adobe Bridge, której dotąd używałem, niestety zbyt często zawieszała mi się i wyrzucała do pulpitu. Dodając do tego możliwość przeglądu pdf'ów i filmów oraz szybkie generowanie publikacji okolicznościowych, uważam, że to udany program.



// EDYTUJEMY

Przejdźmy do edycji zdjęcia. Biorę “na tapetę” zdjęcie duże, wymagające i takie, które chciałbym obrobić przy pomocy Photoshopa. Zobaczmy, czy gdzieś utknę, czy czegoś mi zabraknie.

Na pierwszy rzut oka zestaw opcji jest podobny do “regularnego” Photoshopa. Jest tu cała gama opcji do zaawansowanej korekty kolorów (opcja Enhance), co mnie jako zagorzałego Photoshopowca nawet zaskoczyło, bo nie sądziłem, że będzie to tak zbliżone i zaawansowane do PSD. Natomiast z ciekawością przyjrzałem się opcji Image > Recompose, która umożliwia rekompozycję zdjęcia. Tego w PSD nie było. Przyjazny link do tutoriala video wyjaśnia metodę działania opcji. Narzędzie przyda się z pewnością osobom, które w prosty sposób będą chciały zmienić orientację przedmiotów i obiektów na zdjęciu względem siebie lub względem otoczenia. Duży plus za tę opcję. Mamy także opcję do wycinania zaawansowanych obiektów takich jak włosy i liście z tła przy pomocy Image > Magic Extractor. To już było w PSD, ale plus za

to, że znalazło się tutaj. Bardzo przydatna przy zaawansowanej edycji funkcja. Uwaga, ta opcja jest pamięciożerna. Im dalej brnę w ten program, tym bardziej widzę jak zbliżony jest do mojej ulubionej aplikacji.

Poziom zarządzania warstwami umożliwia dodawanie różnych efektów na warstwy, jak również różne poziomy przenikania (blending) warstw. To istotne, biorąc pod uwagę jak bardzo bazujemy na warstwach przy edycji. Dodatkowo oprócz zakładki Effects oferującej podgląd efektów z opcji filtrów mamy tu cliparty tła, obiektów i przydatnych gotowych efektów tekstowych.

Opcje z Toolbara w zasadzie są bardzo zbliżone do PSD, z tym że jest tu kilka opcji, których w PSD nie ma (i na odwrót). Możemy w zaawansowany sposób zaznaczać elementy obrazu (Marquee Tool, Lasso Tool. Magic Wand, Quick Selection), możemy wprowadzić tekst, widmo tekstu (Type Mask Tool), Crop Tool kryje również w menu rozwijanym wspomniany Recompose Tool. Mamy narzędzie

do klonowania (Clone Stamp Tool), pędzel (Brush) i wypełnienie (Paint Bucket), do tego podręczne rozmycie i gąbka. Ogólnie rzecz biorąc wszystko, co potrzebne do zaawansowanej edycji, tu jest, a znajdzie się i kilka dodatków. Ten Toolbar przekonuje mnie, że w większości wypadków mogę wykorzystać PSE zamiennie zamiast PSD. To duży komplement, sam się czuję zaskoczony.

Dodajmy do tego ponownie opcje tworzenia z szablonów kartek okolicznościowych, kalendarzy, kolaży etc. podobnie jak w organizerze oraz możliwości wysyłki fotek do sieci, maili, komórek i różnych nośników i daje nam to w pełni funkcjonalne i bardzo użyteczne narzędzie edytorskie. W tym momencie zaawansowana edycja zdjęć w Picasie i innych organizerach musi ustąpić pola. To zdecydowanie najlepszy edytor podłączony bezpośrednio do organizera.

