

03/2012 (06)

 **Kreatywny Bazar**
Interaktywny magazyn o sztuce cyfrowej

Adobe Creative Cloud

**ROZWIĘWAMY
WĄTPLIWOŚCI**

- // **Adobe After Effects CS6**
Przegląd nowości
- // **Ewolucja kompozycji**
w digital painting
- // **L jak ludzie z agencji Lust**
czyli sztuka zarządzana chaosem
- // **Alvernia Studio**
Motion Capture od kuchni
- // **Nowe monitory EIZO**
Nie tylko dla zawodowców



Z620

**KILKA SŁÓW
O SPRZĘCIE DLA GRAFIKA
Z NAJWYŻSZEJ PÓŁKI**

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



Centrum Szkoleniowe Q33

Świadczymy usługi szkoleniowe i doradcze z zakresu IT, grafiki i animacji komputerowej, projektowania 3D, tworzenia stron internetowych oraz marketingu internetowego. Realizujemy szkolenia z myślą o wszystkich, którzy chcą pogłębić swoją wiedzę i są zainteresowani rozwojem zawodowym i osobistym.

Szkolenia kreatywne

Mamy dla Państwa bogatą ofertę szkoleniową, zbudowaną na dużym doświadczeniu. Prowadzimy szkolenia otwarte, zamknięte - dla grup zorganizowanych oraz konsultacje indywidualne na różnym poziomie merytorycznym (podstawowe, zaawansowane i specjalistyczne).

Nasz potencjał

- » wiedza i praktyka w organizacji szkoleń
- » sprawdzona i doświadczona kadra szkoleniowa
- » nowatorskie i kreatywne spojrzenie na potrzeby naszych Klientów

Tematyka szkoleniowa

Grafika i DTP

- » Pakiet DTP - Photoshop, Illustrator, InDesign (63h)
- » Photoshop (21h)
- » Photoshop - w zastosowaniach multimedialnych (14h)
- » Illustrator (21h)
- » InDesign - skład tekstu i grafiki (21h)
- » InDesign - w zastosowaniach multimedialnych (14h)
- » Proces prepress (21h)

Wspomaganie kreatywności

- » Liternictwo i Typografia (21h)
- » After Effects (24h)
- » Cinema 4D - modelowanie i wizualizacja (24h)
- » Android - poziom podstawowy (24h)
- » Android - poziom zaawansowany (16h)

Internet i WWW

- » Pakiet WEB - Dreamweaver, Fireworks, Flash (56h)
- » Pakiet Internet - programowanie, grafika, reklama (72h)
- » Dreamweaver (24h)
- » Fireworks (8h)
- » Flash - animacja i Internet (24h)
- » Flash - ActionScript (24h)
- » E-marketing (24 h)
- » Tworzenie serwisów internetowych (24h)
- » Programowanie dynamicznych stron internetowych (32h)
- » Grafika internetowa i techniki tworzenia interfejsów (16h)

Projektowanie architektoniczne

- » ArchiCAD 15 - dla początkujących (24h)
- » ArchiCAD 15 - dla zaawansowanych (24h)



Najbliższe terminy szkoleń

Pakiet DTP – 2520 zł

08.10 - 18.10.2012
22.10 - 07.11.2012
12.11 - 30.11.2012

Photoshop – 1050 zł

08.10 - 10.10.2012
22.10 - 24.10.2012

Photoshop (w multimediamiach) – 790 zł

25.10 - 26.10.2012

Illustrator – 1050 zł

11.10 - 15.10.2012
29.10 - 31.10.2012

InDesign – 1050 zł

16.10 - 18.10.2012
05.11 - 07.11.2012
26.11 - 30.11.2012

InDesign (w multimediamiach) – 790 zł

08.11 - 09.11.2012

Proces prepress – 1050 zł

24.09 - 26.09.2012

Liternictwo i Typografia – 1260 zł

19.10 - 21.10.2012

Cinema 4D – 1710 zł

26.11 - 29.11.2012

Pakiet WEB – 2450 zł

17.11 - 08.12.2012

Flash (animacja i Internet) – 1200 zł

29.09 - 06.10.2012

Flash (ActionScript) – 1200 zł

07.10 - 14.10.2012

Dreamweaver – 1200 zł

17.11 - 24.11.2012

Android (podstawowy) – 1360 zł

29.09 - 06.10.2012

Android (zaawansowany) – 920 zł

07.10 - 14.10.2012

Polecamy szkolenia pakietowe, gdyż pozwalają one uzyskać kompleksową wiedzę w danym temacie i jednocześnie zaoszczędzić pieniądze. W swojej ofercie mamy kilka gotowych pakietów szkoleniowych, które cieszą się dużym zainteresowaniem. Moduły pakietów są tak ze sobą dobrane, że uzupełniają się i pozwalają kompleksowo zdobyć wiedzę w danym zakresie. Więcej informacji na stronie www.q33.pl/pl/szkolenia_pakietowe.

Przejdź do artykułu:

Grzegorz Kiszycki

SPRZĘT HP Z620
Maciej „Zuch” Mazurek

Nowe monitory graficzne EIZO – nie tylko dla
zawodowców
Paweł Waszniewski

GRAFIKA Adobe Creative Cloud – rozwiewamy wątpliwości
Krzysztof Kopciowski

Co nowego w Adobe After Effects CS6
Krzysztof Micielski

6 sposobów na modyfikację Twoich zdjęć przy pomocy:
Content-Aware Tool
Adrian Bienas

WYWIAD Depositphotos: Diana Van Tankeren – Umilowanie ucze-
nia się prowadzące do nowych odkryć

Rozmowa z Marią Rostocką, malarką, graficzką,
laureatką V edycji konkursu „Powstanie 44’ w komiksie”

CASE STUDY Jak Geralt uczył się machać mieczem
Tomasz Kowalczyk

Ewolucja myśli, czyli wielka improwizacja
Grzegorz Kiszycki

FELIETON Lust – sztuka zarządzania chaosem
Łukasz Smutek

RECENZJA Camtasia Studio 8
Łukasz Śleboda

Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDe-
sign i Acrobat w praktyce. Wydanie II
Krzysztof Kopciowski

*Tekst na niektórych stronach jest pogrubiony? Zmień ustawienia wyświetlania w Ado-
be 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
Krzysztof Micielski

Skład i oprawa graficzna
Krzysztof Kopciowski

Korekta
Tomasz Łopuszański

Reklama
annaadamczyk@kreatywnybazar.pl
tomaszlopyszanski@kreatywnybazar.pl

E-mail
admin@kreatywnybazar.pl

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

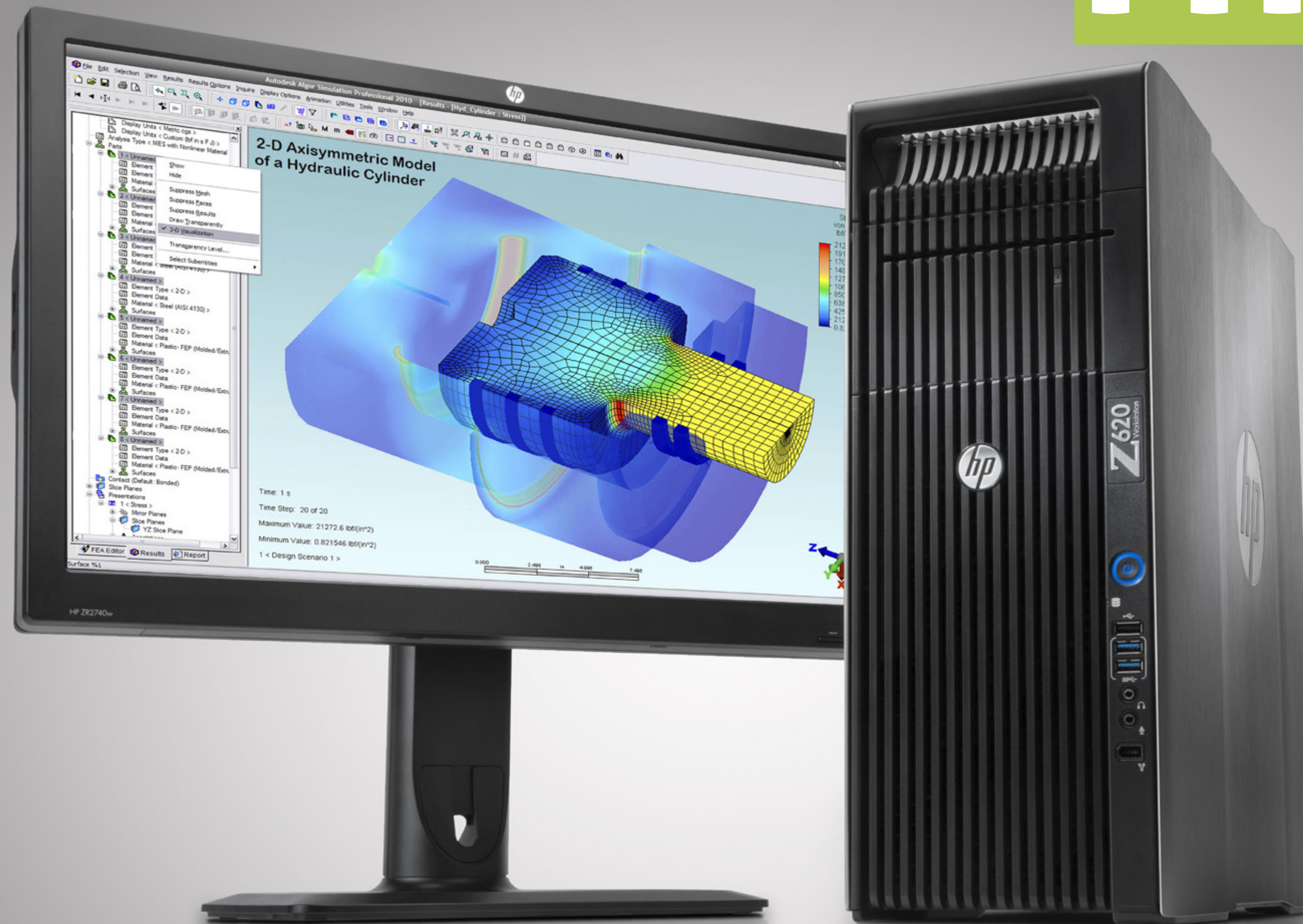
Strona internetowa
www.kreatywnybazar.pl

