

02/2012 (05)



Kreatywny Bazar
Interaktywny magazyn o sztuce cyfrowej

// **PostworkShop 3**
Od zdjęcia stockowego do malarstwa...

// **Photoshop CS6**
- zmiany, zapożyczenia i garść nowości

// **Lightroom 4**
- nowe funkcjonalności modułu Develop

// **Fonty**
w projekcie komercyjnym

// **Michał Dziekan**
Rozmowa



Z1 vs PC

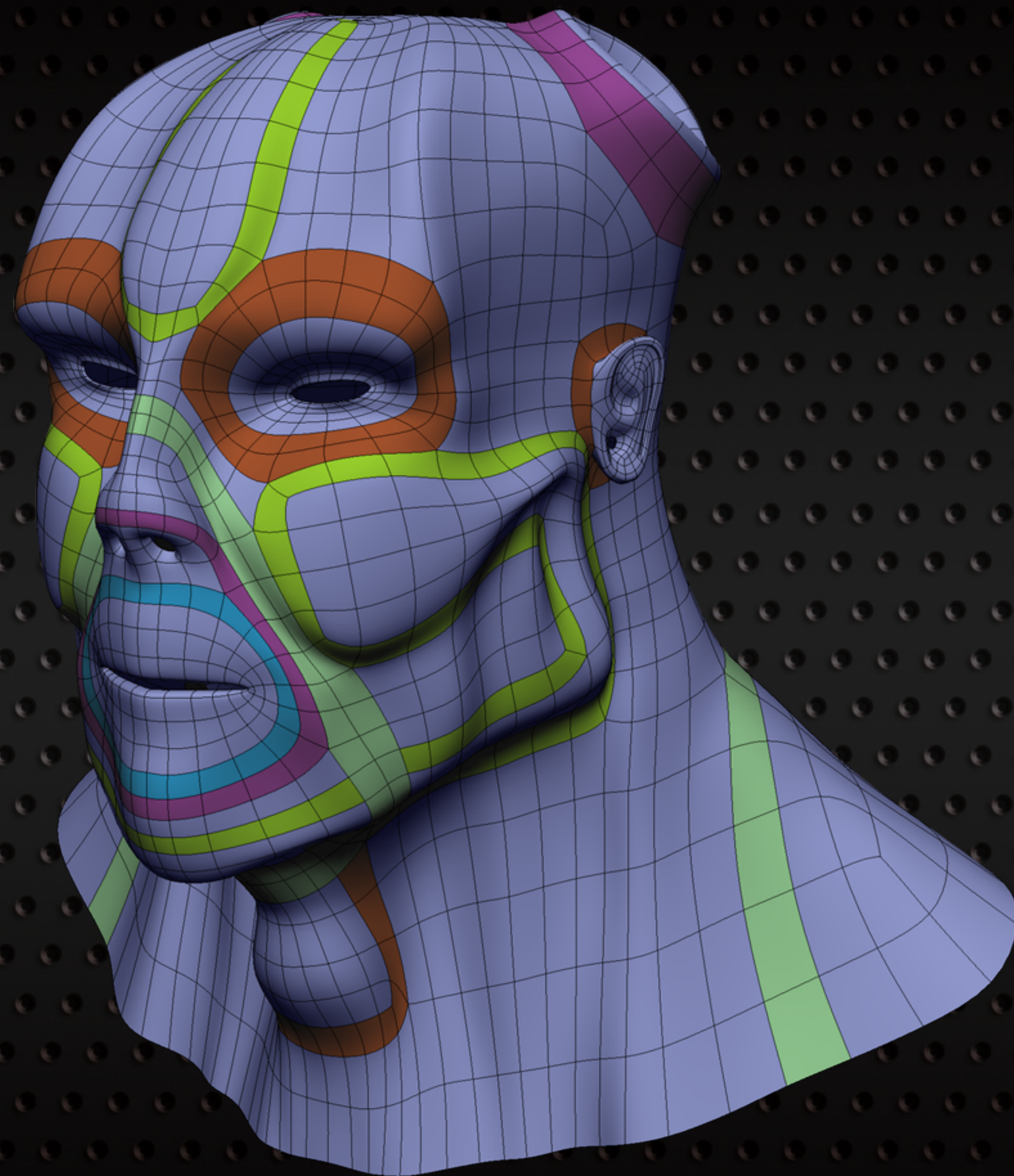
MINI TEST STACJI ROBOCZEJ ALL-IN-ONE

Topologia w modelowaniu organicznym

Topologia w modelowaniu organicznym jest kluczowym czynnikiem, który decyduje o jakości modelu lub nawet o tym, czy model nadaje się do dalszej pracy – przykł. w kontekście animacji. W kursie temat topologii został przedstawiony w sposób praktyczny. Motywem przewodnim jest obiekt o fatalnej topologii, którego siatka w toku szkolenia jest nieustannie modyfikowana i nabiera cech poprawnej topologii. Ostateczny cel kursu to: świadoma kontrola siatki oraz umiejętność oceny modelu i umieszczania kluczowych pętli komponentów we właściwym miejscu.

Modelowanie elementów ludzkiej anatomii

W kursie zostały zaprezentowane przystępne techniki budowania elementów ludzkiej anatomii takich jak: oko, ucho, nos, usta, dłoń i stopa. Szkolenie skupia się na konkretnych obszarach ludzkiej anatomii, co pozwala zapoznać się z siatką bez żadnych skrótów i kompromisów. Po lekturze każdy użytkownik programu 3d będzie w stanie przygotować własny zbiór obiektów, gotowych do wykorzystania w różnych projektach. Na płycie DVD znajdują się pliki .obj, które zostały opracowane w toku kursu.



Przejdź do artykułu:

GRAFIKA PostworkShop 3. Od zdjęcia stockowego do malarstwa w kilku krokach
Krzysztof Kopciowski

Photoshop CS6 : zmiany, zapożyczenia i garść nowości
Krzysztof Kopciowski

Lightroom 4 nowe funkcjonalności modułu Develop
Łukasz Śleboda

Projekt internetowego pamiętnika z wykorzystaniem możliwości Photoshop CS6
Aleksandra Wolska

WYWIAD Depositphotos. Sprzęt fotograficzny powinien być kupiony za pieniądze zarobione na fotografii Wywiad z Alexandrem Kazantsevem

Michał Dziekan. Rozmowa

FELIETON AGENCJA KESSELSKRAMER. Gorzej być nie może, ale i tak jest wspaniale.
Łukasz Smutek

Fonty w projekcie komercyjnym
Aneta Kozłowska

CASE STUDY X Muza. Koncept postaci

Wznieść się w przestrzeń kreacji – projekt kreatywny dla marki SocialUp!
Edyta Walicka

RECENZJA HP Z1 vs PC. Mini test stacji roboczej All-in-One
Robot

PostworkShop 3
Krzysztof Micielski

PostworkShop 3
Maciej Mazurek

Serif WebPlus x5
Maciej Mazurek

Oświetlenie portretowe. Warsztaty ze Scottem Kelbym
Artur Obrzut

Gimp 2.6 dla fotografów techniki cyfrowej obróbki zdjęć
Artur Obrzut

Profesjonalne ujęcia portretów, techniki retuszowania zdjęć według Scott’a Kelby’ego
Marek Szewczyk

Zdjęcia cyfrowe w oświetleniu zastanym. Fascynująca historia od Available Light do HDR
Irena Czus

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@kreatywnybazar.pl
tomaszlopuszanski@kreatywnybazar.pl

E-mail
admin@kreatywnybazar.pl

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

Strona internetowa
www.kreatywnybazar.pl

Facebook
<http://www.facebook.com>

Wydawca
Anna Adamczyk,
ul. Dereniowa 4/47,
02-776 Warszawa,
NIP: 9511665515

Kopiowanie i inne wykorzystywanie materiałów zawartych w magazynie bez zgody administratora www.kreatywnybazar.pl jest zabronione.

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



Oferujemy **szkolenia zamknięte** dla firm.

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

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

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

Jesteśmy Autoryzowanym Ośrodkiem Szkoleniowym Adobe i Apple.

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

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

*Sprawdź ofertę
specjalną i zobacz
jakie masz zniżki!*

Organizacja

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

Proponowana **tematyka**

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

Z produktów Adobe:

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

Z produktów Apple:

- FCP 101: Final Cut Pro X
- system operacyjny Mac OS X 10.7
- system serwerowy Mac OS X Server 10.7

Z tematyki pokrewnej:

- grafika komputerowa
- proces prepress
- liternictwo i typografia
- montaż wideo

Szkolenia **otwarte**

Operator DTP – 2699 zł

11.06 - 21.06.2012
23.06 - 15.07.2012
25.07 - 14.08.2012

Adobe Photoshop – 1040 zł

11.06 - 13.06.2012
23.06 - 30.06.2012
25.07 - 31.07.2012

Adobe Illustrator – 1040 zł

14.06 - 18.06.2012
30.06 - 08.07.2012
01.08 - 07.08.2012

Adobe InDesign – 1040 zł

19.06 - 21.06.2012
08.07 - 15.07.2012
08.08 - 14.08.2012

PrePress – 990 zł

25.06 - 28.06.2012

Tworzenie stron WWW – 2679 zł

30.07 - 08.08.2012

Adobe Dreamweaver – 1390 zł

30.07 - 02.08.2012

Adobe Flash – 1180 zł

06.08 - 08.08.2012

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

HP Z1 vs PC

Mini test stacji roboczej All-in-One

All-in-One to koncepcja komputera, która funkcjonuje od bardzo dawna. Jej obecna postać to z reguły urządzenie o grubości płaskiego TV-LCD. Niewielka przestrzeń do zagospodarowania może trochę niepokoić w kwestii wydajności, chłodzenia i ciszy. Jednak w przypadku Z1 mamy do czynienia z 27 calami, czyli z dość sporą powierzchnią do wykorzystania.

Tego typu konstrukcje będą miały swoich zwolenników i przeciwników. Wydaje się jednak, że HP swoim Z1 powinien powiększyć grono zwolenników All-in-One. Nie owijając w bawełnę. Po kilku dniach obcowania z maszyną jestem całkowicie do niej przekonany. 27 cali przygniata wolną przestrzeń podobnie, jak ciężar samego urządzenia ok. 20kg. Komputer jest stabilny, zaś jego podstawka doskonale równoważy konstrukcję i pozwala ustawić ekran w dowolnej pozycji – nisko, wysoko i z pochylem. Mechanizm podstawki działa z oporem, ale płynnie.

Ekran komputera jest błyszczący, także musimy liczyć się z odbiciami w określonym środowisku pracy. Wyświetlacz LED został zbudowany na bazie matrycy IPS z tylnym podświetleniem i jest w stanie wyświetlić ok. 1.07 miliarda kolorów. Natywna rozdzielczość to 2560x1440 pikseli – ogromna przestrzeń, w której nawet wideo HD wygląda nieco skromnie. Oprócz tego do komputera możemy podłączyć dodatkowy monitor.

HP oferuje swoją stację w kilku konfiguracjach. Na [stronach](#) producenta możemy znaleźć szczegółową tabelkę z zakresem podzespołów, które można

umieścić w komputerze. Baza oparta jest na procesorach Intel Xeon. Karty graficzne dla Z1 to Nvidia Quadro z symbolem M (możemy je znaleźć w profesjonalnych mobilnych stacjach roboczych). W redakcyjnym modelu znalazł się Quadro 3000M, jego parametry są przyzwoite i obok profesjonalnego zastosowania z powodzeniem można wykorzystać kartę w rozrywce. Zakres pamięci Ram montowanej w stacji Z1 to 8-32GB.

Interesująca jest sama konstrukcja. Po wyjęciu komputera z pudła (spore gabaryty) ekran leży równolegle do podłoża. Wyświetlacz można w każdej chwili „odpiąć” od konstrukcji i odchylić, dzięki temu uzyskujemy dostęp do wnętrza komputera. Większość komponentów montuje się w sposób modułowy, po prostu wpina/wypina. Spokojnie możemy wymienić większość komponentów bez żadnego specjalistycznego sprzętu. Jest to ogromny krok w stronę otwartości architektury. Szczególnie wart podkreślenia, jeśli weźmie się pod uwagę politykę znanej marki, która nie pozostawia użytkownikom złudzeń co do swobody wyboru.

Sprzęt podczas pracy jest właściwie bezgłośny, co mocno zdziwiło, gdyż pozornie niewielka przestrzeń





powinna stanowić pewien problem z umieszczeniem w środku wydajnego chłodzenia. Inżynierowie HP po prostu spisali się na medal. Choć z drugiej strony mamy do czynienia z konstrukcją o szer. 66cm, wys. 58cm i gł. bez podstawy 8cm (z podstawką 41cm), także nie jest to mała bryła i pisząc o niewielkiej przestrzeni powinienem ująć to w cudzysłów. Większość komputerów stacjonarnych cechuje się wymiarami ok. 43x55x20cm.

Temperatury pracy komputera są bardzo stabilne. Po włączeniu urządzenia i długim czasie użytkowania w niewymagającym środowisku, temperatura na procesorze i GPU wynosiła ok. 53 stopni, we wnętrzu ok. 40 stopni. Podczas wyciskania 7-potów temperatury podniosły się o 10 stopni na procesorze i 20 na karcie graficznej – jest to bardzo przyzwoity wynik, w spoczynku można temperatury zaliczyć do średnich.

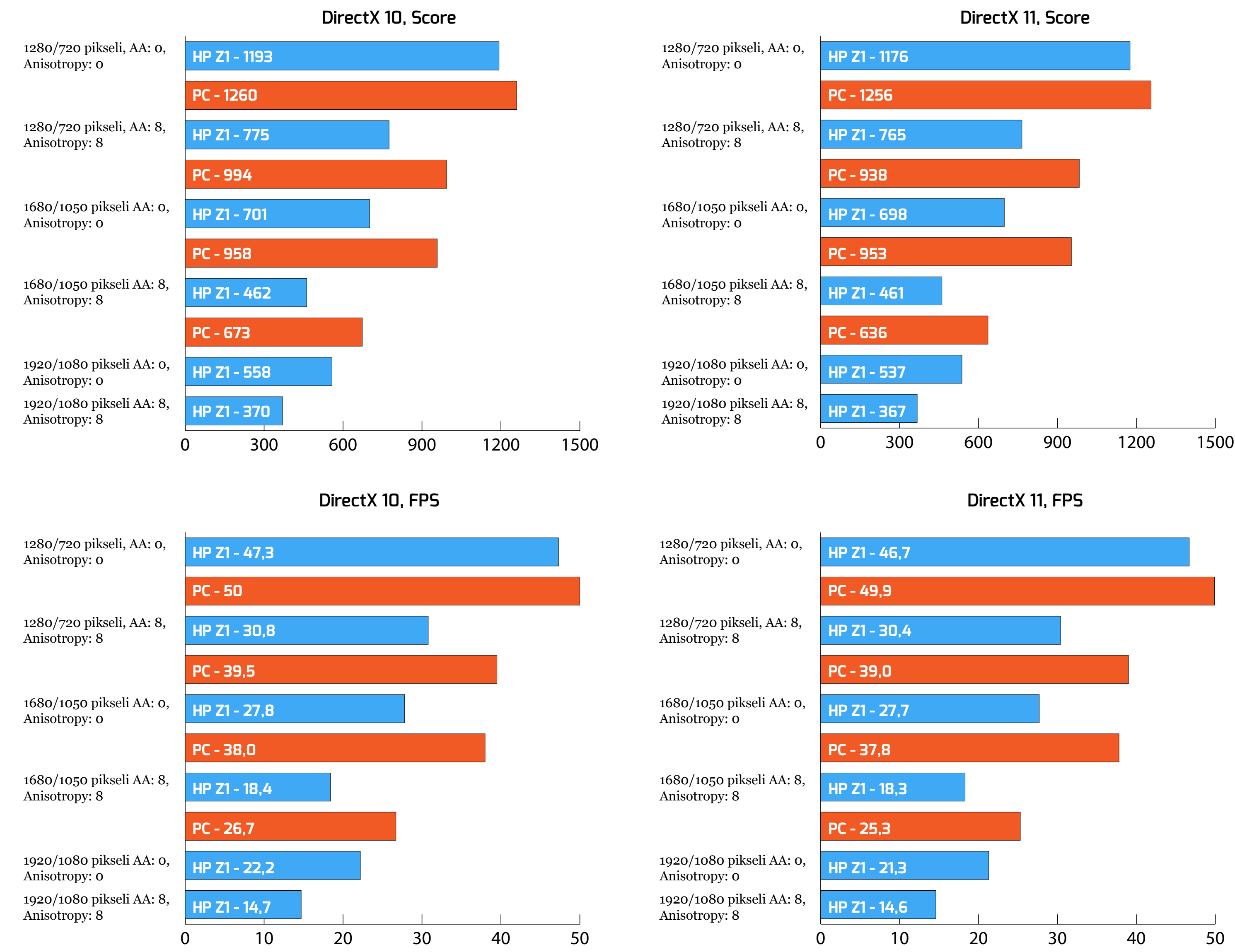
Cisza i umiarkowane temperatury zaskoczyły bardzo pozytywnie. Oczywiście kwestią otwartą jest pytanie, czy taki stan rzeczy będzie utrzymywał się po dłuższym okresie użytkowania komputera? W każdym bądź razie na dzień dobry HP Z1 zaliczył ogromnego plusa. Zobaczmy jak sprawuje się w praktyce.

// TESTY

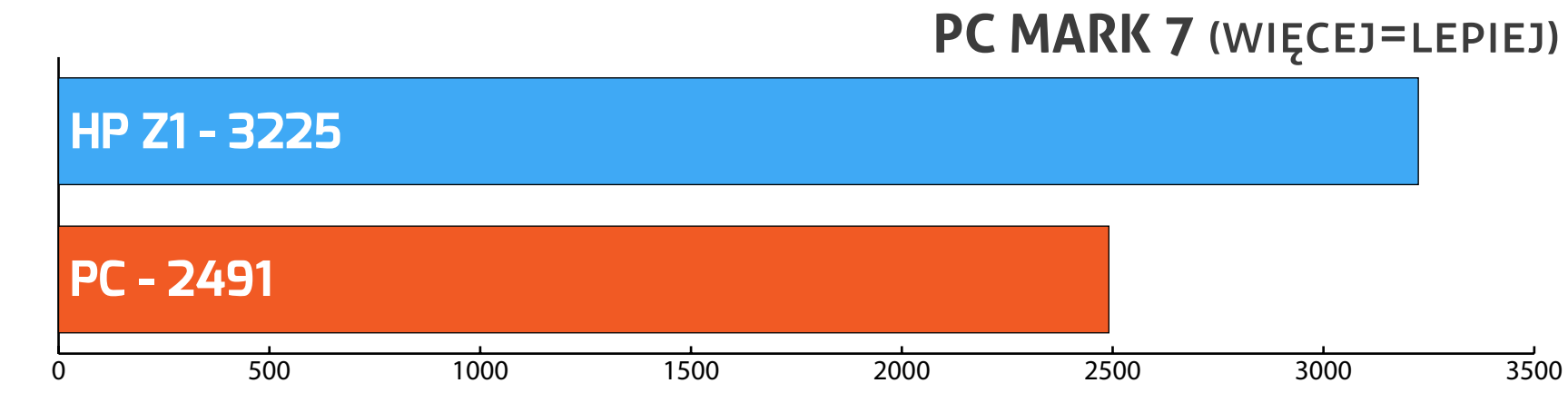
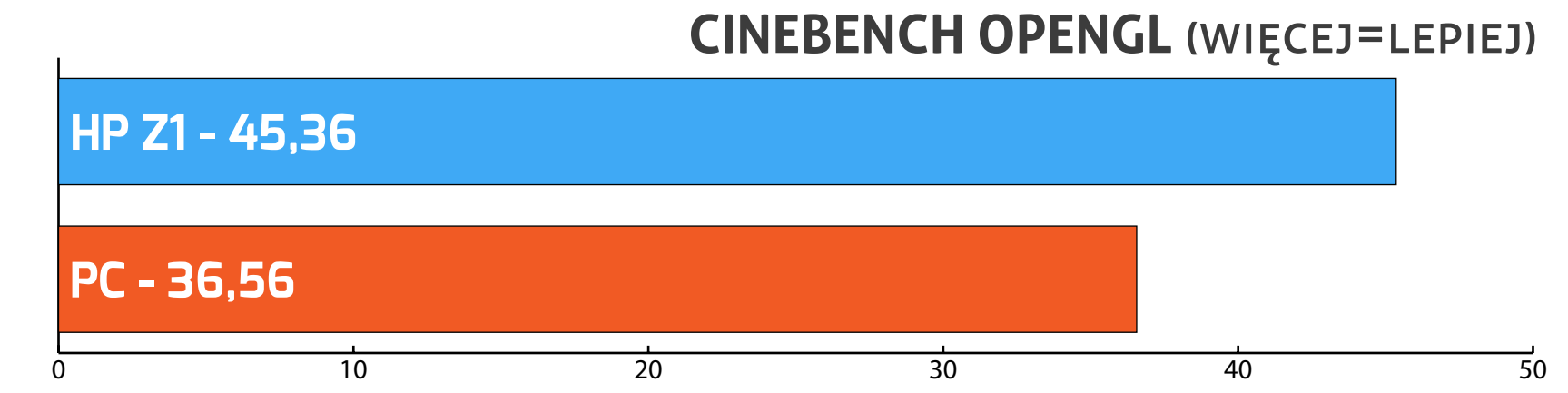
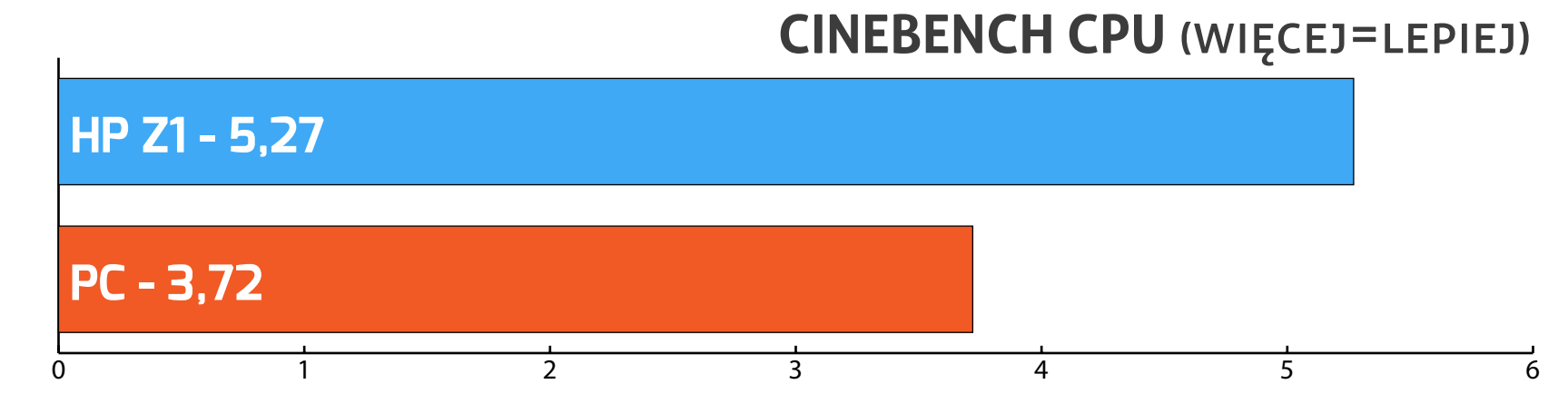
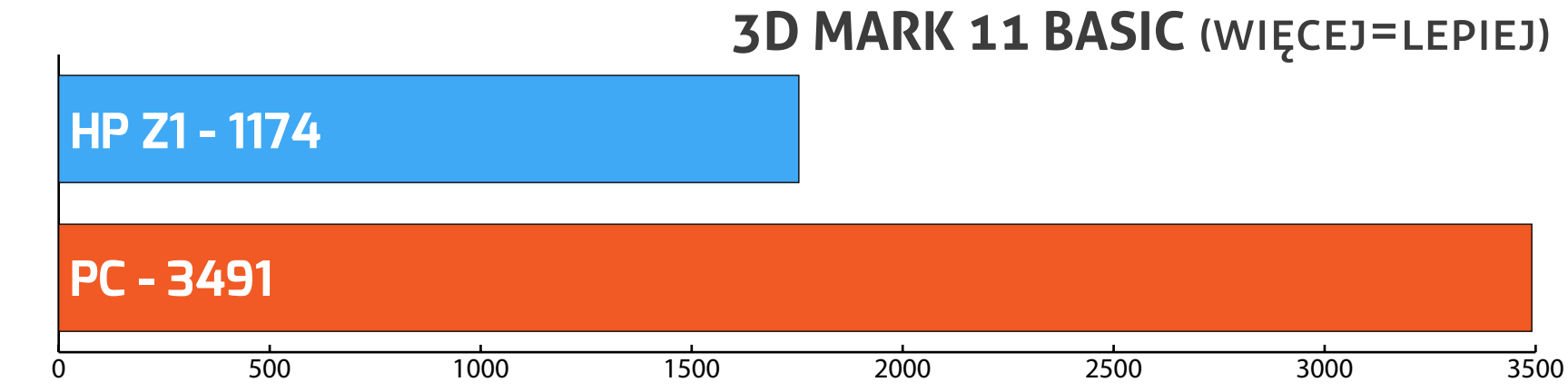
Postanowiliśmy sprawdzić jak Z1 sprawuje się w kilku testach. Wykorzystaliśmy do tego celu popularnego 3dMarka 11, Unigine Heaven, PCMark 7, Cinebench i 2 praktyczne benchmarki w oparciu o Adobe Photoshop i After Effects.

PODZESPOŁY	HP Z1	PC
Płyta główna	HP 3561h	GigaByte P55M-UD2
Procesor	Intel(R) Xeon(R) E3 1280, 3.50GHz (4 rdzenie, 8 wątków 3.89GHz Turbo, 4x 256kB L2, 8MB L3)	Intel(R) Core(TM) i5 750, 2.67GHz (4 rdzenie, 2.8GHz/3.19GHz Turbo, 2x 256kB L2, 8MB L3)
Karta graficzna	NVIDIA Quadro 3000M, PCIe 2.00 x16	NVIDIA GeForce GTX 460 v2, PCIe 2.00 x16
GPU	GF104	GF114
Cechy procesora	40nm/332mm²/1950M tranzystorów	40nm/332mm²/1950M tranzystorów
ROP/Shaders	32/240	24/336
DirectX/Shader Model	11.0/SM5.0	11.0/SM5.0
Pamięć	2048 MB, GDDR5	1024 MB, GDDR5
Taktowanie rdzenia/pamięci	450Mhz/625Mhz	788MHz/1002Mhz
Magistrala	256 Bit	192 Bit
Przepustowość	80.0 GB/s	96.2 GB/s
Pamięć	8GB ECC DIMM DDR3; 2x SanMax 4GB DDR3-1600	8GB DIMM DDR3; 4x2GB DDR3-1334
Dysk twardy	Hitachi HDS721010CLA630 (1TB, SATA600, 3.5", 7200rpm, 29MB Cache)	SAMSUNG HD502IJ (500.1GB, SATA300, 3.5", 7200rpm, 16MB Cache)
Audio	HP Cougar Point High Definition Audio Controller	ASUS Virtuoso 200 (Xonar DS)
Sieć	Intel(R) 82579LM Gigabit Network Connection (Ethernet)	
Wireless	Intel(R) Centrino(R) Advanced-N 6230 (802.11g (ERP), AES-CCMP, 54Mbps)	
System	Microsoft Windows 7 Ultimate (Service Pack 1): x64	Microsoft Windows 7 Home (Service Pack 1): x64

HEAVEN BENCHMARK V3.0 BASIC (WIĘCEJ=LEPIEJ)



Przewaga konfiguracji PC w teście Heaven wynika z karty graficznej. Test zorientowany jest na GPU, a jak wiadomo serie Quadro nie najlepiej sobie radzą w segmencie rozrywka. Warto jednak zauważyć, że wyniki są do siebie zbliżone. Magistrala 256 Bitowa i pamięć GDDR5 w Quadro 3000M zbliżają ją do konstrukcji dedykowanych dla graczy. Przewaga GTX 460 w tym konkretnym przypadku wynika głównie z o wiele większych taktowań pamięci i procesora (patrz tabelka). Różnice wyników między DX 10 i DX11 są niewielkie.



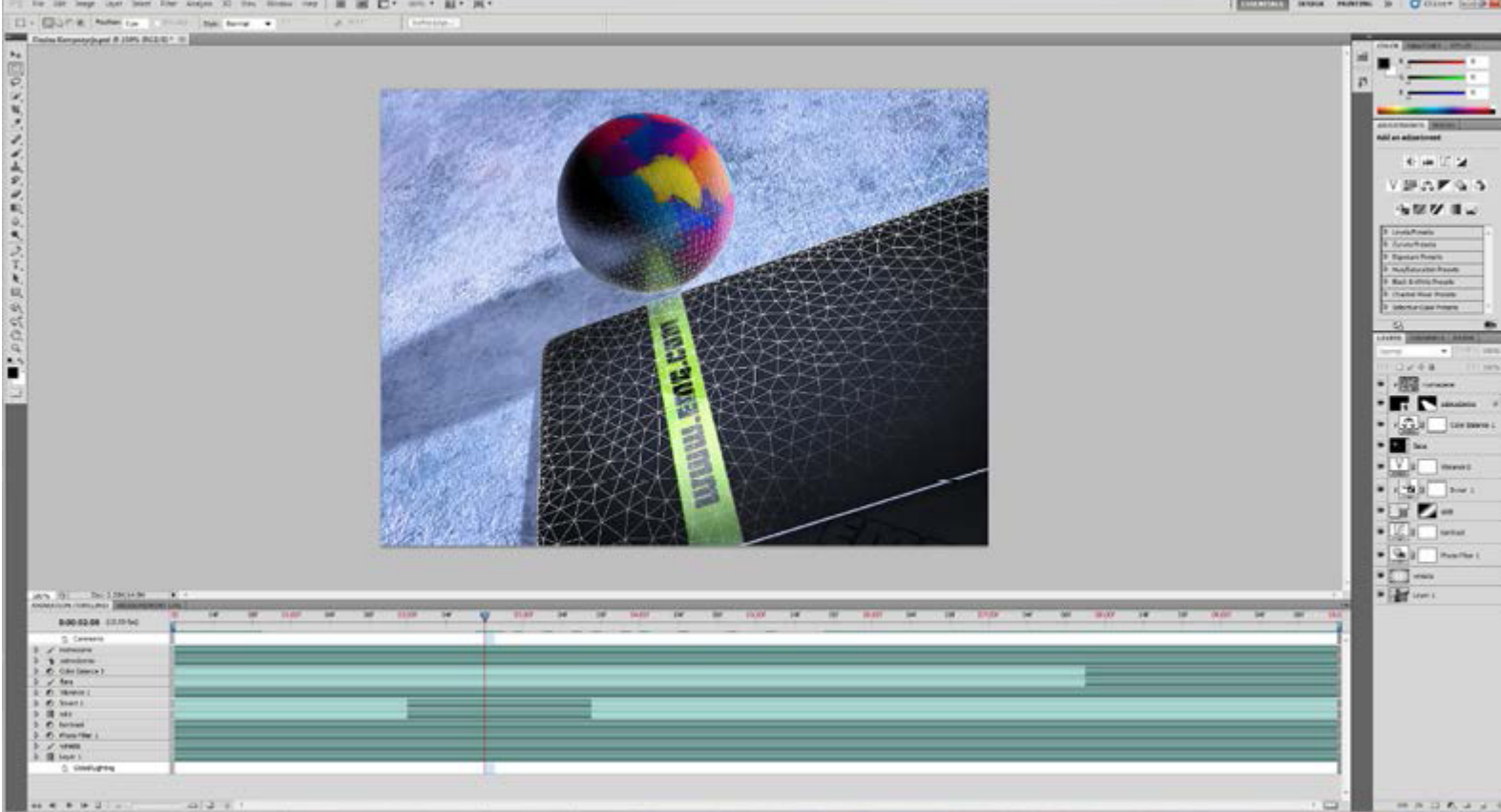
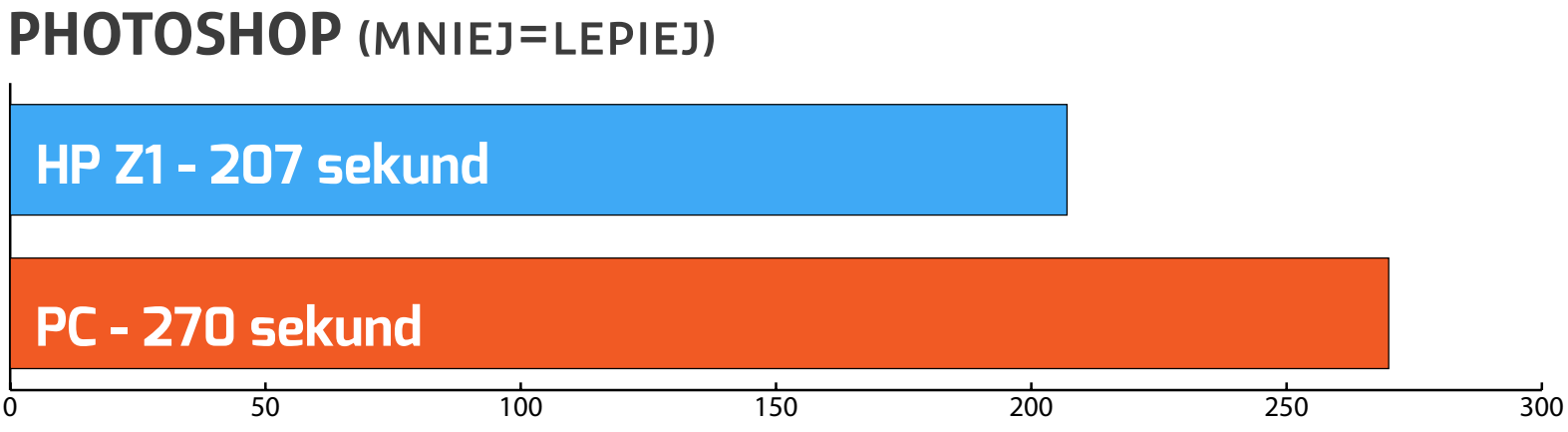
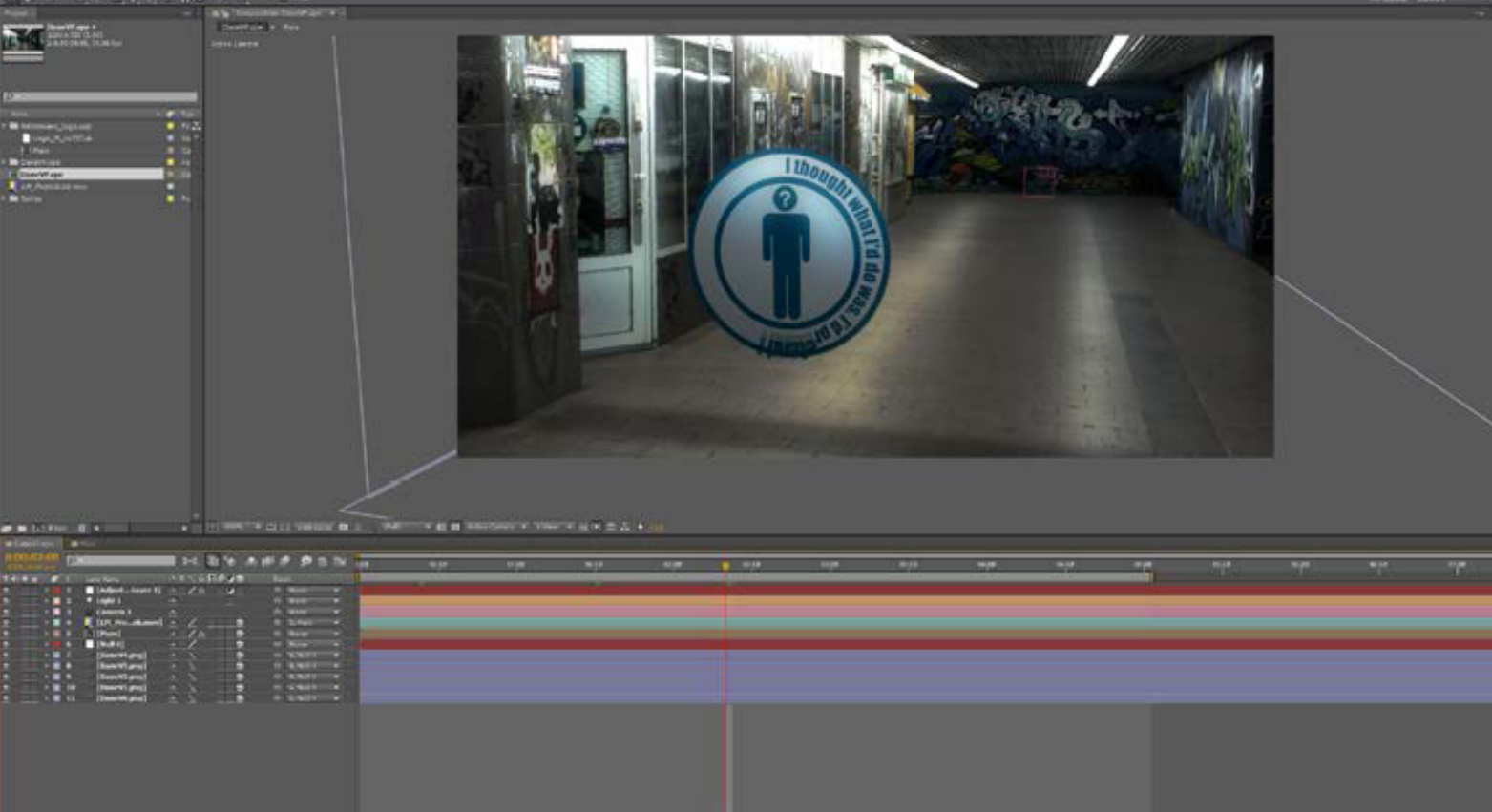
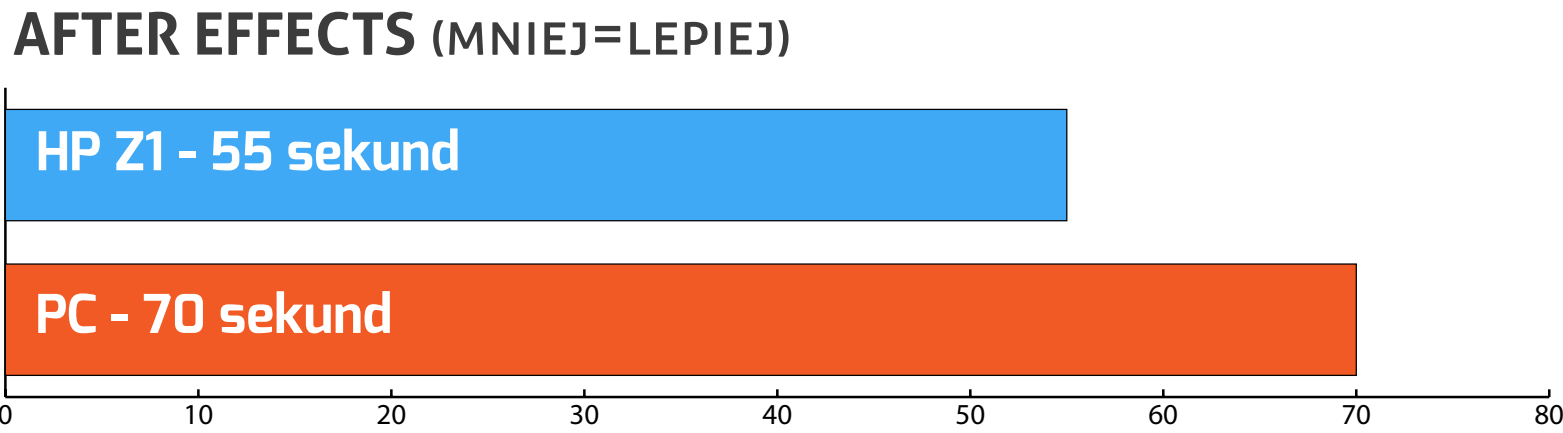
3DMark 11, Cinebench, PCMark 7 jasno pokazują, że tam, gdzie test zorientowany jest na procesor, przewagę ma HP Z1; tam, gdzie większą rolę odgrywa GPU, lepiej spisuje się PC.