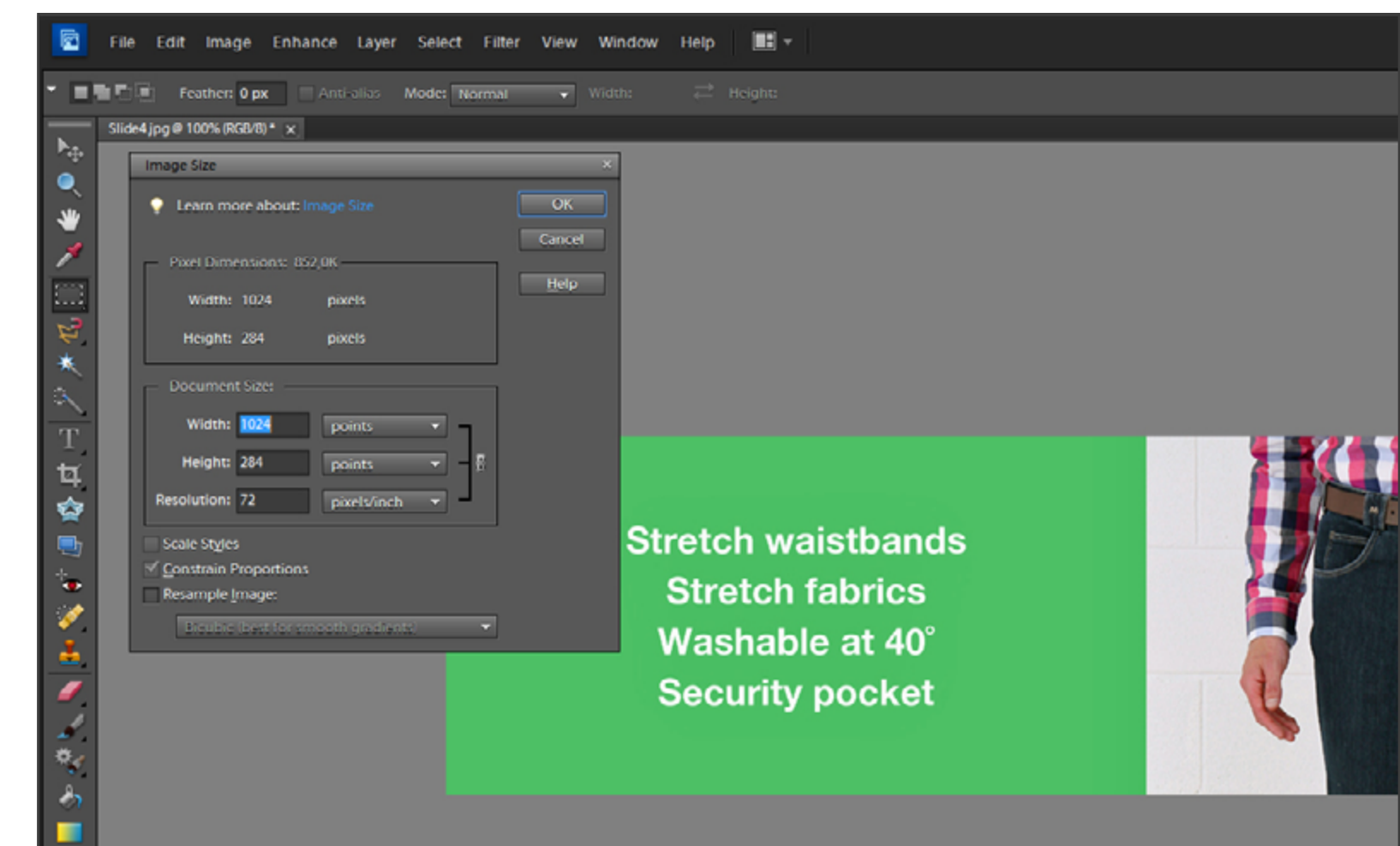
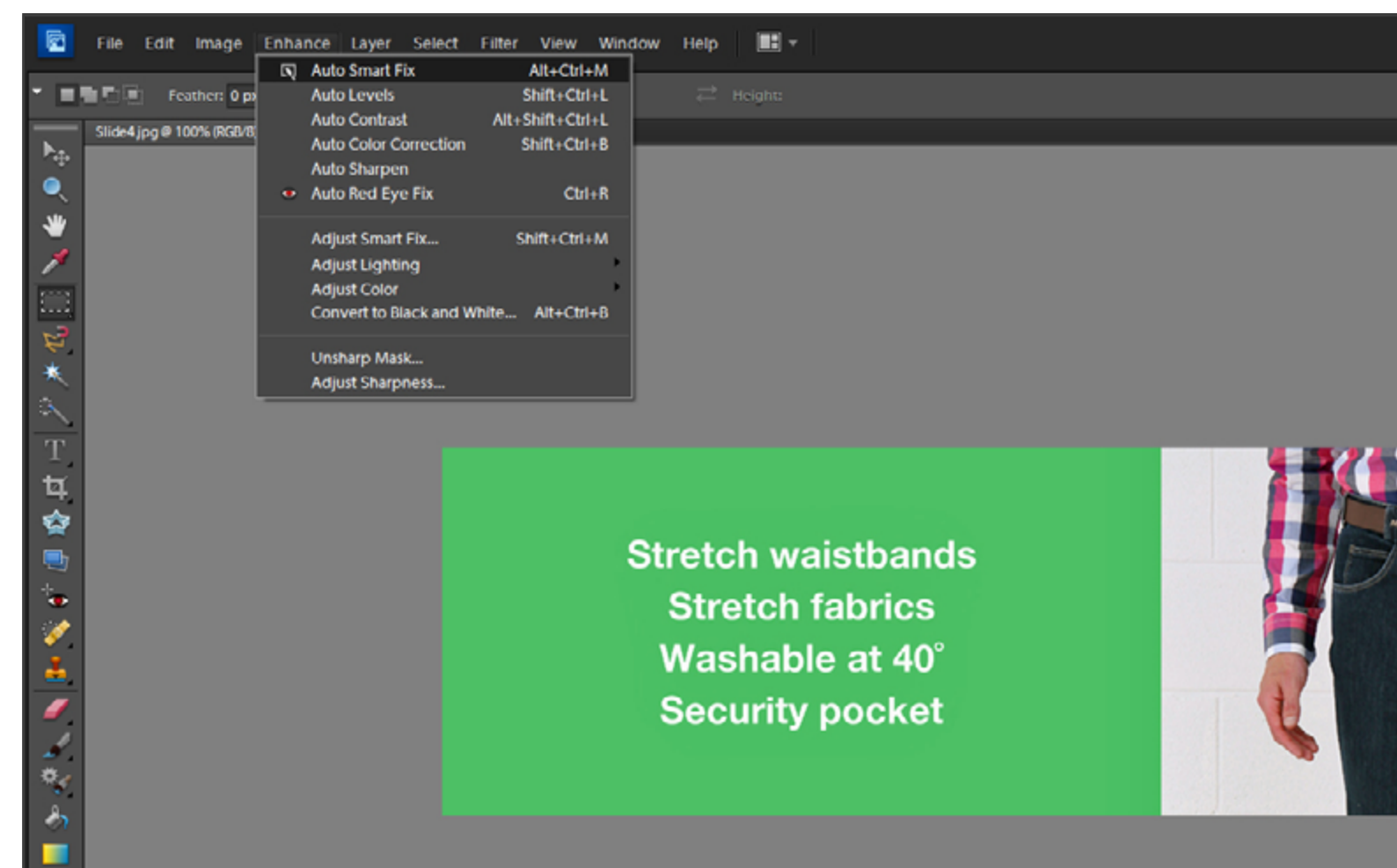
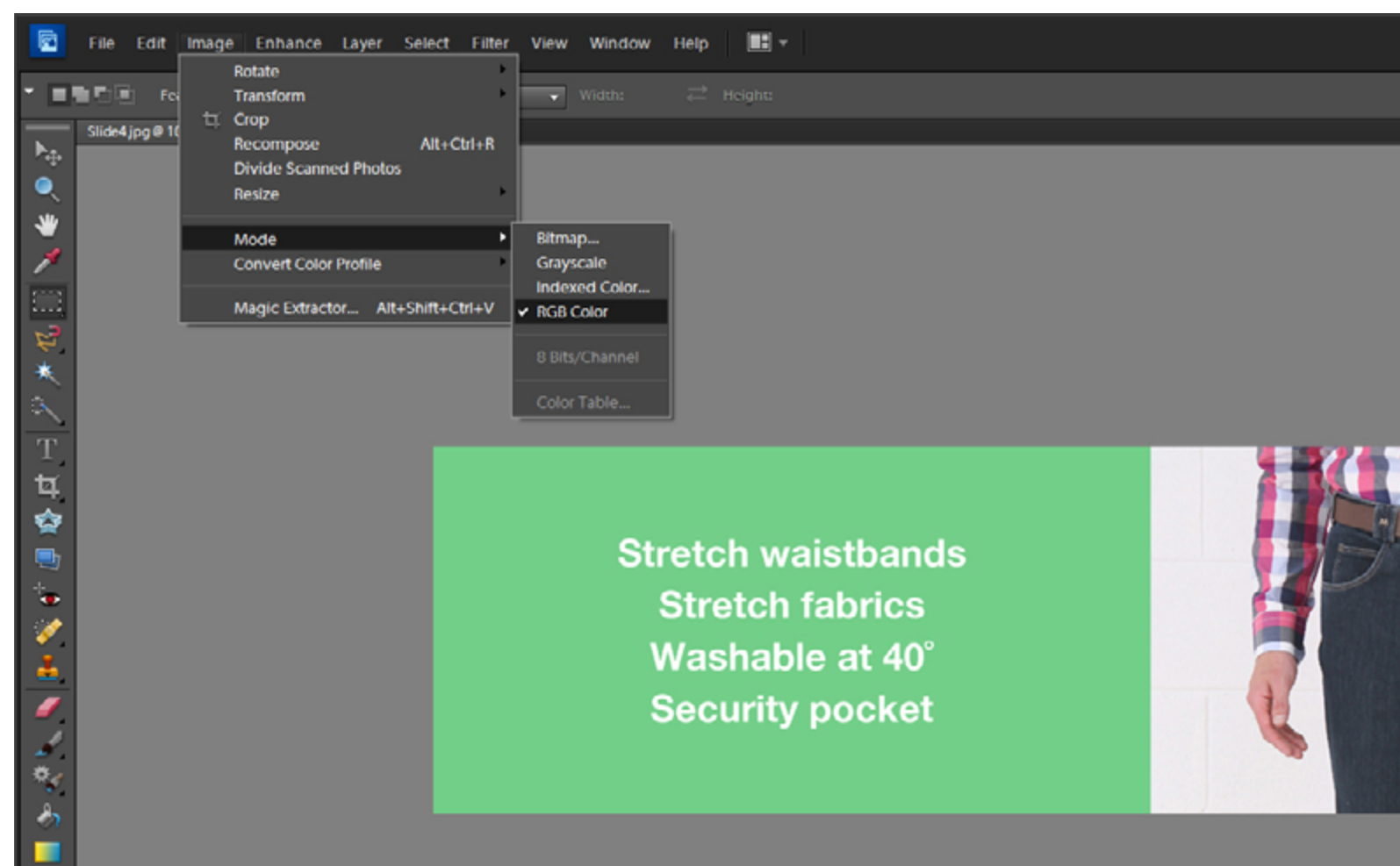
Dodajmy do tego fakt, że aplikacja zapisuje do właściwie wszystkich użytecznych formatów graficznych podobnie jak PSD i mamy pełny obraz.