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 administra-
tora www.kreatywnybazar.pl jest **zabronione**.

HP Z620



Na polskim rynku coraz większym zainteresowaniem cieszą się bardzo wydajne stacje robocze. Nie mogłem więc przepuścić takiej okazji, jak propozycja przetestowania nowej stacji od Hewlett-Packard. Do tej pory wiedziałem jedynie, że to potężny komputer dla tych, którzy wiedzą, jak wykorzystać moc, czyli dla mnie :-). Nawet przymusowe spotkanie z Windowsem mnie nie odstraszyło. Powiem więcej – już pierwszy rzut oka na internetowe zdjęcia tego potwora zachęcił mnie do bliższego poznania.

Spodziewałem się wielkiego pudła, a otrzymałem elegancki komputer 17,15 x 46,48 x 44,45 cm (nawet kurier, który okazał się geekiem, nie mógł się nadziwić, że to takie małe :-). Bryła obudowy wykonana jest bardzo estetycznie, z dużą dbałością o szczegóły i z zastosowaniem wysokiej jakości materiałów. Całość jest przemyślana. Jest np. mały, składany uchwyt z tyłu obudowy, który jest bardzo wygodny przy przenoszeniu stacji, ponieważ z620 waży ponad 15kg.

Zanim mogłem odpalić mój egzemplarz, musiałem dodać kartę graficzną nVidia Quadro 4000, której w zestawie nie było. Sprawnie klameczką otworzyłem bok stacji i ukazało się mi bardzo uporządkowane wnętrze. Do tej pory byłem przyzwyczajony do widoku wnętrza starych PC-tów, więc ten widok był niemałym zaskoczeniem. Nawet we wnętrzu widać pracę projektantów. Tu każdy

element posiada swoje uchwyty, przez co ingerencja w zawartość odbywa się bez użycia narzędzi.

Kolejnym zaskoczeniem jest dźwięk, a właściwie jego brak, po włączeniu stacji. Spodziewałem się raczej odgłosu startującego helikoptera, ale praca z620 jest niemal bezgłówna. Według zapewnień firmy HP pozostaje taki bez względu na konfigurację. To ważne, bo możliwości rozbudowy ma ogromne, a zawartość wnętrza robi ogromne wrażenie. Przykładowo mój model został wyposażony w procesor Intel Xeon, (6 rdzeni), L3 15 MB, płytę główną Intel® C602, zainstalowaną pamięć RAM 16 GB DDR3 ECC 1600 MHz (z możliwością rozbudowy do 96 GB), pojemność HDD 1 TB 7200 rpm SATA NCQ oraz kartę graficzną nVidia Quadro 4000. Jest to konfiguracja zupełnie zaspokajająca potrzeby praktycznie każdego grafika 2D, a z pewnością kogoś takiego jak ja, czyli osoby pracującej głównie przy grafice 2D. Przez długi okres czasu, który poświęciłem na pracę z z620, nie odnotowałem żadnych zawiesznień komputera czy jak kto woli – chwil zadumy. Nic się nie ciągnęło, nic nie szarpało. Bez problemu poradził sobie z ogarnięciem składu ponad 100 stron książki wypełnionej grafiką. Niestraszne mu były projekty w Photoshopie, w dużym formacie, w dużej rozdzielczości. Przyznam szczerze, że byłem bardzo zadowolony, że przy kilku projektach mogłem wesprzeć się takim sprzętem jak HP z620, bo mój prywatny MacBook Pro średnio dawał sobie radę. A po pracy Wiedźmin 2 hulał, aż miło.

HP z620 to stacja robocza, która z pewnością zadowolili każdego, kto poważnie eksploatuje swój komputer. Dzięki unikalnemu wnętrzu i kompaktowym wymiarom umożliwiła mi komfortową pracę nawet przy maksymalnym obciążeniu komputera. Jest to idealny komputer do obróbki wideo, animacji i pracy przy wszelkiej grafice 3D. //

Nowe monitory graficzne EIZO

– nie tylko dla zawodowców

ColorEdge CG246



Mamy kryzys i nic jak na razie nie zapowiada jego końca. Nic odkrywczego, wszyscy o tym wiemy i to czasami boleśnie odczuwamy. Większość firm tnie koszty, co ma też wpływ na sprzedaż monitorów przeznaczonych do profesjonalnych zastosowań. Na coraz większą uwagę producentów zasługuje rynek odbiorców indywidualnych, głównie fotografów, ale też grafików o różnym stopniu zaawansowania, amatorów, pasjonatów, zawodowców. Popularność cyfrowych lustrzanek wciąż rośnie. Coraz więcej osób posługuje się sprawnie zaawansow-

anymi aparatami fotograficznymi, czerpiąc satysfakcję z samodzielnie wykonanych zdjęć. Co więcej, nawet użytkownicy domowi sięgają już do prostych aplikacji służących korekcji obrazu, a pasjonaci fotografii korzystają na co dzień z narzędzi Photoshopa, dążąc do tego, żeby ich zdjęcia wyglądały perfekcyjnie. Zdjęcia wykonane aparatem z doskonałą matrycą i funkcjonalnością nie gwarantują jednak dobrych rezultatów, jeśli będą edytowane na nieodpowiednim monitorze i drukowane na drukarce bez wykorzystania profili kolorów...

Powoli, wszyscy, zarówno mniej, jak i bardziej zaawansowani fotografowie i graficy dostrzegają konieczność zakupu odpowiedniego narzędzia pracy, jakim jest monitor. Wierne, a nie ładne odwzorowanie kolorów, stabilność pracy, równomierność podświetlenia i barwy na całym ekranie i w końcu możliwość kalibracji to coraz częściej poszukiwane funkcje w monitorze.

Właśnie ten podział rynku został dostrzeżony przez EIZO. Japoński producent wprowadził do oferty kolejne modele monitorów, prezentując równocześnie nowy podział wszystkich urządzeń dostosowany do potrzeb konkretnych grup odbiorców.

Najbardziej zaawansowaną grupą monitorów pozostaje seria EIZO ColorEdge CG. Flagowe monitory mają wbudowane czujniki pozwalające na kalibrację monitora oraz pozwalają zautomatyzować proces samokontroli parametrów obrazu i jego automatycznej korekty. Odbywa się to już bez udziału użytkownika, nawet bez włączonego komputera, wystarczy, by monitor był podłączony do zasilania. Do monitorów z serii CG dołączone jest oprogramowanie do sprzętowej kalibracji ▶

ColorNavigator. Urządzenia mają zaimplementowane wszystkie najnowsze technologie pozwalające na jak najwierniejsze odwzorowanie barw. Błąd ich odwzorowania jest poniżej progu postrzegania przez oko ludzkie.

Seria CX to monitory do zastosowań, w których nie jest wymagana aż taka niesamowita wręcz precyzja odwzorowania barwy. Producent nie daje gwarancji $\Delta E \leq 3$, tak jak w przypadku monitorów serii CG, choć zaimplementowano tu równie zaawansowane układy elektroniczne. Monitor mają wbudowany SelfCorrection Sensor pozwalający na automatyczną kontrolę parametrów obrazu. Pierwszej kalibracji trzeba dokonać jednak samemu przy użyciu kalibratora zewnętrznego. Oprogramowanie do kalibracji ColorNavigator, kaptur i zestaw czyszczący dołączane do monitorów z serii CG, tutaj są opcjonalne.