Testy praktyczne przygotowaliśmy w środowisku After Effects i Photoshop. W przypadku AE wyrenderowaliśmy scenę o wymiarach 1280 na 720 pikseli. Scena zawierała warstwy 3d przygotowane z filtrem Punkt zbiegu w Photoshop, jedną kamerę, animowany obiekt i kilka filtrów. Animacja trwała kilka sekund, After Effects miał do wyrenderowania ok. 100 klatek. Próbką nie była może zbyt duża, jednak już na jej przykładzie widać zdecydowaną przewagę HP Z1 – prawie 15 sekund w kontekście 1 minutowego czasu renderingu. Łatwo możemy sobie wyobrazić, że różnica

będzie rosła wraz z długością renderowanego materiału.

W przypadku Photoshopa mieliśmy do czynienia z wielowarstwowym projektem. Render obejmował warstwy dopasowania, sekwencję obrazków zaimportowaną do projektu oraz warstwy 3d wraz z animacją i teksturami. I w tym przypadku HP Z1 wykazał druzgoczącą przewagę.

W zastosowaniach profesjonalnych Xeon i Quadro zwiększają swoją przewagę nad „składakiem”. Inaczej jest w przypadku aplikacji stricte rozrywkowych. Różnica między Quadro a GTX nie jest aż tak drastyczna. Widać pewną zmianę w projektowaniu kart serii Quadro, które z reguły bardzo mocno odstawały od swoich odpowiedników w segmencie



rozrywka. W tym konkretnym zestawieniu mamy do czynienia z kartami o bardzo podobnej budowie. Szersza magistrala Quadro niestety nie wystarcza w zderzeniu z podkreśnionym fabrycznie GTX. Jeśli porównalibyśmy Quadro 3000M z referencyjnym GTX 460, to prawdopodobnie wyniki byłyby do siebie bardzo zbliżone. Przewaga Quadro w środowisku profesjonalnym jest bezprzykładna.

PODSUMOWANIE
HP Z1 jest konstrukcją udaną. Zachwyca swoim designem, niskimi temperaturami i co zasługuje na ponowne podkreślenie – ciszą. Innowacyjne podejście do architektury jest bardzo przyjazne użytkownikowi, zaś to, co znajdzie się w środku HP Z1, w gruncie rzeczy zależy od naszych możliwości finansowych.

Sięgnij po nieogranicz^{one}e możliwości



Zaawansowana konstrukcja. Od A do Z.

- Nowy komputer HP Z1 to pierwsza na świecie zintegrowana stacja robocza wyposażona w wyświetlacz o przekątnej 68,6 cm (27"), który otwiera się zatrzaszkiem, zapewniając dostęp do podzespołów w celu ich wyjęcia lub wymiany ¹.
- Nie są wymagane żadne narzędzia ².
- Uwolnij swoją kreatywność dzięki zwiększonej wydajności, wyświetlaczowi o przekątnej 68,6 cm (27") z diodami LED¹ z obsługą ponad miliarda kolorów ³
- Rozwiń swój potencjał.
- Skorzystaj z prostoty zintegrowanej konstrukcji, mocy stacji roboczej i elegancji.
- Możesz z łatwością wymienić bądź dodać dysk twardy, kartę graficzną lub pamięć - wystarczy otworzyć wyświetlacz zatrzaszkiem. I już możesz cieszyć się swobodą prostej, samodzielnej wymiany części!
- Niesamowicie cicha praca pozwala uzyskać wysoką wydajność bez żadnych zakłóceń. Dzięki wbudowanej kamerze internetowej HD możesz prowadzić spotkania twarzą w twarz i nagrywać filmy w wysokiej rozdzielczości ⁴.
- A korzystając z technologii SRS Premium Sound, możesz uzyskać wysoką jakość dźwięku, na którą zasługują Twoje projekty!
- Grafika o wysokiej wydajności. Niesamowita pod każdym kątem.
- Profesjonalna karta graficzna pozwala osiągnąć niesamowitą szybkość renderowania oraz wydajność i zyskać więcej czasu dla własnej kreatywności.



Zbuduj komputer, na którym chcesz pracować. Z HP to możliwe.

[1] Odnosi się do przekątnej wyświetlacza.

[2] Dostęp do zasilacza, karty graficznej, dysków twardych, napędu optycznego, dmuchawy chłodzenia systemu i pamięci oraz ich wymiana są możliwe bez użycia narzędzi. Narzędzia mogą być wymagane w przypadku wszystkich innych podzespołów

[3] 1,07 miliarda kolorów możliwych do wyświetlenia dzięki technologii A-FRC.

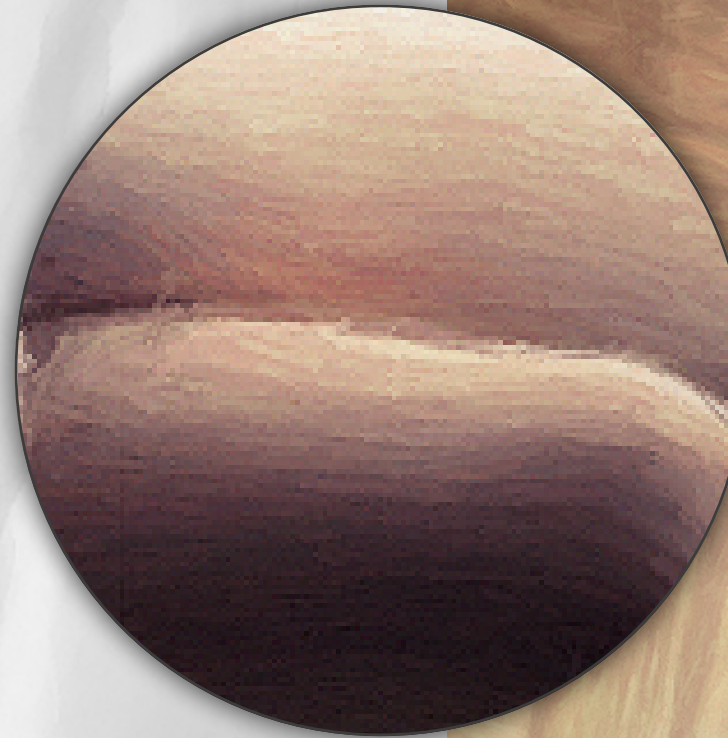
[4] Do wyświetlania obrazów w wysokiej rozdzielczości wymagane są treści w HD

Everybody On 

| Krzysztof Kopciowski |

PostworkShop 3

od zdjęcia stockowego
do malarstwa w kilku
krokach

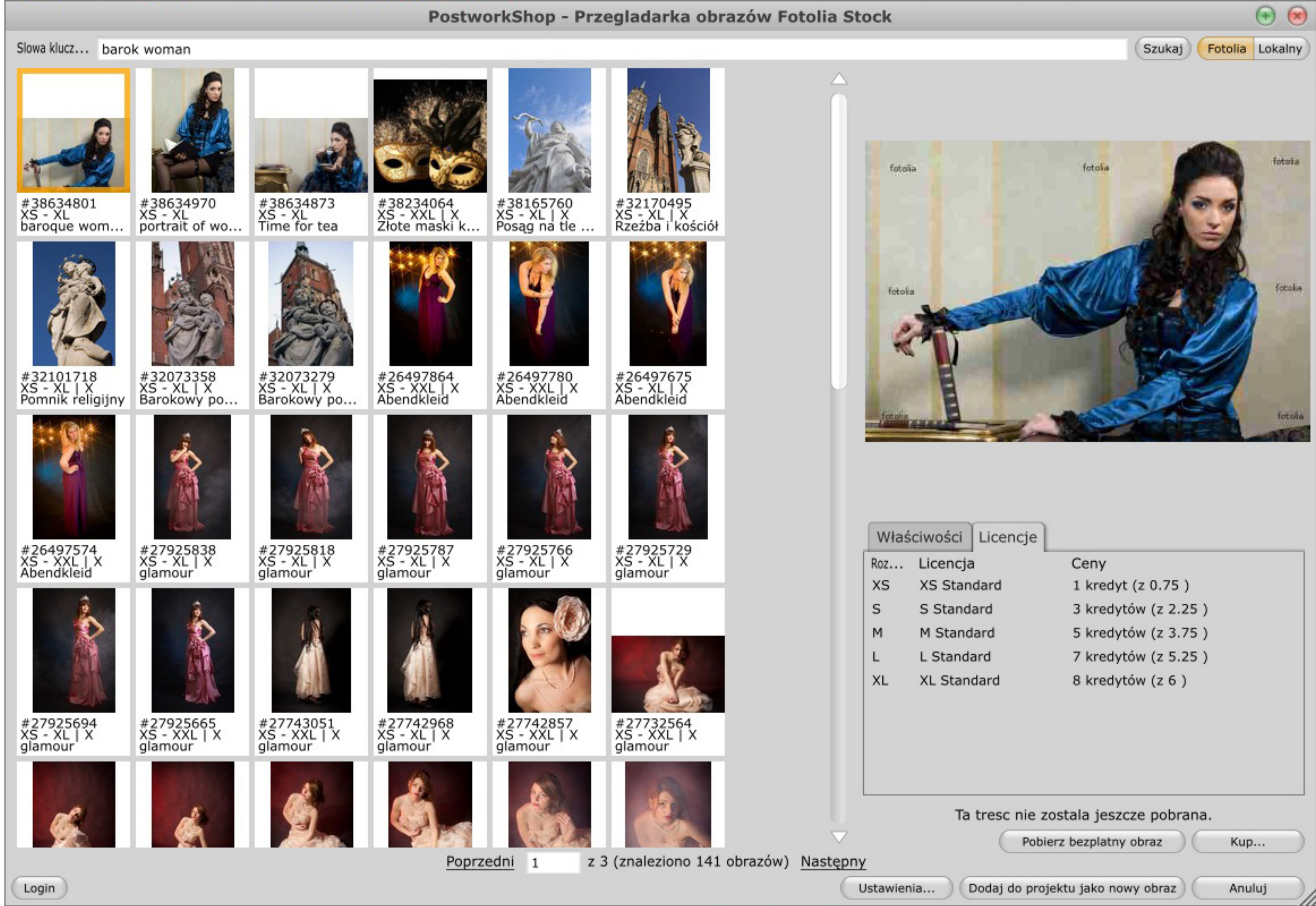


Tytułowy plugin/program to niezwykle kombajn, który drastycznie skracza czas tworzenia efektów malarskich, graficznych i fotograficznych. Inna jego funkcjonalność, czyli integracja z bankiem zdjęć Fotolia, pozwala bardzo szybko tworzyć prewki projektów dla klientów, a następnie podmieniać je w celu utworzenia końcowej kompozycji.

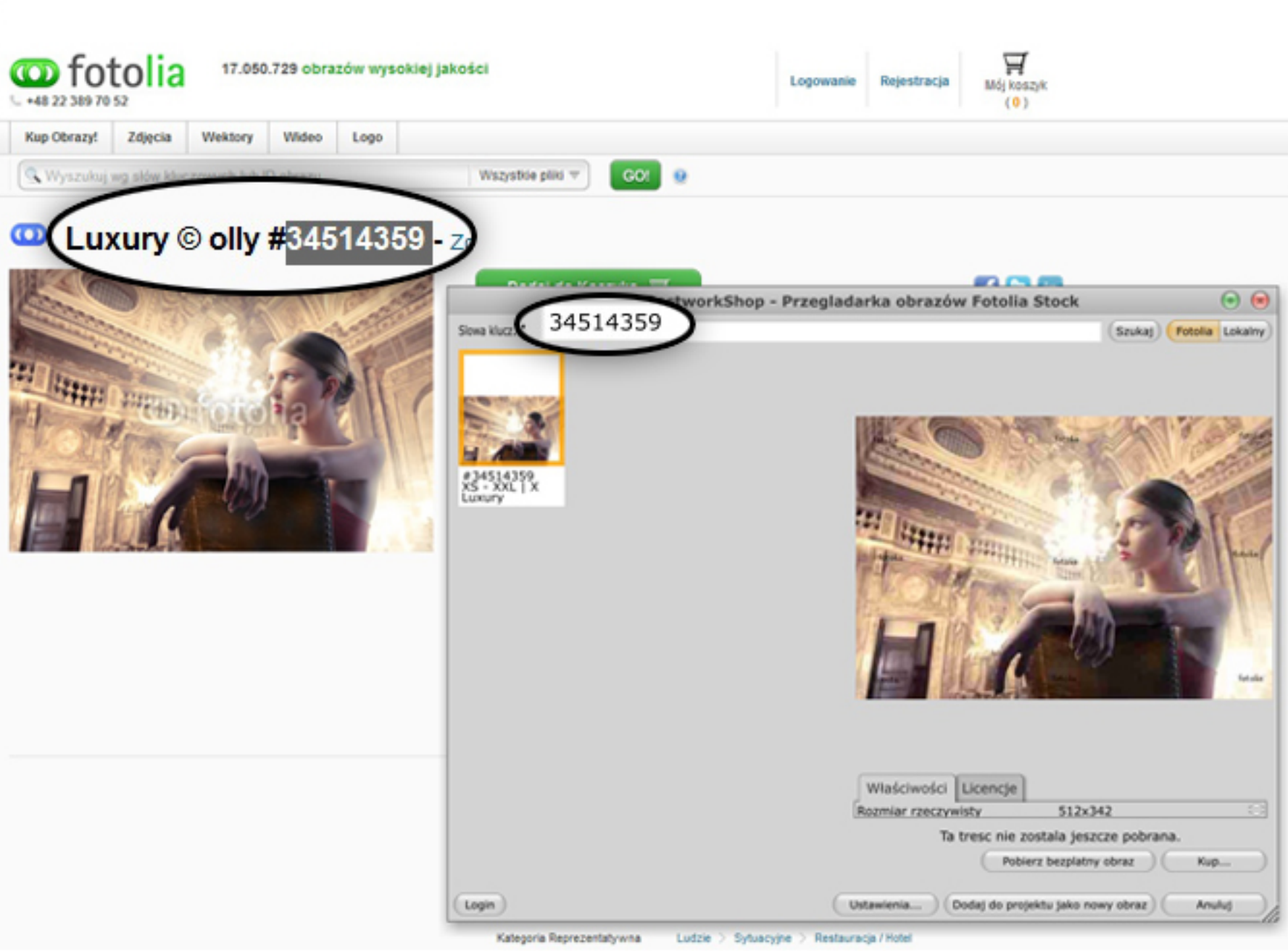
Z rabatem
Kreatywnego Bazaru
taniej!



KUP TERAZ
399 PLN*
zamiast 532 PLN
→ [Kliknij tutaj](#)



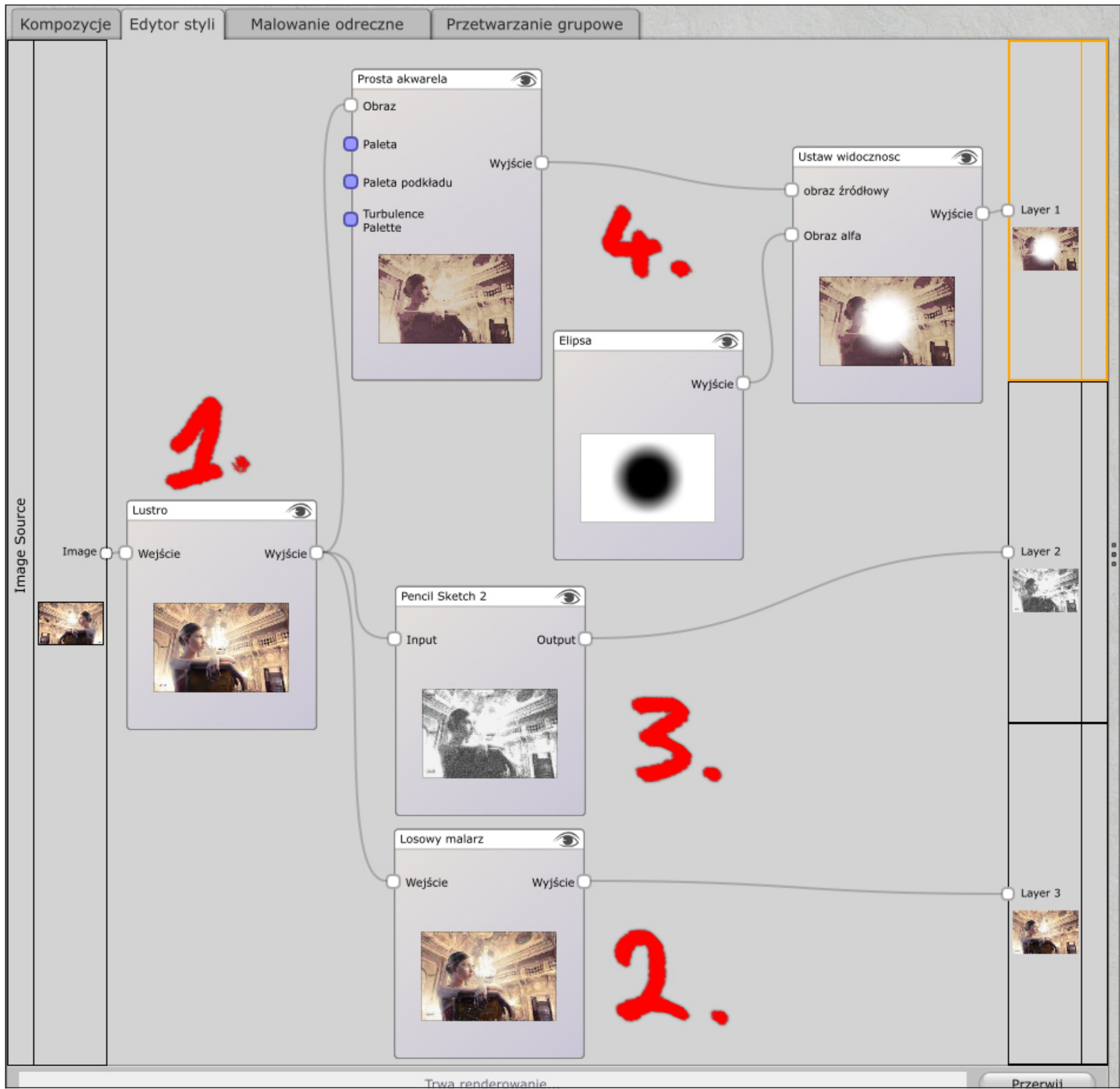
Interfejs w języku polskim



WYSZUKIWANIE ZDJĘĆ Z POSTWORKSHOP I FOTOLIĄ

PostworkShop 3 jest zintegrowany z Fotolią. Dzięki temu możemy przeszukiwać zasoby tego serwisu bez konieczności opuszczania programu. Jeśli znaleźliśmy nasz typ, to wystarczy pobrać prewkę na dysk twardy, automatycznie załadować do programu i eksperymentować. Jeśli efekty nas satysfakcjonują, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby zakupić odpowiednią licencję zdjęcia w większym rozmiarze i podmienić je zachowując bieżące efekty – to wszystko bez konieczności odwiedzania serwisu Fotolia.

W praktyce musimy się jednak liczyć z tym, że wykorzystanie tylko słów kluczowych, ogranicza nam zakres możliwości wyszukiwania odpowiednich materiałów. Jeśli chcemy wyszukać zdjęcia w oparciu o ściślejsze kryteria, to musimy skorzystać z serwisu. W takiej sytuacji i tak warto skopiować ID zdjęcia i wprowadzić je w wyszukiwarke PostworkShopa, dzięki temu program powiąże się ze zdjęciem i bezproblemowo podmienimy je w razie potrzeby na wersję licencjonowaną.



// PRACA Z PREWKĄ

Mając obraz o niewielkich wymiarach możemy bardzo szybko określić główną oś edycji – swoisty koncept. Na zrzucie po lewej możemy zaobserwować aktywny panel *Edytor stylów*, który pozwala tworzyć efekty z wykorzystaniem grafu węzłów.

Całkiem po lewej stronie znajduje się warstwa z materiałem źródłowym. Pierwszy węzeł (1) odwraca zdjęcie horyzontalnie – jest to fundamentalna zmiana, dlatego znajduje się na początku. Ten węzeł przekazuje pozostałym grafom informację o odwróconym obrazku. Podstawowy efekt to stylizacja na obraz malarski, do tego celu można wykorzystać węzeł „Lodowy malarz” (2). Pozwala on na bardzo zaawansowaną kontrolę efektu, włączając w to wybór końcówki pędzla, która posłuży programowi do mapowania pociągnięć na powierzchni obrazu. Tak więc pierwszy graf (1)+(2) tworzy pierwszy efekt, który znajduje się na samym dole stosu efektów.

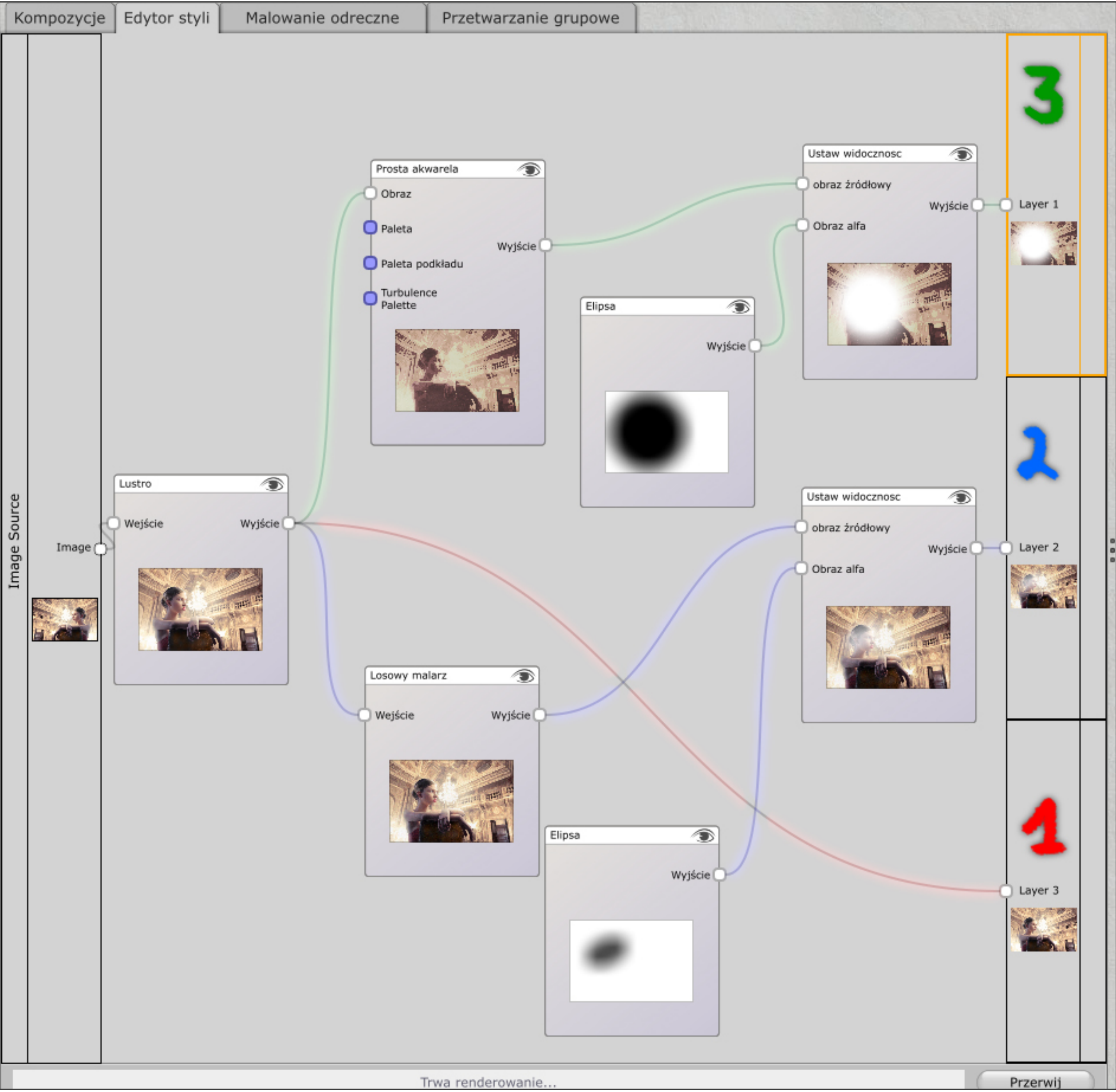
Kolejna zmiana to dodanie efektu szkicu. W tym celu został wykorzystany węzeł „Pencil Sketch 2” (3). Graf ze szkicem (1)+(3) tworzy kolejną warstwę efektów, którą można mieszać z efektem poniżej wykorzystując tryby mieszania warstwy, przezroczystość lub wypełnienie.

Ostatni graf to kolejny efekt malarski, czyli węzeł „Prosta akwarela” (4). Ten węzeł, w odróżnieniu od pozostałych dysponuje kilkoma wejściami, białe wejście to obrazek, pozostałe dotyczą węzłów typu paleta kolorów. Efekt akwareli jest na tyle mocny, że postanowiłem go zmodyfikować maskując jego centralny obszar – dodałem węzły „Elipsa” oraz „Ustaw widoczność”. Pierwszy węzeł odpowiedzialny jest za kształt maski – należy zmodyfikować jego ustawienia, czyli rozmyć przesunąć itd. Drugi węzeł odpowiedzialny jest za przyjęcie informacji o masce oraz o obrazie. „Ustaw widoczność” wykorzystuje własne ustawienia, aby odpowiednio zinterpretować elipsę i zakryć środkową część obrazka. Cały efekt, czyli graf (1)+(4), mieszałem z efektami poniżej.



// PODMIANA

Po ukończeniu wstępnych przygotowań i po akceptacji projektu przez zleceniodawcę, stoimy przed możliwością kupna zdjęcia i jego podmiany. W tym celu wystarczy zaznaczyć obiekt ze zdjęciem i w oknie Właściwości+Podgląd kliknąć na Buy. Logujemy się do systemu Fotolia, zaznaczymy licencję i pobieramy. Prewka zostanie zastąpiona przez pełnowymiarową fotografię, a wszystkie efekty zostaną zachowane.



// MODYFIKACJE

Podmiana zdjęcia równa się zwiększeniu jego wymiarów a to prowadzi do przesunięcia efektów względem obrazu. Wynika to z tego, że efekty w PostworkShop 3 są w dużej mierze zależne od rozdzielczości. Przykładowo jeśli wykorzystaliśmy konkretną średnicę pędzla, a następnie zwiększyliśmy wymiary obrazu, to automatycznie końcówka pędzla zmniejsza się w stosunku do fotki. Podobna sytuacja występuje w odniesieniu do wielu parametrów – przykładowo gęstość malowania. Koniec końców, po podmianie należy zweryfikować ustawienia, jednak co najważniejsze, nasza koncepcja i szkielet efektów zostają zachowane.

Oczywiście podmiana zdjęcia to nie koniec edycji. Często na tym etapie dostrzegamy nowe możliwości, co wynika m.in. z większego dostępu do detali. Tak więc ostatecznie kompozycja efektów trochę odbiega od tego, co było na początku.

To, co pozostało z poprzedniej kompozycji, to węzeł odpowiedzialny za odwrócone zdjęcie. Usunąłem graf generujący szkic – uznałem że niezbyt dobrze rozjaśnia i szumi całą kompozycję. Możemy za to zaobserwować, iż odwrócony obrazek jest przesyłany bezpośrednio do warstwy pierwszego efektu (1). Oznacza to, że na samym spodzie znajduje się tylko odwrócone zdjęcie bez żadnych dodatkowych efektów. Ten zabieg pozwolił mi zamaskować częściowo działanie efektu odpowiedzialnego za malunek (2), co spowodowało odsłonięcie „nieprzetworzonej” twarzy modelki ze zdjęcia poniżej – w tym obszarze efekt malunku jest złagodzony. Zastosowałem w tym przypadku maskę i węzeł odpowiedzialny za kontrolę przezroczystości, czyli dokładnie to samo rozwiązanie, które opisałem na poprzedniej stronie i znajduje swoje zastosowanie w grafie nr 3.

Po prawej stronie możemy zobaczyć jak wygląda rezultat poszczególnych grafów – począwszy od góry wyróżniamy graf 1,2,3.



GALERIA POSWORKSHOP 3 - WYBRANE EFEKTY





Dla niewprawnego oka PostworkShop 3 to zbiór lepszych i gorszych filtrów, których są tysiące do Photoshopa, jednakże im bardziej wgryzamy się w program, zauważamy funkcje, których w produktach Adobe próżno szukać. Do kogo więc jest skierowany produkt Bela Biro? Postaram się w tym artykule odpowiedzieć i omówić ważniejsze funkcje PostworkShop 3.

Pracę z programem w wersji stand-alone rozpoczynamy od załadowania zdjęcia bądź obrazu, nad którym chcemy pracować, jednakże program nie obsługuje plików RAW lub np. EXR; dla jednych to wada, inni nie znajdą w tym problemu, niemniej warto wspomnieć. Oprócz standardowych formatów (JPG, TIFF, PNG itd.) jest możliwość zaimportowania pliku PSD także rozbitego na warstwy jak w oryginalnym projekcie, choć trwa to dłuższą chwilę. Szczerze mówiąc, zdarzały się w tym momencie zwieszki programu i wymagał on restartu, lub nie ładował pliku PSD w ogóle. W takim wypadku najlepiej załadować plik spłaszczony.

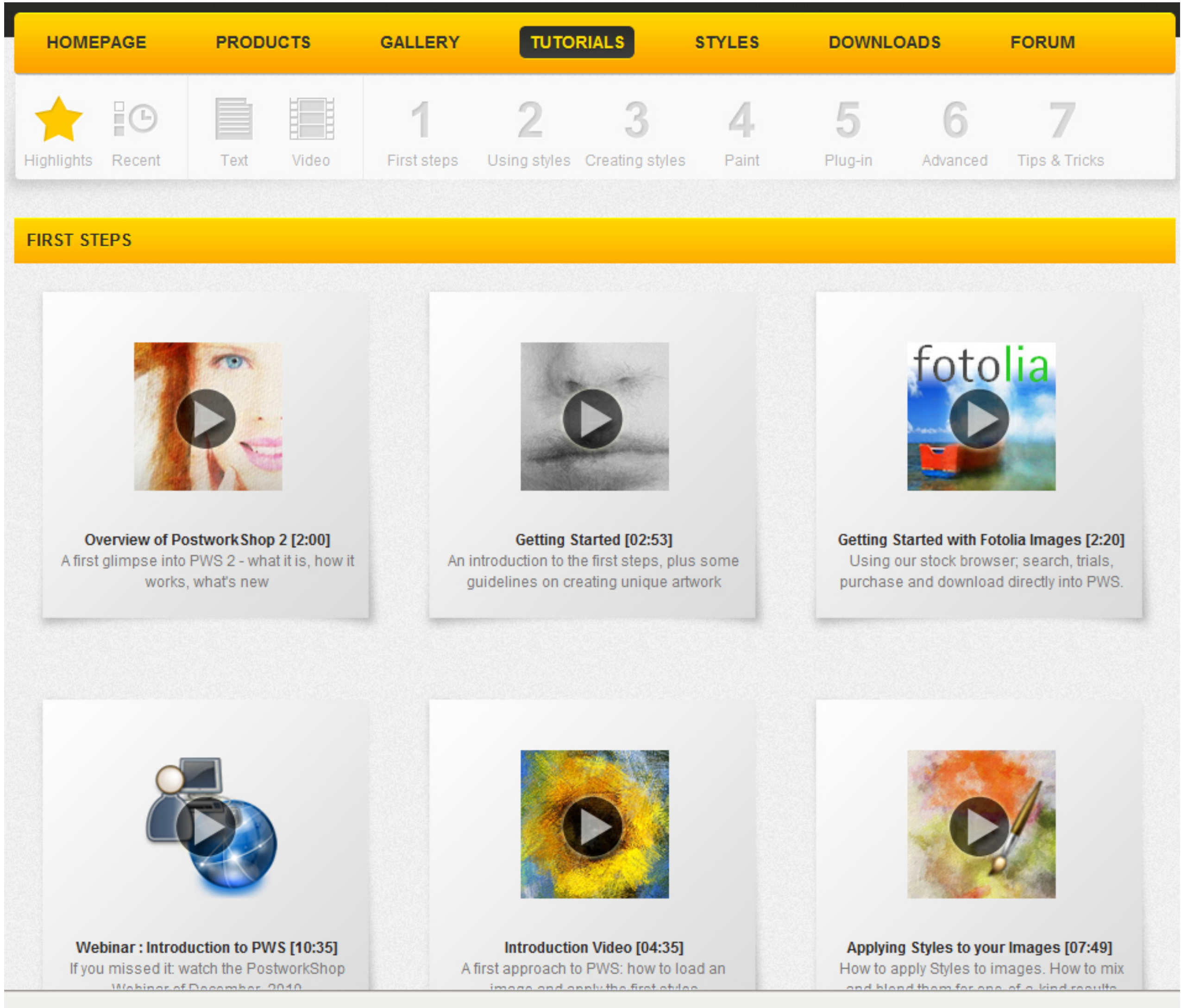
Okej, mamy załadowany obraz, co dalej można z nim zrobić? Plik dodaje się na osobnej warstwie, co ma bardzo ważne znaczenie, ale napiszę o tym później. Standardowo uruchamia się simple layout, w którym możemy wybrać odpowiadający nam filtr z góry ekranu, dodatkowo każdy filtr posiada miniaturkę z naszym zdjęciem, co jest fajnym dodatkiem, gdyż od razu możemy zobaczyć, jak dany filtr działa i czego dotyczy. Samych filtrów jest naprawdę sporo; podzielone na cztery główne kategorie plus dwie customowe. Dodanie filtra do obrazu następuje błyskawicznie i dodatkowo możemy podzielić

ekran na pół i zerknąć efekt przed i po. Co do samych filtrów, jest w nim parę perełek, np. Wood Engraving, który zamienia zdjęcie w rysowany ołówkiem obraz – bardzo fajny efekt. Program też doskonale radzi sobie z filtrami typu Sketch i obrazy wynikowe naprawdę potrafią zaskoczyć.

Każdy efekt ma przypisane osobne opcje, dzięki czemu możemy łatwo uzyskać efekt, jaki sobie zaplanowaliśmy. Efekt możemy dodać, wykorzystując maskę, standardowo przypisana jest owalna maska, jednakże jest możliwość tworzenia własnych masek, co wymaga paru kliknięć myszą, aby do tych opcji dotrzeć. Świetnie by było, gdyby w kolejnej wersji zaimplementować narzędzie typu Pen Tool bezpośrednio w oknie wyboru narzędzi.

To tyle jeśli chodzi o pierwszą styczność z programem, po przełączeniu na widok Advanced cały fun dopiero się zaczyna. Jedną z najważniejszych zalet programu jest to, że każdy filtr dodaje się na osobnej warstwie (bądź na tej samej warstwie), więc nie ma problemu, żeby dany efekt wyłączyć bądź nałożyć ich parę na siebie, możliwości jest bardzo dużo, dochodzi do tego mieszanie warstw, używanie masek na poszczególnych efektach, możliwości

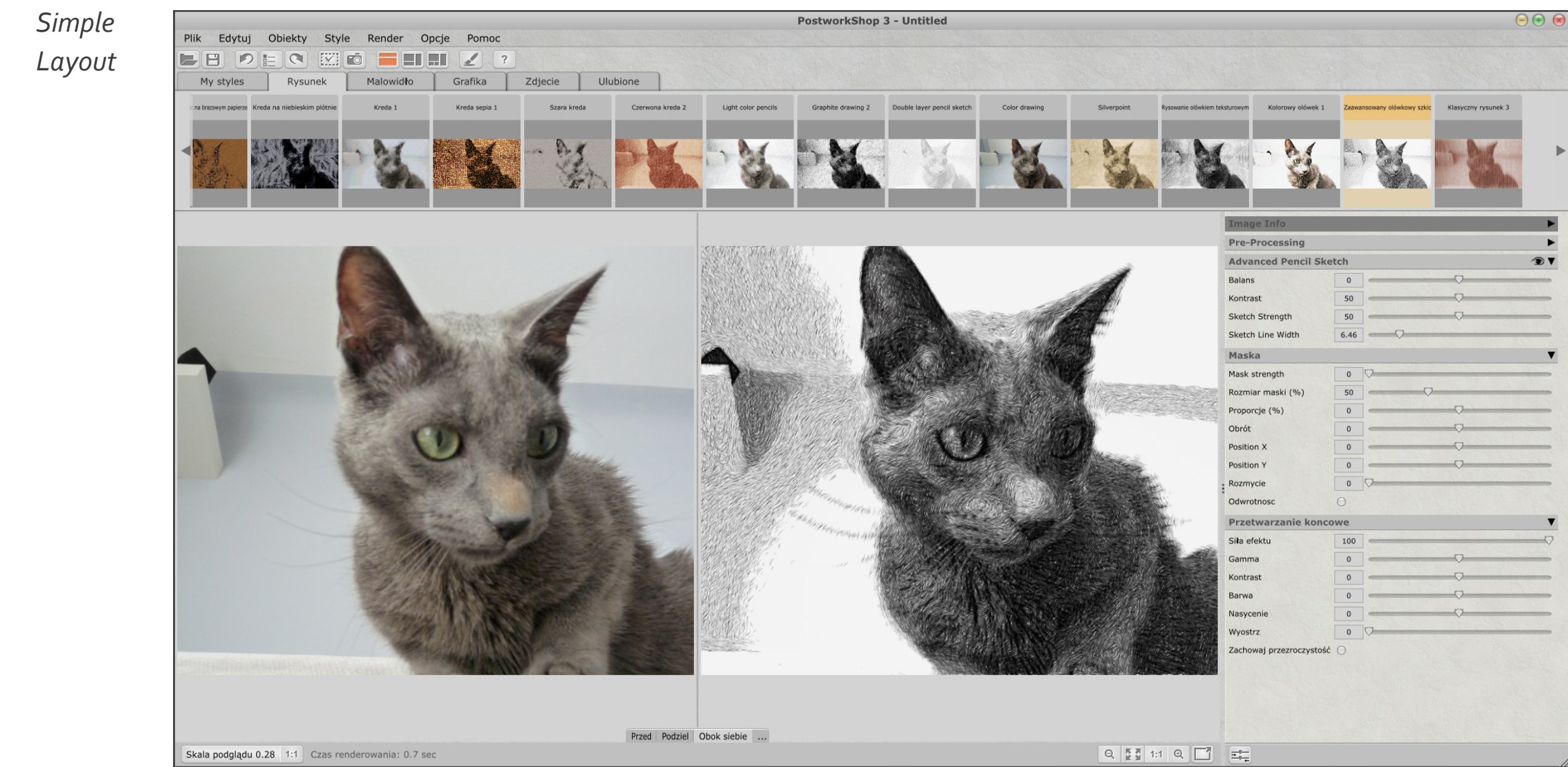
Strona domowa



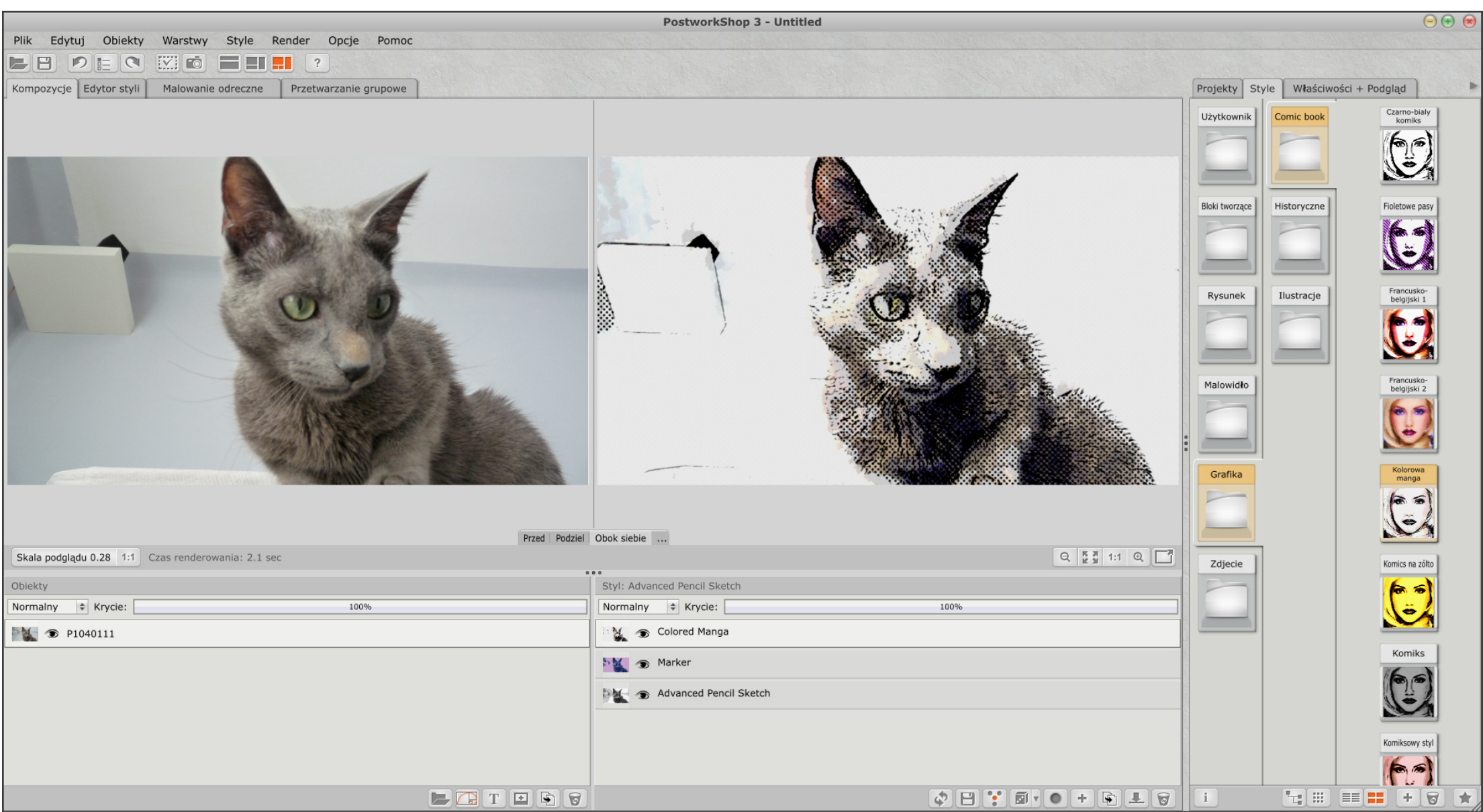
Z rabatem
Kreatywnego Bazaru
taniej!