Myślę, że to narzędzie nie raz mi się przyda. Jedyne, do czego mogę się przychylić, to to, że całość sprawia wrażenie nieco przyciążkawe i pamięciożerne, pewnie ze względu na środowisko AIR, ale o tym na koniec. Zobaczmy jak da radę aplikacja do filmów.

// ADOBE PREMIERE ELEMENTS

Zasadniczo inicjacja programu ma ten sam przebieg. Wybieramy pomiędzy organizerem a oknem edycji. Organizier jest ten sam co do fotografii, co jest posunięciem logicznym, bo właściwie dublowanie funkcji w kolejnej aplikacji i zmuszanie do używania dwóch organizerów byłoby głupotą.

Na początek otwieram organizier i wykorzystuję znaną już opcję File > Get Photos And Videos by Search do przeszukania moich dysków i zaimportowania folderów z filmikami do testowania. Otworzę sobie jeden i sprawdzimy, jakie możliwości oferuje Edytor. Tu rozczarowanie, przy imporcie kilkudziesięciu folderów proces się zawiesił, zdecydowanie jest to pamięciożerna funkcja, z pewnością odradzam “wciąganie” od razu całych dysków i folderów



z wieloma projektami. Cóż, niezrażony odpalam aplikację ponownie.

Adobe Premiere Elements jest pełnoprawnym edytorem Video, pozwalającym na zaawansowaną edycję ścieżek wideo, audio, umożliwiającym dodawanie różnorodnych efektów, przycinanie i montowanie materiału, importowanie i eksportowanie do wielu formatów i współpracę ze sprzętem wideo. Piszę to z pełną świadomością jego ograniczeń w stosunku do Premiere CS, który jednak ma więcej opcji i możliwości. Premiere Elements ustępuje mu, ale w wielu wypadkach powinien w zupełności wystarczyć.

Zacznijmy od początku, czyli od stworzenia projektu. Program umożliwia nam założenie nowego projektu i import mediów z różnych źródeł. Możemy do tego wykorzystać materiał z podłączonej kamery, z organizera czy nawet ze skromnej kamery internetowej. Każdemu wg potrzeb. Dodatkowo umożliwia automatyczny montaż i stylistykę wybranych klipów w jeden filmik przy pomocy opcji Instant Movie, dla mnie bezużyteczne, ale może być efektowne dla kogoś, kto chodzi na skróty.

Następnie po utworzeniu projektu mamy do wyboru całą gamę możliwości. Możemy załadować kilka klipów. Następnie każdy z nich odpowiednio przyciąć i wspólnie zmontować przy pomocy efektów przejść (transition). W zaawansowanym widoku Timeline możemy dodawać kolejne ścieżki do wypełnienia materiałem wideo, audio. Trochę brakuje mi tu opcji znanej z Premiere CS umożliwiającej customowe ustawienia kamery ale rozumiem zamysł, że ma to być przede wszystkim program do łatwego montażu.

Można się przyczepić do bardzo skromnego wyboru dostępnych klipartów z szablonem montażu

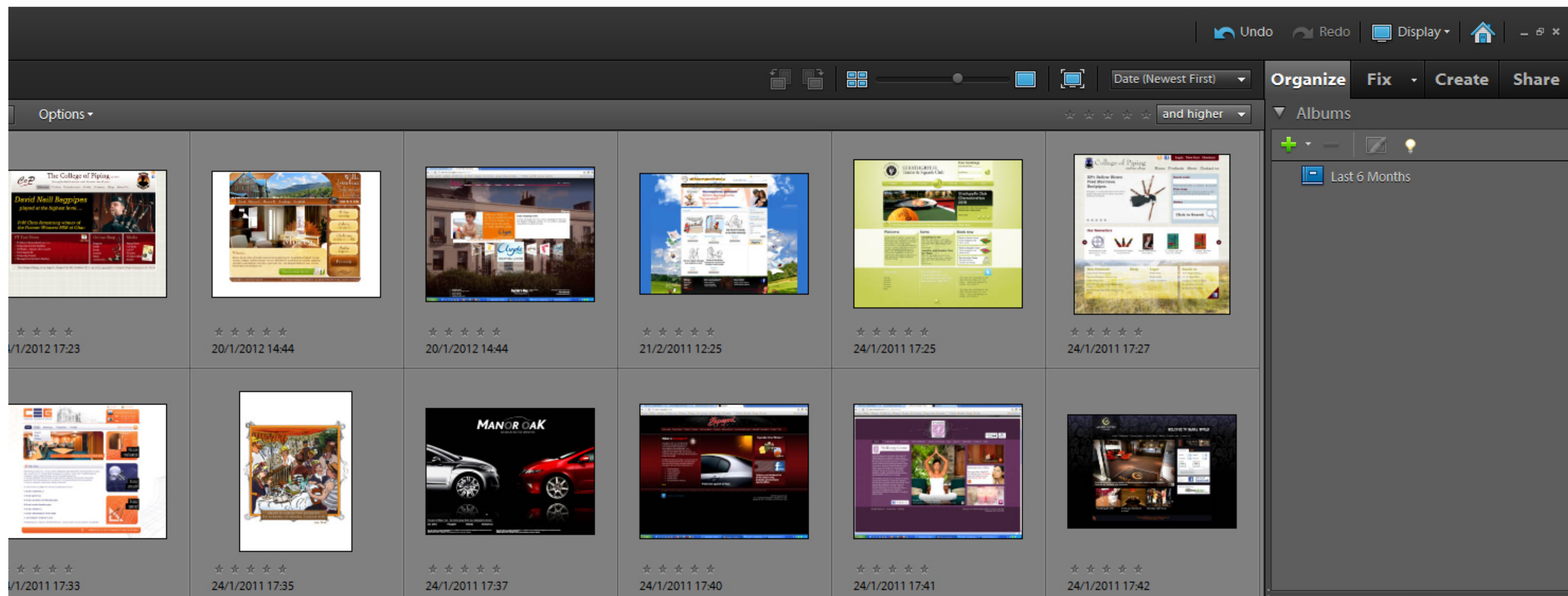
(theme), napisów (title), za to wybór efektów do nałożenia na klipy jest satysfakcjonujący i każdy efekt można z osobna indywidualnie dostosować.

Program zapisuje gotowe projekty do swojego natywnego formatu Prel, natomiast po renderingu umożliwia zapis do popularnych formatów wideo. Niestety podczas próby renderingu niewielkiego filmu złożonego z dwóch krótkich klipów z webcama i jednego transitiona program się zawiesił. Strach pomyśleć, jakby miała wyglądać produkcja większego materiału. Stąd być może wniosek, że program nadaje się raczej do edycji małych, krótkich klipów nagranych telefonem, do większych filmów trzeba

by mieć maszynę mocniejszą niż moja (Quad Core, 4GB RAM, karta graficzna 1GB).