ColorEdge CS230



Seria CS, na razie z jednym tylko przedstawicielem – modelem ColorEdge CS230, odwzorowuje przestrzeń sRGB i dedykowana jest do tworzenia ilustracji graficznych i amatorskiej, choć zaawansowanej edycji fotografii. Oprogramowanie do kalibracji ColorNavigator, kaptur i zestaw czyszczący również w tym przypadku są dostępne jako dodatkowa opcja.

Seria FlexScan SX to monitory z bardzo dobrymi matrycami i zaawansowanymi układami sterującymi, dorównującymi niemal tym z monitorów graficznych. Podstawowa różnica jest taka, że kalibrację sprzętową można tu zrobić za pomocą pakietu EIZO EasyPIX składającego się z kalibratora i oprogramowania EasyPIX. Oprogramowanie różni się od ColorNavigатора i dedykowane jest dla mniej zaawansowanych użytkowników systemów zarządzania barwą. Ścieżka kalibracji jest prostsza,

a ustawień można dokonać po prostu na drodze porównania wydruku z obrazem na monitorze, bez zagłębiania się w wiele niuansów, które mają znaczenie dopiero przy wydrukach wielkonakładowych. Monitory te wraz z EIZO EasyPIX mogą być używane przez nawet najbardziej zaawansowanych fotografów i grafików z bardzo dobrymi rezultatami.

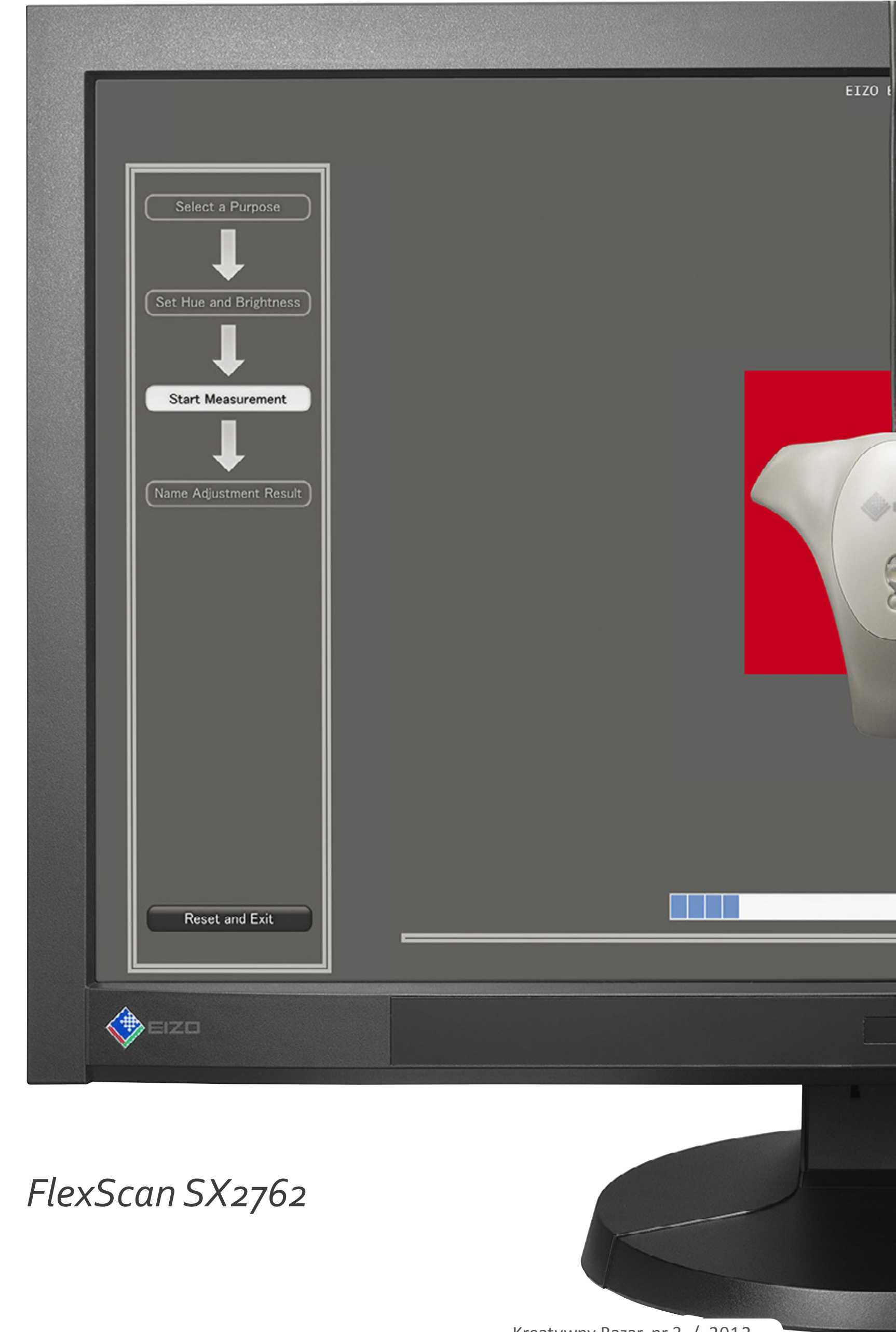
Seria Foris dedykowana do zastosowań domowych, trochę lekceważona przez wiele osób zajmujących się hobbystycznie fotografią czy grafiką, ma również możliwość sprzętowej kalibracji przy pomocy EIZO EasyPIX. Jest to najtańsze rozwiązanie EIZO ze sprzętową kalibracją dające wystarczająco dobre rezultaty w pracy amatorskiej/hobbystycznej. Jedynym ograniczeniem, o którym musimy pamiętać, jest przestrzeń barw sRGB, w jakiej pracują monitory Foris.

Monitory EIZO objęte są 5-letnią gwarancją *door-to-door*, obejmującą wszystkie elementy monitora.

Osoby zainteresowane sprawdzeniem możliwości monitorów EIZO zapraszamy do Galerii EIZO, przy ul. Weneckiej 12, w Warszawie (mail z dogodnym dla Państwa terminem spotkania proszę wysłać na adres galeria@eizo.pl).

Więcej informacji na temat monitorów Eizo znaleźć można na stronach: www.eizo.pl. //

Dystrybutorem monitorów
EIZO w Polsce jest firma
Alstor Sp. J.



FlexScan SX2762

Sięgnij po nieograniczone 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 zatrzaszaniem, 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 zatrzaszaniem. 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





Adobe Creative Cloud

rozwiewamy
wątpliwości

Cyfrowa dystrybucja choć już powszechna, to nadal wzbudza wiele kontrowersji – głównie dzięki wydawcom gier komputerowych, serwującym swoim użytkownikom różne trudności i problemy. Trochę inaczej wygląda sytuacja w przypadku programów użytkowych, których cyfrowa dystrybucja wiązana jest z różnymi dodatkowymi usługami.

Skąd biorą się wątpliwości? Ano, głównie z praktyk stosowanych przez wydawców gier komputerowych, których symbolem jest skrót DRM (Digital Rights Management). „Nowatorskich” pomysłów było i pojawia się wiele. Wszystkie one z reguły utrudniają korzystanie z produktu, który się nabyło, i co więcej, prawie uniemożliwiają odsprzedaż takiego utworu (co w dobie swobodnego przepływu książek, filmów i muzyki jest prawdziwym kuriozum). Pomimo różnych eksperymentów na użytkownikach, których podejmują się wydawcy, możemy właściwie w kilku punktach streścić utrudnienia, które wiążą się z cyfrową dystrybucją. Spróbujmy je następnie odnieść do Adobe Creative Cloud.

- wymagane połączenie z Internetem podczas instalacji i aktywacji produktu,
- stałe połączenie z Internetem podczas korzystania z produktu,
- bieżące instalowanie składników programu podczas użytkowania – część aplikacji pozostaje po stronie serwera,
- płatne dodatki (DLC) będące faktycznie składnikiem produktu,
- wersja pudełkowa produktu to tak naprawdę tylko klucz, po wykorzystaniu którego nośnik można właściwie wyrzucić,
- utrudnienia w odsprzedaży produktu/przeniesienia licencji

Wszystkie te utrudnienia po stronie wydawcy mają zapewnić użytkownikowi: „bezpieczeństwo, komfort, niezwykle doświadczenia (najmniej czytelny frazes) płynące z użytkowania produktu itd.”. Oczywiście to oficjalna i marketingowa argumentacja łączona z koniecznością chronienia praw/zysków autorów/wydawców. Niestety te praktyki odbijają się czkawką użytkownikom korzystającym z legalnych źródeł. Zobaczmy, w jaki sposób na tle tych praktyk wypada Chmura Adobe.

// CZYM JEST ADOBE CREATIVE CLOUD (ACC)?