KUP TERAZ
399 PLN*
zamiast 532 PLN
→ **Kliknij tutaj**

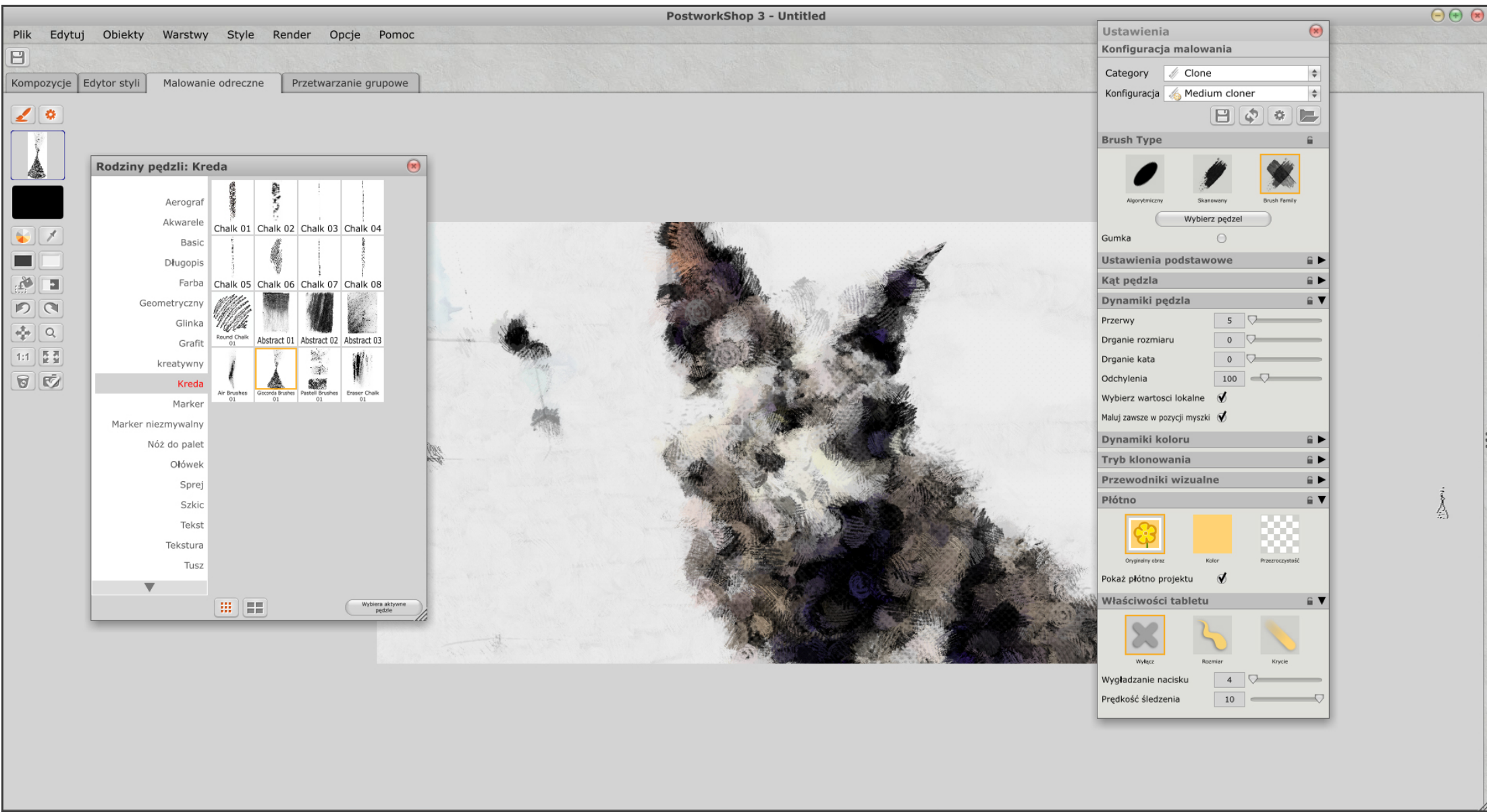
| Krzysztof Micielski |



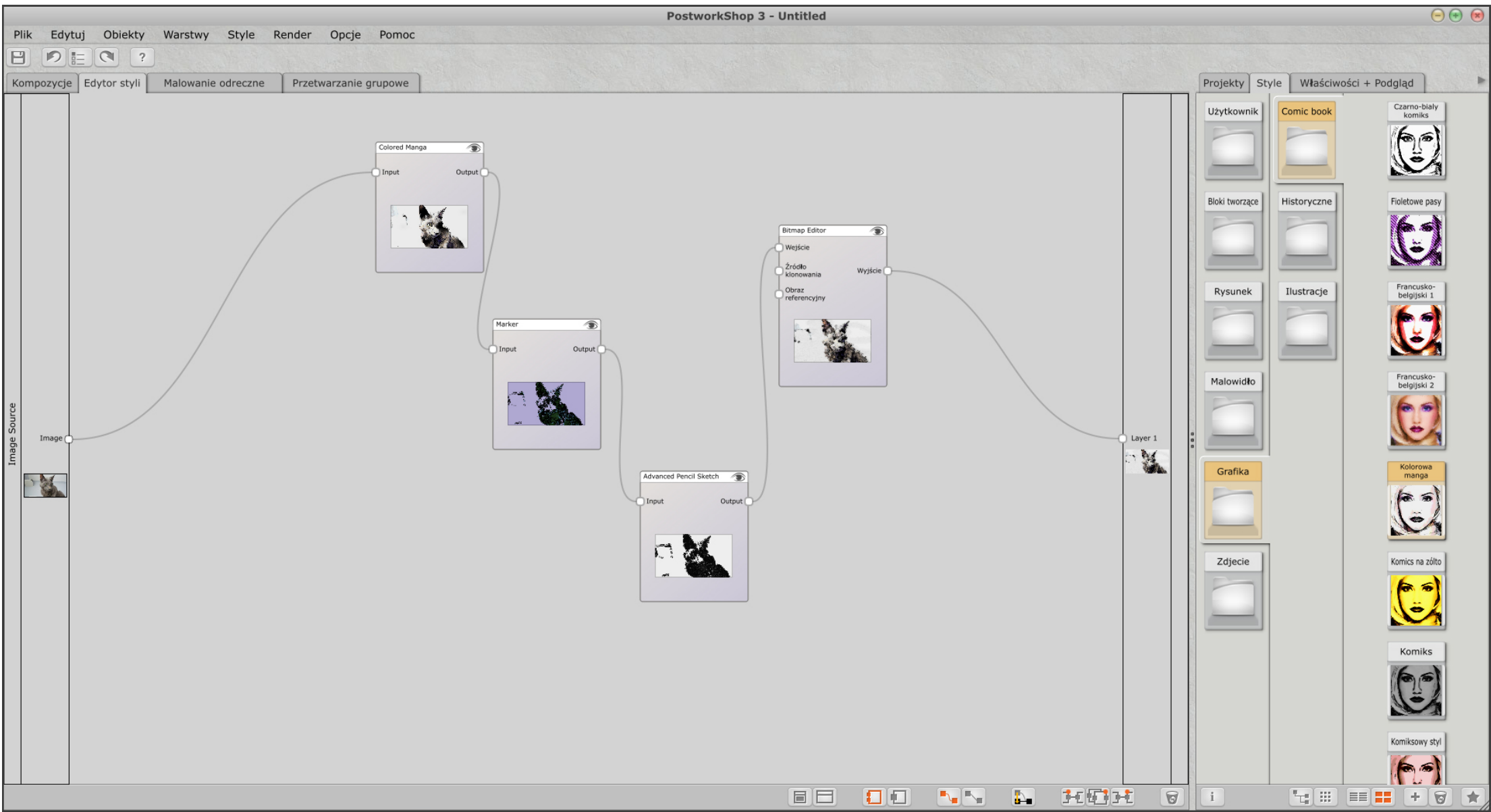
| PostworkShop 3 |



Freehand



Style Editor



są ogromne. Ludzie, którzy uwielbiają mieszać różne efekty, nakładać je na siebie, będą w siódmym niebie.

Wspomniałem o możliwości malowania filtrem, co prowadzi nas do następnej funkcji, mianowicie w zakładce freehand painting dostajemy do naszej dyspozycji szeroki wybór brushy z szeroką gamą customizacji, a więc podstawowe właściwości pędzla – wielkość, opacity itd., po bardziej zaawansowane funkcje dynamiki pędzla, które są już znane z Photoshopa. Sporo czasu można spędzić przy testowaniu różnych konfiguracji pędzli i testowaniu ich na zdjęciach.

Dla zaawansowanych użytkowników jest opcja Style Editor, która na zasadzie grafu pokazuje powiązania efektów między sobą. Początkowo łatwo się w tym zgubić, zwłaszcza jeśli macie sporo dodanych efektów na obrazie, jednakże po dłuższym użytkowaniu rozwiązanie to sprawdza się znakomicie i przyspiesza pracę z programem. Warto zatem przyswoić Style Editor jak najwcześniej, bowiem zaoszczędzi to Wam mnóstwo czasu, jak również ułatwi orientowanie się w gąszczu dodanych efektów.

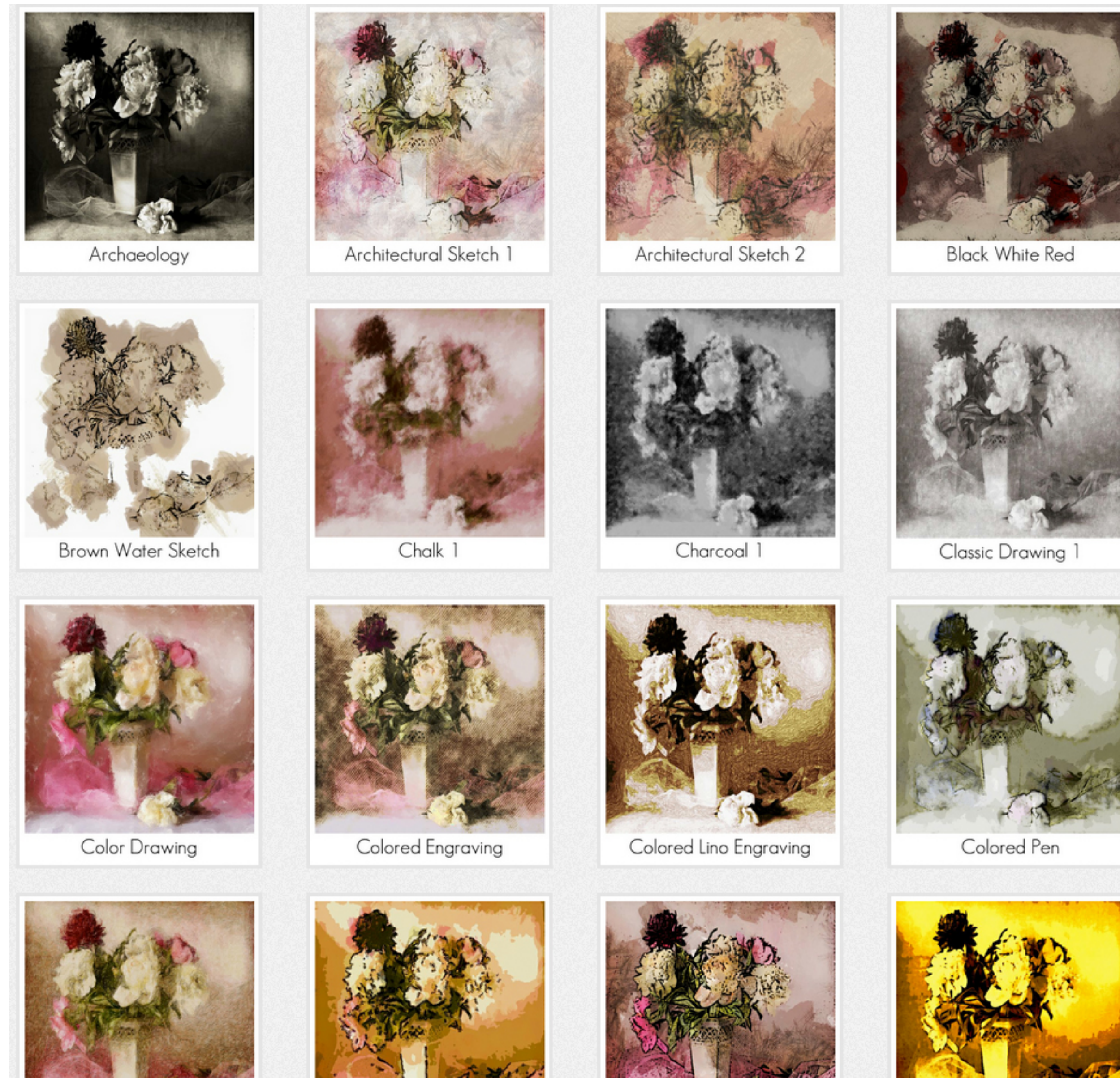
Fajnym dodatkiem do programu jest Batch processing, który automatyzuje nam dodawanie tych samych efektów do większej puli zdjęć.

Na koniec przetestowałem obsługę programu na mojej żonie, która obsługuje Photoshopa w miarę płynnie, ale z PostworkShopem miała spore problemy, żeby się odnaleźć; po przełączeniu na wersję advanced zagubiła się totalnie. Twórcy jednakże udostępniają sporą bazę tutoriali za darmo na swojej stronie i przed użytkowaniem zalecałbym obejrzeć chociaż podstawy pracy z programem, aby zrozumieć jego funkcje i sposób działania – kursy są oczywiście w języku angielskim, jednakże mam

informację, że trwają prace nad polskimi kursami, co na pewno przysporzy programowi większą ilość użytkowników chcących zapoznać się z programem.

Program oprócz wersji Stand-Alone działa jako plugin do Photoshopa, jednak po wybraniu pluginu z Photoshopa i tak odpala nam się osobna aplikacja w trybie plugin mode. Lepszym pomysłem jest jednak traktowanie PostworkShop jako osobnej aplikacji.

Do kogo więc jest kierowany program? Cóż, dla początkujących użytkowników to tylko szeroki zbiór filtrów z funkcją szybkiego podglądu i łatwym interfejsem w wersji simple. Bardziej zaawansowani graficy znajdą w nim dość potężne narzędzie do graficznej edycji zdjęć z rozbudowanym interfejsem i narzędziami. Koszt programu to 120\$ – fajnie, że twórcy na swojej stronie udostępnili naprawdę wyczerpujące wiadomości o tym, co kupujecie, i do czego to służy, wraz z darmowymi kursami oraz możliwością podejrzenia, jakie filtry dostajecie w pakiecie. Narzędzie na pewno przyda się w codziennej pracy grafika przy obróbce zdjęć, pozwoli uzyskać jednym przyciskiem myszy efekt, nad którym normalnie trzeba by było pracować dłużej. I tutaj moje własne osobiste przemyślenie po zapoznaniu się z programem. Tego typu software oferujący spore możliwości przy minimum wysiłku zabija całą kreatywność grafika. Zaawansowany user w Photoshopie spędzi parę godzin nad uzyskaniem jakiegoś efektu, a z drugiej strony człowiek, który ledwo co zna Photoshopa, uzyska ten sam efekt w 3 sekundy przy pomocy PostworkShop i będzie się mienił wielkim twórcą. Nie jestem fanem takich programów, jednakże nie sposób nie stwierdzić, że program posiada drugie dno, które docenią graficy potrafiący wydobyć więcej z Postworkshop niż parę filtrów i efektów.



PostworkShop 3

Świat fotografii zdigitalizował się nam już niemal zupełnie – nie ma się też co dziwić, że na rynku jest coraz więcej programów do cyfrowej obróbki zdjęć. Jedne są lepsze, inne gorsze. Jedne bardziej odkrywcze, drugie wtórne. W przypadku PostworkShop mamy do czynienia z tym lepszym i bardziej odkrywczym. Już na samym początku zdradziłem moją opinię o tym programie, więc właściwie nie musicie dalej czytać :-)

PostworkShop działa zarówno w środowisku Windows, jak i MacOS. Co ciekawe – działa jako plugin do Adobe Photoshop, ale też jako osobny, zupełnie samodzielny program. Ten fakt zapewne ucieszy osoby nie posiadające Photoshopa, które niechcą robić aż tak dużych inwestycji.

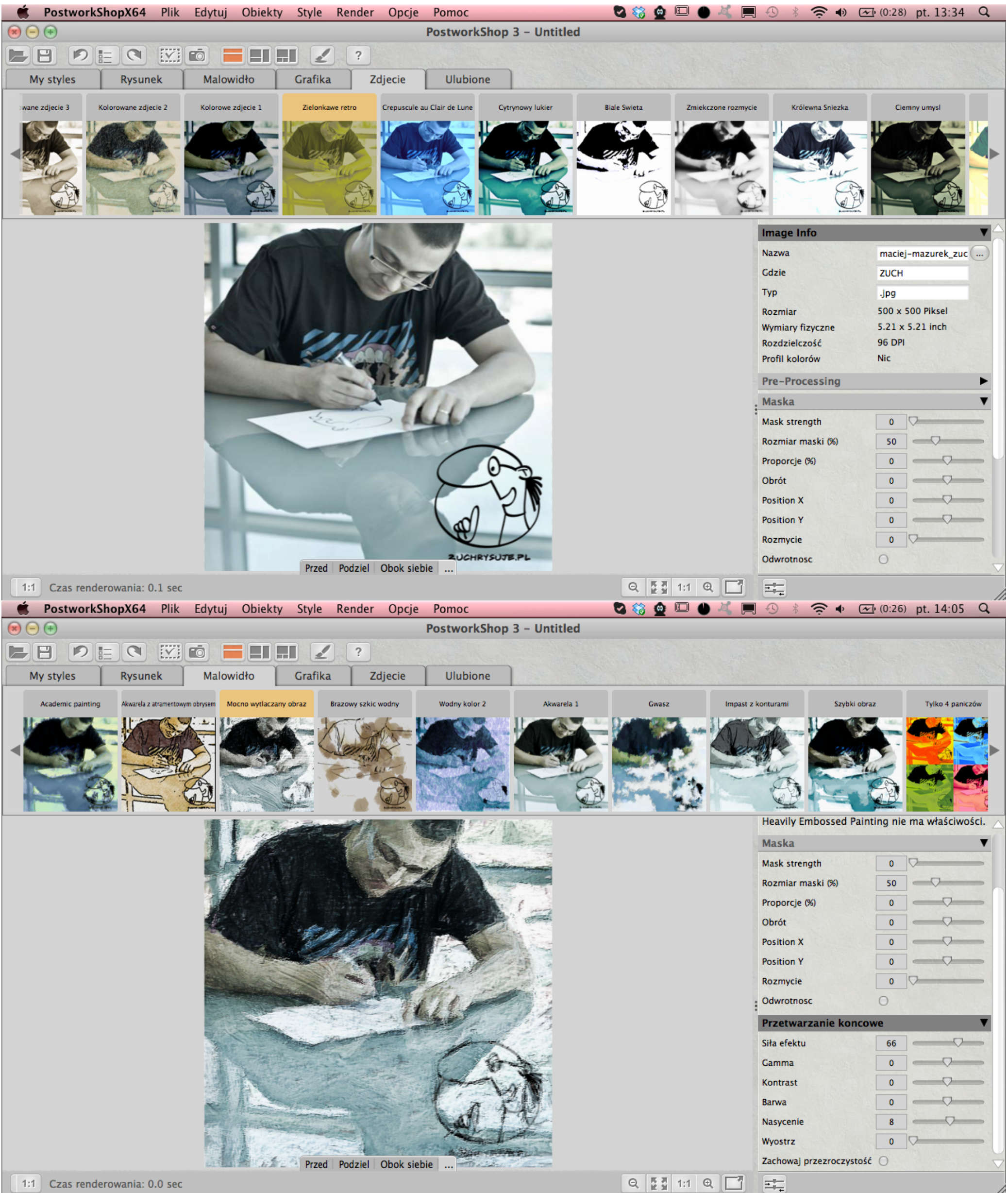
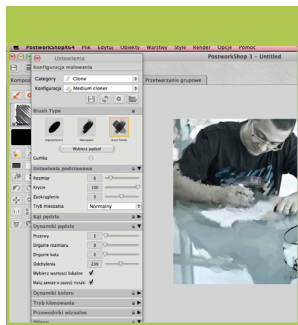
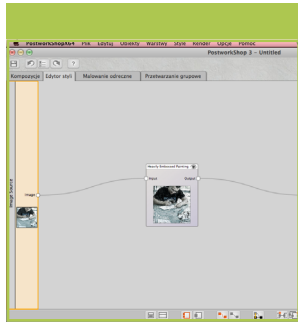
Interfejs zaprojektowany jest tak, że najbardziej widoczne są najprostsze funkcje takie, jak gotowe style i podstawowa edycja. Jednak po przejściu z trybu klasycznego do trybu profesjonalnego uzyskujemy wiele innych możliwości, jak łączenie obiektów czy pracę na warstwach.

Jeśli chodzi o same style, to mamy ich w sumie ponad trzysta podzielonych tematycznie na rysunek, malowidło, grafikę oraz zdjęcie. Możliwość ingerencji w style, łączenie ich lub tworzenie swoich własnych daje nam właściwie nieskończone możliwości. Jednak naprawdę istotą jest to, że już same gotowe style dostarczają wiele ciekawych rozwiązań. Często spotykam się z programikami, których efekt obróbki zdjęć jest jarmarczny i prymitywny, ale PostworkShop to zupełnie inna liga, tu style cechują się wysokim stopniem imitacji narzędzi, tekstur itp. Wszystko możemy sobie odpowiednio spersonalizować i bez problemu wykorzystywać np. do całych grup fotografii.

Osobną funkcjonalnością PostworkShop jest malowanie odręczne. To tutaj dostajemy całkowitą kontrolę nad szczegółami naszego zdjęcia. Ponad dwadzieścia narzędzi zawierających po kilka, kilkanaście końcówek pędzla. Możliwość edycji cech podstawowych takich jak rozmiar czy krycie, ale też opcje bardziej zaawansowane jak dynamika pędzla czy koloru. Dzięki temu stopień naszej ingerencji w zdjęcie jest zdecydowanie większy i może być bardziej przemyślany. Krótko mówiąc – to my i nasza wyobraźnia dyktujemy programowi, co chcemy osiągnąć, a nie tylko korzystamy z zasobów programu. Dzięki funkcji malowania odręcznego możemy dokonywać korekcji tylko interesujących nas fragmentów i to w stopniu, jaki nas interesuje.

Na koniec chciałbym zwrócić uwagę na dobrze przygotowaną stronę www programu PostworkShop (<http://www.postworkshop.net/>). Tutaj w przystępny sposób możemy dowiedzieć się szczegółów dotyczących programu i jego funkcji. Zarówno tych podstawowych, jak i bardziej zaawansowanych. A dzięki tutorialom można szybko nauczyć się obsługi programu oraz w pełni wykorzystywać jego możliwości. Uważam, że to bardzo ciekawy program, który na pewno zadowoli swoich użytkowników.

Zuch approved.



Z rabatem
Kreatywnego Bazaru
taniej!



KUP TERAZ

399 PLN*

zamiast 532 PLN

→ Kliknij tutaj



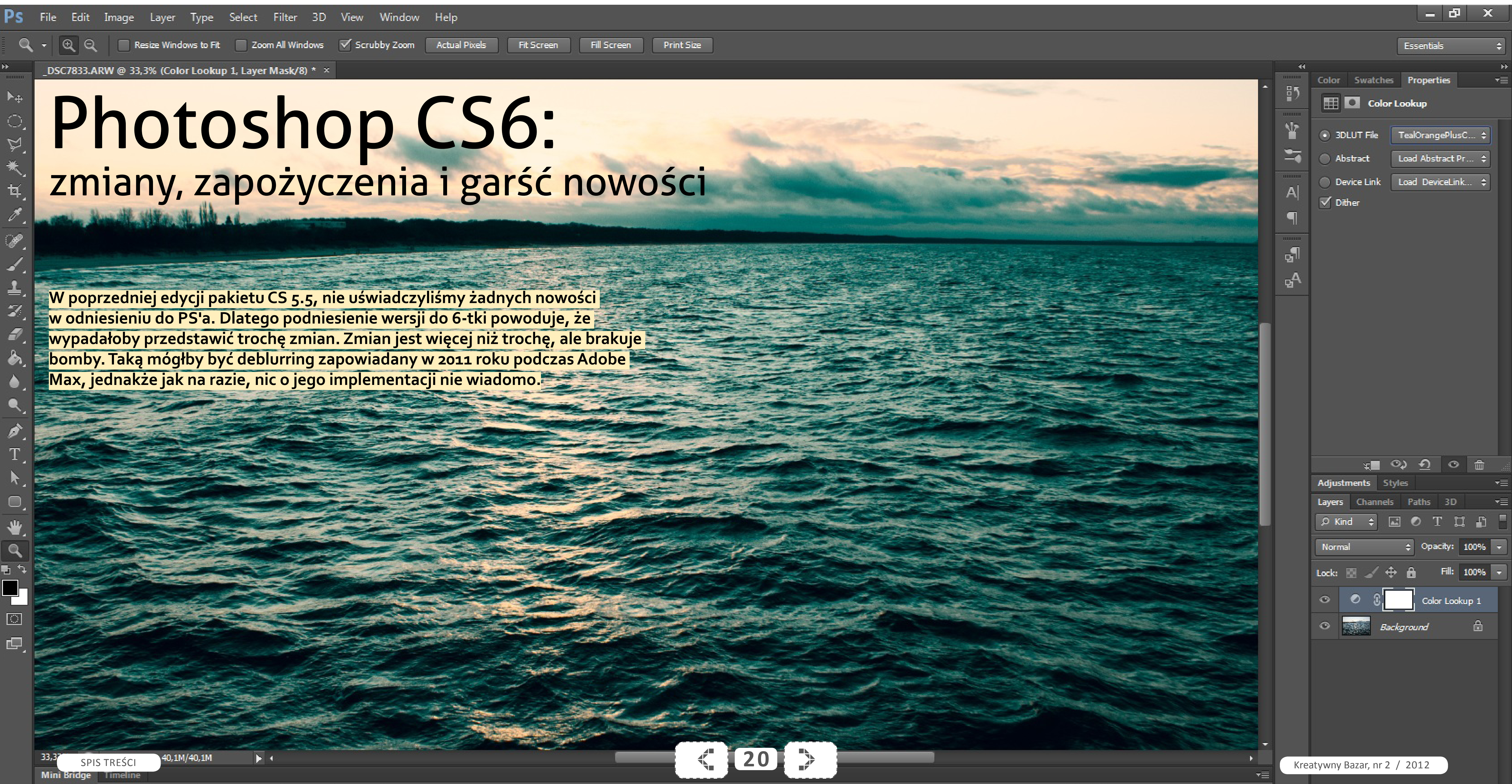
jedyne ograniczenie - szerokość ekranu

POSTWORKSHOP 3

Działa jako samodzielny program lub plugin do Adobe Photoshop. Oferuje gotowe, ciekawe filtry i powtarzalne efekty, umożliwia przetwarzanie grupowe. Pozwala na nowatorską edycję stylów z wykorzystaniem grafu węzłów. Malowanie cyfrowe za pomocą jednego z najbardziej zaawansowanych narzędzi do klonowania.

Prace jak malowanie.

Dowiedz się więcej i kup na <http://www.postworkshop.net>



Photoshop CS6: zmiany, zapożyczenia i garść nowości

W poprzedniej edycji pakietu CS 5.5, nie uświadczylismy żadnych nowości w odniesieniu do PS'a. Dlatego podniesienie wersji do 6-ki powoduje, że wypadałoby przedstawić trochę zmian. Zmian jest więcej niż trochę, ale brakuje bomby. Taką mógłby być deblurring zapowiadany w 2011 roku podczas Adobe Max, jednakże jak na razie, nic o jego implementacji nie wiadomo.

Spoglądając na program, a szczególnie na interfejs, myśl która od dawna kiełkowała mi w głowie, nagle nabrała wyrazistości: Photoshop rozrasta się głównie na drodze migracji pomysłów z innych programów Adobe. Dlatego postanowiłem spojrzeć na „nowości” w Photoshopie trochę pod innym kątem; dzieląc je na zmiany i zapożyczenia. Na końcu pozostawiłem rzeczy, które bez wątpienia można nazwać nowościami.

// ZMIANY

W tej grupie znalazły się rzeczy, które uległy zmianom dzięki: odświeżeniu, reorganizacji oraz modyfikacji. Oczywiście, każdą zmianę można nazwać nowością. Jest jednak różnica między całkiem nowymi filtrami rozmycia (Field, Iris, Tilt), a odświeżonymi filtrami: efekty świetlne lub skraplanie.

[Warstwy]

Szybka edycja nazw warstw

Jeśli chcemy teraz wprowadzić nazwy do kilku warstw, to po zmianie nazwy pierwszej warstwy korzystamy ze skrótu Tab – spowoduje to edycję nazwy warstwy poniżej.

Ikona informująca o zmianach Blending Options

Jeśli zdecydujemy się na wprowadzenie zmian w ustawieniach mieszania warstw, to Photoshop poinformuje nas o tych modyfikacjach za pośrednictwem stosownej ikonki obok nazwy warstwy. Jest to ciekawe rozwiązanie, gdyż czasami w gęstwie warstw trudno znaleźć tą, w której przykładowo zmodyfikowaliśmy suwaki mieszania warstw. Ikona nie sygnalizuje zmiany wypełnienia i nieprzezroczystości warstwy.

Ctrl+J kopiuje wiele warstw

Za pomocą skrótu Ctrl+J możemy teraz skopiować więcej niż jedną warstwę. Wcześniej musimy oczywiście wykonać zaznaczenie odpowiedniej grupy warstw.

Zmiana atrybutów wielu warstw

Dotychczas mogliśmy po zaznaczeniu kilku warstw, zmienić jednocześnie ich przezroczystość i wypełnienie. Obecnie możemy dodatkowo zmienić tryb mieszania kilku warstw naraz oraz zablokować je przed edycją.

0% nieprzezroczystości i wypełnienia

Aby wprowadzić wartość 0% dla wypełnienia i nieprzezroczystości za pomocą skrótów klawiaturowych, musimy skorzystać ze skrótu 00 (zero,zero). W przypadku wypełnienia dodajemy modyfikator Shift.

Style warstwy dla całej grupy

Style warstw mogą być teraz przypisywane do całej grupy warstw. Dzięki temu nie musimy kopiować stylów pomiędzy warstwami, które rezydują w tej samej grupie.

Kolejność stylów warstw

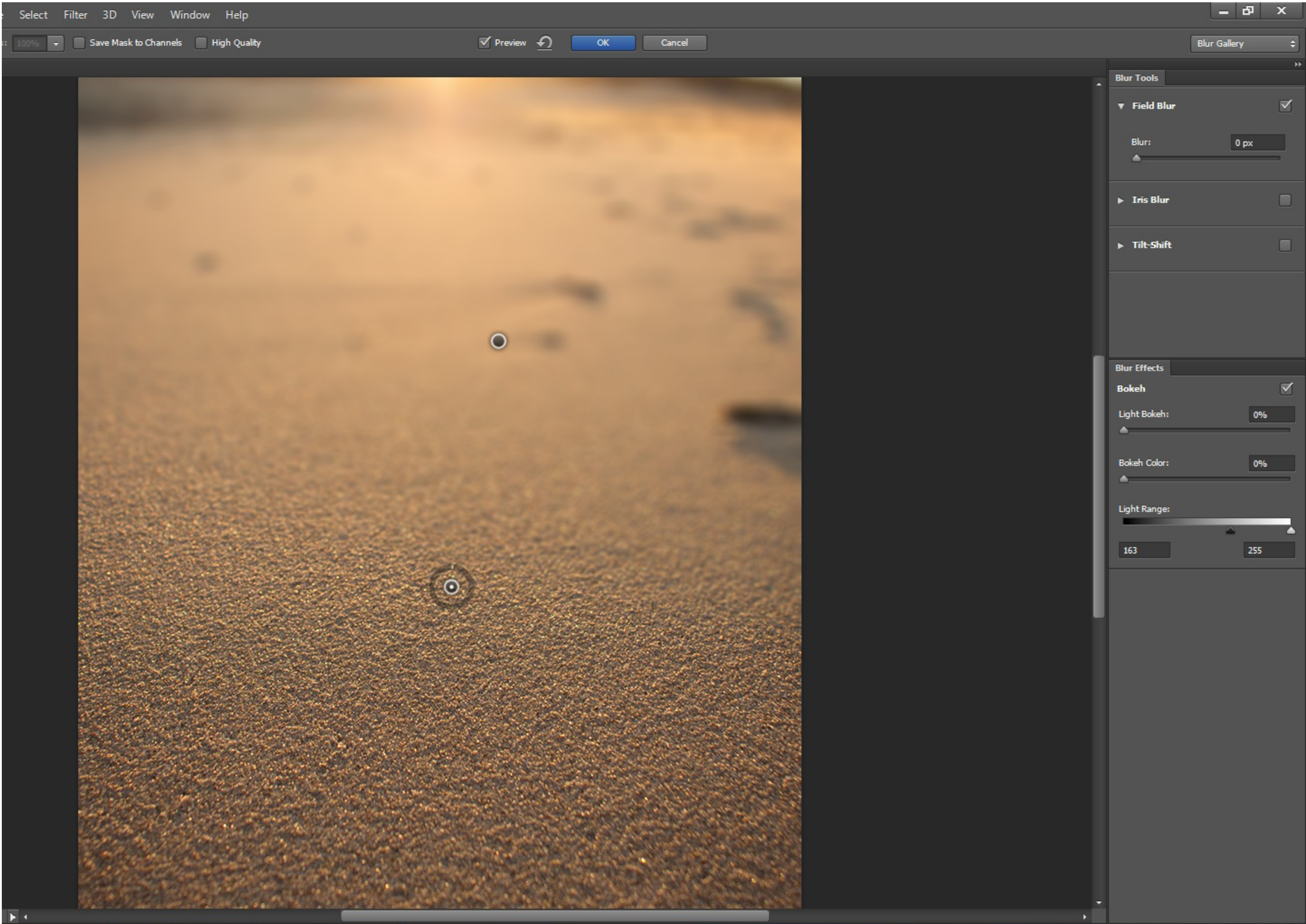
Zmianie uległa kolejność stylów warstw na liście ich wyświetlania, odpowiada ona teraz kolejności renderowania stylów przez Photoshopa.

Rasteryzacja stylów warstw

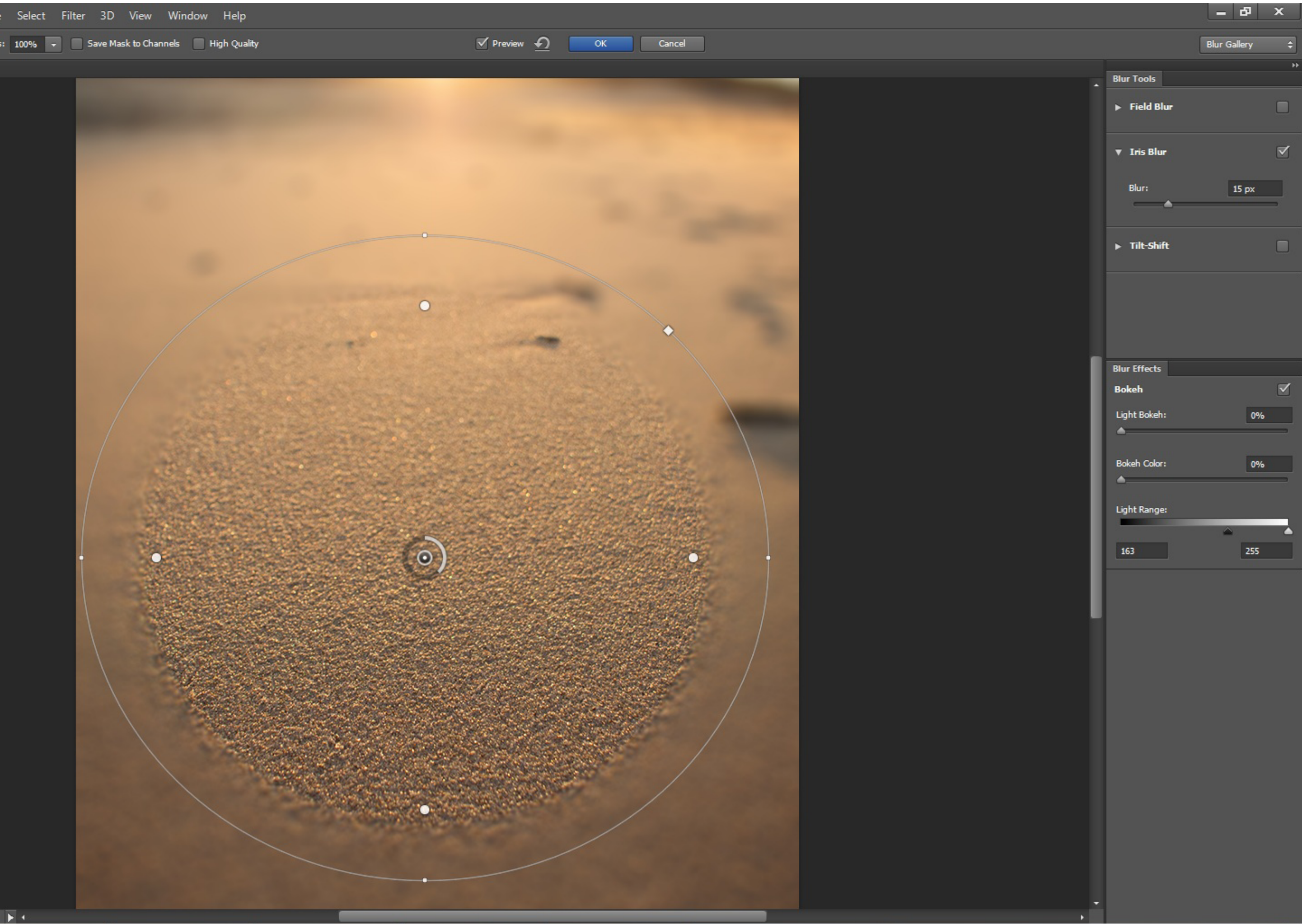
Możemy teraz rasteryzować style bez konieczności odwoływania się do innych zabiegów lub sztuczek. Wystarczy wskazać warstwę ze stylami i skorzystać z operacji rasteryzuj.

Rozwijanie efektów

Jeśli skorzystamy ze skrótu Alt i klikniemy na ikonie grotu ukrywającego efekty (style warstw, inteligentne filtry), to rozwiniemy efekty wszystkich warstw na stosie. Warto przypomnieć, że klikając wraz ze skrótem Ctrl na ikonie grotu, który jest odpowiedzialny za grupę, rozwijamy wszystkie grupy na stosie warstw – co było obecne już w poprzedniej edycji programu.