Mam wrażenie, że o ile Photoshop Elements nie ustępował wiele tradycyjnemu PSD, o tyle Premiere Elements trudno raczej współzawodniczyć, a co więcej zastąpić tradycyjnego Premiere CS. Dlatego dla amatorów fotografii szczerze polecam Photoshop Elements i organizator do zarządzania zdjęciami i filmami, natomiast chcącym edytować filmy sugeruję pozostanie w Premiere CS. Ja z pewnością zastąpię dotychczasowego Bridge'a i Picasę tym organizatorem i będę używał Photoshop Elements, bo widzę dużą oszczędność czasu, którą mi ta aplikacja proponuje.

Na koniec słowo o środowisku AIR, w jakim są napisane obie aplikacje. Bez wątpliwości to najbardziej zaawansowane programy, jakie widziałem do tej pory korzystające z tego środowiska. To nie dziwi, biorąc pod uwagę, że stworzyło je Adobe, niemniej jednak to dobry przykład, czego można dokonać, pracując w AIR i jakie możliwości to oferuje twórcom aplikacji. Pomimo że oba programy są pamięciożerne, więc trzeba się uzbroić w przyzwoitą ilość RAMU (nawet na moim Quadzie z 4 GB dostałem komunikat o braku pamięci, próbując wywołać opcję Image > Magic Extractor w Photoshop Elements) są dobrym przykładem poziomu zaawansowania, na jaki mogą sobie pozwolić twórcy oprogramowania.



| Maciej Mazurek |

Tablet Bamboo Fun



Tablet Bamboo Fun, jak wszystko co ma logo Wacom, charakteryzuje się wysoką estetyką wykonania, jednak jest ona odrobinę gorsza niż w przypadku innych produktów tej firmy. Już na pierwszy rzut oka widać, że np. Intuos4 to wyższy segment. Kilka lat temu miałem okazję popracować trochę na poprzedniej wersji Bamboo, a w ostatnim czasie pracuję na Intuosie4 – to pozwala mi dość dobrze i w miarę obiektywnie przyjrzeć się temu produktowi.

W zestawie dostajemy tablet, który od poprzednich wersji różni się znacząco. Cztery przyciski funkcyjne mamy z boku, a nie z góry, i są one większe. Oczywiście możemy je dowolnie konfigurować tak, aby np. zmieniać rozmiar pędzla, włączyć tryb multitouch lub np. przejść do pulpitu. Z boku tabletu znajduje się uchwyt na piórko – jest to jakby metka z materiału, w którą można wetknąć piórko. To niezwykle proste i bardzo pomocne rozwiązanie, gdy musimy być mobilni i np. pracujemy

z laptopem i często się ruszamy. Jest to prawdopodobnie jedyny powód, dzięki któremu nie zgubiłem piórka podczas Poznan Startup Weekend. Samo piórko jest wygodne, choć jak na mój gust mogłoby być nieco cięższe, ale to pewnie przyzwyczajenie z Intuosa. Niemniej jednak dobrze leży w dłoni i nie mam co do niego zastrzeżeń. No dobra, mam jedno – rysik mógłby być sztywniej umiejscowiony w piórku. Dostajemy też kilka wymiennych, standardowych rysików. Pierwszy rysik wymieniłem już po niecałym miesiącu, czyli dużo szybciej niż w Intuosie, ale może powierzchnia Bamboo jest mniej gładka, albo ja za dużo pracuję? Kabelek USB jest trochę za krótki. Ja mam laptopa, więc problemu nie ma, ale do komputera stacjonarnego (ustawionego tak jak ja go miałem) raczej by nie sięgnął. Jednak gdy do Bamboo używamy zestawu bezprzewodowego, to kabelek służy tylko do sporadycznego ładowania. Skoro już mowa o zestawie bezprzewodowym, to muszę przyznać, że jestem bardzo zadowolony. Daje większą swobodę

Jako grafik nie wyobrażam sobie pracy bez tabletu, choć przyznam, spotkałem parę osób, które tableatów nie lubią. Przez te lata, w których zarabiam na chleb w taki, a nie inny sposób, miałem okazję popracować na kilku różnych egzemplarzach kilku producentów. Tym razem dostałem do przetestowania Wacom Bamboo Fun. Jest to tablet należący do najtańszej grupy produktów Wacoma – co w żadnym wypadku nie oznacza, że jest to sprzęt słaby.

kompozycji przestrzeni biurowej :-), tym bardziej że zdarzało mi się ostatnio pracować niekoniecznie w biurze, ale też w podróży czy gdzieś przelotem, na szybko.

Opcja multitouch jest bardzo ciekawa. Możemy ją skonfigurować pod siebie, wykorzystując różnorakie gesty złożone z maksymalnie czteropunktowego dotyku. Jak już się do tego przyzwyczaimy, to pracuje się w ten sposób o wiele szybciej niż przy użyciu tradycyjnej myszki.

Dokładność tabletu jest zupełnie wystarczająca. Przy czym trzeba zauważyć, że Bamboo Fun to nie jest sprzęt dla super profesjonalistów od digital paintingu, ale też nie powiem, że jest to sprzęt nieprofesjonalny. Trzeba zastanowić się, jakim budżetem dysponujemy i jakie są faktycznie nasze potrzeby. Czy na pewno potrzebujemy od razu Cintiqu? Śmiem wątpić. Przez ostatni miesiąc pracowałem na tym tablecie i robiłem najróżniejsze

rzeczy: od projektu opakowania spożywczego przez projekty www, plakaty oraz moje komiksy. Oczywiście są tacy, którym i ziarno grochu przeszkadza i muszą mieć od razu Intuosa i to od razu tego największego, bo inaczej nic nie zrobią.

Myślę, że słowo „fun” w nazwie tego tabletu może być trochę mylące. W ten sposób firma Wacom wyraźnie odcina ten segment produktów od Intuosów. To wszystko sprawia wrażenie, że Bamboo to tablet bez ściśle określonego targetu potencjalnych kupców. Kilkaset złotych to trochę za dużo jak na sprzęt do zabawy, a z kolei pozycjonowanie go w grupie wyraźnie „nieprofesjonalnej” dodatkowo odstręcza od zakupu. I przyznam, że nie bardzo wiedziałem, czego się po nim spodziewać, ale po miesiącu intensywnej pracy (po kilka godzin dziennie), a nie tylko testowej zabawie, mogę stwierdzić, że Bamboo w zupełności wystarczy dla wielu, wielu grafików. Co więcej – nie będą oni zawiedzeni. Bamboo nie rozpoznaje np. kąta nachylenia piórka, ale nie oszukujmy się – ilu z Was tak naprawdę kiedyś tę opcję wykorzystało?

Dodatkową atrakcją, jakiej dostarcza nam praca na tym tablecie, jest możliwość dostępu do różnych darmowych aplikacji Bamboo. Po podłączeniu tabletu do komputera otwiera nam się dock, w którym możemy przeglądać i instalować interesujące nas appki. Mamy różne szkicowniki, notatniki, gry, itp., itd. i wszystko za darmo. Myślę, że mogę szczerze polecić ten model, bo uważam, że jest on bardzo udany, a wszelkie wady są mało istotne w codziennym użytkowaniu. Jednym słowem to dobry sprzęt, za przyzwoitą cenę.