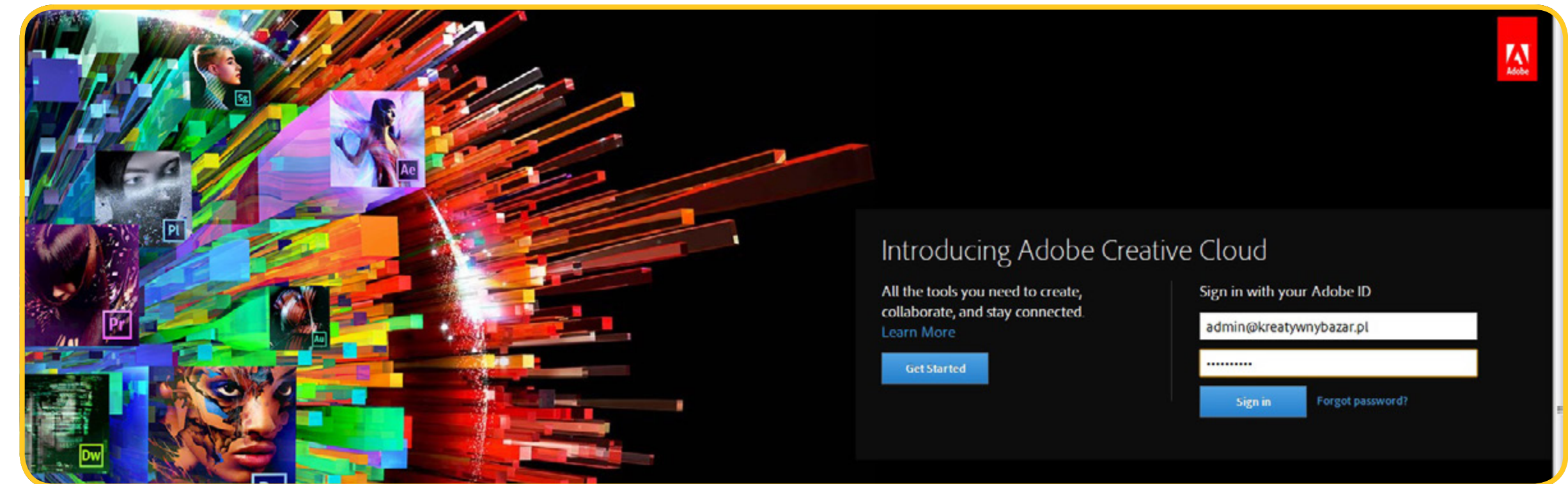
Zanim przejdziemy do omówienia powyższych punktów, spróbujmy szybko scharakteryzować ACC. Chmura Adobe to oferta, która funkcjonuje równorzędnie z pudełkową dystrybucją (Creative Suite). W ramach tej oferty uzyskujemy dostęp do wszystkich aplikacji z portfolio Adobe (włączając w to: Adobe Lightroom, Business Catalyst, Typekit, Story Plus), 20GB przestrzeni dyskowej oraz dostęp do usługi synchronizacji danych (współdzielenie plików). Oznacza to, że jedna opłata pozwala nam korzystać ze wszystkich programów z portfolio Adobe. Po drugiej stronie mamy do wyboru 4 pakiety pudełkowe, na które składa się określona liczba programów. Także w tej „dyscyplinie” ACC zdecydowanie wygrywa.

Przystąpienie do ACC to wybór jednego z planów finansowania: miesięczny bądź roczny (istnieje jeszcze możliwość nabycia karty *pre-paidowej*, która upoważnia do kwartalnego członkostwa). Po wyborze i opłaceniu planu, otrzymujemy numer seryjny, który przypisujemy do naszego konta Adobe ID. Od tego momentu uzyskujemy dostęp do wszystkich aplikacji i usług. Programy rezydują po stronie Adobe. My wskazujemy, które mają być zainstalowane na naszym dysku twardym.

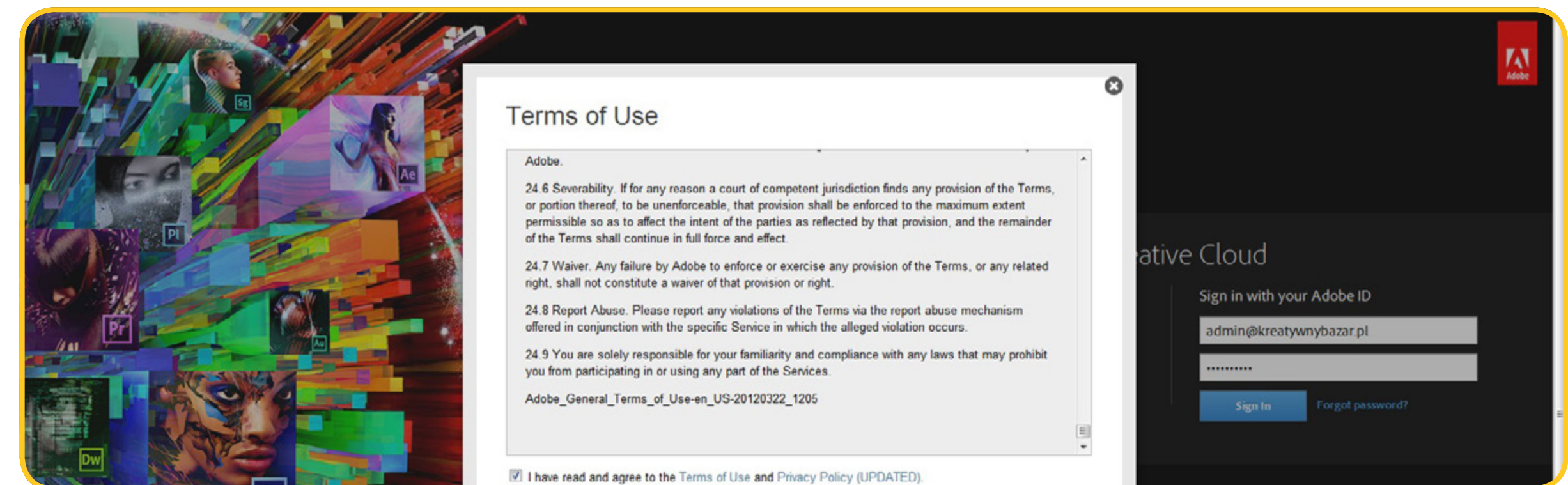
// WYMAGANE POŁĄCZENIE Z INTERNETEM – INSTALACJA I AKTYWACJA

W ACC siłą rzeczy instalatory programów znajdują się po stronie Adobe. My z naszego konta wybieramy programy, które mają być zainstalowane na komputerze. A to oznacza, że do instalacji i aktywacji potrzebne jest połączenie internetowe. W praktyce wygląda to następująco: logujemy się do konta i wybieramy program, który chcemy zainstalować; menadżer instalacji pobiera odpowiednią paczkę, instaluje i aktywuje aplikację już bez naszego udziału – wszystko odbywa się w tle.

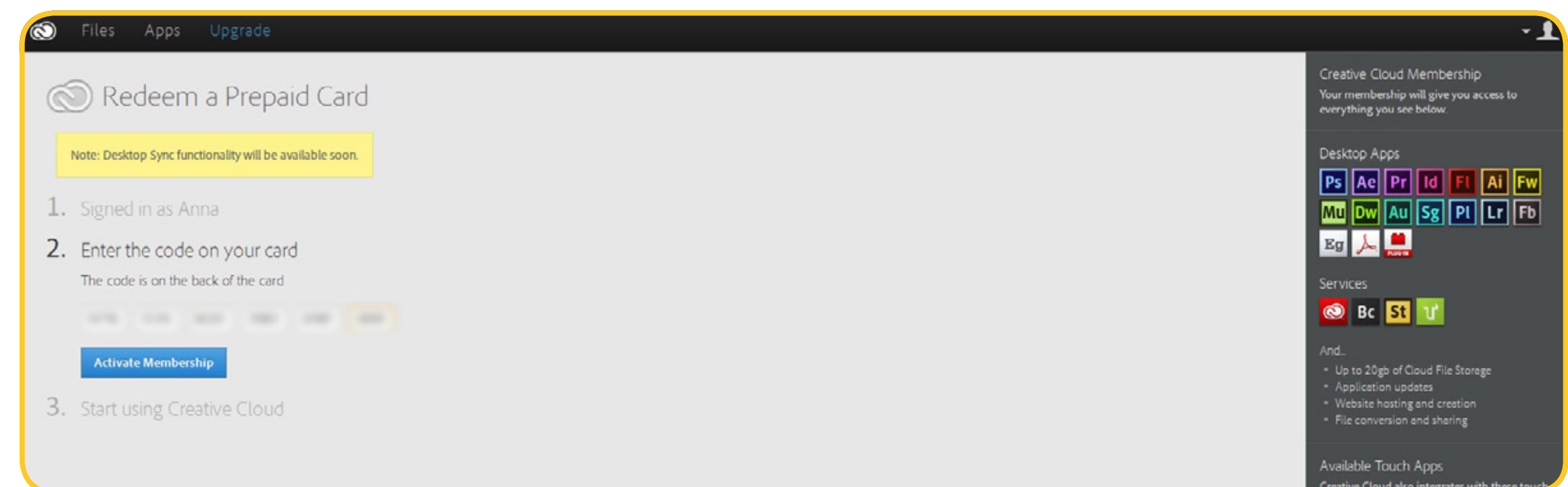
Logowanie do Adobe Creative Suite, wymagane jest konto w serwisie Adobe.