Jeden z trzech nowych filtrów rozmycia - Field. Warto zwrócić uwagę na jego interaktywny charakter. Możemy dodawać pinетки, które decydują o obecności lub braku rozmycia. Wartość rozmycia możemy zmieniać za pomocą suwaka, jak i okręgu wokół pinетки.



Kolejny filtr z grupy rozmycia - Iris. Z jego pomocą możemy bardzo szybko uzyskać konkretny kształt rozmycia: od okręgu do czworoboku. Zauważymy tutaj większą ilość elementów kontrolnych filtra. Wpływamy na narożniki, proporcje, wtopienie i oczywiście natężenie rozmycia.

Dwuklik na masce

Dotychczas klikając dwukrotnie na masce warstwy uzyskiwaliśmy dostęp do ustawień maski (wybór koloru maski i jego przezroczystości). Jeśli chcieliśmy skorzystać z innych ustawień, to należało przejść do panelu maski. Teraz klikając dwukrotnie na masce przechodzimy do panelu Properties.

Nowa opcja w ustawieniach „Auto”

Dotyczy ona warstw dopasowania, które korzystają z funkcji Auto. Klikając wraz z Alt na przycisku Auto uzyskujemy dostęp do Auto Color Correction Options. Tam znajdziemy nową pozycję Enhance Brightness and Contrast, która działa na kompozycji kanałów obrazka.

[Narzędzia]

Interaktywna kontrola narzędzi

Klikając prawym przyciskiem myszy wraz ze skrótem Alt mogliśmy dotychczas zmieniać średnicę końcówki wybranego narzędzia. W Photoshop CS6, wykonując gest w dół, możemy także zmienić twardość końcówki. Jeśli odznaczymy opcję: Vary Round Brush... w ustawieniach głównych, to gest w dół pozwoli nam zmienić wartość nieprzezroczystości narzędzia.

Nowe końcówki

Dodano nowe końcówki z grupy Erodible.

Zmiany w Color Dynamics

W zestawie ustawień dynamiki koloru dodano opcję (Apply Per Tip), która pozwala stosować dynamikę w odniesieniu do plamek pojedynczego pociągnięcia lub w odniesieniu do pociągnięć – każde pociągnięcie jest różne od poprzedniego, ale plamki mają te same kolory.

Kroplomierz

Narzędzie zyskało kilka dodatkowych metod próbkowania: bieżąca i warstwa poniżej, wszystkie warstwy

bez dopasowań, bieżąca i poniżej warstwa bez dopasowań.

Magiczna różdżka

Zyskała obszary próbkowania, które są zsynchronizowane z obszarami próbkowania Kroplomierza.

Constrain Path Dragging

Opcja właściwa dla narzędzia Direct Selection Tool. Dzięki niej możliwe jest przesuwanie segmentu ścieżki w taki sposób, iż uchwytów punktów ścieżek nie zmieniają swojego kąta nachylenia.

Content-Aware Move Tool

Algorytm, który kryje się pod nazwą Content-Aware został teraz przekształcony w osobne narzędzie (dalej istnieje możliwość wypełnienia CA), które rezyduje w grupie narzędzi retuszerskich. Oprócz tego możemy skorzystać z CA pracując z narzędziem Łatka.

Camera Raw 7

Jak utrzymuje Adobe, część operacji nowej odsłony modułu Camera Raw zostało znacznie poprawiona.

Narzędzia do edycji 3d

Spoglądając na skrzynkę z narzędziami stwierdzimy brak narzędzi do edycji 3d. Zostały one powiązane z narzędziem Move (V). Więcej informacji w części poświęconej 3d.

[Filtry]

Zmiany w Liquify

Po pierwsze: moduł działa o wiele szybciej, pracując z dużymi obrazami, dzięki wsparciu GPU. Po drugie: zauważymy, że większość opcji jest schowana i mamy do nich dostęp klikając na Advanced Mode. Po trzecie: zyskujemy znakomitą opcję, która pozwala załadować ostatnią siatkę deformującą. Dzięki temu po powrocie do Liquify możemy wywołać ostatnią deformację bez konieczności zapisywania jej siatki.

Zmiany w Lighting Effects

Filtr został przebudowany. Po pierwsze: pracujemy bezpośrednio na obrazie w czasie rzeczywistym. Po drugie: wszystkie opcje i ustawienia są teraz umieszczone w panelu Properties. Po trzecie: odświeżony interaktywny manipulator, dzięki któremu kontrolujemy położenie, skalę, kąt światła oraz dodatkowe parametry. Po czwarte: możliwość dodawania wielu światel i ich edycji.

Zmiany na liście filtrów

Zniknęły grupy filtrów: Artistic, Brush, Sketch i Texture. Możemy znaleźć je teraz w galerii filtrów. Ewentualnie możemy skorzystać z opcji ustawień Plug-ins..., Show all Filter..., co spowoduje przywrócenie wymienionych pozycji do menu filtrów.

[3d]

Narzędzia

W zależności od tego, który składnik sceny edytujemy, Photoshop oddaje nam do dyspozycji odpowiednie narzędzie do edycji tego składnika. Nie musimy odwoływać się do osobnych grup narzędzi, które były wyróżnione własnymi ikonami. Co więcej, grupa narzędzi do edycji 3d zniknęła ze skrzynki narzędziowej. Cztery główne narzędzia znajdziemy teraz po wskazaniu warstwy 3d i wybraniu Move (V). Korzystając ze skrótu Shift + V przełączamy się pomiędzy narzędziami 3d Mode.

Właściwości 3d

Parametry warstwy 3d oraz odpowiadające jej opcje, znajdują się teraz w panelu Properties. W panelu 3d wybieramy, który składnik warstwy 3d ma być w centrum zainteresowania.

Zmiany w prezentacji sceny

Możemy zaobserwować kilka zmian. Dodatkowy widok, który może prezentować różne ujęcia. Gradientowy horyzont. Światła które znajdują się poza kadrem są sygnalizowane na jego krawędziach. Cień

na siatce podłoża jest domyślnie wyświetlany. Obiekty są opisane dodatkową obwiednią.

Manipulacja

Również w tym aspekcie możemy zaobserwować kilka zmian. Najbardziej rzuca się w oczy większa płynność nawigacji. Manipulator możemy dynamicznie skalować – skrót Shift i klik w centrum manipulatora plus gest. Dodatkowy manipulator w lewym dolnym narożniku, który pozwala nawigować kamerą niezależnie od tego, nad czym właśnie pracujemy. Obiekty możemy przesuwając dotykając ich ścianek obwiedni. Możemy nawigować kamerą lub obiektem bez konieczności wykonywania dodatkowych czynności takich, jak przełączanie się pomiędzy narzędziami, wystarczy kliknąć poza obiektem. Zmianie uległy również manipulatory powiązane ze światłem.

Brak Repoussé

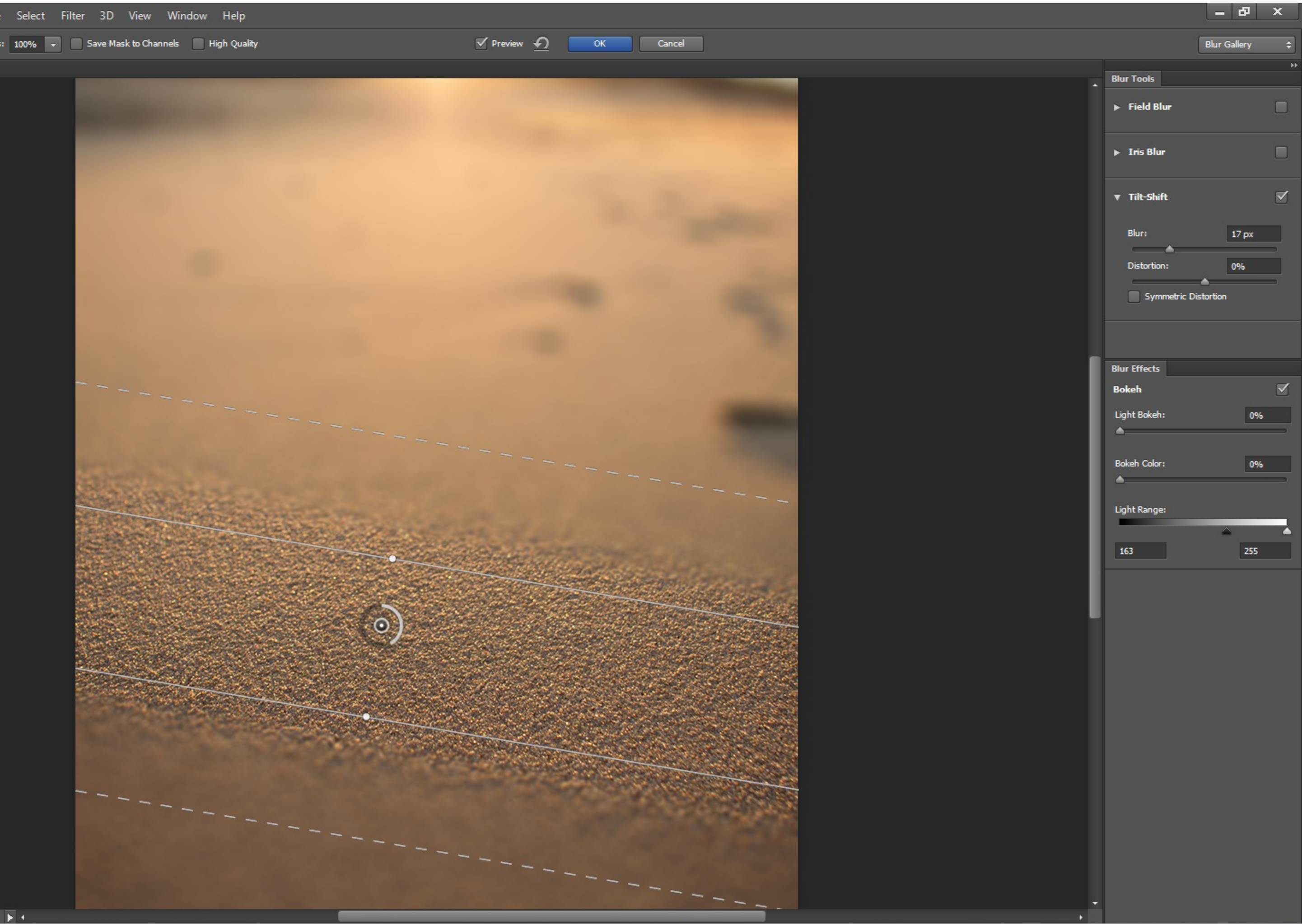
Wytłaczanie obiektów 3d wykonujemy teraz za pośrednictwem konkretnych poleceń. Zaś edycja obiektu po wytłoczeniu jest realizowana dzięki opcjom, które znajdują się w panelu Properties, musimy tylko zaznaczyć właściwy składnik sceny 3d. W przypadku tekstu korzystamy z właściwej opcji w menu Type.

Dopasowywanie siatek

Istnieje możliwość dopasowywania położenia siatek, które rezydują na tej samej warstwie 3d. Operacje te są zbieżne z tym, co wykonujemy w odniesieniu do regularnych warstw 2d.

// ZAPOŻYCZENIA

W tej grupie znajdują się rzeczy, które ewidentnie zostały zapożyczone z innych aplikacji Adobe, co samemu Photoshopowi w ogólnym rozrachunku wyszło na dobre.



Ostatni filtr z grupy rozmycia - Tilt. W tym przypadku nie został wykorzystany we właściwym kontekście. Najlepiej sprawuje się przy tworzeniu miniatur. Podobnie jak w pozostałych filtrach tej grupy mamy do dyspozycji dodatkowe opcje.

Interfejs

Szata graficzna programu uległa zmianie, oprócz pociemnienia możemy również zauważyć zmiany w obrębie ikon narzędzi i innych detali. Całość przypomina interfejs Photoshop Elements. Jeśli chcemy zmodyfikować jasność interfejsu, to możemy skorzystać ze skrótu Shift+F2 lub Shift +F1.

Filtr Oil Paint

Filtr był już obecny w zbiorze dodatkowych plug-inów Pixel Bender. Dzięki niemu możemy tworzyć artystyczne efekty malarskie.

Dodatkowe informacje o obiektach i przekształceniach

Photoshop podobnie jak InDesign i Illustrator wyświetla teraz dodatkowe informacje obok kursora, w zależności od tego, nad czym pracujemy. Tworząc zaznaczenie – widzimy wymiary zaznaczenia; obracając obiekt – obserwujemy zmianę kąta itd.

Kadrowanie

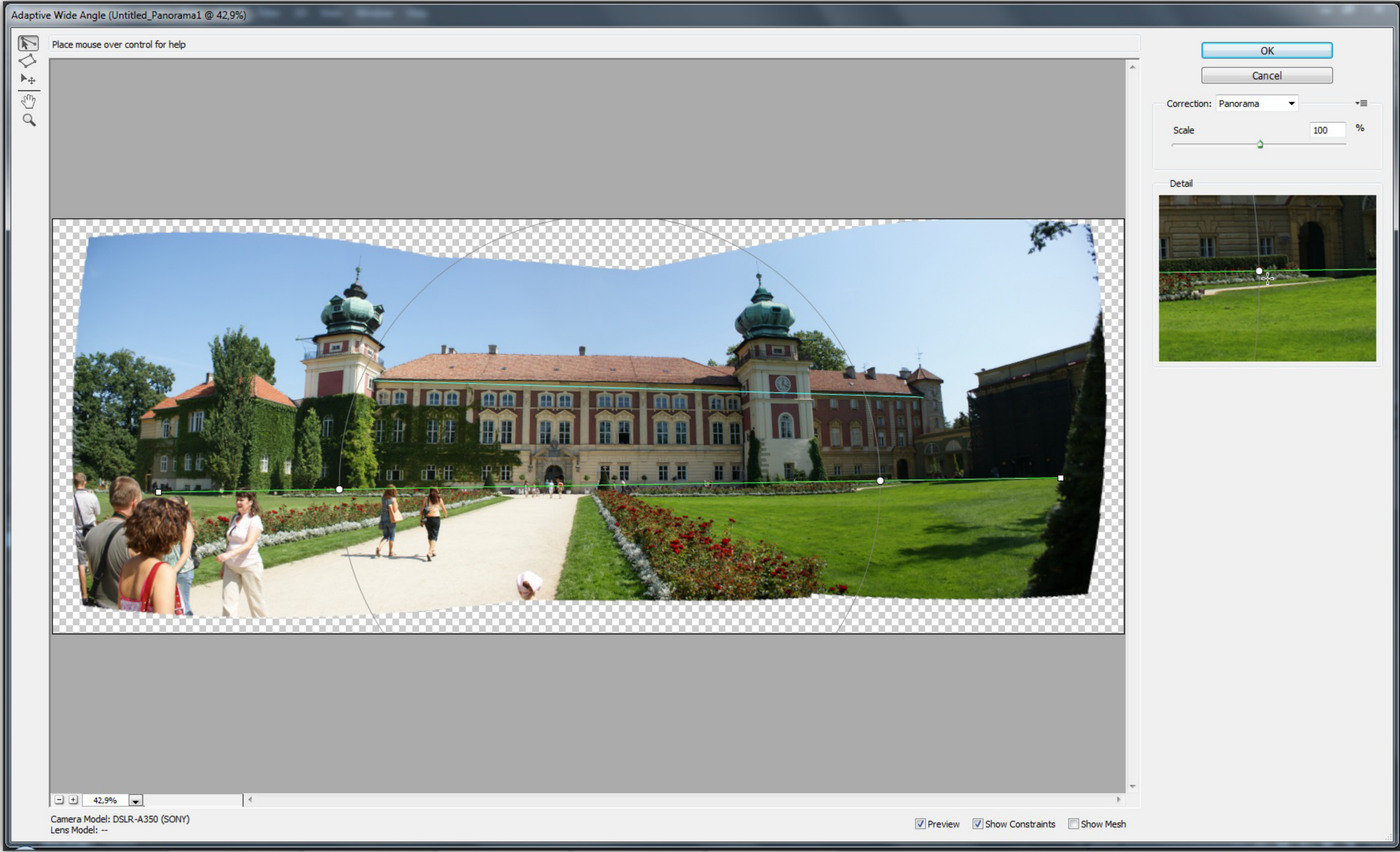
Mechanizm kadrowania jest dokładnie taki sam, jak znamy z Adobe Photoshop Lightroom 4. Photoshop pamięta obszar, który znalazł się poza kadrem i zawsze możemy go przywrócić. Zależy to jednak od wybranej opcji. Narzędzie prostowania współpracuje ściśle z kadrowaniem. Pamiętajmy jednak, że możliwość ukrycia obszaru poza kadrowaniem, była obecna dużo wcześniej.

Mini Bridge w Filmstripie

Pojawił się swoisty Filmstrip, który znamy z Photoshop Elements, a w nim zadokowany jest teraz panel Mini Bridge obok panelu Timeline.

Wypełnienie Lorem Ipsum

W nowym menu Type zgromadzono polecenia, które są rozproszone w Photoshopie i związane z pracą z tekstem. Wśród nich wypełnienie przykładowym



Adaptive Wide Angle w działaniu. Materiał został skomponowany z 3 zdjęć. Dwie linie kontrolują głównie centralną część fotografii. Po dodaniu kolejnych można zatwierdzić operację i odpowiednio wykadrować zdjęcie. Każda linia może być oczywiście modyfikowana bez ustalonej kolejności.

blokiem tekstu, tzw. „Lorem Ipsum”. Polecenie właściwie dla InDesign.

Precyzyjne tworzenie kształtów

Jeśli chcemy wprowadzić kształt o określonych wymiarach, to wystarczy jedno kliknięcie i uzupełniamy odpowiednie okno dialogowe. Przeciągając kursorem pomijamy ten etap pracy. W ten sam sposób pracujemy w Illustratorze i InDesign.

Obrys i wypełnienie

Śladem Illustratora i InDesign, możemy teraz posługiwać się kształtami wektorowymi nakładając na

nie wypełnienie i obrys. Zmienił się również sposób prezentacji warstw kształtu na stosie. Dysponujemy pojedynczą ikoną z informacją o obecności maski wektorowej. Dwuklik na ikonie powoduje wyświetlenie konkretnego typu wypełnienia (przezroczyste, pełne, gradientowe lub wzorek). Obrys jest bardziej złożony niż w przypadku stylu warstw – kontrola przerw między punktami obrysu.

Styl znaku i paragrafu

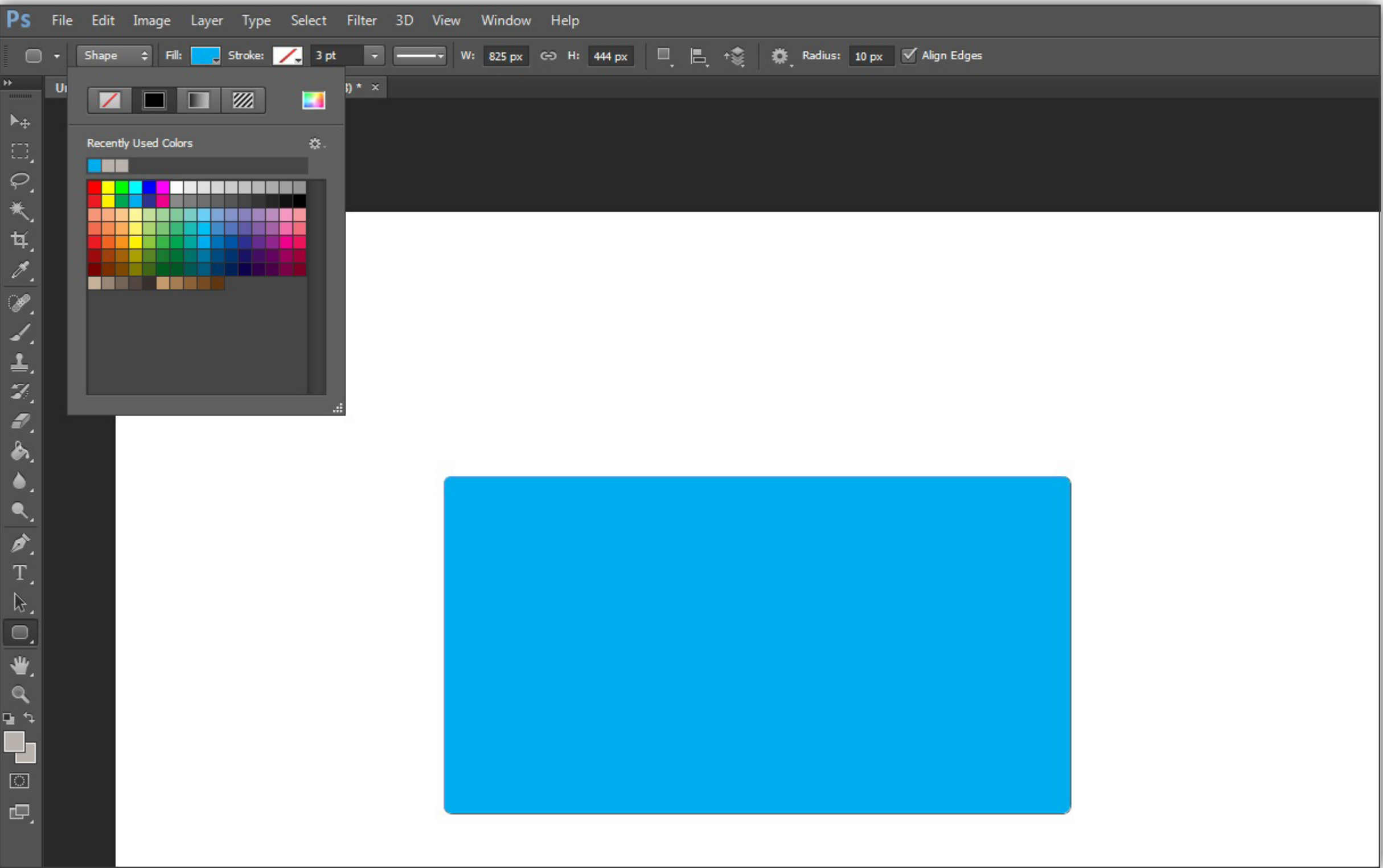
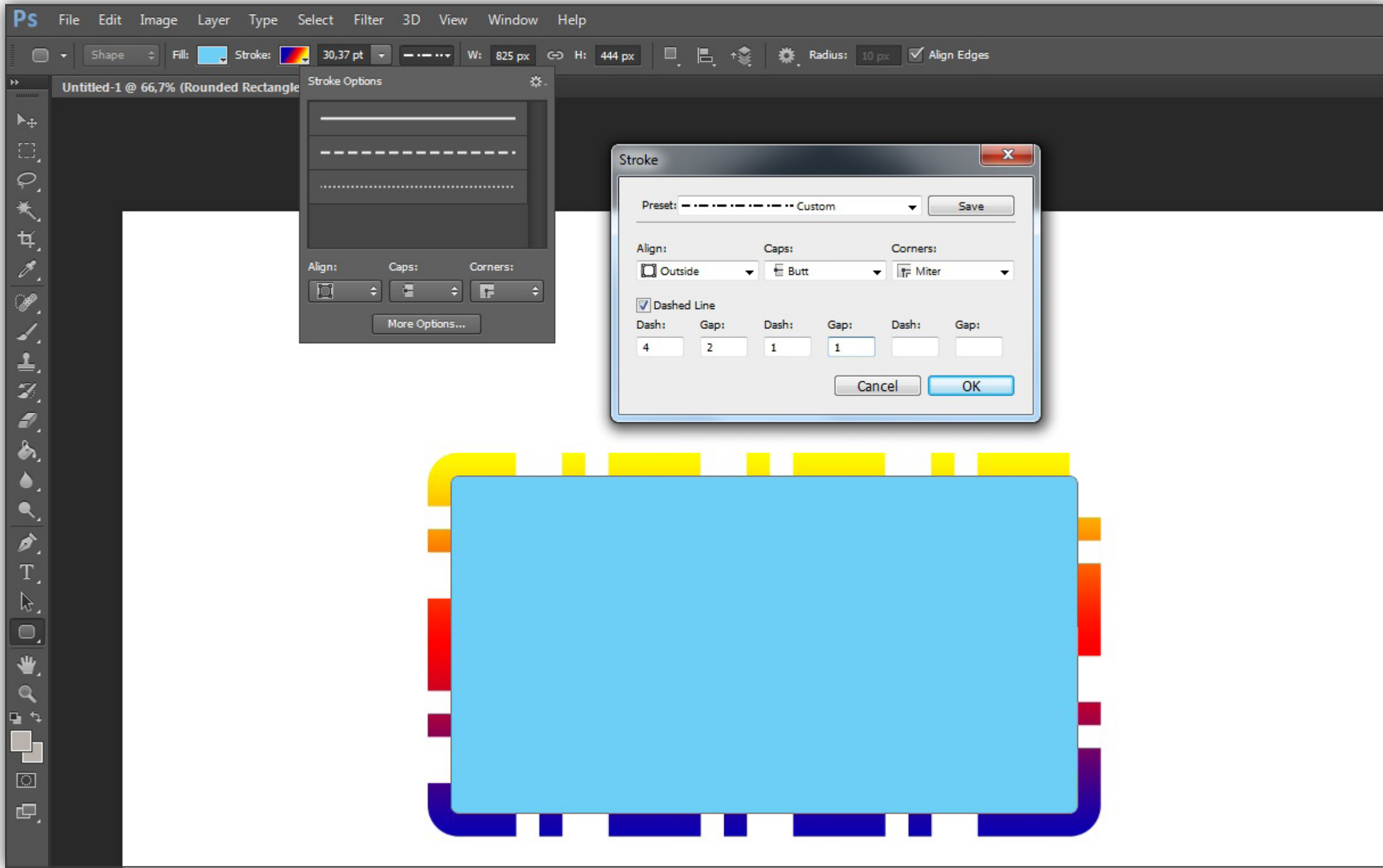
Pojawiły się dwa panele: styl znaku i paragrafu. Jest to znana z InDesign metoda pracy z tekstem, która pozwala kontrolować znaki i paragrafy w oparciu

o zbiór reguł, które definiujemy w danym stylu. Oczywiście zakres dostępnych opcji nie jest tak pokazny, jak we wskazanym pierwowzorze, ale jest na tyle wystarczający, że w większości małych projektów obejdziemy się bez InDesigna i co ważniejsze, możemy kontrolować reguły przeniesień słów.

Kształty wektorowe mogą być zaopatrzone w dodatkowe atrybuty - wypełnienie i obrys. Dzięki temu nie musimy odwoływać się do stylów warstw. Na szczególną uwagę zasługują ustawienia obrysu, które pozwalają uzyskać zaawansowane rezultaty. Na dole po lewej znajduje się przykład z wykorzystanym obrysem. Jak widać możemy modyfikować punkty i przerwy obrysu, a następnie zapisać wybór. Po prawej na dole widzimy zastosowanie wypełnienia. Tutaj mamy standardowo: wypełnienie, przezroczystość, gradient i wzorek.

Edycja wideo

Materiał wideo możemy teraz montować z wykorzystaniem przejść montażowych. Zmianie uległa także graficzna reprezentacja ścieżek wideo i audio. Dysponujemy także osobnym narzędziem odpowiedzialnym za cięcia montażowe.





www.OprogramowanieKomputerowe.pl

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

Sprzedaż



Dystrybucja

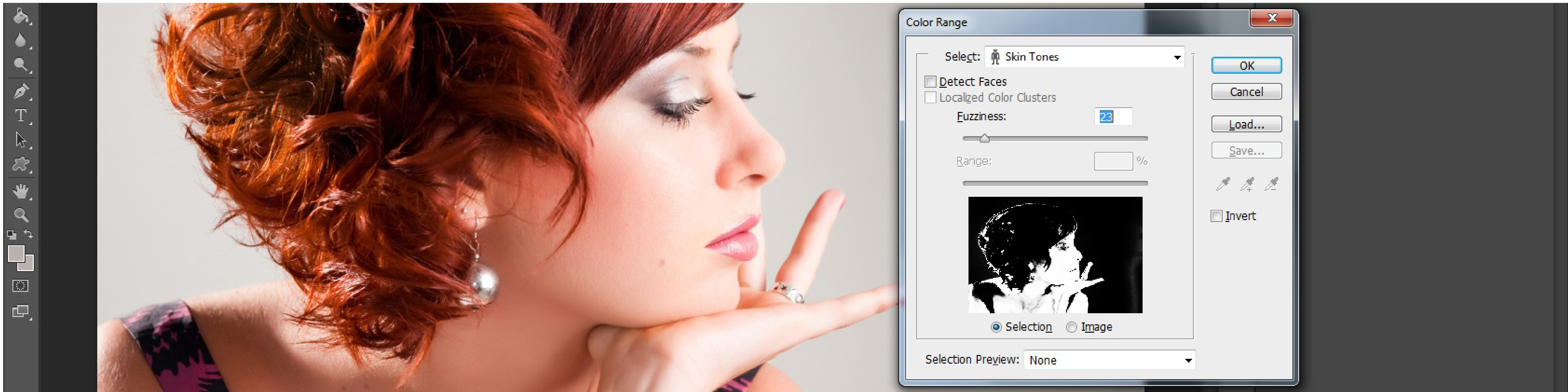


Import na zamówienie

TTS Company Sp. z o.o.

ul.Kryniczna 2 03-934 Warszawa

www.tts.com.pl



// NOWOŚCI

W tej grupie znalazły się rzeczy, które nie są rozwinięciem konkretnych pomysłów przedstawionych w poprzednich edycjach Photoshopa. Są to rzeczy nowe. Być może nie spektakularne ale całkiem przydatne.

Odzyskiwanie dokumentu

Jeśli program odmówi posłuszeństwa i zostanie zamknięty, to po ponownym otwarciu jest w stanie przywrócić ostatnio edytowany dokument. W takiej sytuacji Photoshop otworzy także alternatywną wersję wraz z ostatnimi zapisanymi w pamięci zmianami. Poza tym mamy kontrolę nad częstotliwością zapisywania danych, które są wykorzystywane do odzyskiwania dokumentów: w ustawieniach File Handling/Automatically Save Recovery Information Every...

Postęp w zapisie dokumentu

Podczas zapisywania dokumentu jesteśmy informowani o postępie zapisu; jednocześnie możemy edytować inny otwarty dokument.

Panel Properties

Jest to wielozadaniowy panel, którego zawartość zmienia się w zależności od tego, co robimy, Potrafi on wyświetlać opcje i suwaki właściwe dla warstw dopasowania, warstw 3d, ustawień masek etc. W pewnym sensie zastąpił on kilka innych paneli, przykł. Adjustment oraz Masks. Odgrywa również szczególną rolę w pracy z 3d.

Warstwa dopasowania Color Lookup

Pozwala symulować kolory, a właściwie wygląd obrazu, który jest osiągany podczas postprodukcji filmowej i wideo. Ilustracja otwierająca artykuł została „potraktowana” Color Lookup.

Zaznaczenie skóry

W Color Range znajdziemy nową opcję, która ułatwia nam zaznaczenie skóry (Skin Tones) i detekcję twarzy (Detect Faces). Wystarczy rozwinąć menu Selected i wybrać odpowiednią pozycję.

Brush Pose

Jest to nowy zestaw ustawień, który znajdziemy w panelu z pędzlami. Dzięki niemu możemy symulować zachowanie piórka tabletu wykorzystując mysz. Parametry odnoszą się do obracania końcówki wózków osi piórka, nachylenia i nacisku.

Filtrowanie warstw

Warstwy możemy teraz filtrować. Mamy dostęp do 5 przycisków, które wyświetlają określony typ warstwy (Kind): warstwy rastrowe, dopasowania, tekstowe, kształty i inteligentne obiekty. Oprócz tego dysponujemy osobnymi kryteriami, które możemy dobierać

i dzięki temu używać bardziej wyspecjalizowanego filtrowania. Dodatkowe kryteria to: nazwy warstw, efekty, tryb mieszania warstw, atrybuty warstw (przykł. maski, warstwy odcinania itd.) i kolor etykiety warstwy.

Filtry rozmycia

W menu Filter/Blur pojawiła się nowa grupa filtrów: Field, Iris, Tilt. Wszystkie są interaktywne. Oznacza to, że otwieramy obraz wraz z dodatkowymi panelami (Blur Tools i Blur Effects) i nakładamy odpowiednie pinetki, które modyfikują obraz lokalnie (w tle swoją rolę odgrywają maski generowane przez filtry). Zasięg rozmycia jest kontrolowany interaktywnie, podobnie jak kąt nachylenia pola w przypadku Iris i Tilt. Możemy także skorzystać z dodatkowych efektów, m.in. Bokeh. Po wprowadzeniu wszystkich zmian zatwierdzamy i wracamy do dalszej pracy. Skrót klawiaturowy M wywołuje podgląd masek generowanych przez filtry.

Nowa opcja zaznaczania tonacji skóry i detekcji twarzy.



Odświeżone i przebudowane 3d. Warto zwrócić uwagę na pokaźną listę parametrów 3d, które mogą być animowane.

Adaptive Wide Angle

Nowy filtr z grupy korygujących zniekształcenia. Jest to ciekawe narzędzie, gdyż oddaje nam sporą kontrolę podczas pracy. Ręcznie rysujemy odpowiednie linie, które stanowią oś korekcji. Jeśli zdjęcie zostało wykonane sprzętem, który Photoshop rozpoznaje, to korekta jest automatyczna. W innym wypadku musimy polegać na własnej intuicji i zręczności. Oprócz korekty za pomocą linii możemy także wykorzystać prostokąt, wystarczy obrysować pole, które powinno zostać skorygowane.

Menu Type

Nareszcie pojawiło się osobne menu (Type), które jest poświęcone pracy z tekstem. Znajdziemy w nim szereg poleceń i opcji, które są obecne w Photoshopie w różnych miejscach. Poza tym obecne jest tutaj polecenie generujące przykładowy tekst „Lorem Ipsum”, konwertujące znaki do 3d, ścieżki kształtu; wszystko w jednym miejscu.

PODSUMOWANIE

Lista, którą przedstawiłem w tym artykule, jest pokaźna. Jednakże tylko niewielka jej część związana jest z rzeczami, które można nazwać 100% nowościami. Trudno oczekiwać, aby na pojedynczych opcjach (przykł. Constrain Path Dragging) fundować nową odsłonę programu.

Photoshop CS6 wydaje się po prostu mocno przebudowaną wersją CS5. Brak w nim bomby!

Zdecydowanie na plus wypada wyraźne wsparcie GPU dla niektórych zadań, widać to szczególnie w pracy z 3d lub ze skraplaniem. Cieszą drobnostki, jak możliwość pracy z dokumentem podczas zapisywania zmian w innym projekcie. Również przywracanie projektu po zawieszeniu się komputera, jest bardzo przydatne, ale nie oszukujmy się, tego typu możliwości powinny być obecne wiele lat temu w tej klasie aplikacji.

Photoshop rozwija się horyzontalnie. Jest coraz większy. Nie oferuje nowości, które wpływają na pracę ludzi na całym świecie, tworząc nowe gałęzie produkcji lub zmieniając dotychczasowe, jak przykładowo style warstw, które odcisnęły piętno na projektowaniu stron WWW; warstwy dopasowania, które zmieniły sposób pracy w mediach obrazkowych i nie tylko. Na takie rzeczy, jak widać, musimy jeszcze poczekać.

Inni dopiero się uczą Ty już potrafisz



Odkrywaj swoje umiejętności razem ze Strefą Kursów

www.strefakursow.pl

Kurs budowa stron w HTML5

HTML5 to najnowsza wersja języka, którego znajomość jest niezbędna do tworzenia stron internetowych. HTML5 oferuje szereg niezwykle ciekawych i przydatnych funkcjonalności. Możliwość łatwego osadzania multimedii na stronie lub tworzenie zaawansowanych formularzy to tylko niektóre z nich.

WIDEO: 64 rozdziały, czas: 5,5 godziny



Kurs efektowne strony z CSS3

Naucz się tworzyć strony internetowe z użyciem kaskadowych arkuszy stylów czyli CSS. Wykorzystaj najnowszą specyfikację języka służącego do definiowania wyglądu strony. CSS w wersji oznaczonej numerem 3 wprowadza wiele atrakcyjnych nowości: gradienty, transformacje, selektory itp. CSS3 oferuje także łatwiejsze dostosowywanie wyglądu witryny do różnych urządzeń.

WIDEO: 90 rozdziałów, czas: 8 godzin



Kurs tworzenie stron Joomla 2.5

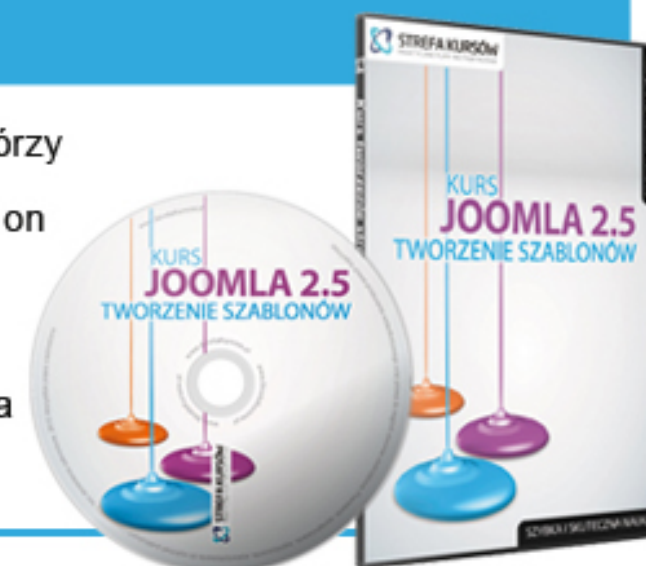
Joomla to darmowy system zarządzania treścią za pomocą którego możesz zbudować wspaniałe strony internetowe. Zasada działania jest bardzo prosta – po instalacji systemu na serwerze możemy przystąpić do budowania naszej witryny. Tworzenie strony jest bardzo proste

WIDEO: 62 rozdziały, czas: 5,5 godziny



Kurs Joomla 2.5 szablony

Kurs jest przeznaczony dla użytkowników, którzy chcą samodzielnie tworzyć szablony dla najnowszych wersji Joomla 2.5. Przedstawia on kolejne etapy pracy nad szablonem dla przykładowej witryny, od rozmieszczenia elementów na stronie i przygotowania niezbędnych plików, poprzez stworzenie i sformatowanie szablonu, aż do rozbudowania go o dodatkowe możliwości



/ Łukasz Śleboda /

Autor jest
właścicielem
Wydawnictwa
Strefy Kursów

Lightroom 4

nowe funkcjonalności modułu Develop

Adobe Lightroom 4 to najnowsza wersja popularnego programu do wywoływania plików RAW. Oferuje kilka zupełnie nowych funkcjonalności, jak i sporo zmian w funkcjonalnościach znanych z wersji poprzednich. Wśród nich możemy wymienić: moduł Mapy, moduł do komponowania fotoksiążki czy ulepszona obsługa plików wideo. Pojawiły się także spore zmiany w module Develop, o których opowiemy za chwilę.