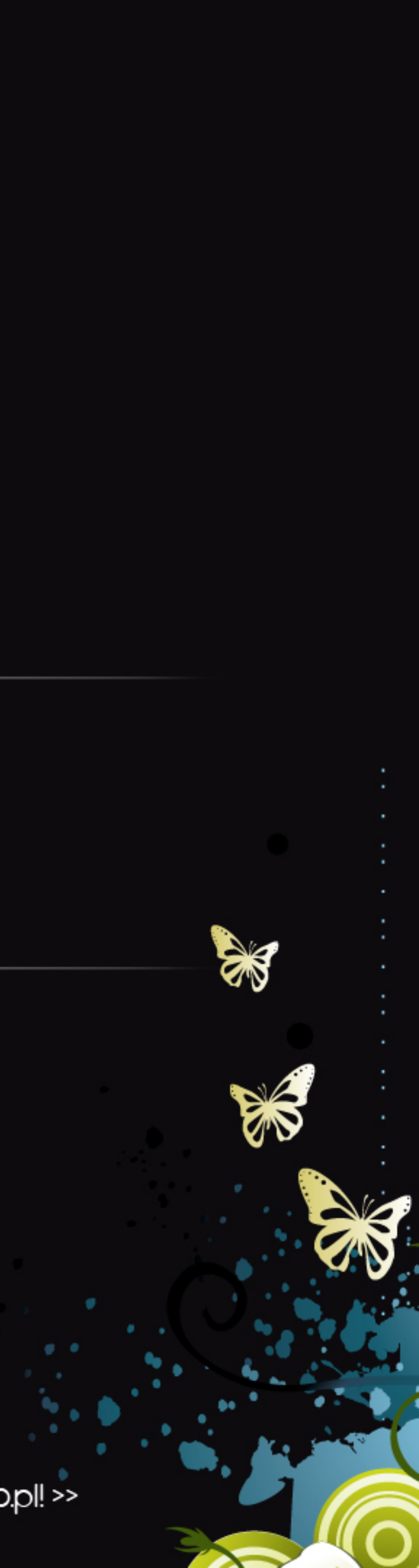
JUŻ DOSTĘPNE!

KURSY ADOBE EDGE I MUSE

TWÓRZ STRONY I ANIMACJE W HTML5 I CSS3!

www.eduweb.pl

Sprawdź darmowe materiały na eduweb.pl! >>





Typografia od podstaw. Projekty z klasą

Recenzowana książka wraz z „DTP od podstaw. Projekty z klasą” ma stanowić kompletną propozycję dla początkujących grafików, którzy chcieliby rozpocząć swoją przygodę z projektowaniem.

Chciałbym wyraźnie podkreślić, że książka jest przeznaczona dla czytelników, którzy dopiero planują rozpocząć pracę z tekstem w kontekście projektowania. Większość omawianych zagadnień stanowi opus magnum projektowania, które po kilku tygodniach powinno być właściwie wyśpiewane o każdej porze nocy.

Zaletą książki jest zwięzłość przedstawionych zagadnień. Ich rozwinięcie można znaleźć w innych publikacjach na rodzimym rynku, które czasami mogą być trudne w lekturze dla początkujących, którzy nie są jeszcze obcy z podstawowymi pojęciami z dziedziny typografii (pomocny jest słowniczek znajdujący się na końcu książki).

Książka omawia zagadnienia typografii począwszy od budowy znaków i ich historycznego podziału. Następnie wprowadza pozostałe, najważniejsze zagadnienia pracy z tekstem. Po jej lekturze pojęcia takie jak interlinia, kerning, tracking, cyfry nautyczne etc. powinny stanowić stały element naszego słownika.

Publikacja zaskakuje swoim składem. Można zarzucić jej trochę błędów. Zrzucam je jednak na barki świadomie podjętej decyzji o urozmaiceniu publikacji, prezentacji częstych błędów, prezentacji

dużej ilości krojów pisma etc. Zakładam jednak pozytywny odbiór lektury i nie ma większego sensu drobiazgowo wytykać jej innych niuansów. Książkę warto traktować jako swoiste kompendium podstawowych pojęć z dziedziny typografii, a nie jak podręcznik dobrego formatowania i składu tekstu.

Na plus zaliczam także styl. Autorka nawiązuje kontakt z czytelnikiem, prowadząc go za rękę pomiędzy kolejnymi zagadnieniami. Sprawia to, że lektura jest lekka i przyjemna. Ciekawe są także przykłady zastosowanych krojów pisma. Na pewno inspirują do poszukiwań w zasobach internetu.

Czytając publikację warto mieć z tyłu głowy informację, że jest to dopiero początek przygody z typografią, pewne wyjście z epoki Worda do znacznie bardziej zaawansowanych narzędzi, które pozwalają o wiele lepiej kontrolować omawiane aspekty typografii.

Książka wraz z DTP od postaw stanowi pewną całość, interesującą dla początkujących grafików. Jeśli czytelnik chce bezboleśnie wejść w świat projektowania i typografii, spokojnie może sięgnąć po obie pozycje. Jeśli jednak szukasz czegoś bardziej zaawansowanego, powinieneś rozejrzeć się za innymi propozycjami.

Kroje OpenType są „inteligentne”

Posługując się fontami OpenType w programie, który jest przystosowany do ich obsługi, przekonasz się, że zachowują się one w „inteligentny” sposób. Owa „inteligencja” polega na tym, że program dobiera odpowiedni wariant znaku w zależności od konkretnej sytuacji.

Na przykład po wprowadzeniu tekstu wersalikami, krojem OpenType, program powinien odpowiednio przesunąć wybrane znaki — na przykład myślniki i nawiasy — względem linii podstawowej, tak aby dopasować je do położenia tekstu (patrz rozdział 7.).

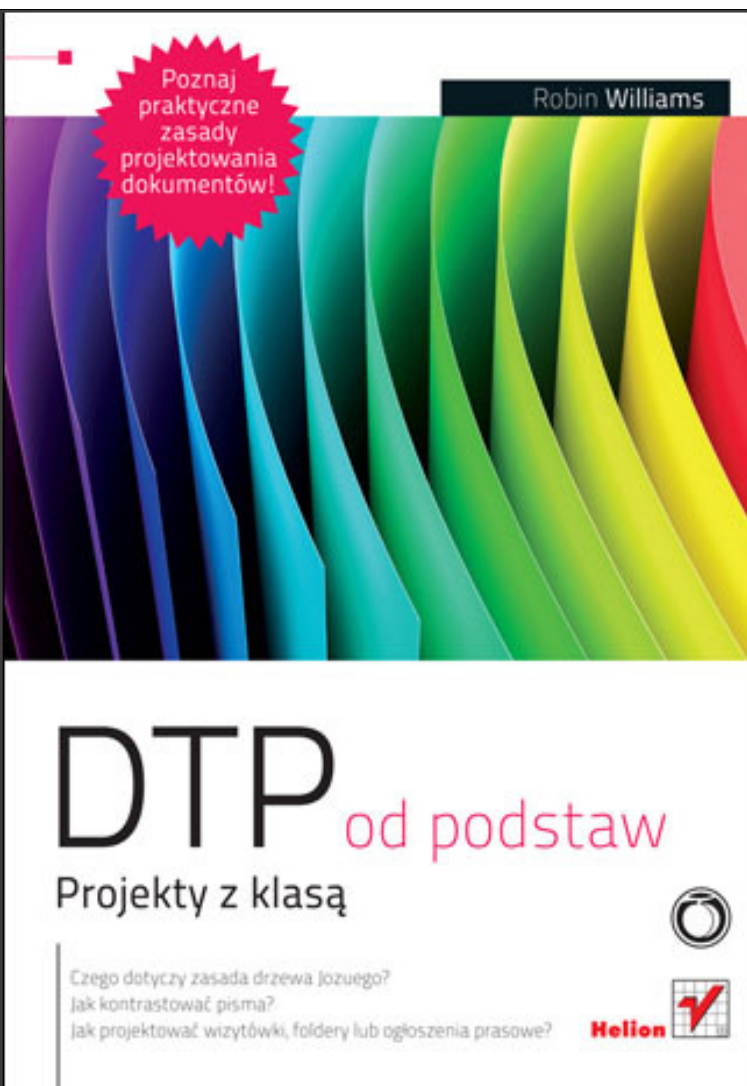
W przypadku pisanki program może dobrać odpowiedni wariant znaku w zależności od tego, czy został on użyty na początku, pośrodku czy na końcu wyrazu. W niektórych pisankach, naśladujących tradycyjne odręczne pismo, program obsługujący kroje OpenType może automatycznie użyć odpowiednich glifów w taki sposób, by całość jak najwerniej odzwierciedlała tekst skreślony ludzką ręką.