Uzupełnianie danych i akceptacja warunków umowy.



Wprowadzenie klucza i start usługi/członkostwa.



Tak więc instalacja/aktywacja z racji przedmiotu usługi jest całkowicie *online*. Podczas tego procesu nie napotkałem żadnych problemów. Za płytkami nie tęsknię, gdyż dwa pakiety Adobe już od dawna kurzą się na półce, a etap kolekcjonowania pudełek mam za sobą. W tym miejscu trudno cokolwiek zarzucić temu procesowi, gdyż wynika on po prostu z charakteru oferty.

Warunki ACC są jasno określone. Wykupujemy członkostwo i instalujemy opcjonalnie różne programy. Nie mamy tutaj do czynienia z sytuacją, w której nabywamy „pudełko”, przed instalacją programu musimy się zarejestrować/zalogować na jakiejś platformie, podczas instalowania klient łączy się z serwerem i doinstalowuje *patche*, zaś na końcu okazuje się, że pudełko możemy wyrzucić.

Jeśli zdecydujemy się na kupno wersji pudełkowych programów Adobe, to mamy do czynienia z odrębną ofertą i tradycyjnym modelem instalacji/aktywacji oraz licencjonowania. Tak więc z góry wiemy, czego oczekiwać i jak proces instalacji naszego oprogramowania będzie wyglądał.

// STAŁE POŁĄCZENIE Z INTERNETEM PODCZAS KORZYSTANIA Z PRODUKTU

Ooo! To prawdziwa zbrodnia. Stałe połączenie komputera z Internetem nie jest tak oczywiste. Szczególnie jeśli dysponuje się 2-3 komputerami, zaś stacja robocza nie jest *online* z różnych powodów (choćby bezpieczeństwa); poza tym zawodzą serwery wydawcy i usługi dostawcy Internetu – nawet podczas złych warunków pogodowych. Pomijam już kwestię problemów z samym mechanizmem logowania do danej platformy (niechlubny przykład Windows Live), co wydłuża czas oczekiwania na uruchomienie programu.

W przypadku ACC po zainstalowaniu i aktywacji programu, możemy komputer odłączyć od Internetu i swobodnie korzystać z naszych narzędzi. Jednakże Adobe zastrzega, iż komputer raz na 30 dni powinien być *online* w celu weryfikacji aktywacji. Jest to

oczywiście o wiele lepsze rozwiązanie niż stałe połączenie, które powiedzmy sobie szczerze, kompletnie nie wpływa na komfort i bezpieczeństwo użytkownika programu.

// BIEŻĄCE INSTALOWANIE SKŁADNIKÓW PROGRAMU

To ekstremalna wariacja poprzedniego punktu. Taki mechanizm został ostatnio wykorzystany w całej okazałości w grze Diablo 3. Składniki gry po prostu są na bieżąco przesyłane do komputera użytkownika, co oznacza, że faktycznie zakupiliśmy niepełny produkt, który może być użytkowany tylko w określonych warunkach.

W przypadku ACC instalujemy kompletną wersję wybranego programu i żaden składnik nie jest doinstalowywany podczas jego użytkowania. Warto w tym miejscu podkreślić, że programy instalowane z chmury kompletnie nie różnią się od wersji pudełkowych.

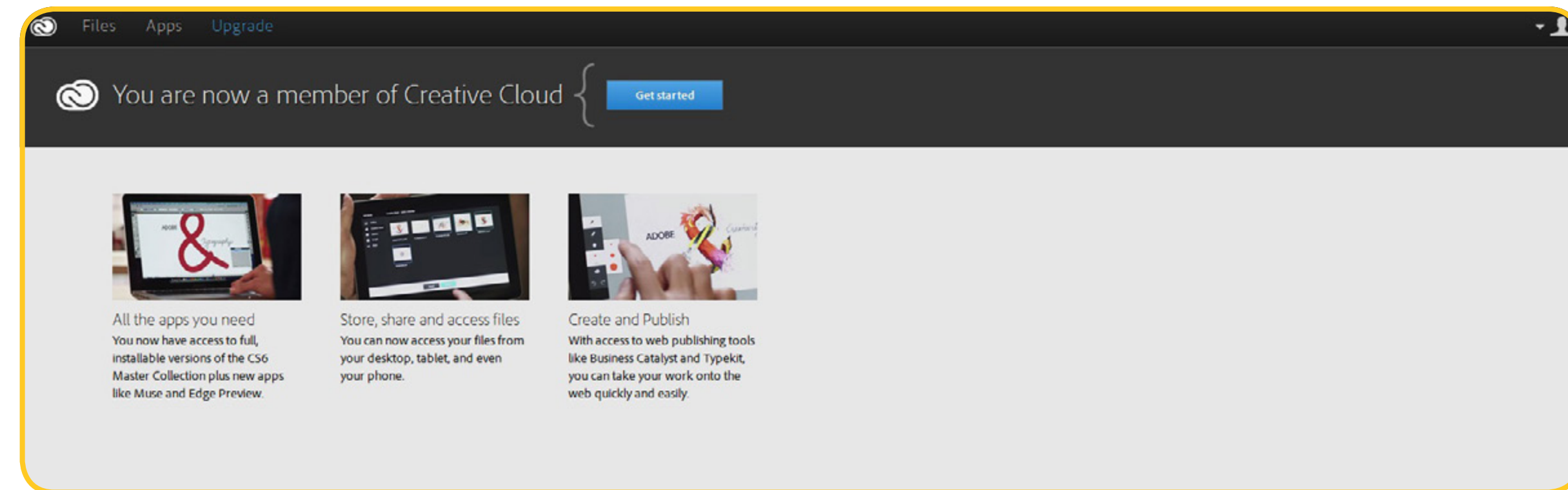
// PŁATNE DODATKI

Kolejna „inteligentna” praktyka wydawców gier komputerowych: „Wytnijmy z gotowego produktu kilka elementów i sprzedajmy je pod postacią dodatków”. Na szczęście w programach użytkowych nie ma jeszcze takich pomysłów. Wyobraźmy sobie sytuację, że moduł *Camera Raw* lub *Punkt zbiegu* wymaga od nas dodatkowej opłaty lub nie możemy skorzystać ze ścieżek w Photoshopie, bo to DLC. Programy Adobe pobieramy z chmury pod postacią kompletnych i integralnych aplikacji.

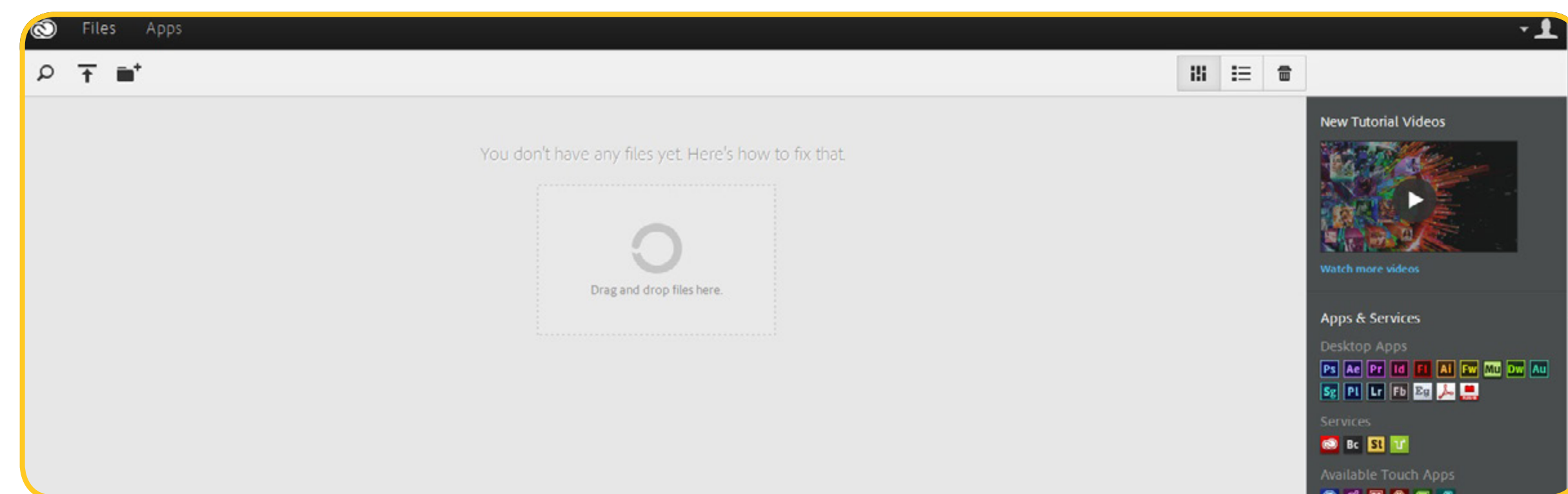
// WERSJA PUDEŁKOWA TO TYLKO KLUCZ PRODUKTU