// NOWY PROCES 2012

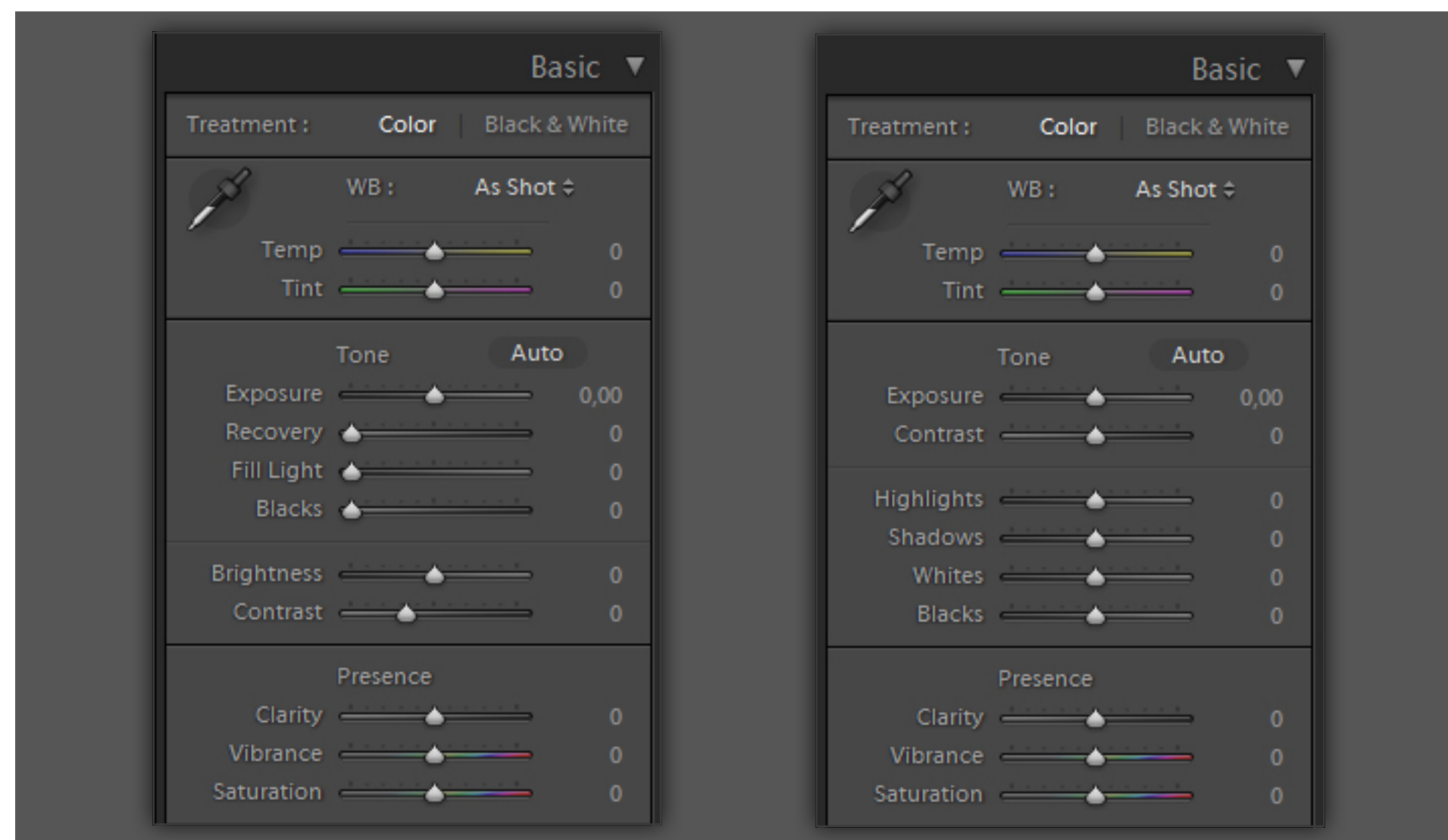
Lightroom 4 wprowadza nowy proces oznaczony numerem 2012. W przypadku procesu możemy mówić o silniku, który odpowiada za przetwarzanie obrazu. Wraz z nim pojawił się przebudowany panel Basic – w połączeniu z nowym procesem możemy teraz osiągnąć znacznie lepsze rezultaty mniejszym nakładem pracy. Zmiany są na tyle istotne, że warto im się przyjrzeć bliżej.

Obrazy zaimportowane bezpośrednio do Lightroom 4 domyślnie korzystają z nowego procesu 2012. Problem może pojawić się, jeśli edytujemy pliki zaimportowane do wcześniejszych wersji programu. W takiej sytuacji, w prawym dolnym narożniku okna pojawia się ikona ostrzegająca o tym, że nasz obraz korzysta ze starszej wersji procesu (np. 2010).

Po kliknięciu na ikonę obraz zostanie zaktualizowany do najnowszego procesu 2012. Objawia się to m.in. załadowaniem nowych kontrolerek w panelu Basic. W większości wypadków powinien się także w zauważalny sposób zmienić wygląd zdjęcia. Porównajmy teraz nowy panel Basic z wersją używaną we wcześniejszych edycjach Lightrooma:

// NOWY PANEL BASIC

W wersji 4 usunięte zostały suwaki Recovery, Fill Light oraz Brightness. Zamiast tego pojawiły się takie suwaki jak Highlights, Shadows, Whites oraz Blacks.



Zauważmy, że domyślna wartość każdego z nich to 0. Oczywiście przesunięcie na prawo spowoduje wprowadzenie wartości dodatniej, natomiast na lewo – ujemnej. Warto przy okazji zwrócić uwagę na to, że wartości na suwakach nie da się bezpośrednio porównać ze starszymi wersjami programu Lightroom. Innymi słowy użycie np. kontrastu z wartością + 30 da nam nieco inny rezultat niż taka sama wartość w Lightroom 3.

Kolejność, w jakiej ułożone są nowe suwaki, jest nieprzypadkowa. Edycję obrazu zazwyczaj rozpoczynamy od narzędzi z górnej części panelu. Po edycji balansu bieli następnym etapem jest określenie ogólnego wyglądu zdjęcia przy użyciu Exposure oraz Contrast. Zasada działania tych dwóch suwaków jest generalnie taka sama jak w wersjach wcześniejszych, należy jednak pamiętać o tym, że w Lightroom 4 używają one nowych algorytmów, a tem rezultaty mogą

być odmienne. W wielu wypadkach te dwa suwaki odgrywają teraz istotniejszą rolę, a ich wpływ na ostateczny rezultat może być bardziej zauważalny.

// NOWE SUWAKI

Popatrzmy teraz na grupę czterech suwaków, które pojawiły się w najnowszej odsłonie Lightrooma:

Highlights – rolą tego suwaka jest odzyskiwanie światła. Możemy powiedzieć, że jest to odpowiednik suwaka Recovery znanego z L3, choć oczywiście inny jest zakres (-100/+100) oraz algorytmy wpływające na końcowy rezultat. Zasada działania jest prosta: przesunięcie na prawo spowoduje rozjaśnienie jasnych partii obrazka, natomiast przesunięcie na lewo spowoduje przyciemnienie.

Shadows – suwak, który umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie ciemnych partii obrazka.

Whites – za pomocą tego suwaka kontrolujemy jasność pikseli w pobliżu prawej krawędzi histogramu. Generalnie wpływa on wyłącznie na najjaśniejsze piksele i za jego pomocą możemy ustalić górną granicę zakresu tonalnego.

Blacks – działa identycznie jak Whites, z tym że wpływa na przeciwną stronę zakresu tonalnego.

Szczegółowe omówienie nowości modułu Develop, i nie tylko, można znaleźć w publikacji firmy Strefa Kursów: Kurs Lightroom – edycja zdjęć.



PRZYKŁAD

Użyjemy teraz prostego przykładu, aby pokazać podstawowe zasady działania nowych suwaków.



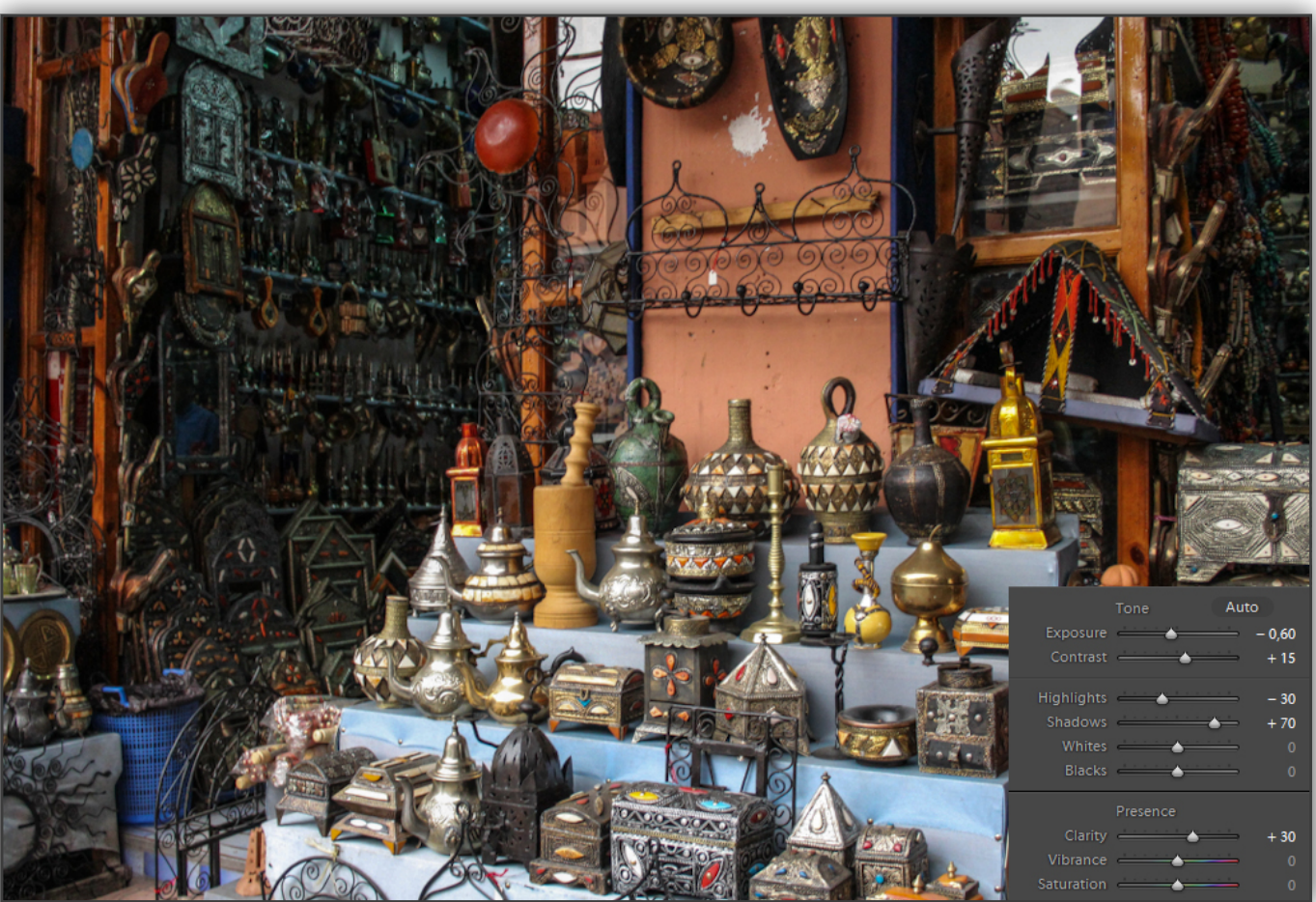
Już na pierwszy rzut oka wi- dać spory problem z zakresem tonalnym. Cienie są zbyt ciemne, a światła zbyt jasne. Naszym za- daniem będzie odzyskanie szcze- gółów w tych partiach zdjęcia.



Ustawimy teraz Shadows na wartość +70. Spowoduje to znaczne rozjaśnienie ciemnych partii obrazu. Ponieważ światła są wciąż zbyt jasne, ustawimy suwak Highlights w okolicach -30.



Rozpocniemy od ogólnego przyciemnienia zdjęcia. Użyjemy Exposure z wartością w okolicach -0.6. Da nam to przyciemnienie światel do rozsądnego poziomu, choć oczywiście cienie staną się jeszcze ciemniejsze.



Kolejnym etapem będzie zwiększenie wyrazistości za pomocą Clarity. Użyjemy wartości + 30. Potem powrócimy na chwilę do górnej części panelu i ustawimy suwak Contrast na niewielką wartość dodatnią, np. +15. Pamiętajmy o tym, że zwiększanie kontrastu może spowodować ponowną utratę szczegółów w najjaśniejszych i najciemniejszych partiach. W takiej sytuacji musimy powrócić do suwaków odpowiadających za światła oraz cienie i po prostu staramy się przywrócić szczegóły w miejscach, które zostały odcięte. Warto także zwrócić uwagę na to, że edytując zakres tonalny w każdym momencie możemy włączyć kontrolę odciętych obszarów, naciskając klawisz J. Odcięte cienie zostaną oznaczone kolorem niebieskim, natomiast odcięte światła kolorem czerwonym.



ZAUF AJ
EKSPERTOM

W Pakiecie Production Premium dwa nowe rewolucyjne produkty:
Prelude i SpeedGrade

Nowa usługa Adobe Creative Cloud

Ujednolicenie pakietów Design i Web w jeden Design & Web Premium

Nowości produktowe:

- ▶ Jeszcze szybsza praca dzięki silnikowi Adobe Mercury, zaimplementowanemu teraz w Photoshopie oraz Illustratorze CS6.
- ▶ Rozbudowana funkcja Content Aware, kreacja video oraz wiele innych nowości w Photoshop Extended CS6.
- ▶ Jeszcze wyższy poziom wydajności dzięki globalnemu cache'owi. Nowe funkcje jak 3D camera tracker teraz w After Effects CS6.
- ▶ Funkcja Image Trace do tworzenia grafiki wektorowej z rastrowej, nowe przestrzenie robocze w Illustratorze CS6
- ▶ Rewelacyjny Warp Stabilizer przeniesiony z AE do Premiere Pro, wsparcie dla wielu nowych formatów, ulepszony 64-Bitowy Media Encoder oraz wiele, wiele innych..

Rewolucyjny ADOBE CS6 3% TANIEJ

Tylko do 15 czerwca

KUP LICENCJĘ CS6

Oferta obowiązuje przy zakupie licencji elektronicznych na pakiety Adobe CS6 Design Standard, Design and Web Premium, Production Premium, Master Collection.



www.rcs2.pl

Zapytaj naszego eksperta o możliwości nowych produktów Adobe: adobe@rcs2.pl

Specjalista produktowy Adobe (ACE) - Paweł Jakubiec, tel.: 502 657 210

Dział grafiki - Tomasz Gut, tel.: 602 685 463

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

Projekt internetowego pamiętnika z wykorzystaniem możliwości Photoshop CS6

Kiedy zostałam poproszona o stworzenie tutoriala do magazynu Kreatywny Bazar, długo zastanawiałam się, jaki powinien być jego temat. Po przejrzeniu nowości w Photoshopie CS6 zdecydowałam się, że stworzę projekt strony internetowej, ponieważ właśnie tym zajmuję się na co dzień. Postaram się pokazać Wam, jak można wykorzystać oferowane przez środowisko nowości w taki sposób, aby jak najbardziej ułatwić sobie pracę.

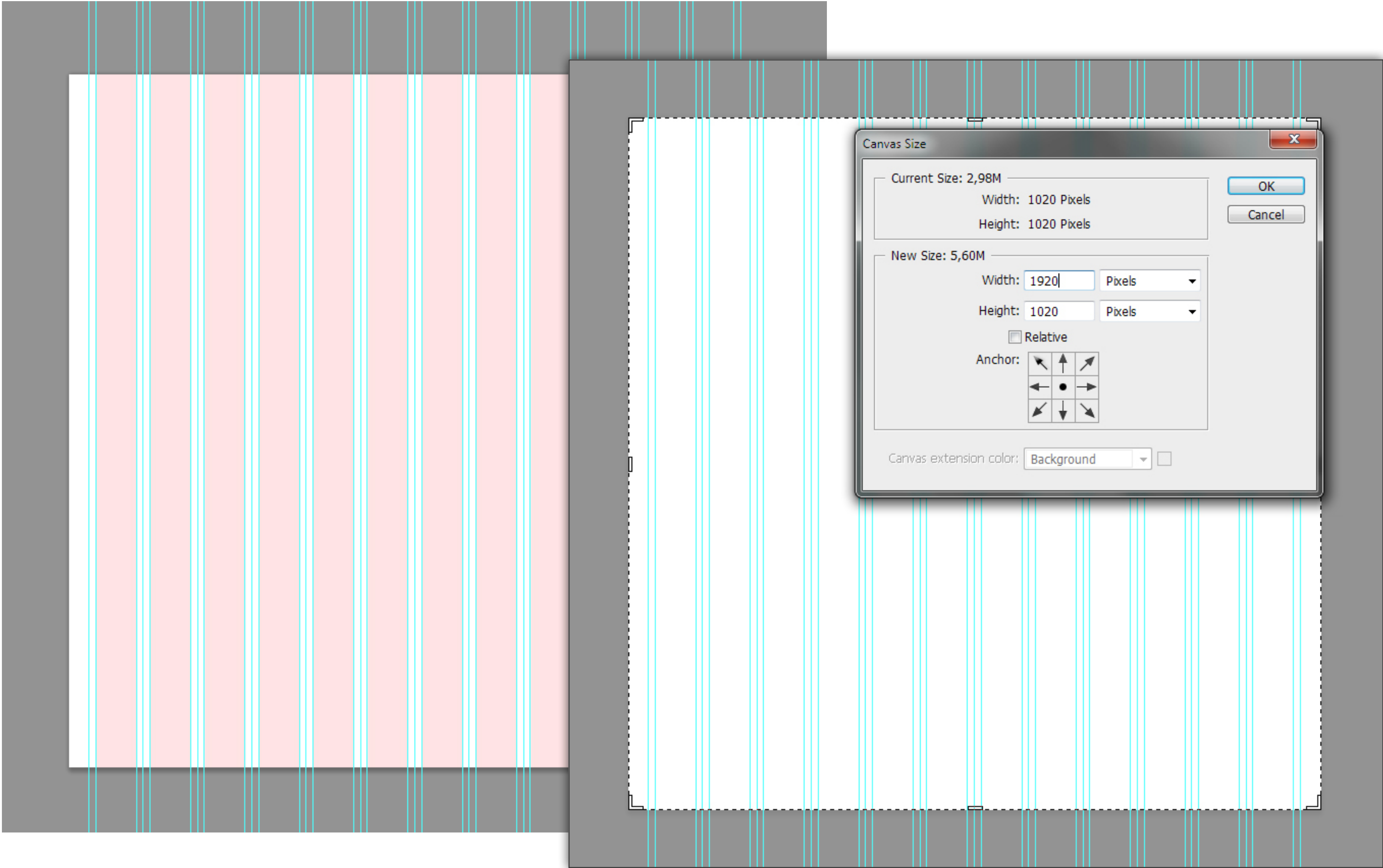


PRZYGOTOWANIE ŚRODOWISKA PRACY

Pierwszą rzeczą, jaką robię podczas rozpoczynania pracy nad projektem, jest pobranie ze strony [960.gs](#) szablonu zawierającego grid. Plik, którego użyję do tworzenia strony, nazywa się [960_grid_12_col.psd](#). Pobrany plik należy otworzyć w programie Photoshop.

Czerwone pasy zamieszczone na projekcie pokazują miejsca, gdzie znaleźć może się treść strony. Obszary pozostawione na biało to marginesy. Każdy z czerwonych obszarów można łączyć z jemu przylegającymi, tworząc w ten sposób bloki dla tekstu, grafik oraz wszelkiego rodzaju treści, które chcemy zamieścić na stronie.

Osobiście nie używam warstwy z czerwonymi pasami, więc usuwam ją z projektu. Do sprawnego używania grida w zupełności wystarczą linie pomocnicze, które można dowolnie włączać i wyłączać za pomocą skrótu klawiszowego `ctrl + ;`. Oprócz tego, dla zwiększenia komfortu pracy, powiększam obszar roboczy do szerokości 1920 px.



STWORZENIE TŁA DLA PROJEKTU

Podczas tworzenia stron internetowych często korzystam z zasobów serwisu [Subtlepatterns](#) w celu dobrania ciekawej, ale i delikatnej tekstury. W tym projekcie wykorzystałam grafikę wykonaną przez [Are Sundnes](#), której wygląd naśladować ma kartkę z notatnika. Teksturę tą należy pobrać, a następnie ustawić jako wzorek w Photoshopie i użyć jako tło dla strony.

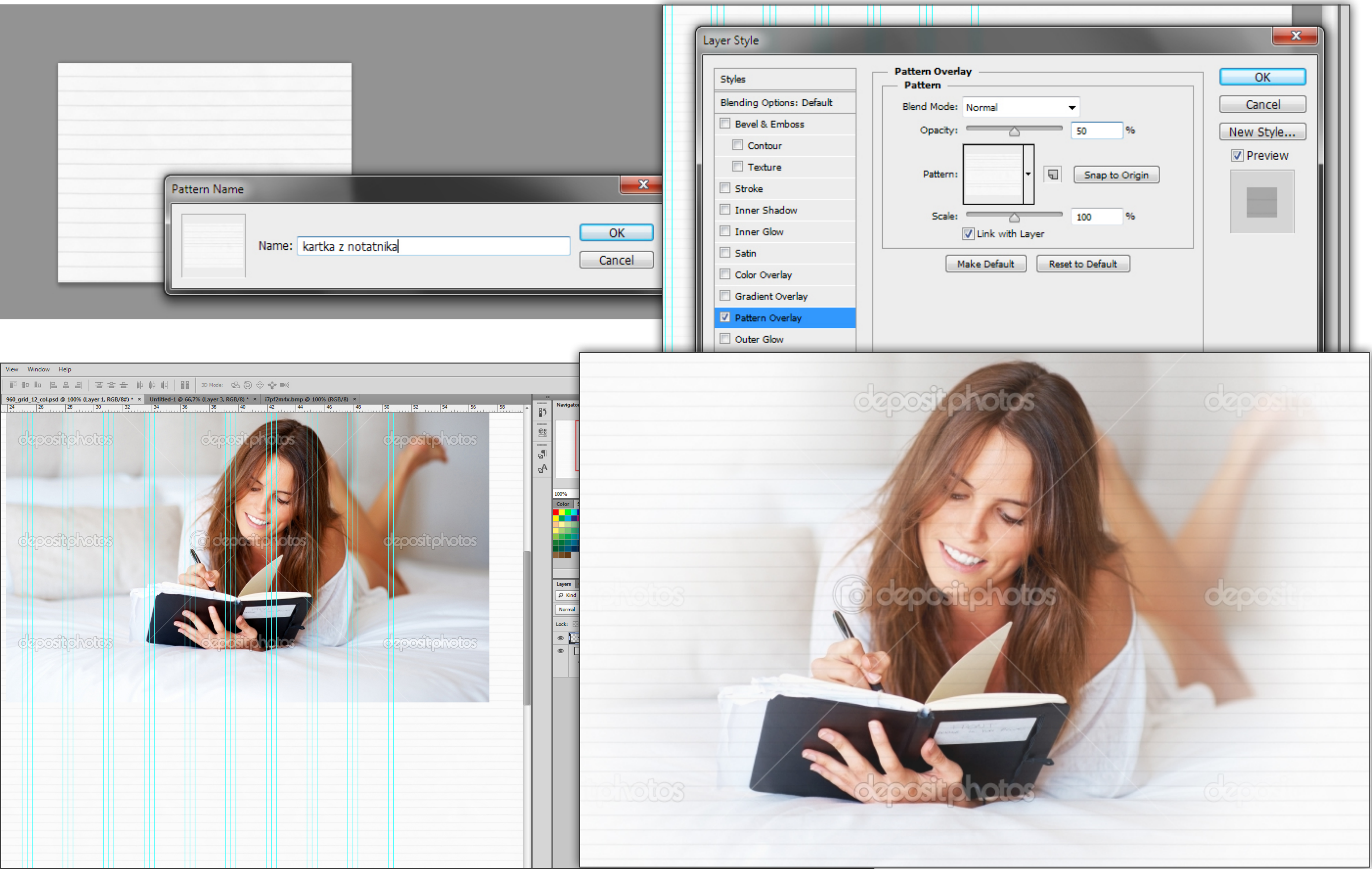
Chcąc, aby tekstura była jeszcze delikatniejsza, w opcjach krycia ustalam jej 50% przezroczystość. Tło warstwy powinno być białe.

Kolejnym etapem pracy jest nałożenie zdjęcia „autorki” pamiętnika jako element projektu. Zdjęcie, którego użyłam, pochodzi z serwisu Depositphotos. Na razie użyłam zdjęcia ze znakiem wodnym, jednak w późniejszym etapie zamienię je na zdjęcie bez znaku. Dowiecie się wtedy dlaczego tak zrobiłam ;).

Pobrane zdjęcie wklejam na projekt i umieszczam w prawym górnym rogu na granicy grida. Następnie, klikając prawym przyciskiem na warstwę ze zdjęciem, wybieram Convert to smart object.

Kolejnym krokiem stworzenia projektu będzie połączenie zdjęcia z tłem. Ważne jest, aby nie dokonywać żadnych przekształceń na samym zdjęciu (uniemożliwiłoby to jego późniejszą zmianę). Polecam więc metodę tworzenia maski warstwy i operowania na niej. Zaznaczamy więc warstwę – obiekt inteligentny ze zdjęciem i wybieramy z menu Layer > Layer Mask > Reveal All. Dzięki temu do warstwy ze zdjęciem zostanie dołączona maska. Malowanie na niej pędzlem w kolorach ze skali szarości pozwala na zmienianie stopnia przezroczystości.

Wybieram dość duży (o średnicy 250), miękki pędzel w kolorze czarnym i „wymazuję” te elementy zdjęcia, które nie są potrzebne. Następnie dla warstwy ustalam krycie na 90%, a w opcjach wybieram Multiply.



MENU STRONY

Podczas tworzenia tego projektu wykorzystamy 2 rodzaje fontów. Pierwszym z nich jest CAC Pinafore, drugim – znany wszystkim – Arial.

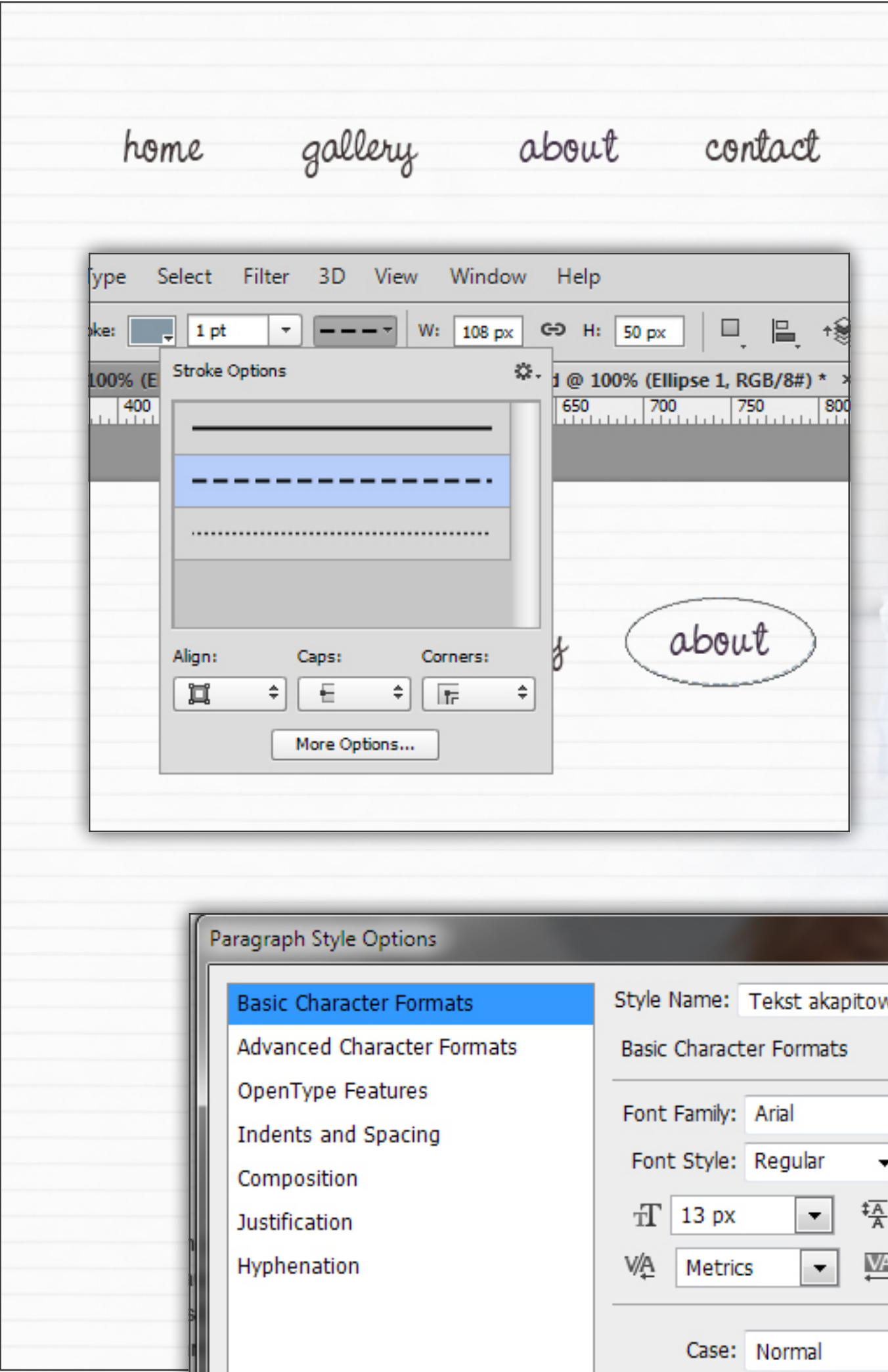
W menu wykorzystam pierwszy z nich - CAC Pinafore. Tworzę więc pozycje i umieszczam je w jednej linii. Kolor fontu, jaki użyłam, to # 45334a, rozmiar: 32 px.

Jako efekt „hover” dla pozycji w menu postanowiłam zastosować kreskowany obrys. Jest to pierwsza z nowych opcji CS6, jakiej użyję w tym tutorialu i jednocześnie - moja ulubiona.

Wybieram narzędzie Elipse i tworzę kształt w około obiektu menu, który mnie interesuje. Następnie ustalę jego opcje: Fill na 0% oraz obrys. Ustalanie obrysu kreskowanego w Phtoshopie CS6 przypomina to znane min. z Illustratora. Należy po prostu ustalić długość kreski i przerwy, a następnie wybrać jej kolor.

Jest to bardzo ciekawa opcja, której brakowało w poprzednich wersjach. Teraz można w łatwy sposób stworzyć przerywaną linię, nie zaprzęgając w to kolejnego programu. Idea ta jest świetna, jednak moim zdaniem sposób zaprogramowania jej – dość nieprzemysłany. Zamiast jednego okna z ustawieniami warstwy – mamy teraz dwa. Jedno, nazwane Shape Attributes, drugie, znane z poprzednich wersji – Layer style. Nakładając więc obrys w dwóch miejscach – nałożę się on dwa razy, przy czym efekt z Shape Attributes znajdzie się „wyżej”. Co prawda daje nam to dodatkowe pola do manewru, jednak równocześnie powoduje bałagan, nie jest to więc chyba najlepsze z możliwych wyjść.

Wracając do projektowania...



INFORMACJE O STRONIE

W kolejnym etapie zajmę się stworzeniem nagłówka strony, zawierającego jego tytuł, oraz informację o nim. Tworzę dwie tekstowe warstwy. Pierwsza z nich to tytuł strony, zapisany fontem CAC Pinafore o wielkości 100px w dwóch kolorach – czarnym (#403737) i czerwonym (#c84949). Poniżej niego tworzę blok tekstu i korzystając z opcji Type >Paste Lorem Ipsum, wypełniam blok tekstem.

Jest to kolejna nowa i dość ciekawa możliwość programu. Od teraz nie musimy korzystać z generatorów tekstu w Internecie. Mamy go bowiem od razu w programie.

Wiele osób powie pewnie, że się czepiam, jednak dla mnie to znowu za mało. Możliwość prostego wklejenia tekstu w projekt wygląda dość nieciekawie jak na to, czego spodziewamy się od programistów Adobe. Brakuje mi tutaj możliwości użycia własnego tekstu (szczególnie dla użytkowników korzystających z innego języka niż angielski, gdzie obecność

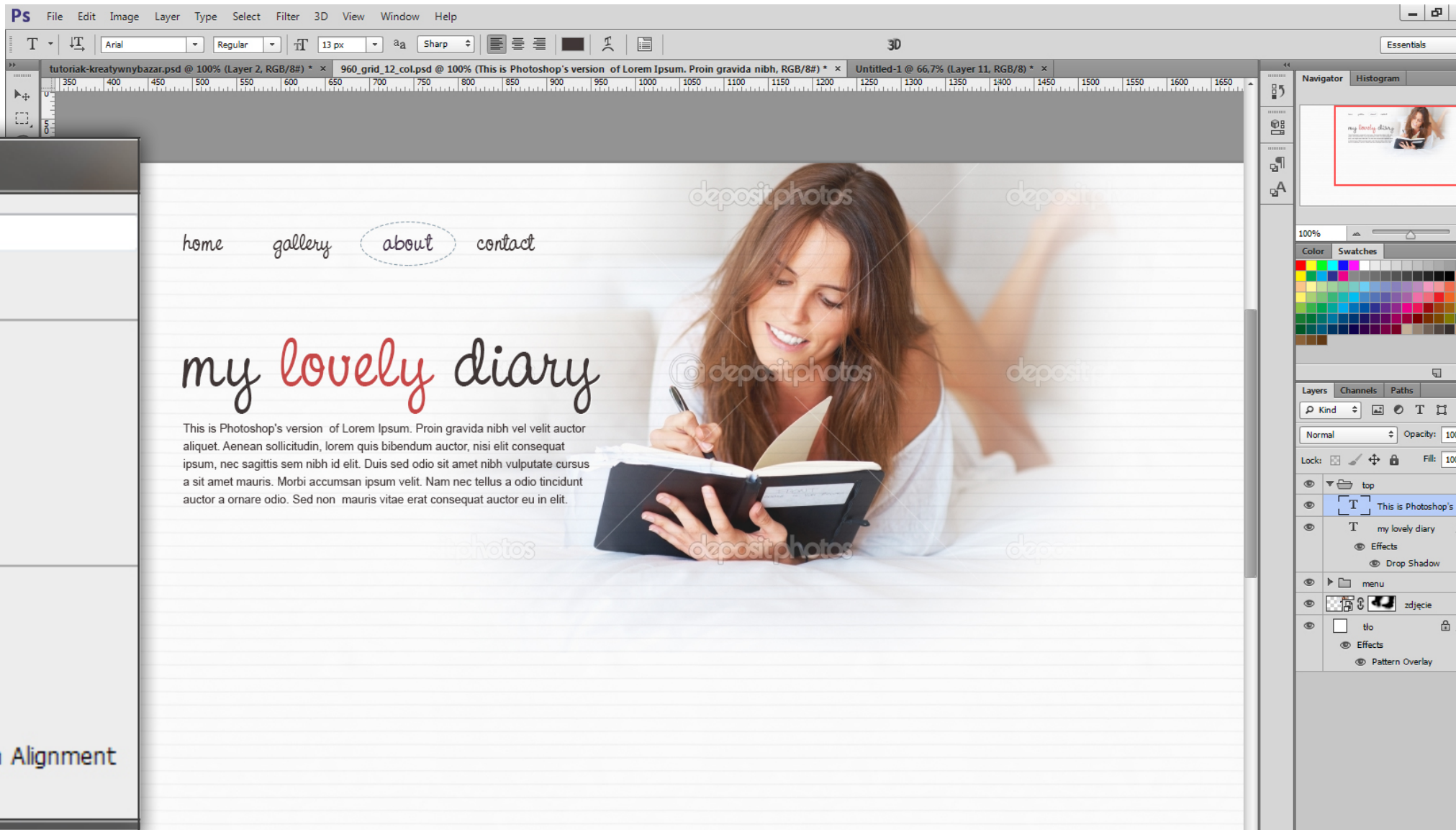
i wygląd znaków dialektycznych ma spore znaczenie), rozpoczynania tekstu od losowego miejsca i przede wszystkim – dostosowywania długości wklejanego tekstu do wielkości bloku stworzonego przez użytkownika.

Opcji tych nie znalazłam – jeśli są – będę bardzo wdzięczna, jeśli ktoś mnie oświeci ;).

Ustalam tekst w bloku jako Arial, 13 px, kolor #40373, interlinia 20 px.

Tak ostylowany tekst zapisuję jako styl za pomocą opcji Paragraph Styles. Tworzę w nim nowy styl i klikam na ikonę haczyka. Dzięki temu aktualne parametry przypisane do tego paragrafu zostaną zapisane. Wykorzystamy je później podczas tworzenia treści strony. Styl paragrafu można dowolnie edytować, klikając dwukrotnie na jego nazwę.

Jest to kolejna nowość oferowana w CS6. Bardzo dobra alternatywa, szczególnie dla większych projektów, gdzie kopiowanie stylu dla tekstu jest dość uciążliwe.



CONTENT STRONY

Nagłówek strony od jej treści oddzielę przerywaną linią. Wybieram więc z kształtów linię o szerokości 1px i prowadzę przez cały projekt.

Nie będę nakładała efektu przerywanej linii drugi raz. Kopiuję go z elipsy w menu. Klikam na warstwę z kształtem i wybieram Copy Shape Attributes, następnie wklejam je dla warstwy z linią.

W kolejnym etapie tworzę nagłówek oraz zawijki postów. Nagłówek ma kolor #8599a6 i font 48px. Korzystając z wcześniej poznanej możliwości, warto stworzyć sobie styl dla tekstu w nagłówku, ponieważ wykorzystamy go jeszcze później.

Zawijka postu składać się będzie z nazwy, daty oraz treści. Tytuł oraz datę tworzymy analogicznie

do poprzednich kroków (Tytuł: font CAC Pinafore, kolor #c84949, rozmiar 36 px; data: font Arial, kolor #9e9e9e, rozmiar 13 px, kursywa).

Projektując tekst w akapicie, warto skorzystać z wcześniej zapisanych stylów warstwy. Klikamy więc na warstwę, wybieramy z listy zapisany tekst akapitowy i klikamy na ikonę strzałki.

Następnie tworzymy przycisk więcej. Wykonanie go jest bardzo podobne do tworzenia pozycji w menu, więc wierzę, że świetnie sobie z tym poradzicie.

Następnie, zgodnie z Waszymi potrzebami, stworzycie drugi blok. Mój nazwałam „O autorze” i zamieściłam w nim przykładowe treści.



WYKOŃCZENIE

Na koniec dodaję do projektu plamy, alby urozmaicić jego wygląd. Ustawiam ich krycie na mnożenie, a przezroczystość na 30%.

Bardzo często podczas projektowania stron graficy korzystają ze zdjęć ze znakami wodnymi, które kupowane są dopiero wtedy, gdy klient ostatecznie go zaakceptuje. Prawdopodobnie to nic odkrywczego, jednak podzielę się z Wami moim sposobem zamieniania takich fotek.

Na samym początku tworzenia projektu, gdy umieszczałam na nim obraz ze znakiem wodnym, zamieniłam je na obiekt inteligentny. Żaden z efektów nałożonych na zdjęcie nie zmienił go, więc teraz wystarczy, że kliknę dwukrotnie na ten obiekt i w nowo otwartym oknie wkleję zdjęcie bez znaku wodnego. Wystarczy je teraz zapisać, a w projekcie znajdzie się idealnie wpasowany obraz. Dzięki stosowaniu tej metody, podmiana zdjęć po zakończeniu projektu jest dużo wygodniejsze i przede wszystkim, szybsze.

Autorka zajmuje się grafiką komputerową, w szczególności webdesignem.

Współtworzy stronę [fixweb.pl](#)
Więcej o autorce na [olawolska.com](#)



DODATKOWE UŁATWIENIA OD CS6

Pomimo tego, że CS6 nie wnosi zbyt wiele do procesu projektowania stron internetowych, pozwala na usprawnienie końcowego dopracowywania go, przede wszystkim za sprawą możliwości masowej edycji, oraz filtrowania warstw.

Chcę, aby wszystkie z warstw tekstowych miały efekt białego cienia. Na liście warstw wybieram więc symbol tekstu. Program przefiltrował wszystkie dostępne warstwy i wyświetlił tylko te tekstowe.

Mogę teraz z łatwością je zaznaczyć i wszystkim wkleić efekt cienia.

Na koniec pozostało jeszcze jedynie wykadrowanie projektu. Wybieram więc opcję kadrowania (która także trochę się zmieniła) i przycinam obszar do odpowiadających mi wymiarów.



Opublikuj swój
artykuł w
Grafmagu!

Skontaktuj się z nami pod adresem
redakcja@grafmag.pl

:GRAFMAG:

Grafmag, to nowy, **internetowy magazyn** skupiony wokół tematyki grafiki, fotografii oraz tworzenia stron internetowych. Rozpoczął działanie 14 marca i od tego czasu, w każdy wtorek oraz sobotę, ukazują się na jego łamach artykuły autorstwa różnych osób działających w wyżej wymienionych branżach.

Artykuły umieszczane na stronie dotyczą następujących kategorii: **projektowanie, webdesign, kodowanie, inspiracje, fotografia, recenzje, wywiady oraz aktualności ze „świata grafiki”**.