- ❶ Tak wygląda litera e, która powinna zostać użyta w środku wyrazu. Łącznik z lewej strony umożliwia stworzenie płynnego połączenia z poprzednim znakiem
- ❷ Ta litera e, bez łącznika, zostanie wstawiona jako pierwsza litera wyrazu lub jako pierwsza litera po majuskule, z którą nie można jej bezpośrednio połączyć
- ❸ Ta litera e doskonale nadaje się do umieszczenia na końcu wyrazu
- ❹ Ten wariant litery e znakomicie nadaje się do umieszczenia na początku wyrazu, który jest pierwszym wyrazem w nowym wierszu (dzięki temu zamaszysty „ogonek” nie będzie kolidował z poprzednim wyrazem)
- ❺ Prócz tego w kroju Ministry Script zaprojektowano wiele eleganckich ligatur

Glify pokazane na powyższym przykładzie zostały zaczerpnięte z kroju Ministry Script z zestawu Umbrella, dostępnego na stronie Veer.com. Przejrzyj dostępne w serwisie próbki tego kroju i zapoznaj się z olbrzymią różnorodnością glifów, w tym niezwykłych ligatur, które zostały zaprojektowane specjalnie dla niego. Z kolei zdanie poniżej zostało złożone krojem Zapfino, instalowanym wraz z systemem Mac OS X. Dzięki możliwościom standardu OpenType różne wersje litery „f” są wstawiane automatycznie podczas pisania. Zwróć uwagę na piękną ligaturę dla pary „Th”.

fioletowa flaga fregaty Thor



DTP od podstaw. Projekty z klasą

Tytuł recenzowanej publikacji warto odczytać dosłownie zanim przystąpimy do lektury. Każdy początkujący znajdzie w niej podstawy, które warto znać za nim w ogóle pomyśli się o poważnej pracy z DTP.

Książka Robin Williams jest już kolejną publikacją wydawnictwa Helion. Obecnie wraz z „Typografią od podstaw. Projekty z klasą” ma stanowić swoisty komplet i faktycznie: jeśli szukasz publikacji „od podstaw”, warto nabyć obie.

Osobiście sięgam po Williams tylko przy sporadycznych okazjach, recenzja jest jedną z nich. Przyznam, że tytuł publikacji jest trochę mylący. Generalnie w książce o samym DTP jest niewiele, co najwyżej część poświęcona modelom kolorów – jeśli nie wiesz co to RGB/CMYK, to akurat w tej publikacji te kwestie są wyjaśnione niezwykle prosto i jasno. Większa część książki poświęcona jest głównie projektowaniu, znajdziemy w niej również odrobinę informacji związanych z typografią.

Williams w swojej koncepcji dobrego projektowania wyprowadza cztery główne elementy: kontrast, wyrównanie, powtarzanie, odległość. Dzięki nim powinniśmy zapanować nad zawartością projektu i organizować go w ładny i logiczny sposób. Jest to prosta koncepcja aczkolwiek wielce skuteczna. Powinna być ona punktem wyjścia do dalszych studiów nad projektowaniem.

Każdy z tych czterech elementów jest rozwijany w publikacji i ilustrowany wieloma przykładami w oparciu o zestawienie przed/potem. Mamy więc okazję porównać projekty, które nie prezentują się najlepiej z projektami po zastosowaniu omawianych zasad. Generalnie działa to bardzo dobrze. Musimy jednak uzbroić nasze oko w pewien filtr

i nie zwracać uwagi na to, że przykłady trącą już trochę myszką. Można odnieść wrażenie, że pochodzą już z minionej dekady. Jednakże pozwala to spojrzeć na nie bez zbytniego rozpraszania uwagi na wodotryskach, zaś wykładane reguły są tym samym bardzo przejrzyste wyłożone.

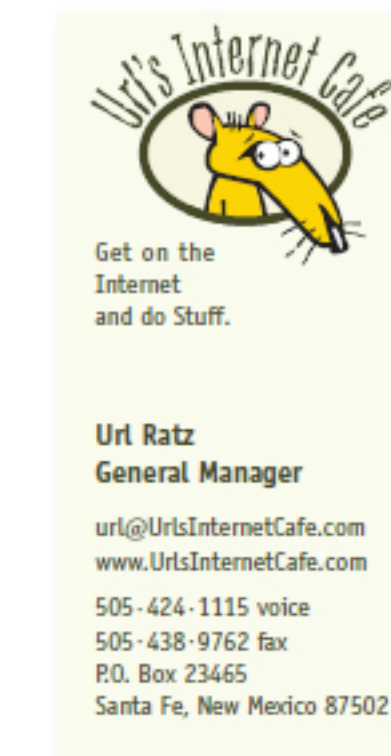
Przykłady i ich klarowna prezentacja znacznie przeważają w publikacji – nawiasem mówiąc książka wydrukowana jest w kolorze. Dzięki temu możemy książkę przeczytać w jeden wieczór. Jest to wg mnie siłą tej publikacji. Rozpisywanie się zostaje odstawione na bok i zastąpione klarownym, dużym, analitycznym przykładem. Kto wie? Może taki sposób prezentacji treści stanowi realną konkurencję dla kursów wideo, które opierają się głównie na prezentacji.

W książce znajdziemy także mini testy, które mają sprawdzić naszą pamięć/uwagę. Miły dodatek dla uczących się. Wspomniałem także o rozdziałach, które traktują o typografii. Znajdziemy w nich kilka informacji, które powiązane są z drugą, recenzowaną w tym numerze KB książką Williams – odsyłam do recenzji.

Publikacja spełnia swoje zadanie. Przejrzyste wprowadza przyszłych grafików w podstawy projektowania. Duże i kolorowe przykłady wraz z analizą jasno i czytelnie wyjaśniają zaprezentowane koncepcje. Jest to lekka i przyjemna lektura. Zdecydowanie polecam.

8. INNE PORADY I SZTUCZKI 115

Warto spróbować



- ◀ Ułóż wszystko w linii. Każdy element wizytówki powinien być wyrównany do innego jej elementu.
- Wyrównaj linie poziome.
- Wyrównaj lewe lub prawe krawędzie.
- W większości przypadków wyrównanie do lewej lub do prawej krawędzi sprawia wrażenie znacznie bardziej profesjonalnego niż wyrównanie wszystkich elementów.



- ◀ Podając adres czy numer telefonu, zastanów się nad wykorzystaniem kropek, małych punktorów lub spacji zamiast tradycyjnych nawiasów. Twoja wizytówka zyska w ten sposób na schludności.
- Wszelkie skrótkowce staraj się zapisywać pełnymi wyrazami. Używane w skrótach kropki i przecinki potęgują tylko wrażenie chaosu.
- Nie umieszczaj na wizytówce formułki „Numer telefonu” (chyba że posiadasz również faks). Każdy wie, o co chodzi.