Istotą cyfrowej dystrybucji jest przypisanie do konta użytkownika klucza licencji. Ma to z reguły zapobiec płatnemu przeniesieniu takiej licencji na innego użytkownika (rynek wtórny). W konsekwencji jeśli chcemy przenieść licencję, to musimy zrobić to wraz

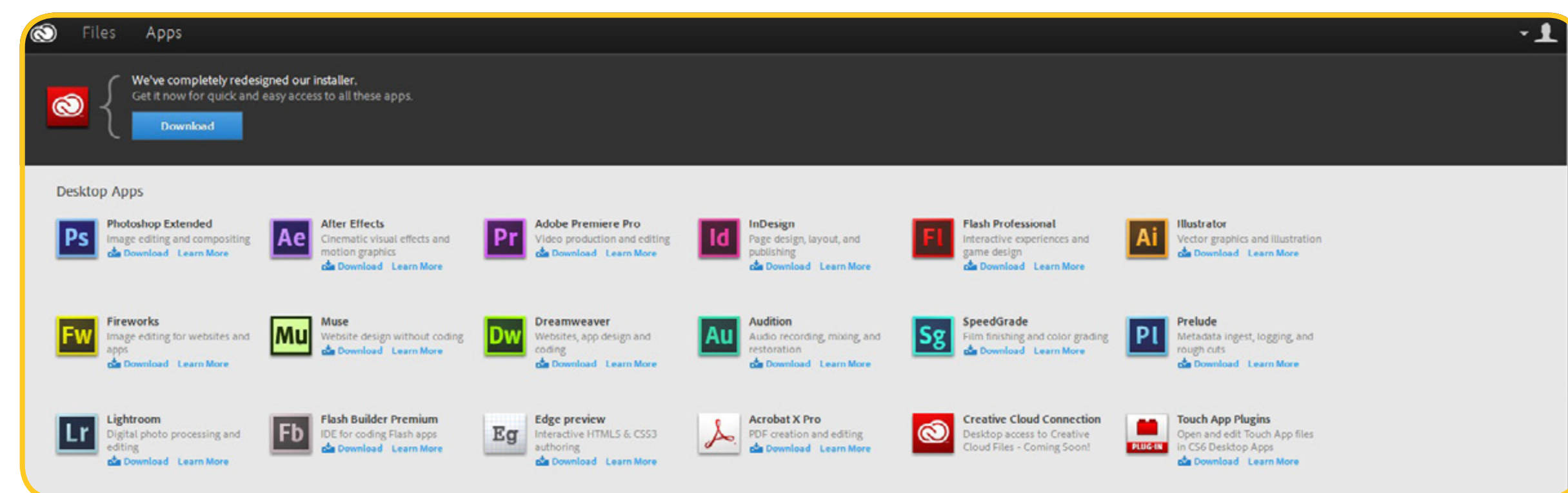
Potwierdzenie i ekran powitalny usługi ACC.



Usługa podzielona jest na menadżer plików, który przesyłamy do chmury, oraz na menadżer programów.



Menadżer aplikacji, to stąd wybieramy i instalujemy na komputerze wskazane narzędzia.



z całym kontem, co stoi w sprzeczności z regulaminami różnych platform dystrybucji, które to regulaminy stoją w sprzeczności z prawem unijnym (oczywiście nikt się tym nie przejmuje, zaś właściciele platform dystrybucyjnych dokonują gorączkowych zmian w regulaminach, próbując nie nazywać rzeczy po imieniu).

Jak to wygląda w przypadku ACC? Z racji przedmiotu usługi przypisujemy licencję do naszego konta Adobe ID, które nie jest kontem zbywalnym. Jednak możemy w każdej chwili zrezygnować z usługi, czyli rozwiązać umowę z Adobe, które zwraca 50% sumy pozostałej do końca okresu członkowskiego.

Biorąc pod uwagę koszt członkostwa i 50% zwrot po odstąpieniu od umowy, możemy śmiało powiedzieć, że takie rozwiązanie jest bardzo korzystne. Po prostu zawieramy z wydawcą normalną umowę, z której zawsze możemy się wycofać i nie pozostajemy na końcu z bezużytecznymi pudełkami i nośnikami. Jeśli takie rozwiązanie nie jest zgodne z naszymi oczekiwaniami, to decydujemy się na zakup wersji pudełkowej i na tradycyjny model licencjonowania. Decydując się na ACC, wiemy już na samym początku, z czym mamy do czynienia.

/// UTRUDNIENIA W ODSPRZEDAŻY

Decydując się na członkostwo ACC przypisujemy licencję do naszego konta. Oznacza to, że nie możemy jej przenieść. Pamiętajmy jednak o tym, że umowę możemy rozwiązać, co w konsekwencji powoduje zwrot części kosztów. W pewnym sensie pokrywa się to z modelem odsprzedaży wersji pudełkowych, taka transakcja zawsze jest obciążona tym, iż nie odzyskujemy pełnej sumy. Zresztą na marginesie warto wspomnieć, że odsprzedaż drogiego programu nie jest łatwa, co wynika z faktu, iż większość kupujących wprowadza drogi zakup w koszty prowadzenia działalności gospodarczej na podstawie faktury VAT.

W zestawieniu z cyfrową dystrybucją gier, jest to sytuacja klarowna i uczciwa. Tam, kupując produkt

przypisujemy licencje do konta i koniec, generalnie nie jesteśmy nawet wyraźnie poinformowani przed zakupem o tym, że będziemy mieli trudności z odsprzedażą. Jedyna informacja to notka na pudełku, że musimy zaakceptować warunki licencji [sic!]. Jakie warunki? Tego dowiadujemy się po zakupie.

/// PODSUMOWANIE

ACC wykorzystuje niektóre mechanizmy będące przedmiotem krytyki DRM. Musimy jednak pamiętać, że ACC to w głównej mierze usługa udostępniania przestrzeni dyskowej oraz aplikacji graficznych. Gra komputerowa to po prostu skończony utwór, podobnie jak książka, film, album muzyczny itd. Dlatego wymienione mechanizmy, które na dodatek utrudniają rozrywkę, po prostu irytują.

Spoglądając na ofertę ACC, widać wyraźnie, że jest ona o wiele bardziej przystosowana do niektórych wymienionych tutaj mechanizmów – mają one większe uzasadnienie w usłudze ACC, niż w przypadku gier. Po prostu przystępując do członkostwa „wypożyczamy” narzędzia na czas realizowanego projektu, jeśli po wykonaniu pracy nie chcemy dalej z nich korzystać, to rezygnujemy, i połowa pozostałych środków jest nam zwracana. Jeśli zaś chcemy nabyć produkt z myślą o późniejszej odsprzedaży, to decydujemy się na wersje pudełkowe.