Grafmag to nie tylko zbiór artykułów w Internecie, to także miejsce, gdzie każda osoba zainteresowana pisaniem może spróbować swoich sił jako redaktor. Jeśli posiadacie niezbędną wiedzę i smykałkę do pisania – zapraszamy!





zainspirowani
Japonia

Zapraszamy do udziału
w III edycji konkursu
"Zainspirowani Japonią"

Termin: 1.06.2012 - 20.09.2012



EIZO®

kanvus



NAGRODY

monitor LCD marki
EIZO model SX2462W

oprogramowanie
MAGIX PHOTO & GRAPHIC DESIGNER 7
oraz tablet graficzny
Kanvus Artist 127



Sprzęt fotograficzny powinien być kupiony za pieniądze zarobione na fotografii

Wywiad z Alexandrem Kazantsevem

Alexander Kazantsev jest zwycięzcą wspólnego konkursu Depositphotos i Microstock.ru „Konkurs śmiesznych ujęć”. Pierwsze miejsce zdobył dzięki swojej pracy “Seconds From Disaster”. Alexander udzielił wywiadu, w którym dzieli się swoją opinią na temat mikrostocków, pokazał ulubione zdjęcie i opowiedział wiele interesujących rzeczy.

Jak zaczynałeś jako fotograf?

Wszystko zaczęło się w... łazience. Mój ojciec w młodości był pasjonatem fotografii. Razem z bratem siadywaliśmy w małym pomieszczeniu, gdzie na krześle był powiększalnik „Leningrad”. Zawsze nocą, żeby żadne światło nie przedostało się przez otwór w drzwiach. Pojemniki z chemikaliami były na pralce; „czerwone światło” w metalowej obudowie tryskało czerwienią i ciężko było się nam poruszać na tej niedużej przestrzeni. Jednak ten moment, kiedy zapomniane wspomnienia pojawiały się na papierze sprawiał, że nie myśleliśmy o tych niewygodnych warunkach. Później odziedziczyłem po bracie jego stary aparat, Smena-8M.

Czy masz jakieś ulubione lokalizacje, obiekty lub czas na robienie zdjęć?

Robię zdjęcia wszędzie i wszystkiego co „wpadnie mi w oko”. Bardzo lubię tworzyć portrety i zdjęcia reportażowe. Dowiedziałem się o mikrostockach przypadkowo, nie tak dawno – około półtora roku temu. Nie bardzo w to wierzyłem, ale okazało się że zadziałało. Pomyślałem więc, że byłoby to niemądre nie brać pieniędzy, które ktoś płaci za

ulubione hobby. Przedtem nie robiłem zdjęć tematycznych, więc było to ciekawe sprawdzenie siebie. Polepszyłem swój poziom techniczny, próbowałem zdjęć w studio i pracy ze światłem.

Opisz swój sposób pracy. Jakiego sprzętu używasz?

Do pracy w mikrostockach wykorzystuję stary EOS-400D z obiektywem 1.4f oraz iMaca. Do zdjęć hobbistycznych wykorzystuję tradycyjnego EOS-3 z tym samym obiektywem. Moja podstawowa zasada jest taka: sprzęt fotograficzny powinien być kupiony za pieniądze zarobione na fotografii. Moim pierwszym poważnym zakupem był iMac. Reszta zakupów sprzętowych jest nadal w fazie planowania.

Czy masz studio fotograficzne? Jak ono wygląda? Co uważasz za najważniejszy element Twojego studio fotograficznego? Czy to światło, przestrzeń itp.?

Nie mam studio, więc fotografuję w domu. Mam w nim pokój o wielkości 17m x 2m ze statywami, parasolką, reflektorem i lampą błyskową. Wystarczy to do fotografowania małych przedmiotów na potrzeby mikrostocków.

Czy masz jakiś asystentów? Z ilu osób zwykle składa się Twój zespół?

Nie mam zespołu, robię więc wszystko sam. Chociaż... skłamałbym; moja żona bardzo mi pomaga. Jest artystką i uwielbia dawać przydatne rady.

Czy masz grafik pracy? Ile czasu dziennie średnio poświęcasz fotografii? Jakich narzędzi do obróbki zdjęć lubisz używać?

Mój grafik robienia zdjęć jest podporządkowany mojej podstawowej pracy: przez 8 godzin dziennie, 5 dni w tygodniu muszę przebywać w biurze. Mam wyczerpującą, odpowiedzialną pracę. Ale największą część mojego wolnego czasu poświęcam fotografii; około 2-4 godzin dziennie, zależnie od nastroju. Do obróbki zdjęć używam Adobe Photoshop, do wysyłania – Stock Submitter.

Czy przestrzegasz jakiś szczególnych rytuałów/reguł podczas pracy, czy jesteś w sytuacji ciągłej improwizacji (albo gdzie jesteś pomiędzy)?

Przy pracy dla mikrostocków zawsze improwizuję i robię to ze wszystkimi możliwymi rytuałami, które są związane z brakiem prawdziwego studio.

Czy uważasz fotografię za hobby czy zawód?

W tym momencie fotografia jest moim ulubionym hobby; czymś, co pozwala na rozładowanie stresu i oderwanie się od mojej głównej pracy. Czy mogłoby to stać się moim zawodem? Wszystko jest możliwe; dwa lata temu nie wyobrażałem sobie, że mógłbym sprzedawać swoje zdjęcia.

Jakie są Twoje prognozy dla dziedziny mikrostockowej na następne 5 lat? Co byś zmienił w biznesie mikrostockowym, gdybyś mógł?

Biorąc pod uwagę ogromną konkurencję wśród fotografów, wymagania jakościowe do zdjęć będą stale wzrastać, więc nie każdy początkujący fotograf będzie mógł sam wejść w mikrostocki. Próg najmniejszych rozmiarów zdjęć też będzie wzrastał. Mikrostocki już



zaczynają przyciągać dostawców niższymi pobieranymi prowizjami i atrakcyjnymi propozycjami umów, które można negocjować.

W tej chwili większość prognoz jest ostrożna i pesymistyczna – i zgadzam się z nimi. Aby uzyskać stabilny dochód z mikrostocków, musisz robić dużo zdjęć i utrzymywać jakość zdjęć na jak najwyższym poziomie.



W tym momencie najlepiej sprzedające się zdjęcia są związane z biznesem, sportami, romantycznością i tematami rodzinnymi. Co według Ciebie się zmieni? Jakie trendy widzisz w przemyśle mikrostock?

Myślę, że te tematy będą długo jeszcze popularne.

Jakich zdjęć nigdy byś nie umieścił w swoim portfolio?

Oczywiście zdjęć niskiej jakości, ani zdjęć które nie mają dla mnie żadnej wartości estetycznej ani emocjonalnej.

Czy masz ulubione zdjęcie? Czy możesz je opisać?

Pokażę to zdjęcie. Jest to zainscenizowana fotografia, którą zrobiłem podczas opieki nad trzyletnim dzieckiem.

Czym są dla Ciebie “idealne” zdjęcia? Gdzie chciałbyś je oglądać (książka, magazyn/strona internetowa/przedstawienie określonej marki lub osoby itp.) ?

Idealne zdjęcia To takie, na które nie mogę przestać patrzeć. Swoje zdjęcia chciałbym oglądać w albumach fotograficznych. Chciałbym wiedzieć, że jest zapotrzebowanie na moją pracę, i jeśli ludzie lubią moje zdjęcia i chcą ich używać lub je oglądać - jest to dla mnie podwójną przyjemnością. Trudno mi teraz wymyślić coś bardziej konkretnego.

Pięć rzeczy, jakich życzysz wszystkim fotografom:

- Niech twój aparat będzie zawsze pod ręką, gdziekolwiek jesteś.
- Szukaj niezwykłych fabuł, zniekształconych i interesujących oświetleń.
- Studiuj prace innych twórców, które Ci się podobają.
- Regularnie przeglądaj swoje archiwum i utrzymuj w nim porządek. Nigdy nie wyrzucaj prac, które na pierwszy rzut oka wydają się złe. Wróć do nich za kilka miesięcy i obejrzyj je na nowo świeżym spojrzeniem.
- Dbaj o swój sprzęt, żeby nie zawiódł w decydującym momencie.

... i pięć rzeczy, których nigdy nie życzyłbyś żadnemu fotografowi:

- Spojrzenia na otaczający świat z rozczarowaniem i pesymizmem.
- Niewiary we własne siły.
- Ciągłego korzystania z tych samych, zużytych, nieinspirujących kompozycji.
- Poczucia braku rozwoju technicznego albo osobistego.
- Bycia pasywnym.

Więcej prac Alexandra Kazantseva można znaleźć w jego [portfolio](#) na Depositphotos.



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



Znajdź ponad 5 milionów zdjęć i obrazów stockowych royalty-free na www.depositphotos.com

Michał Dziekan

rozmowa

MICHAŁ DZIEKAN,
jest ilustratorem, pracował m.in.
w studio Platige Image i Ars Thanea.
Obecnie freelancer.

W 2011 został laureatem
międzynarodowego konkursu ilus-
tratorów „breakthrough” (2011); od
tego czasu Michał Dziekan reprezen-
towany jest przez agencję Richarda
Solomona

Więcej informacji o artyście na
stronie: michaldzikan.com oraz na
[blogu](#)

Oglądając Twoje ilustracje w portfolio od razu rzuca się w oczy ich jaskrawa i konsekwentna forma, połączenie żywych kolorów i mocnej kreski – skąd ta stylistyka?

Stylistyka moich ilustracji powstała trochę przypadkiem, trochę przez znudzenie tym, co wtedy robiłem. Jako że moje korzenie są w klasycznym, powiedzmy „przemysłowym” digital paintingu, gdzie tematyka to głównie sci-fi i fantasy, gdzie im bardziej realistycznie, tym lepiej, gdzie ilość detalu, mięśni, toporów, pistoletów, cycków, smoków na centymetr kwadratowy idzie przed pomysłem, tematem, historią, kompozycją czy choćby wiedzą o anatomii.

Spoglądając na popularne strony poświęcone digital paintingowi, zobaczyć można właściwie w kółko rysowanych kilka obrazków - randomowy żołnierz, randomowy potwór, randomowy robot a'la transformers, ktoś się z kimś strzela, dźga, siecze itp. Niewielu ludzi tam interesuje jakiś unikalny styl, dobry pomysł i nowatorskie podejście, każdy chce być kolejnym Frazettą. I nie dziwię się, takie coś się dzisiaj najlepiej sprzedaje, to jest taki nasz zachodni Bollywood, kicz dla mas.





Nie byłoby to do końca złe, gdyby nie to, że może 5% z ludzi tak malujących naprawdę prezentuje jakiś poziom w swoich pracach. Ja zaczynałem tak samo i niestety należałem do tego pozostałego 95%, z tym że zdałem sobie z tego dość wcześnie sprawę i postanowiłem, że nie będę brnął w coś, czego do końca nie czuję. W tym samym momencie zacząłem trochę mocniej interesować się powieścią graficzną i ilustracją, gdzie mnogość pomysłów i stylistyk i interesującego podejścia jest ogromna. To był ten moment, kiedy zacząłem malować inaczej niż zwykle, nie tak jak narzucało to środowisko lub praca, ale tak jak czułem, że jest to najbardziej naturalne dla mnie.

Mógłbyś zdradzić nam, jak powstaje taka ilustracja? Z jakich narzędzi korzystasz?

Cały czas głównie maluję w digitalu, używam Photoshopa i Cintiq. O samym procesie nie ma sensu za dużo tutaj pisać, więc odeślę za interesowanych [tutaj](#), do artykułu, który kiedyś napisałem na temat jednej z prac.

Twoje prace są miejscami surrealistyczne, miejscami groteskowe, co tworzy ciekawy kontrast dla ciepłych i nasyconych kolorów. Skąd taki pomysł na formę komentowania rzeczywistości?

Tak jak pisałem wcześniej, sam pomysł na formę wywodzi się z „wnętrza”, to jest coś, co przychodzi mi bardzo naturalnie. Być może komentarze dość ponurej rzeczywistości podane w takiej formie będą trochę łatwiej przyswajalne, a co za tym idzie może więcej ludzi spojrzeć na taką ilustrację i coś tam sobie pomyśleć. Do tego uwielbiam *montypythonowskie* poczucie humoru, to też na pewno mocno wpływa na formę moich prac.

Wiem, że za granicą w większości pokutuje takie przekonanie, słyszę to ostatnio dość często, że w Polsce tworzy się bardzo mroczne prace, używa się niewielu kolorów, zachowuje się powagę, humor tu praktycznie nie istnieje. Szkoda, że nie znają filmów Barei i „Za chwilę dalszy ciąg programu”. Tak czy inaczej, cieszę się, że jestem jednym z tych, którzy próbują wnieść trochę świeżości i pokazują, że Polska to nie tylko katastrofy, żałoby i udawany smutek w telewizji, ale że można też dyskutować na poważne tematy, używając innej formy.





Myślisz o swojej ilustracji w kategoriach zaangażowanej?

Społecznie zaangażowanej, ale też nie zawsze. Staram się podejmować takie czy inne tematy społeczne w niektórych swoich pracach, jednak ciężko mi jest się w cokolwiek angażować, dlatego póki co staram się ze swoją ilustracją stać trochę z boku, coś tam komentować, na tyle, na ile pozwala mi dotychczasowa wiedza i niewielkie życiowe doświadczenie. Fajnie by było, gdyby moje ilustracje sprawiły, że ktoś się zatrzyma na chwilę, popatrzy i pomyśli.

Zdolni ludzie realizują się dzisiaj w komercyjnych przedsięwzięciach, które pozwalają zarobić na życie. Autorskie projekty są schowane w „personal” portfolio. Myślisz, że odbiorca z pilotem w dłoni, obyty w kulturze masowej, jest gotowy na lekturę cyfrowej sztuki, że wykazuje chęć takiej lektury?

Jasne, jeżeli odbiorca będzie chciał, to medium nie będzie stanowiło dla niego przeszkody. Szczególnie, że sztuka w internecie jest ponad granicami i o wiele lepiej dostępna niż ta w muzeach czy galeriach. A nie zawsze autorskie prace są „schowane”, często to właśnie te „personal” są bardziej widoczne i więcej mówią o twórcy.

Minęło trochę czasu od premiery Twojej pierwszej dużej animacji (teledysk do piosenki LUCA’a „Energocykulacja”), czy od tego czasu coś się ruszyło w tej dziedzinie?

Przez ten czas jeszcze brałem udział w tworzeniu innego teledysku, *Soulburners - Supercool*, który przy ilości czasu i pracy w niego włożonej okazał się lekkim niewypałem. Teraz głównie staram się skupić na ilustracji. Animacja zeszła trochę na drugi plan, ale nie całkiem, bo obecnie pracuję też nad pewnym animowanym projektem z wykorzystaniem klasycznej animacji 2d.

Czy Twoja diagnoza (postawiona w rozmowie z Adrianem Kajdą) o mediach mainstreamowych i niemożności przepchnięcia oryginalnego materiału jest nadal aktualna? Czy coś się ruszyło w branży ku większej otwartości?

Żadna tam diagnoza, to był raczej wylewany żal, dużo frustracji się rodzi podczas pracy w reklamie. Zawsze chciałem przepchnąć jakieś

interesujące podejście, sprawić, żeby bądź, co bądź, nudna praca w reklamie była ciekawsza. Teraz projektów reklamowych robię niewiele, oddalam się trochę od tego i szczerze mówiąc, przestało mnie to szczególnie interesować, więc ciężko mi powiedzieć, jak to tam teraz wygląda.

W Twoim portfolio przewija się postać Szymona Majewskiego w kontekście reklamy pewnego banku. Mógłbyś

zdradzić nam trochę kulisów kampanii, opowiedzieć o swojej roli w przedsięwzięciu?

Jeden z reklamowych projektów, w których biorę udział. Można powiedzieć, że jestem tam operatorem Photoshopa, przerysowuję czyjeś pomysły na czysto w swoim stylu, który komuś przypasował do kampanii. Jeżeli wymyślę coś od siebie i mi się to spodoba, łąduje



w moim portfolio. Ot zwykła praca dla jednego banku, żeby spłacić kredyt w drugim ;)

Zbliża się premiera pakietu Adobe CS6, spodziewasz się jakiś nowości, które wzbogacą Twój warsztat narzędzi?

Widziałem, co ma do zaoferowania nowy pakiet Adobe, i dla mnie to jest jakiś żart. Kilka nieistotnych dodatków, które spokojnie mogły zostać dane jako łatka do ściągnięcia. Odkąd maluję w digitalu, jedynym usprawnieniem Photoshopa, które faktycznie mi się przydało, było dodanie obsługi OpenGL i rotacja Canvasu. A samo Adobe zachowuje się nagannie, zmuszając ludzi do zakupu upgrade'u (jeżeli pominie się upgrade, kolejną wersję trzeba będzie kupić od nowa za pełną cenę; także mimo, że nowe dodatki Adobe kompletnie mi nie usprawnią pracy, muszę wydać parę stówek na upgrade, żeby móc robić kolejne upgrady).

Ilustracja wydaje się surową sztuką, jeśli chodzi o jej powstawanie. Wystarczy kilka prostych narzędzi. Czy wydawcy programów graficznych mogą dzisiaj zaskoczyć ilustratora, dać mu coś nowego? Czy ilustratorzy marzą o jakiś rozwiązaniach software'owych?

Ilustracja to dziedzina, która pokrywa każde dostępne medium, od digital paintingu po lepienie całych scen z plasteliny. Mnogość stylów i pomysłów wykorzystywanych przy tworzeniu – to jest najlepsze w ilustracji. Ale, tak, przy moim medium, wystarczy spokojnie jakiś średniej jakości komputer, tablet i program graficzny, także prosty zestaw.

Niestety i Adobe i Wacom, firmy posiadające monopol na rynku, z racji tego, że nie muszą przejmować się konkurencją, z roku na rok spowalniają rozwój, wprowadzając bzdurne i mało znaczące dodatki. Od czasu wydania pierwszego Cintiqa, Wacom nie zaproponował nic interesującego (a marzy mi się dotykowy ekran w tym urządzeniu).

Dziękujemy za rozmowę.



Evening news: Raging Mob!

AGENCJA KESSELSKRAMER.

Gorzej być nie może, ale i tak jest wspaniale.



Siedziba agencji
w Kessellkramer
w Amsterdamie

W bezzwzględnym Świecie Reklamy Słońce nigdy nie zachodzi. 24 godziny na dobę trwa popis przebojowości, obmyślanie strategii, tropienie klienta. Bywa, że termin realizacji zlecenia jest ważniejszy od jakości prac – ale niezależnie od tego zawsze liczy się jedno: jak sprzedać produkt. Nad Światem Reklamy co jakiś czas przetacza się burza mózgów, która z racji ich przemęczenia przypomina raczej burzę w szklance wody. Wydawać by się mogło, że to świat smutnych desperatów z ciągotami do antydepresantów. Tymczasem gdzieś na uboczu, z dala od znerwicowanej "branży" karmiącej się prozaczem i tutorialami w stylu "jak być oryginalnym i bezkonkurencyjnym", działa garstka wywrotowców z radosnym uśmiechem obserwująca chaotyczne poczynania kolegów po fachu. Ci wywrotowcy, traktujący dezinformację jako podstawowe narzędzie pracy, czynią z miejsc przeciętnych miejsca kultowe, serwując im...antyreklamę, a własne osiągnięcia przeliczają na kilogramy. Wydawałoby się, że łamią wszelkie zasady - ale co z tego, skoro ustalają nowe? Kim są i skąd się wzięli?

Agencja KesselsKramer została założona przez Erica Kesselsa i Johana Kramera szesnaście lat temu. "Zdesperowana branża" zna ich kampanie reklamowe, dzięki którym od lat są na topie. Mieszkańcy Amsterdamu kojarzą ich siedzibę, którą stanowi opuszczony kościół. Czytelnicy "Kreatywnego Bazaru" powinni o nich usłyszeć choćby dlatego, że KesselsKramer są już legendą - w końcu to właśnie oni wtykali flagi w psie kupy długo przed tym zanim uczynił to Marek Raczkowski w programie Kuby Wojewódzkiego.

Historia KesselsKramer zaczyna się w 1996 roku w Anglii, kiedy Johan Kramer, próbujący szczęścia na Wyspach, zostaje zwolniony z posady zaraz po tym, jak wręcza klientowi prezentację przebrany w kostium kurczaka. Dziwić może fakt, że choć Lürzer's Archive - słynny magazyn poświęcony reklamie zarówno Kramera, jak Kesselsa wymienia dziś w gronie najbardziej wpływowych dyrektorów artystycznych, obaj projektanci po raz pierwszy spotkali się nie na branżowej imprezie, a na wystawie psów rasowych, gdzie jako wielcy miłośnicy cocker spanieli przez cały wieczór debatowali o psach i reklamie. Dyskusja okazała się tak inspirująca, że niebawem obaj panowie zatrudnili się w jednej agencji, gdzie z racji kynologicznego hobby próbowali do każdej z kampanii przemycić jakiś psi motyw. Proceder ten został brutalnie przerwany przez jednego z szefów, co każda ze stron tłumaczyła sobie na swój własny sposób. Właściciel wyjaśniał, że jego klienci i pracownicy (nie mówiąc już o konkurencji), widząc paradę czworonogów w reklamówce kolejnego banku, zaczęli by go podejrzewać o problemy psychiczne. Młodzi projektanci natomiast zarzucili szefowi nieczulicę, niechęć wobec zwierząt i obruszeni wrócili do Amsterdamu, by działać na własną rękę.

Powyższa anegdota dobitnie ilustruje podejście Johana Kramera i Erica Kesselsa do pracy. Stawiając na pierwszym miejscu radość twórczą, szeroko rozumianą niezależność i szczerość wobec odbiorcy, rozłożyli akcenty zupełnie inaczej niż było to dotychczas przyjęte. Warto pamiętać, że lata 90-te rozpoczynają w reklamie czas zachwyty plastikiem i wodotryski (często niczym nieuzasadnionego) optymizmu. Założyciele KK, stawiając na autentyzm, musieli podejmować odważne z ekonomicznego punktu widzenia decyzje - w jednym z wywiadów Eric Kessels wspomina, że przez wzgląd na fundamentalną różnicę w oczekiwaniach, zrezygnowali ze współpracy z klientem, który zapewniał firmie 60% jej dochodów. Ryzyko takiego posunięcia było duże - zresztą nadal jest. W sytuacji kiedy ogromna większość agencji poprzestaje na posługiwaniu się atrakcyjnymi wizualnie obrazami, próba wciągnięcia klienta w proponowaną konwencję, przekonanie go do absurdu poczucia humoru i wejścia na pewien poziom beztroskiej abstrakcji to stąpanie po cienkim lodzie. Ale trud się opłacił. Dzięki swojemu bezkompromisowemu podejściu i pełnej odporności na obowiązujące trendy studio KesselsKramer wkrótce zyskało rozgłos i stało się mekką dla młodych projektantów, którzy masowo napływali do Amsterdamu, aby załapać się tu na etat lub chociaż odbyć staż. Kessels i Kramer poszli za ciosem i postanowili zmienić otoczenie na bardziej inspirujące. Porzuciwszy wynajmowaną w opuszczonym kompleksie sakralnym plebanię przeprowadzili się do znajdującego się obok kościoła. Biorąc pod uwagę laicyzm Amsterdamu, można zaryzykować stwierdzenie, że był to swego czasu najczęściej odwiedzany kościół w mieście.



Wybrane kampanie reklamowe dla Diesla

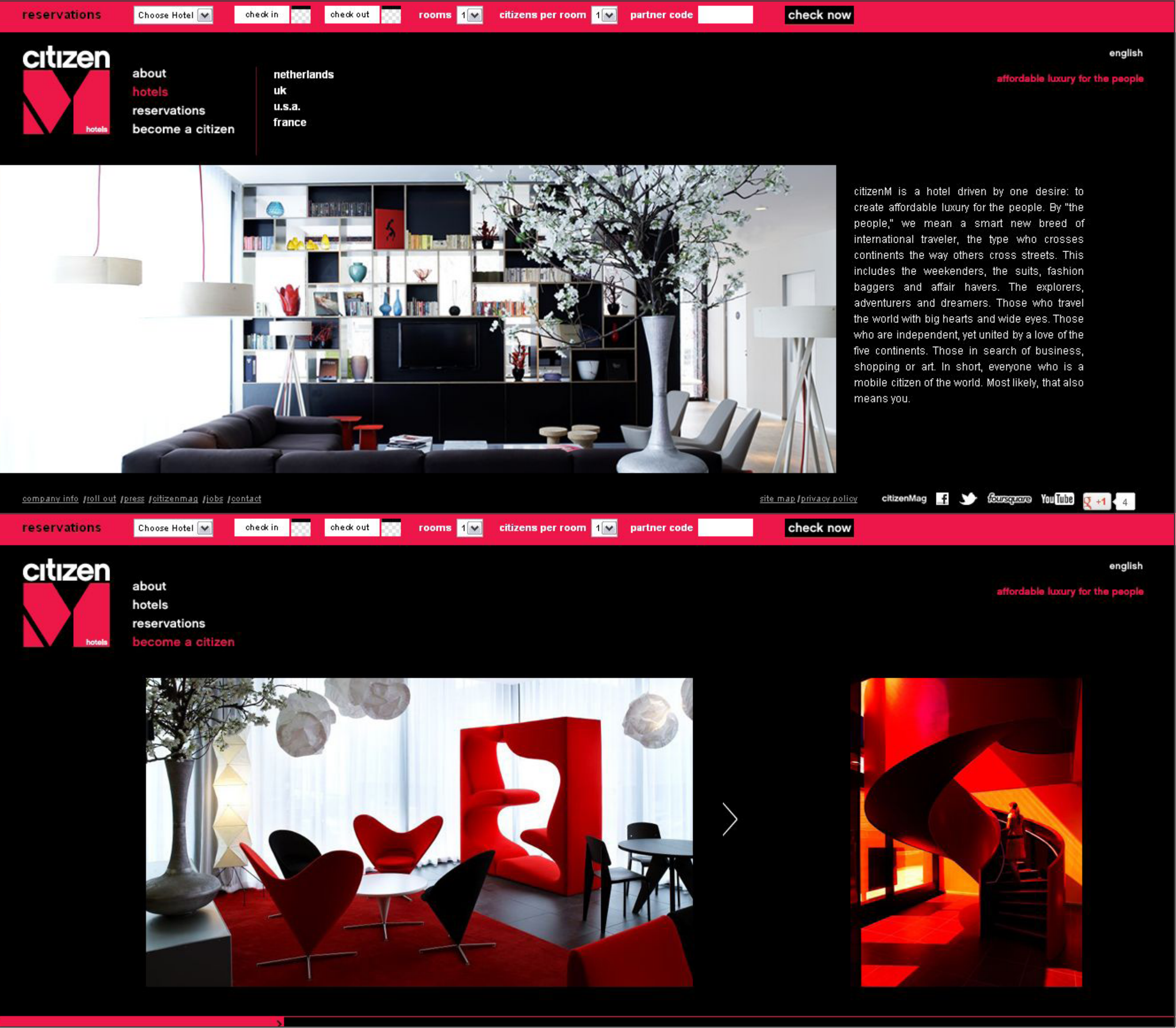
Balansując umiejętnie między zleceniami komercyjnymi i nie-komercyjnymi, Kessels i Kramer wypracowali sobie wolność i - co istotniejsze - potrafili to wykorzystać. W pewnym momencie wpadli na pomysł, aby promować produkty, stosując metody pozornie je dyskredytujące. Flagowym przykładem takiego działania jest ich własna

witryna internetowa - witryna-widmo, która szczelnie odgradza się od internauty rojem fantomów - fikcyjnych stron poświęconych najdziwniejszym tematom: sprzedaż kapeluszy, klasycznym horrorom, oprogramowaniu 3D mającemu pomóc prokuraturze w przeprowadzeniu symulacji wizji lokalnej etc. Pomysły te opakowane są w równie

zastanawiającą szatę graficzną. Bez umiaru rozlewają się tęczne gradienty, radośnie podskakują girlandy ruchomych GIF-ów, jak w kalejdoskopie zmieniają się czcionki. Po odświeżeniu strony klikamy raz jeszcze - kolejno pojawiają się: outlet meblarski dla niskobudżetowych hoteli, relacja z utoczenia wielkiej kuli z pasów kolorowej gumy, przewodnik poświęcony tropieniu Yeti. Możemy tak klikać bez końca, za każdym razem doświadczając innych rezultatów, bo witryna KK jest jak forteca otoczona murem i potrójną fosą - zanim zdobędziemy rękę księżniczki, niejednokrotnie ugrzęźniemy w trzęsawisku estetyki wywodzącej się wprost z pradziejów internetu. Ale to właśnie cel projektu Netstalgia - przeciwstawienie się obecnie panującym trendom, często kosztem użyteczności strony i przypomnienie o wcale nie tak odległej przeszłości. Nie wszystkim musi się to podobać, lecz jeśli ta urokliwa ohyda nas wciągnie i damy się uwieść konwencji, zostajemy w świecie KK na dłużej. Sami projektanci nie ukrywają, że ich prace skierowane są do dość wąskiego, specyficznego grona odbiorców - choć ci, którzy zaufają intuicji KesselsKramer, zazwyczaj pozostają im wierni - jak odzieżowa firma Diesel, dla której KK opracowywali kampanie reklamowe przez 5 lat. Na wizjach holenderskiego studia nie zawiódł się także Hans Brinker Hotel - w ciągu 10 lat liczba wykupionych w tym budynku noclegów skoczyła z 60 000 do 140 000 rocznie. Zresztą sukces okazał się obopólny - kampanie spod znaku Brinker przeszły do historii reklamy jako te, w których do perfekcji doprowadzona została sztuka przedstawiania wad produktu jako jego największych atutów. W Hans Brinker Hotel nie ma ciepłej wody, okien w pokojach, zamków w drzwiach, piwo w barze jest chrzczone, a windy z równą częstotliwością zatrzymują się między piętrami, co na nich. Co można wykorzystać do promocji miejsca, które najlepiej byłoby zburzyć? Obietnicę przeżycia niezapomnianej przygody. Obóz przetrwania w środku miasta, w którym nic dobrego nie może nam się przytrafić, odniósł oszałamiający sukces. Frekwencja poszybowała w górę, a obiekt znalazł się na długiej liście obowiązkowych



Wybrane kampanie reklamowe dla
Hans Brinkel Hotel



Strona internetowa projektu Citizen M

atrakcji Amsterdamu. W tym miejscu należy jednak zaznaczyć, że choć najbardziej zapamiętane zostały kontrowersyjne kampanie agencji KK, większość jej działań nie opiera się na szoku. Wręcz przeciwnie – często bazują one na pozytywnym przesłaniu i promują zdrowy styl życia. Przykładem może być zlecenie zrealizowane dla sieci hoteli Citizen M, maksymalnie przyjaznej dla często podróżujących ludzi (M jest właśnie skrótem od mobilności), którzy rezerwując tam pokój, mogą sami decydować o tak istotnych detalach jak zapach mydła, kolor ręczników czy rodzaj pościeli.

Podsumowaniem dziesięcioletniej działalności agencji było wydane w 2005 wydawnictwo zatytułowane 2 kilo of KesselsKramer. Na 880 stronach specjalnie opracowanego i wyprodukowanego w japońskiej oficynie Book Pie papieru (wszystko po to, aby dokładnie kontrolować parametry publikacji, która po wydaniu, zgodnie z tytułem, miała ważyć dokładnie dwa kilogramy) znajduje się obszerna dokumentacja dokonań agencji obejmująca okres całej dekady. Opały, przypominający cegłę album, promowany był z typową dla studia KesselKramer finezją: kampania reklamowa składała się z serii fotografii, na których papierowa "cegła" spada z góry, powodując serię wypadków i zgonów. Rok później KesselsKramer ponowili próbę podboju Wysp Brytyjskich. W Londynie agencja otworzyła swoją księgarnię - KK Outlet, która działa do dzisiaj, kryjąc w podziemiach prężnie działające studio komunikacji wizualnej.

2 kilogramy Kessel&Kramer to pozycja stanowiąca swoiste opus magnum działalności agencji w pierwotnym kształcie. Wkrótce po jej wydaniu obaj designerzy poświęcili się realizacji solowych projektów: Johann Kramer skupił się na karierze literackiej i filmowej. W jednym z udzielonych później wywiadów powiedział, że najważniejsze, czego nauczyła go reklama, to umiejętność powiedzenia sobie "dość" i zrezygnowania w odpowiednim momencie. Po wyprodukowaniu dla KK ponad 500 filmów reklamowych zdał sobie sprawę, że nie chce spędzić w ten sposób całego życia. Także Eric



*Album "2 kilo of Kesselskramer"
podsumowujący dekadę działalności agencji*

Kessel podzielił czas między agencję a swoją drugą pasję, jaką było kolekcjonowanie fotografii oraz związana z tym praca wydawnicza i edytorska. Jedną z jego ostatnich słynnych instalacji jest ta z 2011 roku, kiedy chcąc pokazać, jak bardzo upubliczniamy nasze życie nawet o tym nie wiedząc, przez 24 godziny drukował każdą zamieszczaną na serwisie FLICKR fotografię (łącznie w ciągu dwudziestu czterech godzin uzbierało się ich ponad jeden milion), a następnie zasypał tą niewyobrażalną ilością zdjęć pomieszczenia FOAM Museum w Amsterdamie.

Mimo tego nagłego "osierocenia" agencja KesselsKramer nie zawiesiła działalności. Wręcz przeciwnie - to już samonapędzające się perpetuum mobile, przyciągające jak magnes młodych twórców z głowami pełnymi pomysłów. W tej chwili tworzy ją ponad trzydzieści osób z Anglii, USA, Holandii, Japonii, Turcji i wielu innych krajów. Kessels i Kramer, jako zdeklarowani wrogowie homogenizacji kultury,

niejednokrotnie podkreślali potrzebę otwartości Amsterdamu na różnorodność, bez której barwna stolica szybko zmieniałaby się w zabita dechami, światopoglądową wieś. Dzięki ścisłej współpracy z Londynem i Tokio po pięciu latach uzbierało się dokonań na kolejny kilogram KesselKramer - wydany w 2010r. i zawierający prace z okresu 2005-2010. W międzyczasie agencja otworzyła się na nowe pola komunikacji, wychodząc także w kierunku architektury. Wynikiem tych działań jest choćby opracowanie ekspozycji S1NGLETOWN, prezentowanej przez firmę projektową Droog Design na Weneckim Biennale Architektury, a także przymiarki do przeprojektowania Museumplein – najważniejszego placu w Amsterdamie, wokół którego rozlokowane są Muzeum VanGogha, Muzeum Sztuki Współczesnej oraz Rijksmuseum.

Członkowie KesselsKramer chętnie dzielą się swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniem - są częstymi gośćmi sympozjów, wykładów

i spotkań poświęconych szeroko rozumianej komunikacji wizualnej. Swojej otwartości zawdzięczają sympatię i szacunek młodzieży akademickiej. Erik Kessels został w czerwcu ubiegłego roku uhonorowany przez studentów Köln International School of Design tytułem najbardziej wpływowego designera. W rozmowie ze studentami zaznaczał, że przepisem do sukcesu jest pielęgnacja i rozwijanie w sobie trzech cech gwarantujących efektywną pracę w grupie: wzajemnego szacunku, współodczuwania i poczucia humoru. Symetrycznie do nich projektant wymienił trzy czynniki paraliżujące kreatywność: strach, niepewność i zbyt duże doświadczenie, które prowadzi do cynizmu. Przewagę świeżych, twórczych poszukiwań nad zawodową pewnością siebie projektant potwierdził także cyklem warsztatów pt. Amatorszczyzna zrealizowanych na Akademii Architektury w Amsterdamie.

Zatem KesselsKramer to nie tylko zuchwałość bezkompromisowości, ale też trzeźwość myślenia i charakterystyczna dla wielu profesjonalistów pokora, objawiająca się ogromnym dystansem do "dogmatów" panujących w tzw."środowisku". Choć są zdobywcami przeszło dwustu prestiżowych tytułów i wyróżnień, z typowym dla nich wdziękiem żartują, że to nic nadzwyczajnego, bo pod względem ilości konkursów i przyznawanych nagród z branżą reklamową mogą rywalizować tylko fryzjerzy. Kreatywność? Erik Kessels nigdy sam o sobie nie powiedział, że jest kreatywny - nie czuje się odpowiednią osobą do wydawania tego typu sądów. Na szczęście KK całym swoim życiorysem udowadniają, że pomysłów im nie brakuje. W swoim kościele mają ambonę ratownika przypominającą tę ze "Słonecznego Patrolu", mini-boisko do piłki nożnej i zjeżdżalnię. "Praca powinna być dobrą zabawą" – ten cytat z powodzeniem mógłby wieńczyć artykuł o KesselsKramer. Ich prawdziwa dewiza brzmi jednak: "życie jest zbyt krótkie, by spędzić je w towarzystwie dupków" i - jak przystało na dzieło mistrzów reklamy – niesie ze sobą więcej prawdy niż niejeden slogan.



TAKESHI 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 8 czerwca pobierz za darmo w ciągu 24H plik źródłowy PSD z obrazem stworzonym przez artystę Takeshi na temat «Abstrakcja». Odkryj także making-of z tworzenia tego obrazu.

Tel. 22 389 70 52

www.fotolia.pl/ten

 fotolia



w projekcie komercyjnym

Krój pisma jest ważnym elementem wizualnym nadającym charakter stworzonym przekazom. Wiele ekspozycji medialnych takich jak: edytor tekstu, strona internetowa, wszelkiego rodzaju dokumenty elektroniczne, SMS czy e-mail nie miałyby racji bytu bez udziału fontów.

Dobrze dobrany font może wiele powiedzieć o projekcie, a także stać się jego nieodłącznym elementem. Za przykład może posłużyć Spencerian Script, którego twórcą był Platt Rogers Spencer. Font ten został użyty pod koniec XIX wieku w projekcie logo firmy Coca-Cola, które jest do dzisiaj wykorzystywane jako znak towarowy koncernu.

Polemika dotycząca uprawnień w zakresie użytkowania fontów powinna rozpocząć się od odpowiedzi na pytanie: czy wybrany krój pisma będzie eksploatowany w sposób komercyjny? Nie oznacza to jednak, że wykorzystywanie fontu poza projektem komercyjnym eliminuje konieczność posiadania dowodu nabycia licencji czy też zgody twórcy na wykorzystywanie jego dzieła.

Powstaje coraz więcej rodzajów praw do wykorzystywania fontów. Poza licencją standardową można wyróżnić dedykowane konkretnym aplikacjom czy grom komputerowym fonty z licencją typu OEM, zaś stworzony danym krojem pisma ebook objęty jest licencją ePub.

Od niedawna istnieje nowy trend w licencjonowaniu dotyczący fontów zamieszczanych na łamach stron www zwany Web Embedding. Zdobyć licencji na fonty webowe wiąże się niekiedy z wymogiem podania informacji o domenach internetowych, które mają być objęte licencją (ilość i nazwy domen) oraz oszacowania liczby odsłon strony w danym okresie czasu, co ma wpływ na cenę fontu. Dane te potrzebne są zazwyczaj tym producentom, którzy nie dostarczają klientom

plików fontów, a jedynie udostępniają linki do wybranych odmian. Linki są odpowiednio zamieszczane przez projektanta w kodzie strony, dzięki czemu jest ona wyświetlana danym fontem bez potrzeby posiadania jego pliku. Takie zastosowanie umożliwia producentom kontrolę ilości odsłon, która została zadeklarowana w trakcie zakupu fontu. Wielu licencjodawców nie korzysta jednak z opisanej techniki linkowania fontów webowych i prawo do ich wykorzystania na stronach internetowych zamieszcza w standardowej licencji. Warto wziąć pod uwagę fakt, że w celu ograniczenia kosztów ponoszonych na zakup fontów i przy założeniu minimalnych wymogów wizualnych projektu istnieje możliwość wykorzystania fontów użytkownika odwiedzającego stronę.

Brak jednolitej polityki w zakresie licencjonowania powoduje brak możliwości wyodrębnienia standardowych zasad, które tworzyłyby ogólnie dostępne listy czynności dozwolonych i niedozwolonych.

Różnorodność dostępnych krojów pisma dostarcza wielu możliwości graficznych, choć wybór może być czasem przytłaczający nawet dla fachowego oka najbardziej doświadczonego projektanta. Pierwszy etap projektu komercyjnego, wykorzystującego zasoby fontów, zwyczajowo rozpoczyna się od zgromadzenia zasobów do jego powstania. Należy jednak pamiętać o tym, że sam aspekt wizualny nie jest kluczem do sukcesu. Umowa licencyjna wybranego fontu może szczegółowo określać sposób jego wykorzystania, pozwalając na tworzenie grafiki czy składu publikacji i jednocześnie zabraniać wykorzystania fontu do kreacji logo lub reklamy marki czy też propagowania za jego pomocą określonych treści.