Jeden z NAJBARDZIEJ cenionych podręczników fotografii na ŚWIECIE

Kanon fotografii

W poszukiwaniu indywidualnego stylu

poleca

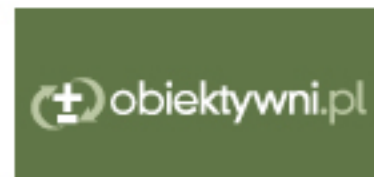
helion.pl
księgarnia
internetowa



Patroni medialni:

Optyczne.pl

 **plfoto.com**

 **obiektywni.pl**

**Digital
Camera**

Prezentujemy wybrane prace, które dotarły do nas na konkurs „Rok 2012 i Sekretne funkcje programu Photoshop”. Zadaniem konkursowym było przygotowanie grafiki ilustrującej hasła: „sekret”, „tajemnica” itd., z wykorzystaniem nowych narzędzi programu Photoshop CS5 takich jak: Wypełnianie z uwzględnieniem zawartości, Zawijanie Marionetki, Chronić szczegóły w Wyostrzeniu, Adobe Pixel Bender, czy Uwzględnianie zawartości w Punktowym pędzlu korygującym.

Parterami konkursu organizowanego przez Kreatywny Bazar byli: Adobe, Epson, Wacom, Keylight, IT Media i Eduweb.

Adobe EPSON IT MEDIA

eduweb KEYLIGHT



IRENEUSZ JANUSZEWSKI



ROBERT BURY



KATARZYNA NIEWIŃSKA



RAFAŁ MAKIEŁA



DARIA KOWERCZUK



JÓZEF KIERAŚ



ANNA NOWAK



ADRIANNA POLCYN



MAREKSY & ADOBE PHOTOSHOP CS 5.5 PREZENTUJĄ
SEKRETNA ROZMOWA DIANY

W ROLACH GŁÓWNYCH 64 BIT PERFORMANCE GPU ACCELERATION
 WORKSPACE SWITCHER CLICK-AND-SCRUB ZOOM HUD COLOR PICKER
 PIXEL GRID NEW LAYER MANAGEMENT LENS CORRECTION QUICK SELECTION
 TOOL REFINE EDGE ENHANCEMENTS CONTENT-AWARE FILL SPOT HEALING
 BRUSH TOOL PUPPET WARP BRISTLE TIPS MIXER BRUSH VANISHING POINT
 FILTER REVERSE CLONE TOOL NEUTRAL DENSITY GRADIENT LIQUIFY FILTER
 W POZOSTAŁYCH ROLACH MINI BRIDGE PANEL HDR PRO HDR TONING TOOL
 CAMERA RAW 6.X GOŚCINNIE NA EKRAŃ ADOBE LIGHTROOM 3