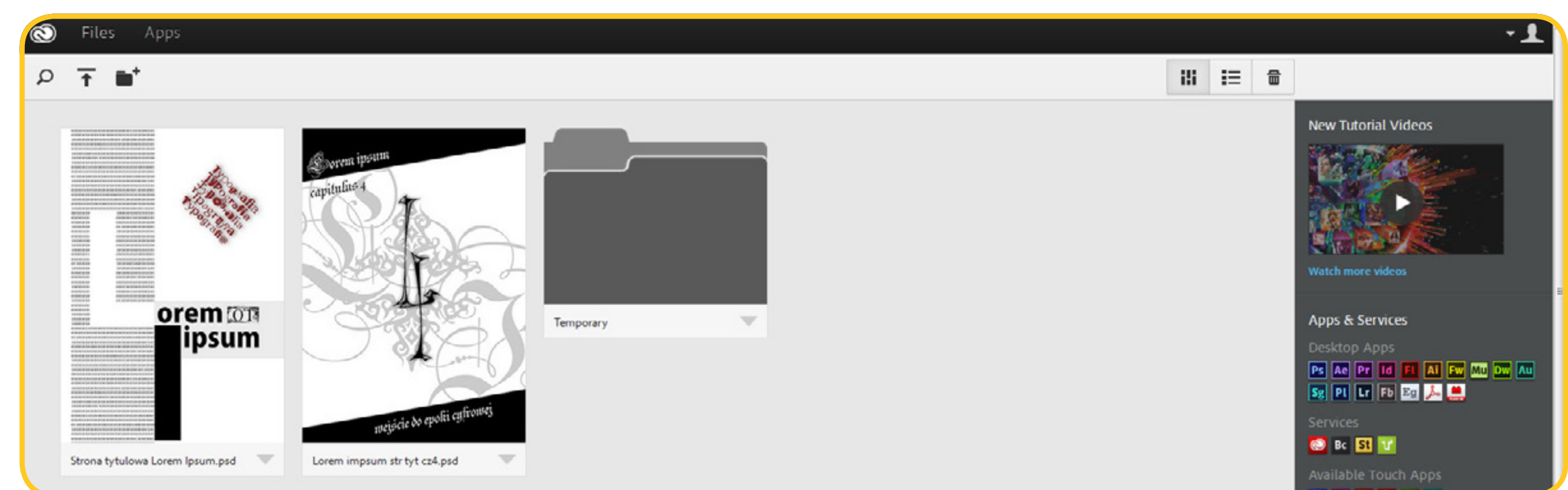
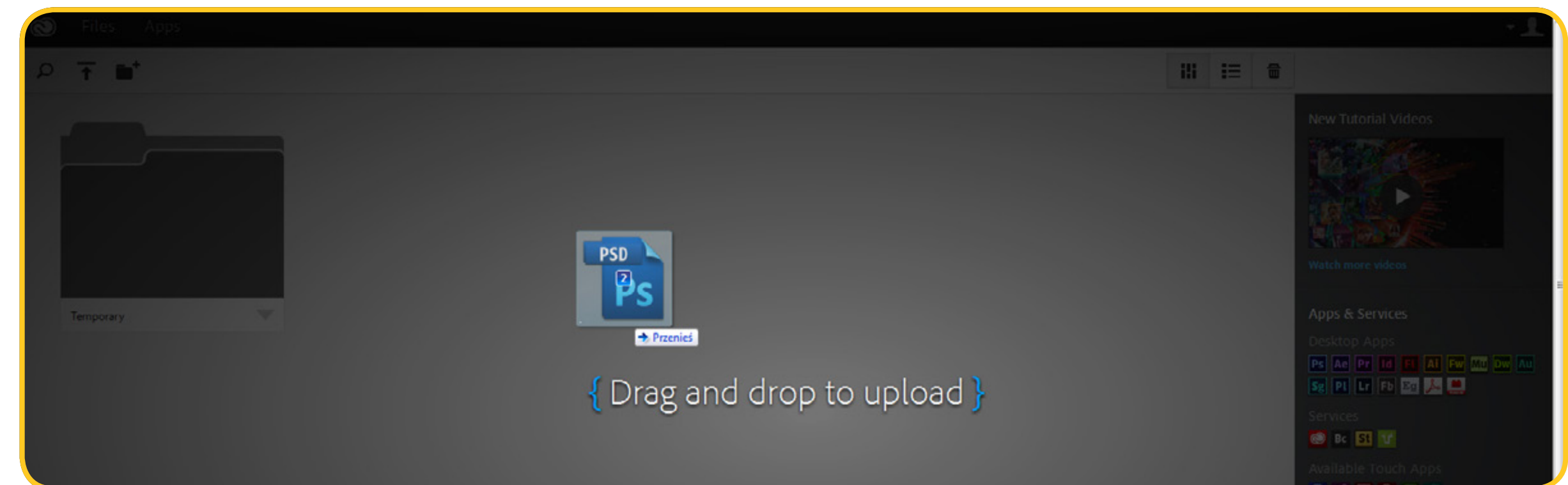
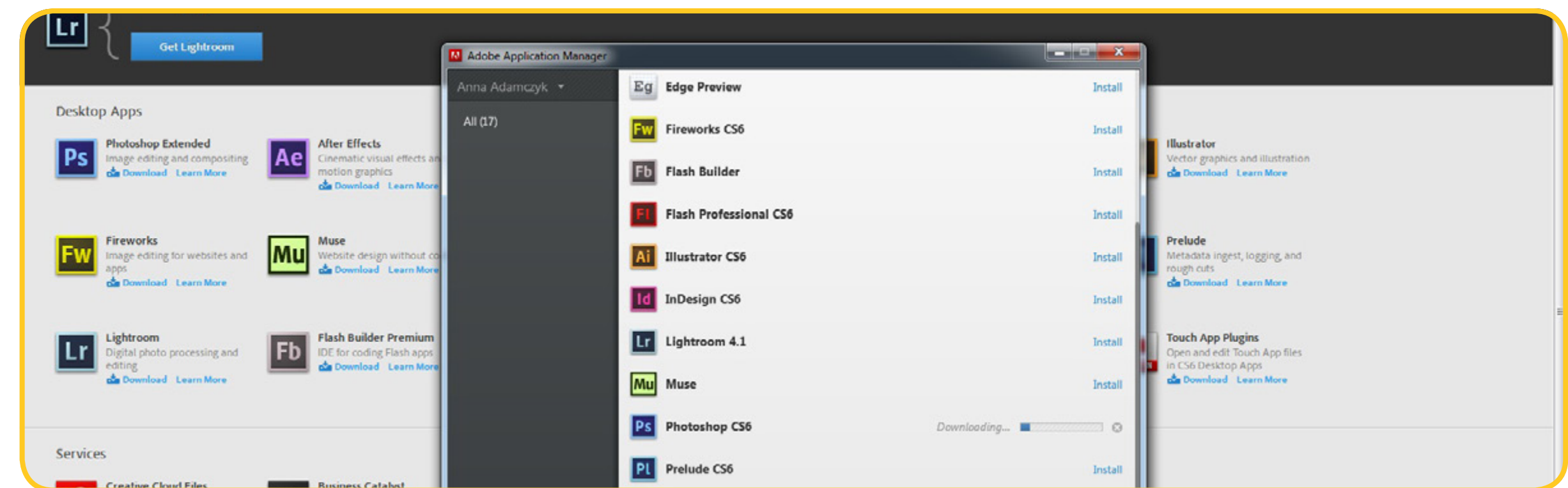
Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby przejść na stałe do usługi ACC – po prostu z ekonomicznego punktu widzenia. W profesjonalnym wykorzystaniu aplikacji graficznych odsprzedaż programów następuje bardzo rzadko, wynika ona głównie ze zmiany workflow lub zmian w życiu zawodowym.

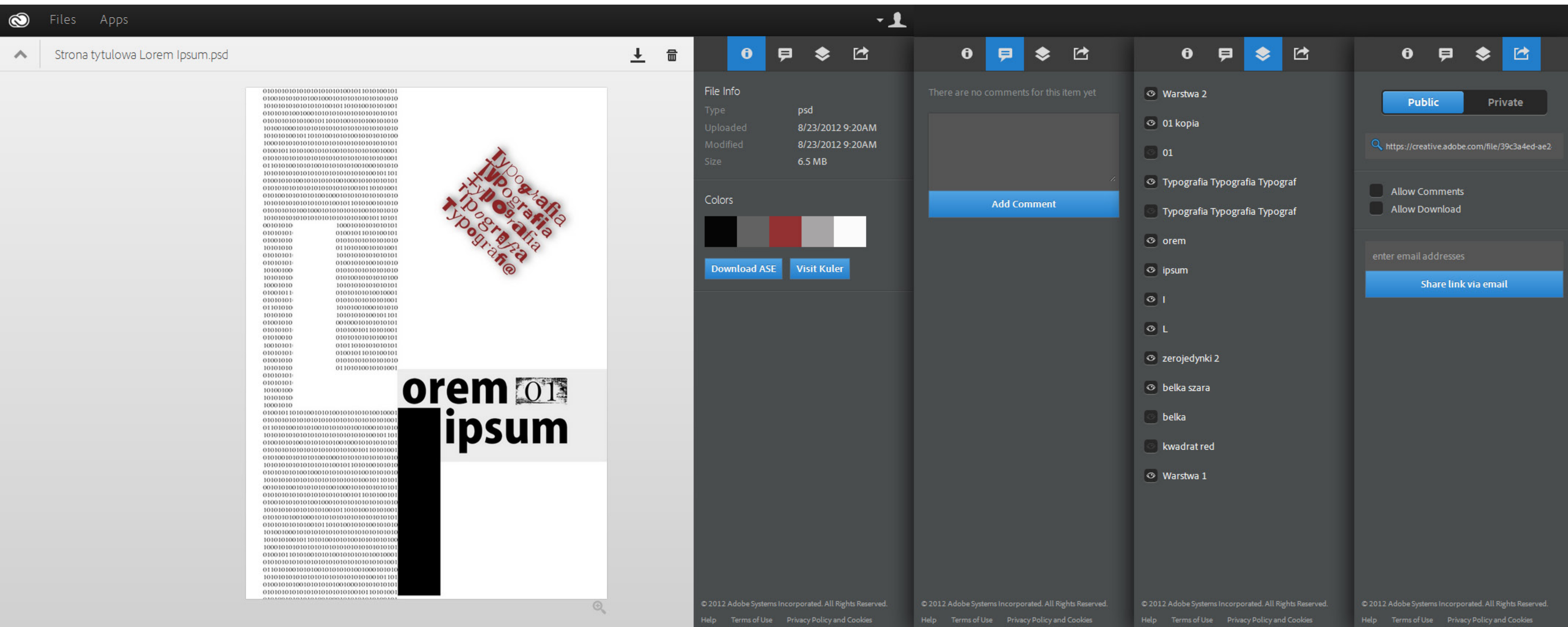
Jednym słowem można powiedzieć, że niektóre mechanizmy stosowane w przypadku dystrybucji gier, jak ułał pasują do oferty chmury Adobe – są one technologicznie uzasadnione i wynikają z przedmiotu oferty. Na szczęście pozostałe mechanizmy, które mogą utrudnić pracę, nie znalazły swojego miejsca w ACC.