Akademia IT Media posiada szeroką gamę autoryzacji: Adobe, Corel, Quark, Luxology, Pixologic. Specjalizują się w prowadzeniu szkoleń z zakresu: grafiki komputerowej 2D i 3d, składu DTP, WWW, Animacji i Video oraz licencjonowania. W tym roku stworzono ofertę seminariów o tematyce zarządzania i marketingu .

Restrykcje związane z wykorzystywaniem fontów dotyczą najczęściej świata komercyjnego. To, czy agencja reklamowa realizująca projekt stworzenia ulotek reklamowych określonym w zleceniu fontem powinna posiadać na niego licencję czy nie, uzależnione jest od tego, jakie prawa posiada zleceniodawca w zakresie udostępniania fontu. Nie jest oczywistym, że posiadając standardową licencję na font, nabywa się w sposób automatyczny prawo do przekazywania go podwykonawcom. W takiej sytuacji agencja reklamowa powinna zadbać o dokument regulujący wszelkie obiekcje. Dobre praktyki podpowiadają, aby wątpliwości związane z niejasnymi zapisami w umowach licencyjnych wyjaśniać z producentami bądź dostawcami licencji, co pozwala nie narażać się na sankcje prawne i minimalizować ryzyko wykorzystywania fontu w niewłaściwy sposób.

Interesy twórców, jak i wszelkie formy korzystania z utworów, jakimi są fonty, podlegają ochronie prawnej zarówno w oparciu o treść umowy licencyjnej, jak i literę prawa autorskiego. Potrzeba wykorzystania fontu w projekcie będącym źródłem korzyści materialnych niesie za sobą o wiele więcej wątpliwości w zakresie uprawnień. Zdobyć odpowiedniego i niezbędnego do celów realizacji projektu pozwolenia często wiąże się z poniesieniem dodatkowych nakładów finansowych.

Sukces projektu komercyjnego zależy więc od korelacji uprawnień wynikających z treści umowy licencyjnej z potrzebami prowadzonego projektu.

Źródło: [Moje Fonty](#)

Aneta Kozłowska;
Licence Manager,
Agora S.A. Specjalizuje się m.in. w zakresie analizy warunków licencjonowania, realizacji działań związanych z optymalizacją kosztów oraz racjonalizacją i monitoringiem licencji.



X Muza

koncept postaci

// BRIEF OD KLIENTA

Przed rozpoczęciem pracy zawsze dokładnie zapoznaliśmy się z briefem, w którym klient opisał projekt, cele do zrealizowania i swoje oczekiwania odnośnie efektu końcowego.

Praca z briefem jest bardzo ważnym etapem. Zrozumienie zlecanego nam zadania i potrzeb klienta jest kluczowe. Zdarzają się przypadki, kiedy otrzymane informacje są dla nas niewystarczające lub niejasne. Wówczas prosimy klienta o doprecyzowanie pewnych zagadnień. Dobrą metodą jest zadanie zleceniodawcy kilku pytań. Udzielone odpowiedzi powinny rozwiązać nasze wątpliwości.

Zanim zaczniemy projektować, musimy mieć całkowitą pewność, że dokładnie rozumiemy, na czym polega nasze zadanie. Dzięki temu unikniemy frustrujących sytuacji, gdy po wielu godzinach ciężkiej pracy klient twierdzi, iż zupełnie nie o to mu chodziło. Szanujemy czas nasz i naszego zleceniodawcy. Nie ma nic złego czy nieprofesjonalnego w zadawaniu pytań i wyjaśnianiu niezrozumiałych kwestii.

Warto ustalić z klientem tryb działania i proponować, aby dokonywał akceptacji lub wyboru na każdym etapie. Działa to w dwie strony – klient widzi postępy w pracy i ma na nią wpływ – my mamy pewność, że projekt rozwija się zgodnie z zamierzeniem.

Zaprezentujemy i opiszemy wszystkie etapy pracy przy projektowaniu postaci do konkretnego zlecenia. Będzie to maskotka do fikcyjnej akcji społecznej, mającej zachęcić do oglądania filmów w kinie. Postacią akcji będzie X MUZA. Przedstawimy cały proces powstawania takiej postaci. Zaczynając od ustalenia potrzeb i wymagań klienta, zawartych w briefie. Skupimy się na specyfice postaci, jej osobowości, temperamencie i charakterze. Opowiemy o decyzjach podejmowanych podczas realizacji takiego projektu i zaproponujemy kilka wskazówek dla początkujących projektantów.

Na potrzeby tego artykułu stworzyliśmy fikcyjny brief, w oparciu o który będziemy projektować postać. Poniżej najważniejsze wytyczne:

- **Zadanie** – zaprojektować charakter (maskotkę) do akcji społecznej zachęcającej do oglądania filmów w kinie. Postacią akcji ma być X MUZA.
- **Grupa docelowa** – młodzież i dorośli (wiek 17+).
- **Maskotka** – powinna być dość realistycznym wizerunkiem współczesnej kobiety. Atrybuty mają podkreślać jej osobowość i temperament. Musi być postacią ciekawą, związaną w jakiś sposób z filmem i kinem. Postać powinna zachęcać odbiorców, aby chodzili do kina. Musi wyrażać ponadczasowe treści.
- **Nośniki** – X MUZA będzie występować na stronie internetowej, w newsletterze, na plakatach, ulotkach, bannerach i billboardach.

Tyle informacji w zupełności wystarczy do stworzenia X MUZY.

// W POSZUKIWANIU FORMY

Podczas wstępnej fazy projektowej warto zrobić sobie skrót z informacji od klienta i mieć go cały czas przed oczyma.

Wyciągnijmy w takim razie esencję z naszego briefu. Będzie to kilka haseł. *X MUZA, ponadczasowe treści, postać zachęcająca do oglądania filmów w kinie.*

Teraz tworząc szkice koncepcyjne, cały czas sprawdzamy, czy są one odpowiedzią na brief.

Zaczynamy od serii szybkich miniatur (zob. kolejną stronę). Aby „złapać” formę, która już na tym etapie będzie ciekawa i przekonująca. Rysując postać jako plamę, nie myślimy o detalach. Skupiamy się na razie tylko na ogólnej sylwetce, wadze, designie i dynamice. W tej fazie anatomia i proporcje w zasadzie nie są istotne. Myślimy o formie, poszukujemy idei głównej, która będzie determinować całą postać. Ważne, aby w żaden sposób się nie ograniczać. Jeśli zainspiruje nas jakiś kształt, staramy się go „przekuć” w interesującą formę.

Jeśli z jakiegoś szkicu nie jesteśmy zadowoleni – odrzucamy go. Nie poświęcamy zbyt dużo czasu na takie sylwetkowe ujęcie, jest jeszcze sporo do zrobienia.

Nasze szybkie szkice są pewnego rodzaju kierunkowskazami. Decydując się na „podróż” w którymś kierunku, nie wiemy dokładnie, co będzie na końcu drogi, mamy tylko delikatnie zarysowany cel



(w postaci sylwetki naszej X MUZY). Zdajemy sobie sprawę, iż na skutek różnych wydarzeń, być może będziemy musieli zmienić lub obrać nieco inny kierunek. Proces projektowania postaci to ciągłe podejmowanie decyzji.

// DECYZJE I WYBORY

Z serii naszych miniaturk wybieramy te, które będziemy rozwijać, czyli numery 2, 11, 13, 15, 16.

Na tym etapie staramy się wydobyć z sylwetki bardziej precyzyjny kształt. Decydujemy o jej budowie anatomicznej i tym, jakie ma proporcje.

Tworzymy teraz nieco bardziej szczegółowe szkice. Rozważamy już elementy stroju i inne detale.

NIE TYLKO ŁADNY OBRAZEK.

Koncepty postaci to nie ilustracje. Stoją przed nimi konkretne zadania i w dużej mierze od Ciebie zależy, jak im sprostają. Nigdy nie zapominaj, że najważniejsze w postaci są: osobowość, historia, emocje, wiarygodność. To właśnie te elementy czynią postać wyjątkową i zapadającą na długo w pamięć, a nie tylko świetna warstwa wizualna.



Zdecydowaliśmy, że postać X MUZY będzie „cytowała” różne filmy. Chcemy, aby skupiała w sobie wiele rodzajów kina, ale mimo tego była postacią spójną i nieprzetadowaną.

Jako punkt wyjścia wybraliśmy postać graną przez Rię Rasmussen w filmie Luca Bessona „Angel-A”.

Wybraliśmy kilka mocnych i znanych elementów z różnych filmów, w które wyposażymy naszą postać:

- kapelusz Indiany Jonesa,
- okulary z filmu „Matrix”,
- torebka w stylistyce z filmu „TRON”,
- włosy Leeloo z filmu „Pięty Element”.

Wciąż zbieramy referencje z różnych filmów. Analizujemy różne atrybuty bohaterów pod kątem naszego projektu. Co jakiś czas wracamy do briefu i sprawdzamy, czy nie idziemy w złą stronę.

Zdecydowaliśmy, że fajnym i rozpoznawalnym elementem będą rękawiczki i lufka z papierosem Holly Golightly z filmu „Śniadanie u Tiffany'ego” w reżyserii Blake'a Edwardsa.

// OSOBOWOŚĆ POSTACI

Każdy szkic rozwijamy tak długo, aż rysowana postać zacznie mieć interesującą osobowość. Staramy się tworzyć postaci o dosyć wyraźnym temperamencie. Nie ma nic gorszego niż postać nijaka, przezroczysta i nudna.

Dobrym sposobem jest konfrontacja kilku projektowanych postaci ze sobą. Która z nich jest najciekawsza, która ma najmocniejszy charakter. Zaczynamy wczuwać się w każdą z nich. Wyobrażamy

sobie, jaka jest, w jaki sposób mówi, jak się porusza, co lubi, jest miła, czy opryskliwa? W tym czasie wciąż szkicujemy.

Z naszej serii wybraliśmy szkice nr 11 i 13. Będziemy rozwijać je dalej.

Poza układem postaci, tym, jak stoi, trzyma rękę, bardzo istotne w tym projekcie są atrybuty – strój, przedmioty, fryzura. To dzięki nim X MUZA będzie ciekawsza i dzięki nim powinna się wyróżniać.

Staramy się wydobyć z projektu jak najwięcej przekazu z zachowaniem jak najczystszej idei. Unikamy sytuacji, w których zaprojektowana przez nas postać „kiepsko się czyta”. Każdy, widząc projekt, powinien z łatwością go zrozumieć.

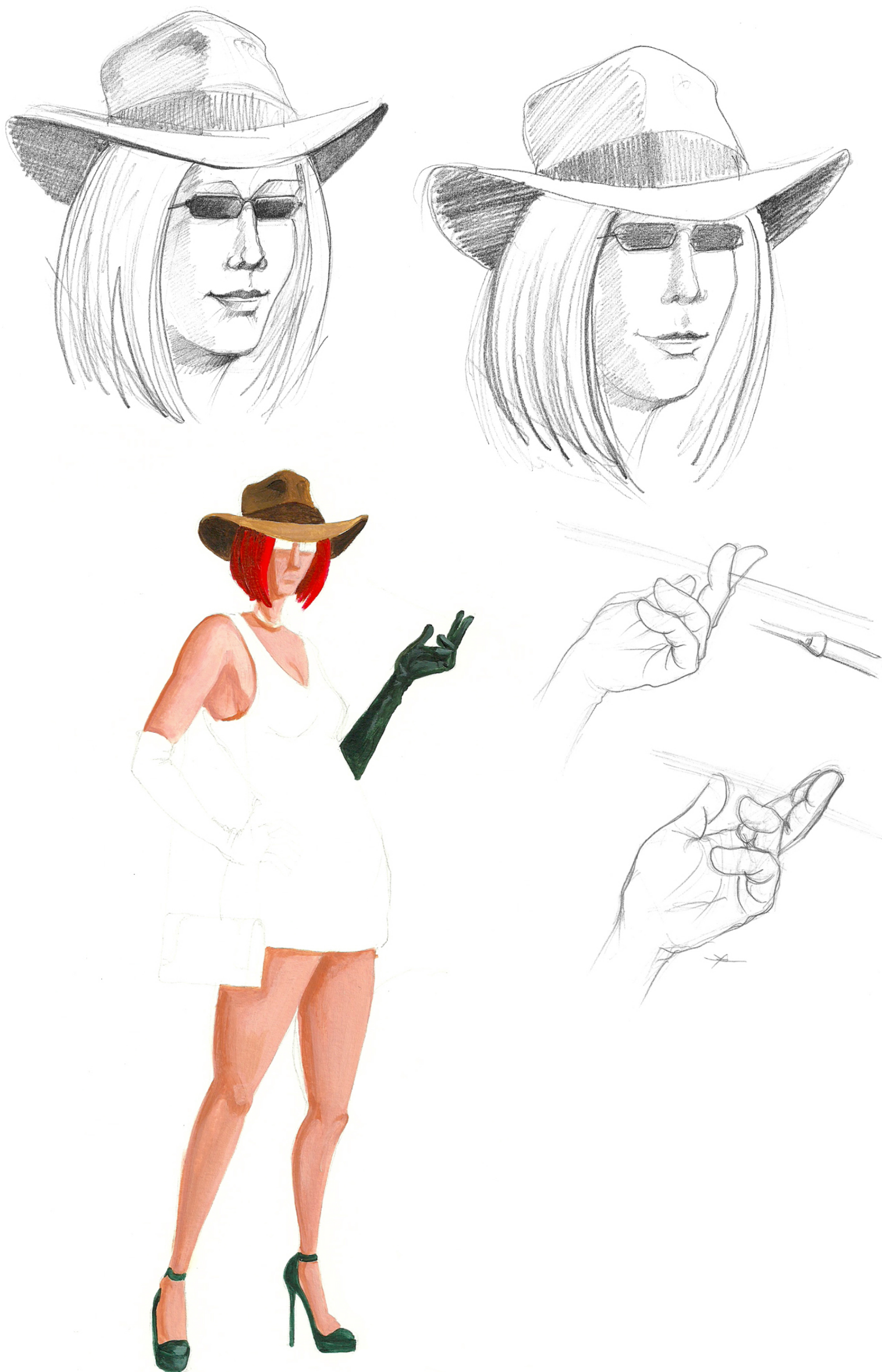
W przypadku X MUZY bardzo ważne jest dla nas, aby postać składająca się z wielu różnych filmowych elementów była nadal przekonująca i miała charakter, który każdy polubi.

// ROZWIJANIE KONCEPTU

Na tym etapie czyścimy szkice ze zbędnych linii, lub przerysowujemy je na nowo.

Można wysłać taki materiał klientowi, jako kierunki do wyboru, wraz z opisem idei o „cytatach filmowych”. Zazwyczaj nie wysyłamy klientowi więcej niż trzy projekty. Przy większej liczbie proces decyzyjny znacznie się wydłuża i w związku z tym wielu klientów poświęca temu zbyt dużo czasu. Nasz zleceniodawca powinien zdecydować tylko w najważniejszych kwestiach (takich jak ta, kiedy od szkicu przechodzimy do bardziej konkretnej formy konceptu), pozostałe decyzje podejmujemy sami – to nasza praca. Nasz klient wybrał kierunek nr 11a.





Wizerunek X MUZY już w zasadzie jest określony. Pora teraz zagłębić się detale. Wyraz twarzy, gesty dłoni, doprecyzowanie kształtów poszczególnych elementów stroju itd.

// GOTOWY KONCEPT

Następnym etapem jest przedstawienie finalnej wersji konceptu.

Niekiedy nie wystarcza jedno ujęcie i warto pokazać postać w kilku.

Pracując z kolorem, zawsze mamy w pamięci notniki, na których będzie pojawiać się postać. Jest to ważne ze względu na technologie przygotowywania poszczególnych materiałów promocyjnych.

Podczas pracy nad konceptem postaci bardziej myślimy o tym w kategoriach pracy projektowej niż rysunku artystycznego. Dobry koncept powinien „działać” w różnych mediach, wielkościach itd.

W przypadku projektu X MUZY staraliśmy się uzyskać postać dość swobodną, znudzoną i nieco prowokującą. Już na pierwszy rzut oka zwraca ona uwagę, ale po chwili odbiorca myśli: „zaraz, zaraz, kapelusz Indiany Jonesa, torebka jak z filmu science fiction i ta lufka z papierosem”? Widz zaczyna „wczytywać się” w naszą historię. Wprowadzamy go w świat filmów i kina.

Postać X MUZY „cytującej” rozmaite filmy z wielu gatunków kina i stron świata jest gotowa.

PROCES WIZUALIZACJI POMYSŁU.

1. Pomysł jest najważniejszy. Jeśli zabierając się do projektowania, nie masz w głowie choćby zaczątków pomysłu, będziesz długo kręcił się w kółko i w efekcie końcowym nic dobrego z tego nie wyjdzie.
2. Realizuj swój pomysł od ogółu do szczegółu. Skupianie się na detalach we wczesnej fazie szkiców może spowodować, że postać jako całość będzie nieciekawa i mało wiarygodna. Póki możesz myśleć o projekcie jako o całości, a nie o każdym elemencie z osobna.
3. Wstępna faza szkicu jest niezmiernie ważna. Jeśli podczas tego etapu projektowana postać wydaje Ci się nie mieć potencjału, na dalszych etapach będzie tylko gorzej. Taki wstępny szkic musi być dla Ciebie przekonujący. Jeśli tak nie jest, szukaj dalej.
4. Mniej znaczy więcej. Staraj się nie przesadzać z ozdobnikami czy detalami. Często warto coś zasygnalizować, niż dokładnie opisać. Daj szansę wyobraźni Twoim odbiorcom.
5. Narzędzia często ograniczają proces twórczej kreacji. Staraj się korzystać z wielu metod pracy, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych. Każda z nich daje inne możliwości. W końcowej fazie nie będzie istotne, czy wspierałeś się 3D, fotografiami, rysowałeś ołówkiem, czy łączyłeś kształty wycięte z gazet. Klient płaci Ci za efekt końcowy. Twoja w tym głowa co zrobić, aby był jak najlepszy.

10 WAŻNYCH SPRAW W PROCESIE PROJEKTOWANIA POSTACI

- 1. OGLĄDAJ REKLAMY I FILMY ANIMOWANE.** Analizuj postaci pojawiające się na ekranie telewizora lub monitora. Wyciągaj wnioski – co według Ciebie działa, a co nie.
- 2. STOSUJ UPROSZCZENIA.** Nie każda postać musi mieć ręce, nogi, głowę i tułów. Często projektowane postaci są dosyć abstrakcyjne i nie warto ograniczać się do form humanoidalnych.
- 3. WCZUJ SIĘ W POSTAĆ, KTÓRĄ TWORZYSZ.** Podczas procesu projektowania postaci staraj się w nią zagłębić. Co lubi, czego się boi, jak mówi, jak się porusza Twoja postać. Dasz wówczas znacznie więcej niż kolory i kształty.
- 4. STWÓRZ OSOBOWOŚĆ.** Nie musisz lubić każdej tworzonej przez siebie postaci, musisz za to obdarzyć ją wyjątkową i ciekawą osobowością.
- 5. NIE PROJEKTUJESZ DLA SIEBIE.** Kiedy realizujesz zlecenie, nie przemycaj „na siłę” w każdym projekcie elementów Twojej ulubionej epoki, stylistyki czy opowieści. Projektujesz dla klienta, pod konkretny brief. Priorytetowe jest to, czy potrafisz być elastyczny i zrealizować zadanie. Oczywiście nie oznacza to, że Twoje postacie nie mają się podobać także Tobie.
- 6. TWÓRZ, A NIE POWIELAJ.** Jest wiele świetnie zaprojektowanych postaci. Bierz z nich to, co najlepsze, inspiruj się nimi, ale nigdy nie rób ich kopii. To będzie zawsze wtórne działanie i katastrofa, jeśli ktoś to zauważy.

- 7. PRZECIWIENSTWA SĄ CIEKAWE I NIEPRZEWIDYWALNE.** Podczas projektowania postaci staraj się trochę pobawić. Zestaw ze sobą przeciwstawne wartości i zobacz, co z tego wyniknie. Możesz na przykład obdarzyć wątlą i szczupłą kobietę niewyobrażalną siłą i sprośnym poczuciem humoru. Jej zachowanie będzie z pewnością nietypowe i ciekawsze niż gdyby była cicha, małomówna i grzeczna. Uważaj jednak, aby z tym nie przesadzić.
- 8. ATRYBUTY DZIEDZICZĄ CECHY WŁAŚCICIELA.** Podobnie jak nie ma dwóch takich samych postaci, nie ma także dwóch jednakowych przedmiotów. Każdy element wyposażenia będzie w pewien sposób przejmował cechy swojego „pana”. Za każdym razem, kiedy będziesz projektować miecz, zastanów się, jak jest on używany i jaki ma to wpływ na jego wygląd. Powinien „odbijać” możliwie jak najwięcej cech swojego użytkownika. Tutaj także fajną metodą jest zastosowanie przeciwieństw.
- 9. DAJ POSTACI COŚ DO POWIEDZENIA.** Jeszcze na etapie szkicu wyobraź sobie jakąś sytuację, w której uczestniczy Twoja postać. Dorysuj jej komiksowy dymek z kwestią, którą wypowiada. Powinien to być proces, w którym nie zastanawiasz się zbyt długo, niech Twoja wyobraźnia sama to załatwi. Pozwoli Ci to odkryć głębsze warstwy postaci, którą właśnie tworzysz.
- 10. BALANS.** Za każdym razem stwórz tyle szczegółów, ile jest konieczne. Nie za dużo i nie za mało. Jeśli czegoś zabraknie, postać będzie „mało czytelna”, jeśli przesadzisz, będzie „przekombinowana”.

ANDRZEJ GRANIAK

Jako rysownik pracuje od ponad 20 lat. Zręcznie porusza się w każdej stylistyce, używając przy tym różnych narzędzi. Publikował w wielu czasopismach i książkach polskich, a także zagranicznych. Laureat nagród i wyróżnień, m.in. na Satyrykonie w Legnicy, w Olen (Belgia), w Ankarze (Turcja). Aktualnie pracuje jako freelancer, tworząc projekty do komiksów, ilustrując książki i wiele innych.

PAWEŁ GRANIAK

Z wykształcenia projektant. Specjalista od komunikacji wizualnej. Biegle posługuje się zarówno technikami tradycyjnymi, jak i cyfrowymi (digital painting). Tworzy projekty na potrzeby gier komputerowych, komiksów i licznych marek. Autor okładek do gier komputerowych, ilustracji do gier planszowych i karcianych.

Jeśli interesujesz się concept artem, projektowaniem postaci i ilustracją, zajrzyj na naszą stronę www.potegaobrazu.pl
Prowadzimy szkolenia dla:

- » rysowników,
- » grafików,
- » projektantów,
- » ilustratorów,
- » dyrektorów artystycznych z agencji reklamowych,
- » studiów projektowych,
- » pracowni graficznych,
- » freelancerów, którzy ilustrują książki, tworzą koncepty do gier.

Łączymy umiejętności bazujące na tradycyjnej sztuce rysunku, z nowoczesnymi rozwiązaniami projektowymi. Znamy wymagania współczesnych klientów i potrafimy im sprostać.



POTĘGA OBRAZU

Wznieść się w przestrzeń kreacji – projekt kreatywny dla marki SocialUp!

Projekt został zrealizowany przez zespół kreatywny agencji interaktywnej Positive Power Sp. z o.o. W ciągu kilku tygodni team stworzył koncepcję nowego image'u marki oraz większość głównych elementów graficznych. Praca kreatywna wciąż trwa i jest sukcesywnie poszerzana o nowe elementy.

Celem pracy było stworzenie nowej linii graficznej marki SocialUp!, specjalizującej się w prowadzeniu zintegrowanej komunikacji online oraz działaniach kreatywnych. Zależało nam przede wszystkim na zaakcentowaniu szerokiej gamy usług marki, która do tej pory mogła być kojarzona wyłącznie z działaniami typu social media, co nie odzwierciedlało faktycznego stanu rzeczy. Wyzwaniem koncepcyjnym było zatem stworzenie identyfikacji wizualnej, która będzie wprowadzała wyraźne konotacje między marką SocialUp! i szeroko rozumianymi działaniami kreatywnymi, nieograniczającymi się jednak do sfery mediów społecznościowych.

// PRACUJEMY „LAWINOWO”

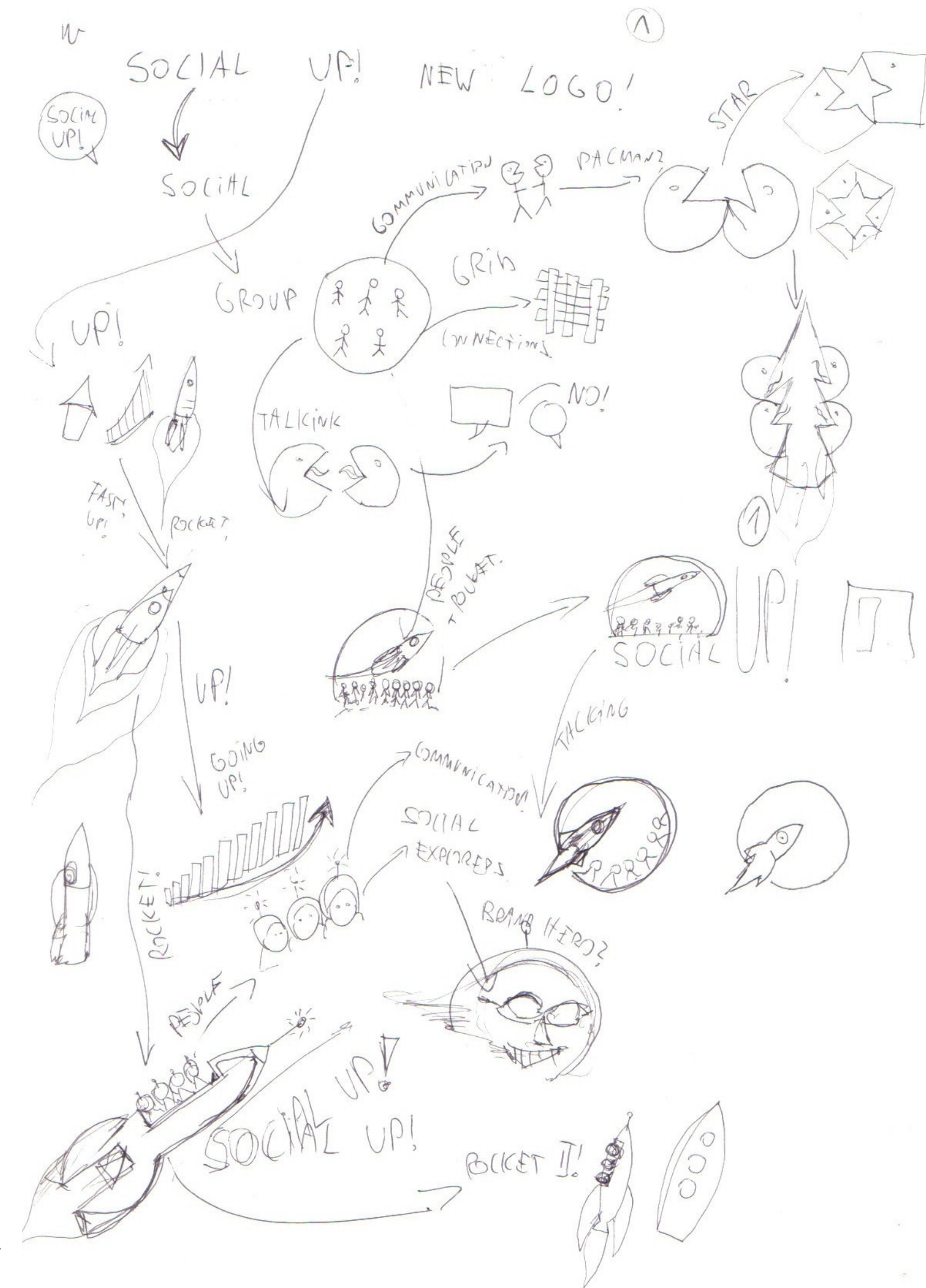
Stworzenie znaku graficznego marki było pierwszym i w zasadzie kluczowym zadaniem dla całego przedsięwzięcia. Za punkt wyjścia obraliśmy nazwę marki SocialUp!, która stała się dla nas źródłem kolejnych pomysłów. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że nasza praca kreatywna przybrała charakter dość „lawinowy”. Sama nazwa pociągnęła za sobą szereg pomysłów, mniej lub bardziej trafionych, z których w kolejnych etapach pracy systematycznie wyłuskaliśmy koncepty najlepsze i najtrafniej oddające wizję firmy.

Grzecznie i „po szkolnemu” dokonaliśmy rozbioru logicznego wyrażenia „social up!”. Te elementarne i – wydawać by się mogło – banalne pytania musiały paść na początku pracy, bez tego ani rusz: czym jest „social” i jakie skojarzenia niesie ze sobą słówko „up”.

„Social” kojarzy się z grupą ludzi, zbiorowością, ale także z komunikacją między zbiorem jednostek. Społeczeństwo nie istnieje bez komunikacji. Komunikacja zatem stanowi esencję społeczności, a żeby zaistniała, wystarczą dwie jednostki... Na tym etapie pracy nie wiedzieliśmy jeszcze, czy będą to jednostki ludzkie, pewnym było jednak, że postaci muszą być dwie – para jako najmniejsza jednostka społeczna, a zarazem reprezentacja większej zbiorowości (w tym punkcie pojawiły się już pierwsze „kosmiczne” skojarzenia).

„Up” - odnosi się do wznoszenia, wzrastania, wchodzenia na wyższy poziom... Stąd już tylko rzut kamieniem do przestrzeni kosmicznej, ale droga nie była taka prosta. Na tym etapie pracy pojawiły się też podwodne skojarzenia, a nasze dwie postaci zaczęły stopniowo upodabniać się do fauny morskiej.

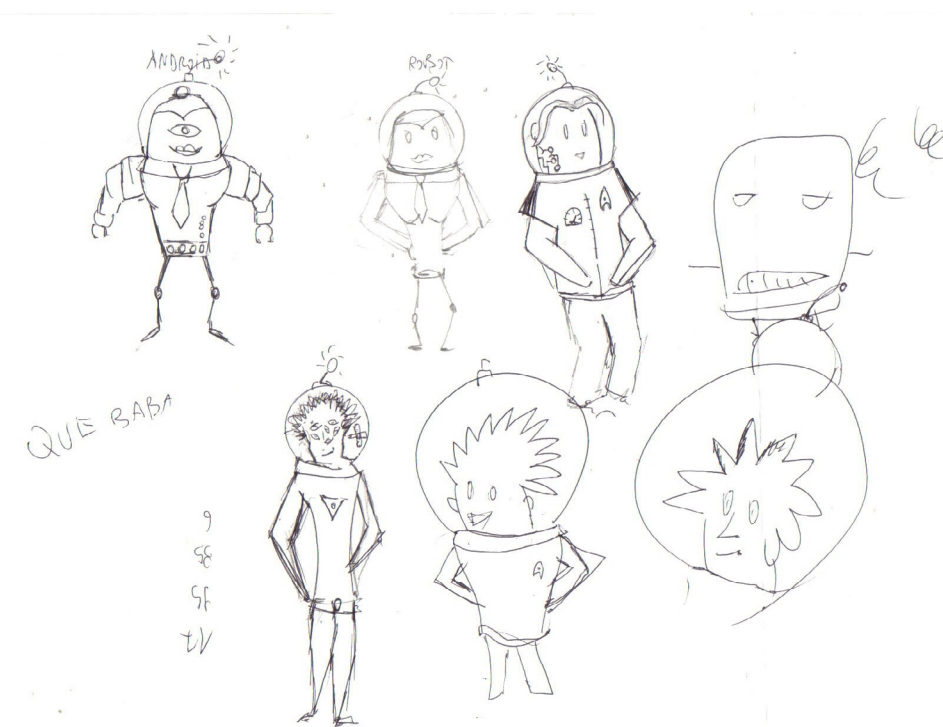
Ocean początkowo wydawał się trafnym polem skojarzeń, ale dość szybko okazało się, że fantazja wiedzie nas na manowce. Morska przestrzeń – choć



Mapa myśli

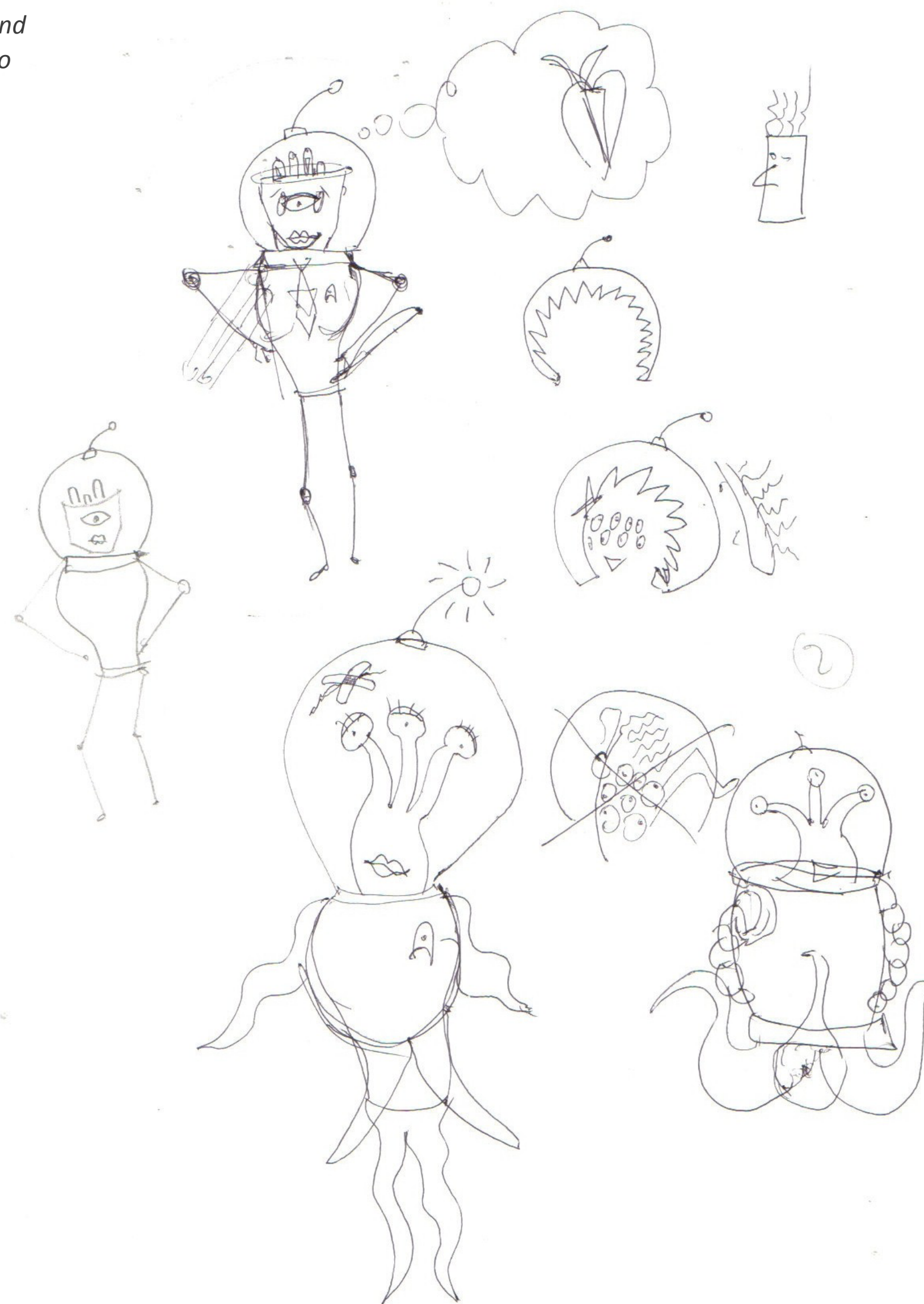
fascynująca i niezbadana – ma jednak swoje granice. Wznoszenie z dna oceanicznego (Up! Up! Up!) ma swój kres, a jednym z celów pracy było wskazanie bezkresu ludzkiej wyobraźni i zdolności kreacji. W tym ujęciu kosmos stał się jedynym sensownym rozwiązaniem - bezkresną koniecznością dla naszej pracy.

Marka SocialUp! wykorzystuje głównie przestrzeń wirtualną, tu mają prawo zaistnieć nawet najbardziej fantastyczne pomysły, tu można rozwinąć każdy koncept i przeobrazić go w prawdziwe dzieło sztuki kreatywnej. Dla SocialUp! kosmos staje się zatem środowiskiem naturalnym – a nieograniczona przestrzeń odzwierciedla przestrzeń ludzkiej wyobraźni. Kosmos stanowi także tajemnicę – rozbudza ciekawość, prowokuje do myślenia i zachęca do odkrywania, jest wyzwaniem i przygodą jednocześnie. Przestrzeń kosmiczna niesie więc ze sobą wszystkie pożądane przez nas skojarzenia. Zadaniem agencji kreatywnej jest przekraczanie granic, porzucanie utartych rozwiązań na rzecz nowatorskich konceptów. Praca nad każdym projektem to poszukiwanie czegoś nowego, eksplorowanie coraz to nowych obszarów. Celem „kreatywnych” jest dotarcie tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł, celem jest więc: „Odkrycie przestrzeni kreacji”.



*Przemiany
brand hero*

Morskie
wcielenia
brand
hero



| Opracowanie tekstu: Edyta Walicka |

| Wznieść się w przestrzeń kreacji – projekt kreatywny dla marki SocialUp! |

// BRAND HERO BEZ HERO

Koncepcja była już w zarysach przygotowana, luźne szkice należało teraz ubrać w zwartą i skonkretyzowaną tkanę firmowego logo. Obecność brand hero w znaku graficznym wydawała się nieodzowna, ale postaci wciąż nie były do końca określone. Wygląd naszych bohaterów ewoluował i zmieniał się kilkunastokrotnie (patrz poprzednia strona). Od morskich potworów, przez postaci „androidopodobne” i „cyklopopodobne”, po wyobrażenia inspirowane popkulturą. Wszystkie te „dziwaczne” postaci – chociaż świetnie sprawdziłyby się w kreskówce – nie spełniały swojej roli w logo marki. Siłą dobrego znaku firmowego jest prostota i wymowność, Staszek zarzucił więc misterne kreślenie „cyklołudzików” czy „androludzików” i zaczęliśmy zastanawiać się nad uproszczeniem formy, przy

jednoczesnym zachowaniu wszystkich tych pól skojarzeniowych, które już udało się nam otworzyć.