MAREK SZEWCZYK



ADRIAN FRĄCZAK



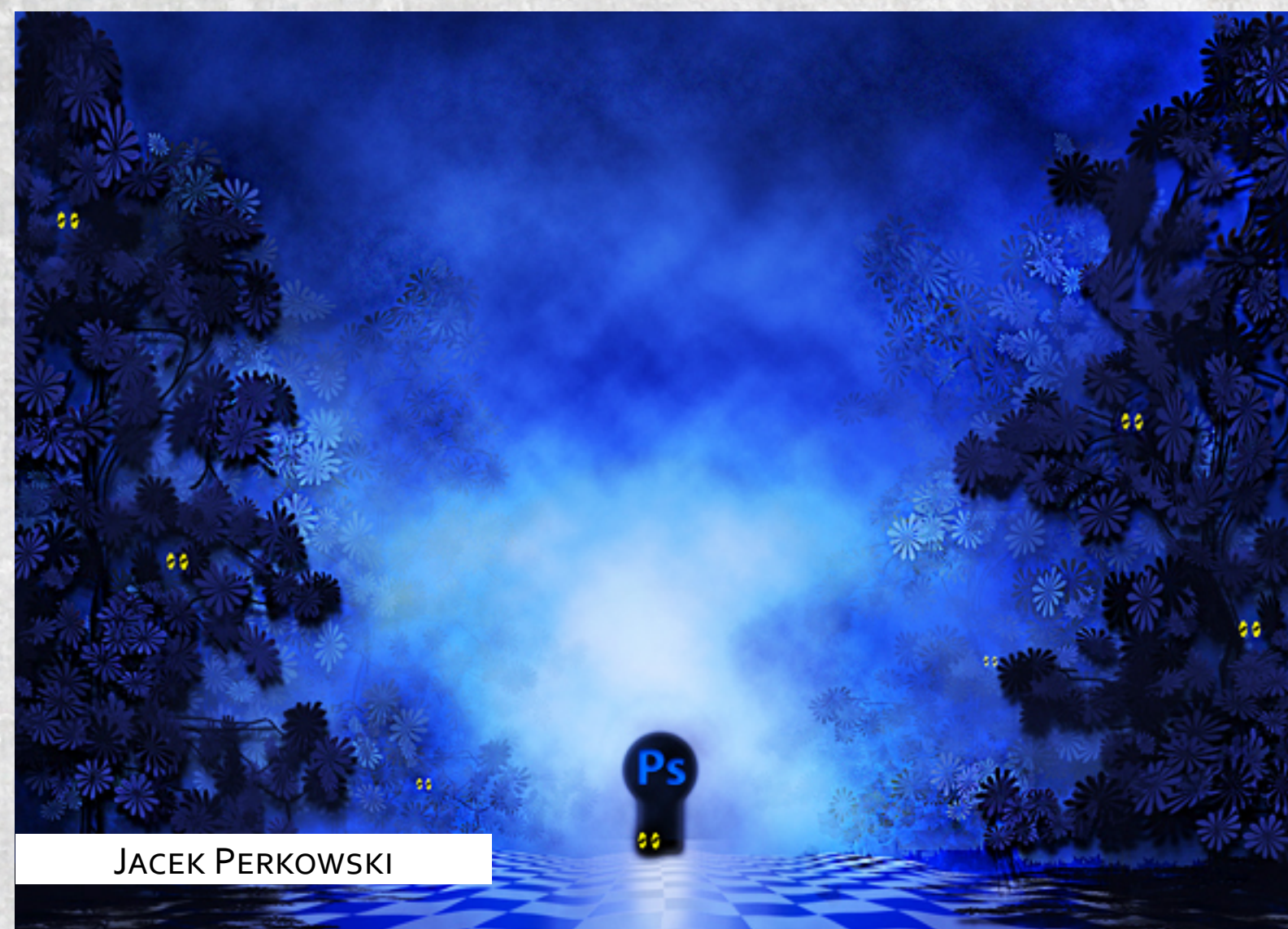
ANNA GINALSKA



IGOR BRATKOWSKI



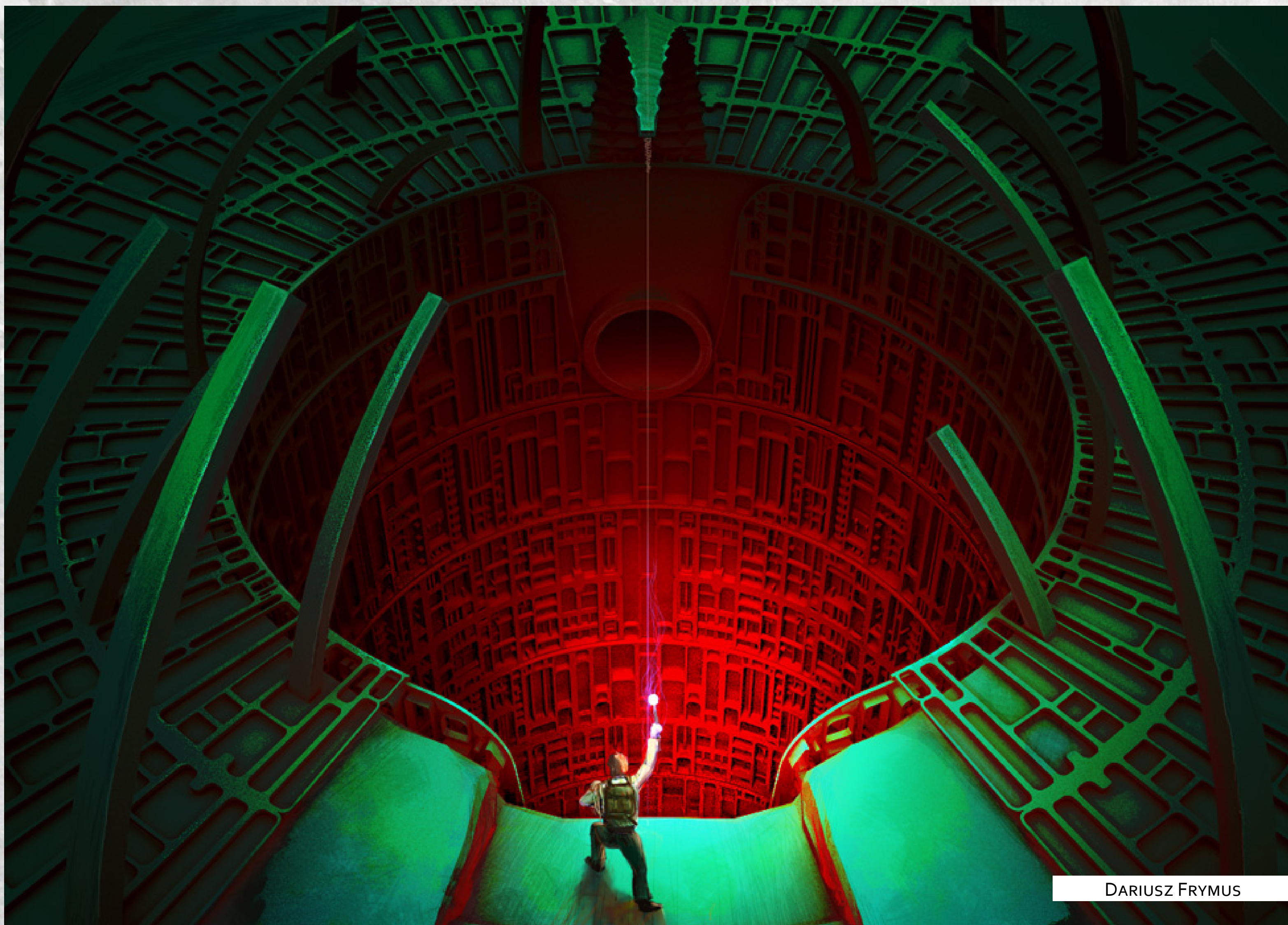
ARTUR BARTNIK



JACEK PERKOWSKI



KRYSTYNA KAR CZ



DARIUSZ FRYMUS



ŁUKASZ NOWOSIELSKI



MAGDA BORKOWSKA



MATEUSZ DĘBEK



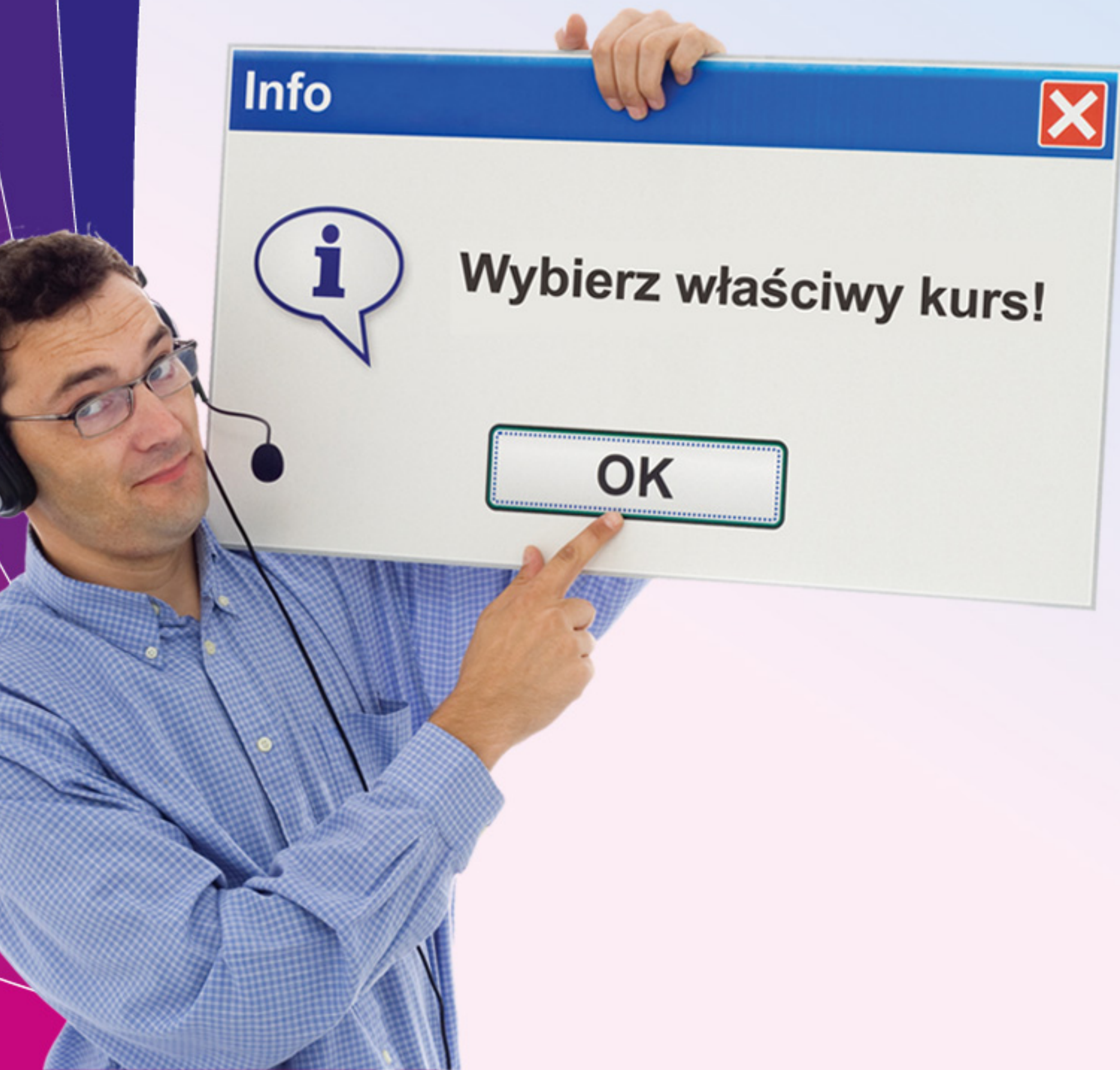
PAULINA JELIŃSKA



GRZEGORZ KISZYCKI

Cała esencja z Adobe® CS5

pełny pakiet kursów



zobacz więcej na
www.StrefaKursów.pl