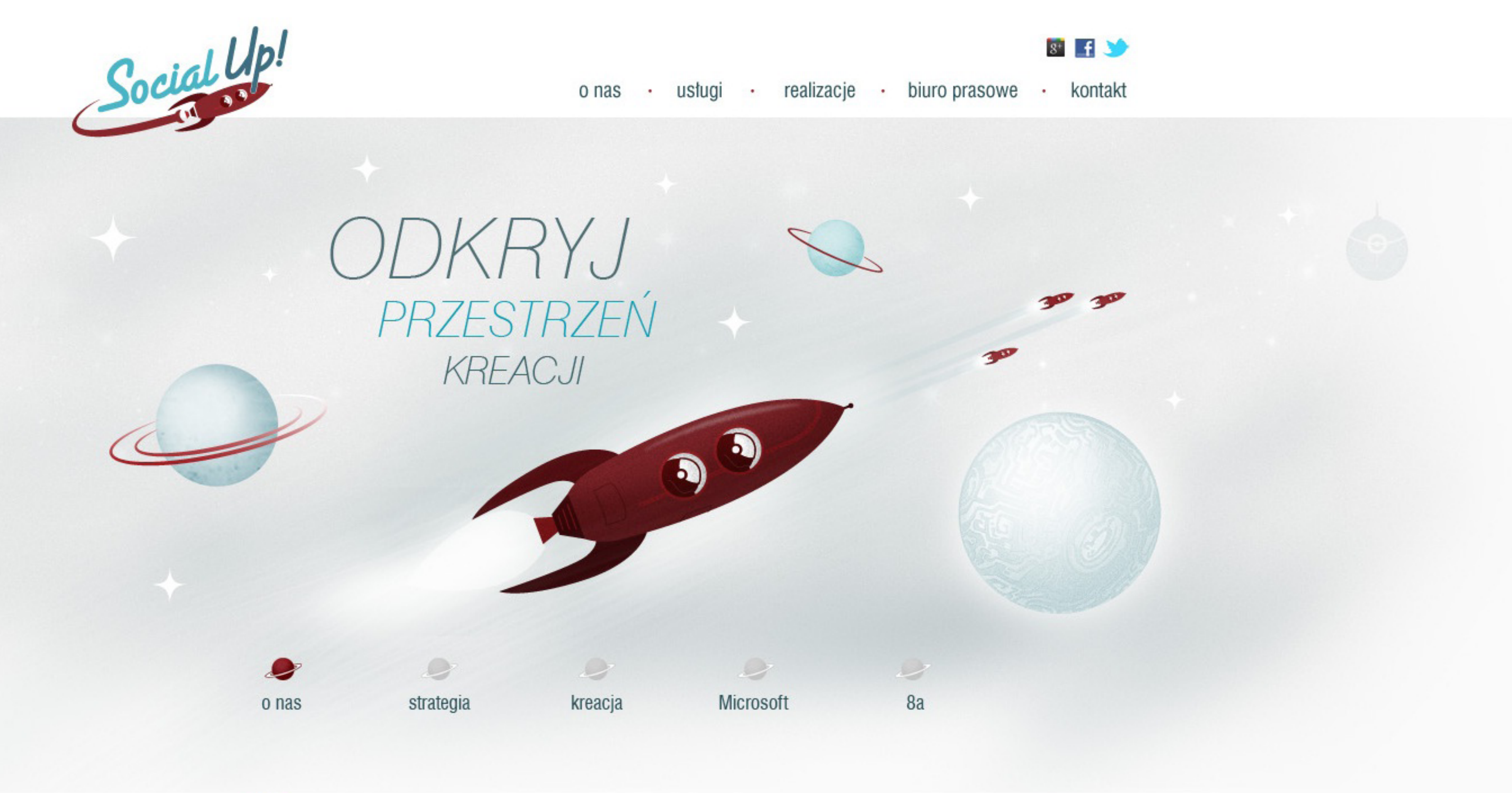
Znak graficzny powstawał w 2 etapach, w tym czasie Staszek stworzył kilka propozycji. Postanowiliśmy w sposób prosty i bezpośredni nawiązać od przestrzeni kosmicznej – konieczna była rakietą i dwie postaci. Po kilkunastu godzinach rozmów i dyskusji nad kształtem brand hero wspólnie zgodziliśmy się na koncepcję najprostszą i chyba najbardziej zaskakującą (biorąc pod uwagę czas poświęcony na wymyślenie bohatera marki): brand hero zniknie z logo, ale pozostanie w koncepcji i „w domyśle”. W ten sposób dwie postaci zostały uproszczone i zredukowane do dwóch okrągłych okienek. Zmienił się także wygląd samej rakiety, przybierając charakter bardziej abstrakcyjny i umowny.



Poprzednia
wersja logo



Aktualne logo

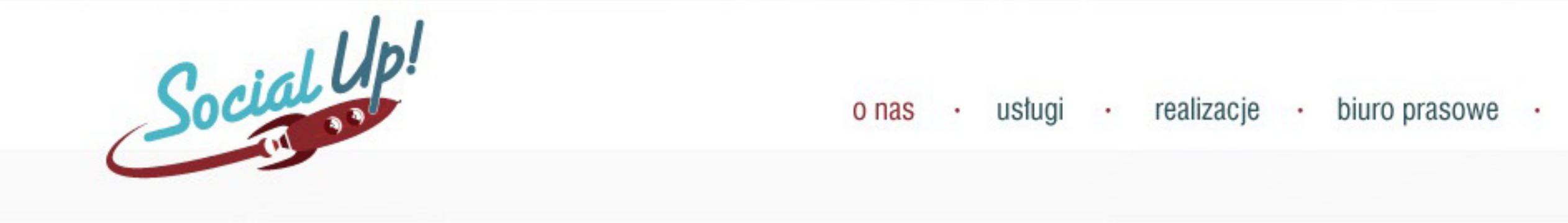


IN PROGRESS...

Po zaprojektowaniu znaku graficznego, rozpoczęła się praca nad kolejnymi elementami graficznymi oraz webdesignem.

Nowa linia graficzna marki utrzymana jest w stylistyce retro zarówno w formie, jak i kolorystyce. Zdecydowaliśmy się na dwa odcienie błękitu z domieszką seledynu i szarości oraz zgaszoną czerwień. Błękit jako kolor biznesowy odwołuje się do strategicznego podejścia do zadań, chłodnego wykalkulowania i pragmatyczności podejmowanych działań, czerwień natomiast stanowi pierwiastek ludzki, konotuje emocje i zaangażowanie, które są nieodzowne podczas pracy kreatywnej.

W chwili obecnej marka już oficjalnie posługuje się nowym logo, choć projekt nie został jeszcze ostatecznie zamknięty. Gotowe są główne elementy graficzne oraz webdesign, ale na bieżąco opracowujemy dodatkowe elementy, jak np. design ofert handlowych czy firmowych prezentacji. Projekt wciąż się rozwija. Aby nie zaszkodzić rozpoznawalności marki, będziemy trzymać się wyznaczonej linii graficznej, niemniej jednak nie wykluczamy, że w przyszłości mogą nastąpić niewielkie zmiany. Być może za jakiś czas zdecydujemy się ujawnić naszego brand hero...



Elementy layoutu strony głównej

Projekt został zrealizowany przez 3 osobowy zespół kreatywny agencji interaktywnej Positive Power Sp. z o.o. w składzie: Natalia Dołżycka Social Media&ePR Manager, Ewa Kieczka Key Account Manager i Stanisław Heyda Digital Artist&Webdesigner.

Zespół agencji interaktywnej Positive Power Sp. z o. o. skupia kilkudziesięciu ekspertów z branży IT, webdesignu oraz działań kreatywnych. Agencja specjalizuje się w tworzeniu stron internetowych, dedykowanych platform e-commerce oraz zaawansowanych aplikacji, a także szeroko pojętym marketingu internetowym. W ciągu 10 lat istnienia przekonała do siebie kilkaset firm i instytucji. Do grona Klientów Positive Power należą m.in.: Onet.pl, Libet SA, Mennica Polska SA, Kler SA, Intersport SA, Fundacja Greenpeace, 8a.pl.



Positive Power
AGENCJA INTERAKTYWNA

NOWY **EDUWEB.PL** – KURSY WIDEO OD EKSPERTÓW ADOBE.

KURSY WIDEO

Kompleksowa nauka w ramach Specjalizacji jak **GRAFIKA** czy **WEBDESIGN**. Zdobywaj nagrody i odznaki a także Certyfikaty honorowane przez najlepszych pracodawców.

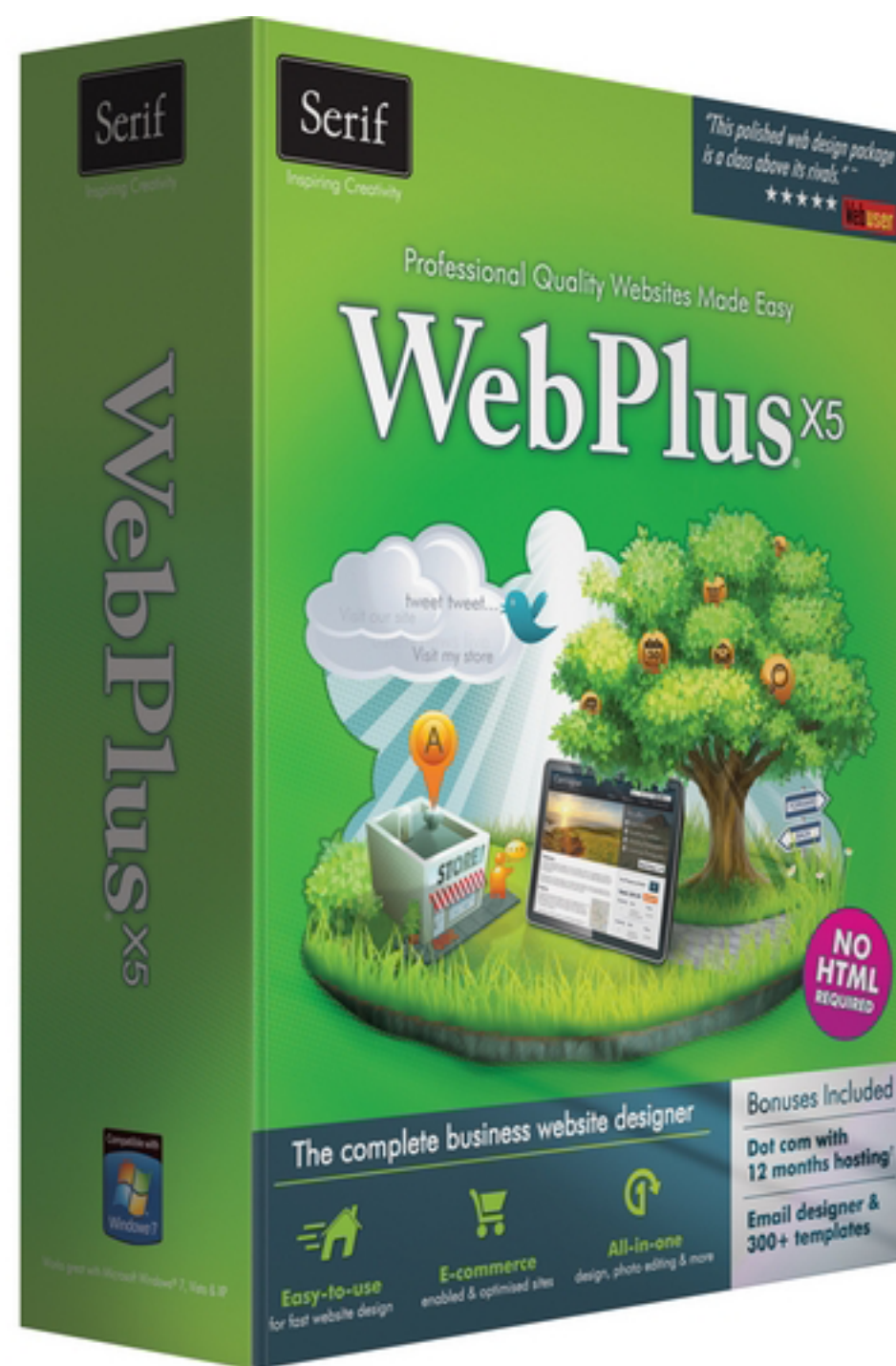


EDUWEB LIVE

Szkolenia online, na żywo. Kilkanaście sesji merytorycznych w miesiącu. **Do 10.06 darmowe sesje o nowościach w CS6** – Photoshop, Dreamweaver, After Effects, Flash, Illustrator, InDesign i wiele więcej!

Serif WebPlus x5

Dostałem do zrecenzowania kolejny produkt firmy Serif - tym razem program do tworzenia stron internetowych. Po moim ostatnim spotkaniu z oprogramowaniem tej firmy miałem już pewne oczekiwania i spodziewałem się naprawdę dobrego narzędzia. Moje oczekiwania wzrosły jeszcze bardziej po przeczytaniu wydrukowanego na opakowaniu zapewnienia, że dzięki WebPlus x5 nadszedł czas na „profesjonalne strony internetowe teraz również dla amatorów”. Pomyślałem sobie, że to świetnie się składa, bo ja jestem amatorem w tej dziedzinie. Nie jestem profesjonalnym programistą. Ba! Wcale nie jestem programistą, jestem po prostu amatorem, a więc potencjalnym nabywcą WebPlus x5. No więc, odpalamy program.



Serif przyzwyczaił nas już do tego, że jego programy zawierają dziesiątki przeróżnych gotowych szablonów. Nie inaczej jest w przypadku WebPlus x5. Mamy szablony w różnych stylach, dla różnych zastosowań. Dla stron internetowych, blogów, forów czy nawet sklepów internetowych. Naprawdę jest w czym wybierać. Każdy szablon ma do wyboru mnóstwo wariantów kolorystycznych i jest w pełni edytowalny. Program w ten sposób wytycza nam ramy, ale nie każe sztywno się ich trzymać, dając nam wolność w personalizacji.

Oczywiście możemy również zacząć budować stronę od podstaw. W końcu jest to produkt dla amatorów, a nie dla kompletnych nowicjuszy, którzy, tak swoją drogą, raczej na pewno się w tym nie odnajdą. Wróćmy jednak do szablonów. Są one przyzwoite, dobrze zakomponowane i myślę, że będą bazą dla wielu osób. Dobra, wszystko już wybrane – zaczynamy pracę nad naszą stroną.

Hmm... na pierwszy rzut oka interfejs jest dość skomplikowany, ale to takie pierwsze wrażenie.

Chwilkę się poprzyglądałem i wszystko już było jasne. Na co dzień jestem przyklejony do programów Adobe, więc każdy inny interfejs wydaje mi się na początku skomplikowany.

WebPlus x5 jest bardzo rozbudowanym programem, przy czym jest stosunkowo prosty w obsłudze. Nie wymaga znajomości html. Budujemy naszą stronę za pomocą metody „przeciągnij i upuść” - w tym nie ma większej filozofii. Aby uzupełnić stronę treścią wstawiamy pole tekstowe. Galeria zdjęć? Żaden problem, mamy do wyboru galerie wykorzystujące Java Script, Flash czy też Flashowe – SlideShowProTM. Można też dodać video z YouTube®.

Tworzenie paska menu też jest proste, choć tu jest dużo więcej opcji. Oczywiście możemy wybrać przygotowane przez Serif gotowe rozwiązanie i dostosować je do naszych potrzeb lub stworzyć je od nowa dzięki modułowi Button Studio. Przyciski bez problemu mogą zmieniać się po najechaniu na nie kursorem. Możliwa też jest opcja stworzenia wysuwanego menu.

Wszelkie zdjęcia i grafiki, które dodajemy do strony, możemy edytować w samym WebPlus x5. Dzięki temu łatwo dopasujemy zdjęcia do np. headera. W podobnie prosty i szybki sposób możemy dodać różne formularze od zwykłych formularzy kontaktowych, do formularzy przesyłanie danych. Nie jest problemem dodanie GoogleMaps, a nawet ewentualne oznaczenie fotografii przez GoogleStreetView.

Ciekawą funkcją jest możliwość stworzenia sklepu internetowego. Jeśli ktoś choć średnio wie, o co chodzi, to naprawdę nie jest to skomplikowane.

Prosty, choć mający dużo opcji, edytor większość rzeczy zrobi za nas. Płatności można w bezpieczny sposób dokonywać kartą kredytową lub przez PayPal. WebPlus x5 posiada też narzędzia do optymalizacji stron, które stworzymy. Innych opcji i możliwości jest wiele i nie sposób ich wszystkich tutaj opisać.

W pakiecie dodatkowo otrzymujemy program High Impact eMail 5 Professional służący do przygotowywania mailingów i biuletynów. To też jest bardzo ciekawe i przydatne narzędzie. Jak zwykle możemy skorzystać z edytowalnych szablonów (tutaj mamy ich 300). Co ciekawe, możemy bez większego problemu personalizować nagłówki. W pakiecie jest 2MB pamięci online na obrazki zawarte w mailingu, dzięki czemu będą one zawsze widoczne dla odbiorców. Program oczywiście umożliwia pracę z popularnymi programami pocztowymi takimi jak Outlook, Gmail i inne.

Istotne jest to, że oba programy można łatwo i szybko ogarnąć, całość jest dość intuicyjna. To wszystko w połączeniu z niską ceną (około 350zł) daje nam bardzo interesujący produkt dla wymagającego klienta.

Oświetlenie portretowe.
Warsztaty ze Scottem Kelbym

„Oświetlenie portretowe” to książka z gatunku tych, które łatwo przeczytać od deski do deski ze względu na niewielką ilość treści i dużo zdjęć. Bynajmniej nie jest to jedna z tych rozbudowanych książek edukacyjnych, które szczegółowo pokrywają cały temat, co często kończy się odstawieniem na półkę po przeczytaniu do połowy, gdzie oczekuje ona na lepsze dni, które nigdy nie nadchodzą.

To pozycja, którą ciężko określić jako „opasłe tomisko” (96 stron), co jednak nie umniejsza jej wartości. To świetne warsztaty, a właściwie recepty, których poszczególne części krótko i jasno opisują techniki stosowane przy robieniu różnych typów zdjęć portretowych.

Same typy zdjęć są także dobrane z dużą starannością – odzwierciedlają trendy ostatnich lat w fotografii portretowej. Co ważne, nie jest to opis teoretyczny, lecz dopasowany do praktycznych sytuacji, gdzie fotografujący spotykają się z różnymi typami oświetlenia zastanego, bądź posiadają bardzo zróżnicowane zasoby sprzętowe - w szczególności w odniesieniu do lamp i reflektorów oraz rozpraszaczy (softboksów, parasolek, itp.).

Jest to pozycja o tyle nietypowa, że bardziej słuszne wydaje się określenie jej jako DVD z dołączoną książką, niż książką z dołączoną płytą. Sugeruje to już sama oprawa książki, która więcej miejsca poświęca płytce niż części drukowanej. W rzeczywistości nośnikiem głównej wartości merytorycznej i szerokiej wiedzy jest właśnie materiał wideo zawarty na płycie.

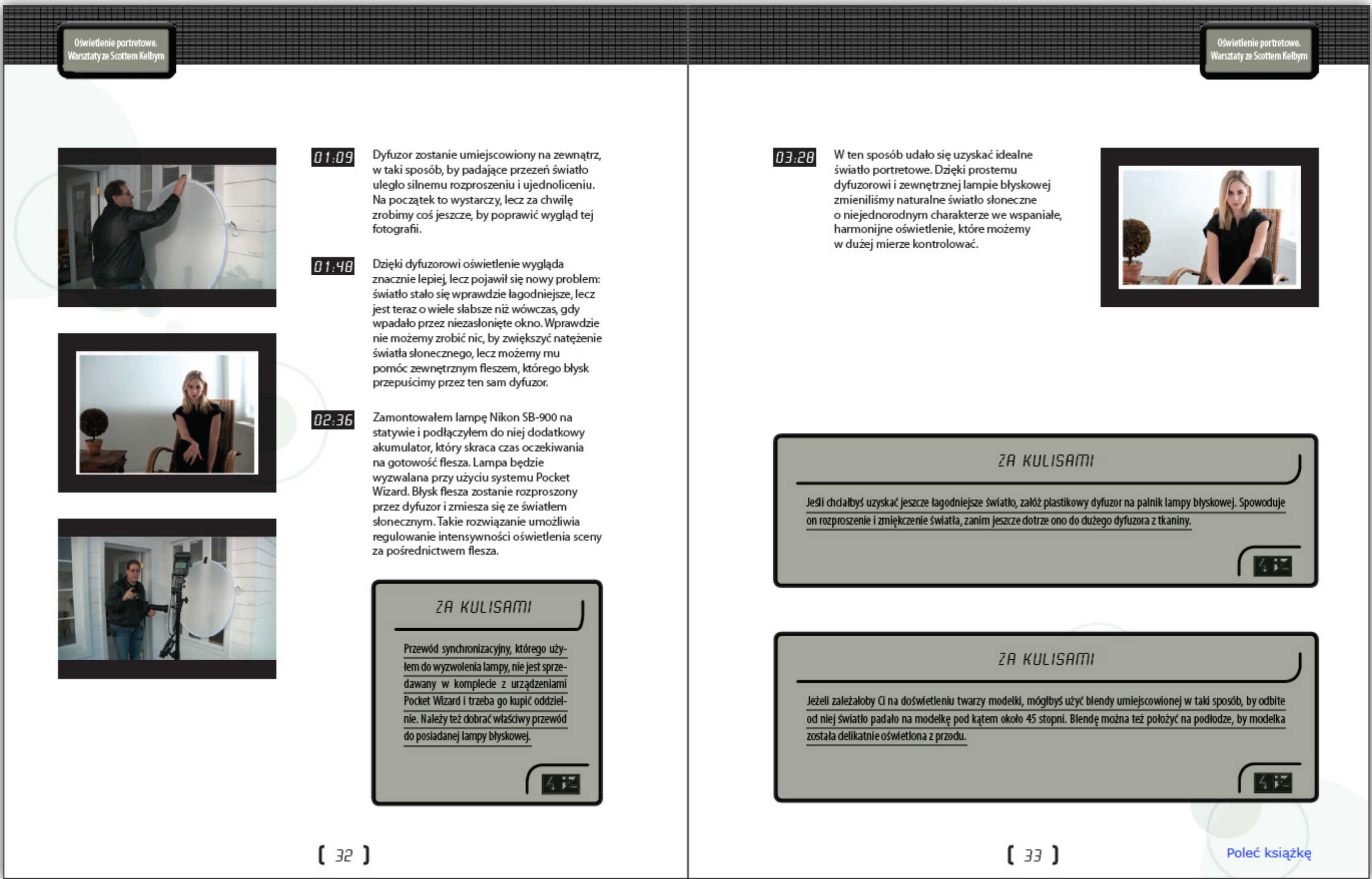
Samą książkę polecam traktować bardziej jako doskonałe notatki zawierające esencję wszystkiego tego, czego czytelnik dowiaduje się z wideo.

Podsumowując: nie jest to lektura na wiele wieczorów, tylko wiedza w pigułce – po jej przeczytaniu nie posiadziemy dogłębnej wiedzy na temat fotografii portretowej, ale nauczymy się, w jaki sposób można osiągnąć doskonałe efekty. To prawie jak oszukiwanie :)

Scott Kelby, to postać znana w świecie fotografii cyfrowej – autor kilkudziesięciu bestsellerów, lubiany za swobodny styl pisania, poczucie humoru oraz umiejętność przekazywania wiedzy.



Tytuł	Oświetlenie portretowe. Warsztaty ze Scottem Kelbym
Autor	Scott Kelby
Tytuł oryginału	Photo Recipes Live: Behind the Scenes, Part 2: Your Guide to Today's Most Popular Lighting Techniques
Tłumaczenie	Piotr Cieślak
Data wydania	2011/12
Wydawnictwo	Helion
Stron	96
Format	180x235
Oprawa	miękka



VMP2180992 © Deklofenak / Veer / Photogenica

Cena tego zdjęcia:
od **12 zł**

*Doskonałe fotografie
dla każdego budżetu*

photo**g**enica
www.photogenica.pl

Gimp 2.6 dla fotografów techniki cyfrowej obróbki zdjęć

Książka Klausa Gölker’a uczy nie tylko obsługi programu, ale i technik cyfrowej obróbki obrazu, które można zastosować w każdym zaawansowanym programie graficznym. Nie stroni od zagadnień teoretycznych, gwarantując po dokładnym przestudiowaniu ze zrozumieniem dogłębną wiedzę pozwalającą użytkownikowi programu przewidzieć efekty pracy. Dzięki temu możliwe jest osiągnięcie dowolnego wyglądu bądź korekty, ponieważ edytujący potrafi wyobrazić sobie, jak wyglądać będą efekty wielu kroków naprzód.

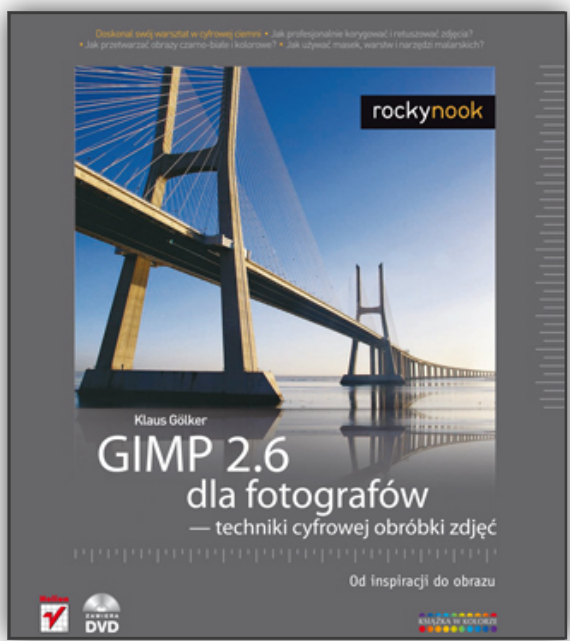
Tematyka książki jest na tyle szeroka, że obejmuje również aplikacje zewnętrzne i dodatkowe pluginy (np. do pracy z cyfrowymi negatywami). Często spotykane są też informacje charakterystyczne dla danych systemów operacyjnych, dzięki czemu czytelnik może nauczyć się również prawidłowego zarządzania plikami, kolekcjami zdjęć, a nawet związanych z grafiką aspektów konfiguracji systemu operacyjnego.

Książka pozwala zwalczyć największy, odwieczny problem Gimp’a, którym jest stosunkowo duża trudność obsługi, ponieważ wielookienkowy interfejs programu z reguły nie jest tym, do czego przywykła większość użytkowników. Jeśli połączyć tę trudność z tym, że jest to dość zaawansowany program, otrzymujemy receptę na katastrofę, która stała się udziałem wielu osób próbujących przekonać się do darmowej alternatywy Photoshopa (to prawie drugie imię Gimp’a).

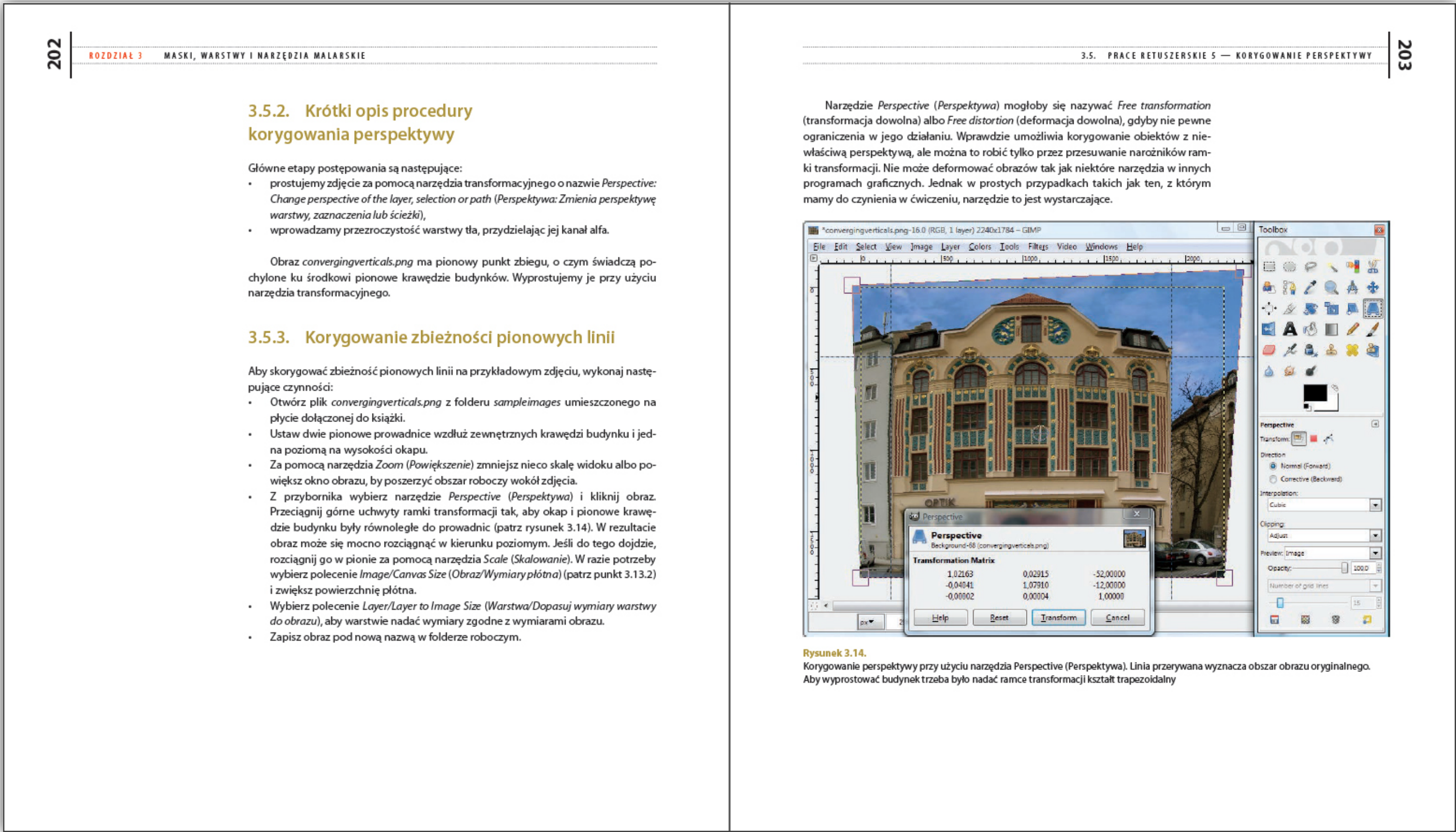
„Gimp 2.6 dla fotografów” jest pięknie wydany, na dobrej jakości papierze z dużą ilością czytelnych ilustracji estetycznie ilustrujących i dopełniających treść. Zastosowanie formatu 200x230 pozwoliło na zamieszczenie czytelnych zrzutów ekranowych z całej aplikacji.

Podsumowując: Książka ta to dobra pozycja dla osób podchodzących poważnie do obróbki materiałów zdjęć w Gimpie. Jej przeczytanie ze zrozumieniem od deski do deski wymaga odrobiny samozaparcia, jest ono jednak wynagradzane z nawiązką wiedzą na wysokim poziomie.

GIMP ma prawdopodobnie tę samą ilość zwolenników co przeciwników. Niewiele jest jednak osób, które kwestionują to, że w gronie programów bezpłatnych programów graficznych ma on największe, prawie nieograniczone możliwości.



Tytuł	GIMP 2.6 dla fotografów - techniki cyfrowej obróbki zdjęć. Od inspiracji do obrazu
Autor	Klaus Gölker
Tytuł oryginału	GIMP 2.6 for Photographers: Image Editing with Open Source Software
Tłumaczenie	Zbigniew Waśko
Data wydania	2011/12
Wydawnictwo	Helion
Stron	384
Format	200x230
Oprawa	miękka



| Marek Szewczyk |

...Zrecenzowanie książki pana Scotta Kelby'ego, wydanej nakładem Wydawnictwa Helion, było właśnie takim wydarzeniem. Od razu uści- ślę, pan Kelby pewnie jest wart każdego wydanego na niego grosza i wszystkich umizgów studentek jego warsztatów — pamiętacie tę sce- nę z Indiany Jonesa w sali wykładowej, kiedy obecne tam studentki Indiany spuszczaają powieki... właśnie, ta scena staje mi przed oczami na hasło Kelby.

Po prostu mam inne wzorce. Będąc „wychowankiem” pp. Blatnera, Frasera i Rotha (nawiasem mówiąc, także obecnych w stajni Heliona) — których podejście jest bardziej naukowe i techniczne (co nie jest wadą, ostatecznie Photoshop jest przecież narzędziem) — niezbyt ła- two złapać mnie na popkulturowy lep gwiazdy pana Kelby'ego.

Obawiałem się, wnosząc z tytułu książki, że mogę mieć do czynie- nia z kolejnym instruktażowym brykiem do, jak to mówimy w branży, „gładzenia maski” znanego z pism kobiecych. Nic z tych rzeczy, trzeba przyznać Kelby'emu, że podaje rady subtelne, przestrzega, za pomocą didaskaliów, przed nadmiernym retuszem. Pamiętajcie jednak, to na- dal instrukcja „krok po kroku”.

Dla kogo jest więc ta książka? Na to pytanie odpowiada sam Autor. Dla fotografów bez profesjonalnego retuszerza, za to z min. Ps4. Moim zdaniem, książka jest dla każdego, kto nigdy nie miał do czynienia z Rothem, Fraserem czy Blatnerem. Wiele osób nie przeszłoby wydaw- nictw tych panów, ze względu na własne ograniczenia i zdolności. Właśnie dla tych osób jest Kelby. Dla tych pod presją czasu (za auto- rem), którzy lubią wykonywać polecenia od sznurka i nie bawią się w dociekania „a dlaczego tak”.

Uzasadnień dla dokonywanych wyborów w tej książce prawie nie ma. Są jednak doskonałe uwagi poboczne (np. 12 porad we wstę- pie), w których widać klasę autora, kilka nowych skrótów, nowych rozwiązań znanych problemów, konfrontacja z „jak to robią znani” i miłe zaskoczenie, że robią tak samo lub nawet nie tak dobrze, czy szybko jak ty. Do takich wniosków potrzebne jest doświadczenie, ale jak widać, nawet człowieka, żyjącego codziennie z Ps od 17 lat, moż- na czegoś nowego nauczyć, co było miłym dla mnie zaskoczeniem. Tyle ja wyciągnąłem z tej książki, ile zostanie dla Was, to już musicie sprawdzić sami.

Profesjonalne ujęcia portretów, techniki retuszowania zdjęć według Scott'a Kelby'ego

Zmierzyć się z legendą, o której tyle się słyszy, a której nie ceni się zbyt, to musi być wyzwanie...



Tytuł	Profesjonalne ujęcia portretowe. Techniki retuszowania zdjęć według Scott'a Kelby'ego
Autor	Scott Kelby
Tytuł oryginału	Professional Portrait Retouching Techniques for Photographers Using Photoshop
Tłumaczenie	Piotr Cieślak
Data wydania	2011/12
Wydawnictwo	Helion
Stron	376
Format	200x230
Oprawa	miękka

Profesjonalne ujęcia portretowe. Techniki retuszowania zdjęć według Scott'a Kelby'ego

Przed retuszem

Po retuszu

Wypróbuj tę technikę na innym zdjęciu!

To zdjęcie jest dostępne do pobrania. Patrz strona 11.

Po retuszu

Retuszowanie włosów • Rozdział 4. • 237

Profesjonalne ujęcia portretowe. Techniki retuszowania zdjęć według Scott'a Kelby'ego

Przyciemnianie przedziałka we włosach

Wzrok człowieka jest w naturalny sposób przyciągany do najjaśniejszych obszarów zdjęcia. Skoro tak, to raczej nie powinien to być przedziałek we włosach, prawda? Czasami jednak zupełnym przypadkiem tak się zdarza, a wówczas warto znać tę prostą i skuteczną sztuczkę, która pomoże Ci rozwiązać ów problem. To jeden z tych retuszy, których z pewnością nie trzeba wykonywać za każdym razem, lecz gdy już natrafisz na portret z jasnym przedziałkiem, z pewnością docenisz jego zalety.

Krok 1.

Oto przykładowe zdjęcie, nad którym będziemy praco- wać. Zauważ, że przedziałek we włosach modelki jest dość szeroki i został dodatkowo zaakcentowany przez za- stosowane oświetlenie. W rezultacie stał się jasną, grubą kreską, która niepotrzebnie skupia na sobie uwagę. Nasze zadanie będzie polegało na przyciemnieniu tego detalu i jego optycznym zwężeniu, by mniej rzucał się w oczy. Rozpocznij pracę od powielenia warstwy Background (Tlo) przy użyciu skrótu Ctrl+J (Mac OS: Command+J).

Krok 2.

Zmień tryb mieszania powielonej warstwy na Multiply (Po- mnóż). Zauważ, o ile ciemniejszy stał się przedziałek w po- równaniu do tego, jak wyglądał na początku, w 1. kroku ćwiczenia. Oczywiście reszta fotografii także jest teraz zdecydowanie zbyt ciemna, ale za chwilę to naprawimy.

238 • Rozdział 4. • Retuszowanie włosów

SPIS TREŚCI

◀

70

▶

Kreatywny Bazar, nr 2 / 2012

*Zdjęcia cyfrowe w oświetleniu zastanym.
Fascynująca historia od Available Light do HDR*

Duża w formie i dość ciężka książka, w solidnej twardej oprawie, jest poradnikiem nadającym się do studiowania w wygodnym fotelu przy filiżance herbaty.

Poradnik polecany jest przez wydawcę tym fotoamatorom, którzy posiadają mniej lub bardziej zaawansowane aparaty cyfrowe i pałają żądzą robienia wspaniałych zdjęć. Oczywiście bez użycia fleszy i wszędzie tam, gdzie akurat się znajdują.

Autorem książki dla wielbicieli Available Light i HDR jest doświadczony fotograf i autor poradników, Andrzej Mroczek, który we wczesnych latach 50. robił zdjęcia „aparatem podróжным” na szklanych kliszach, a następnie testował polski aparat Sart i wiele innych mało- i średnioformatowych wynalazków, o których prawie nikt dziś nie pamięta. Jest zdecydowanym propagatorem fotografii w świetle zastanym, doceniającym ulotny urok chwili i możliwości, jakie daje korzystanie z naturalnego oświetlenia

Pan Andrzej od początku stawia konkretne wyzwania, zmusza do myślenia, prowokuje, pobudza ciekawość i zachęca do eksperymentowania na własną rękę.

Już we wstępie wyklada swe credo: „Chociaż fotografiom zrobionym w oświetleniu naturalnym (zastanym, często cierpliwie wyczekanym) czasem brakuje technicznej perfekcji, pozostają przy moim przekonaniu, że są one bardziej interesujące.” Bardziej niż fotografie studyjne. W dobie aparatów cyfrowych i masowego pędu do robienia zdjęć, każdemu może „przytrafić” się wspaniałe ujęcie,

pan Andrzej spokojnie udowadnia nam jednak, że fotografowanie to hobby dla wytrwałych i wyzwania dla dociekliwych obserwatorów, obdarzonych zmysłem kompozycji i wrażliwych na otaczający świat. Autor uważa, że aparat, chociażby najbardziej zaawansowany technologicznie, z myślenia nie zwalnia i dobrego zdjęcia sam z siebie raczej nie zrobi.

W 2. części poradnika, poświęconej teorii, dowiemy się np., że bez światła zdjęcia nie zrobimy, niby oczywiste, ale jak już jakieś światło jest, to każdy widzi je inaczej, a także, jak można światło mierzyć i jaka jest specyfika naświetlenia cyfrowego, czym różni się oświetlenie poprawne od właściwego. Autor powraca też nieustannie do pytań, kto i dlaczego fotografuje, na jaki aspekt zdjęcia kładzie nacisk, co i jak chce nam pokazać?

W kolejnych rozdziałach pan Andrzej opowiada, jak można szukać tematu do zdjęć, jaka jest różnica między fotografowaniem reporterskim, a robieniem zdjęć architekturze czy przyrodzie, co zrobić z dzieckiem przed obiektywem, a co ze zwierzęciem, a także czego nam trzeba, by zrobić ilustrację HDR. Autor informuje o zaletach i wadach nieposługiwania się lampami błyskowymi oraz o tym, jakim wyzwaniem jest ten rodzaj fotografowania.

Poradnik pana Andrzeja składa się w głównej mierze z ilustrowanych przykładów — jak to zostało

zrobione — połączonych z przystępnymi opisami, z podaniem wszelkich parametrów sprzętowych. Tu uwaga, aby skorzystać w pełni z porad pana Andrzeja — jego bogatej wiedzy na temat historii fotografii, doświadczeń, poszukiwań, obserwacji i opisów procesu post-produkcji — trzeba mieć dość dobre obycie z aparatem i więcej niż tylko podstawowe umiejętności w robieniu zdjęć i ich obróbce. Czytelnik powinien poruszać się dość swobodnie w programach komputerowych, takich jak Photoshop czy SNS-HDR Pro.

Niewątpliwą atrakcją wydania są rozwijalne panoramiczne wklejki na wewnętrznych stronach okładek z reprodukcjami zdjęć autora. Do książki dołączona jest także płyta DVD zawierająca wszystkie fotografie omawiane w książce.

Nie jest to zapewne książka dla wakacyjnego fotoamatora, któremu ani umiejętności, ani cierpliwość, nie pozwalają na robienie niczego poza „pstrykaniem” fotek przy użyciu ustawień automatycznych, ale próbować ją przeczytać warto i należy.



Tytuł	Zdjęcia cyfrowe w oświetleniu zastanym. Fascynująca historia od Available Light do HDR. Poradnik dla fotoamatorów
Autor	Andrzej A. Mroczek
Data wydania	2011/10
Wydawnictwo	Helion
Stron	368
Format	205x295
Oprawa	twarda

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**

ADOBE VIDEO DAY

KATOWICE
5.06.2012
OKO
MIASTA

PLAN SPOTKANIA

17.00 - 18.00 / **ADOBE** / JERZY DROZDA / **NOWOŚCI W PP PRO CS6 I APLIKACJE MOBILNE**
18.05 - 19.05 / **EDUWEB.PL** / GRZEGORZ RÓG / **NOWOŚCI W AI, PS & CLOUD CS 6**
19.25 - 20.35 / **ALVERNIA STUDIOS** / MIKOŁAJ VALENCIA / **VFX W FILMIE FABULARNYM**
20.40 - 21.50 / **ALVERNIA STUDIOS** / MAREK GAJOWSKI / **SZTUKA VIDEO COMPOSITINGU**

WWW.FACEBOOK.COM/ADOBEVD 

sponsorzy



patronat