Z pomocą Adobe Application Manager możemy zainstalować wybrany program. W lewym górnym narożniku znajduje się skrót do najnowszej wersji Lightrooma.

Upload plików możemy wykonać najprostszą metodą – przeciągnij i upuść.

Menadżer projektów. Pliki możemy gromadzić w folderach i pracować z nimi podobnie, jak w każdym innym menadżerze plików.





Oprócz gromadzenia i porządkowania projektów, możemy także wykonywać kilka innych czynności w ramach usługi ACC. Na zrzucie widać podgląd projektu, zapisanego w pliku .psd.

Informacje o pliku to kilka podstawowych danych o projekcie włączając w to podgląd dominujących kolorów oraz możliwość ściągnięcia ich zestawu lub przejścia do Kulera.

Dodawanie komentarzy do projektu. Komentarze mogą być również dodawane w sferze publicznej lub w oparciu o wybrane osoby.

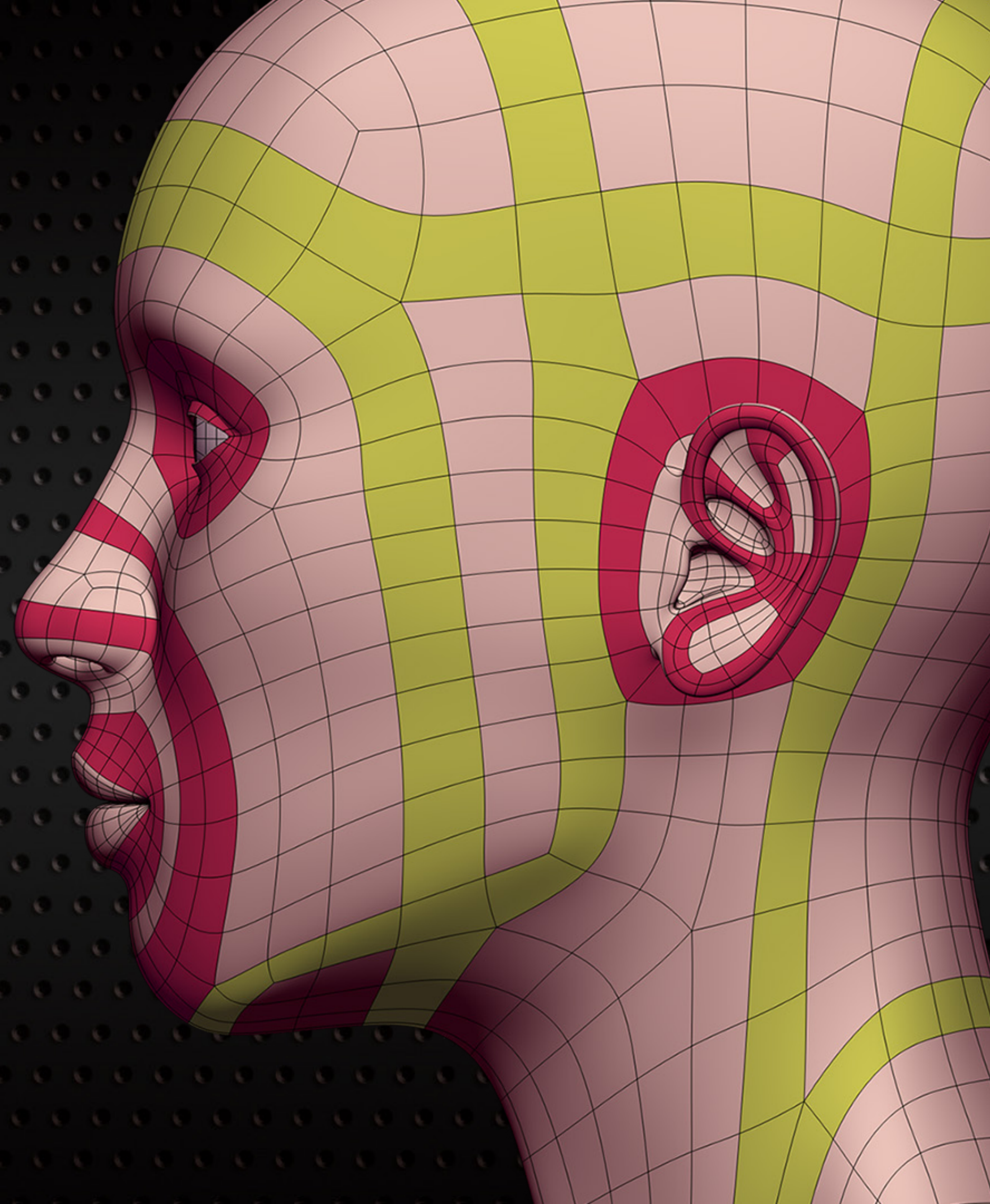
Podgląd warstw. ACC czyta warstwy naszego projektu i umożliwia wyłączenie/włączenie wybranych warstw, co przekłada się na podgląd naszego pliku po lewej stronie.

Współdzielenie. Projekty możemy udostępniać publicznie lub wybranym osobom. Wiąże się to z możliwością komentowania oraz pobierania pliku. //



Topologia i modelowanie kobiecej głowy

Poprawna topologia w modelowaniu ludzkiej głowy odgrywa kluczową rolę w wiarygodnym odwzorowaniu anatomii oraz podczas tworzenia realistycznej animacji. Siatka geometryczna powinna korespondować z realną strukturą mięśni, które na bazie okręgów opisują kluczowe obszary ludzkiej twarzy. Kurs rozpoczyna się od budowy siatki w obrębie tych obszarów, zaś kolejne lekcje pokazują, jak łączyć ze sobą obszary opisujące oczy, usta, nos itd. Osobne zagadnienie to topologia ludzkiego ucha – jedno z najbardziej problematycznych elementów anatomii. Kurs to przeszło siedem godzin modelowania, szukania nowych rozwiązań i modyfikowania siatki bez skrótów i kompromisów.





Co nowego w Adobe After Effects CS6

Firma Adobe przyzwyczaiła nas do tego, że praktycznie co roku dostajemy kolejne wersje ich sztandarowych produktów. Dla mnie ten moment to zawsze dość traumatyczne przeżycie, mój After Effects, do którego w pocie czoła kupowałem i zbierałem przeróżne pluginy, musi iść do kosza i ustąpić miejsca nowej wersji... a pluginy... cóż, może wyjdą, może nie wyjdą, a po roku cała karuzela zacznie kręcić się od nowa. Na wersję CS6, powiem szczerze, czekałem dość niecierpliwie, poprzednia wersja 5,5 nie zachwycała mnie, mało zmian, kosmetyczne poprawki pozostawiły pewien niesmak, ale wersja 6 dała porządny boost do wcześniejszej wersji. Najważniejsze dwie funkcje zostawiam na sam koniec, mało tego, Adobe się nawet nimi nie chwali!! A są to wg mnie najistotniejsze upgrady w wersji CS6. Ale zaczniemy od początku.

Adobe postanowiło na odświeżenie interfejsu, stary jasno-szary ekran zastąpił nowy w ciemniejszej barwie, początkowo nie mogłem się przyzwyczaić, ale po kilkunastu godzinach pracy doceniłem tę zmianę – mniej męczy oczy, zatem choć to tylko kosmetyka, daję plusa.

// GLOBAL CACHE – NIE CZEKAJ ZA KAŻDYM RAZEM NANA PREVIEW

Jednym z ciekawszych nowych opcji jest Global Cache, który zapisuje ramki na dysku w tle, nawet po zamknięciu projektu i otwarciu go ponownie prerenderowane klatki są od razu na miejscu, zwiększa to szybkość działania workflow. Nawet po zmianie stanu którejś z warstw, jeśli ją cofniemy AE automatycznie załaduje klatki z przeliczonego wcześniej preview!

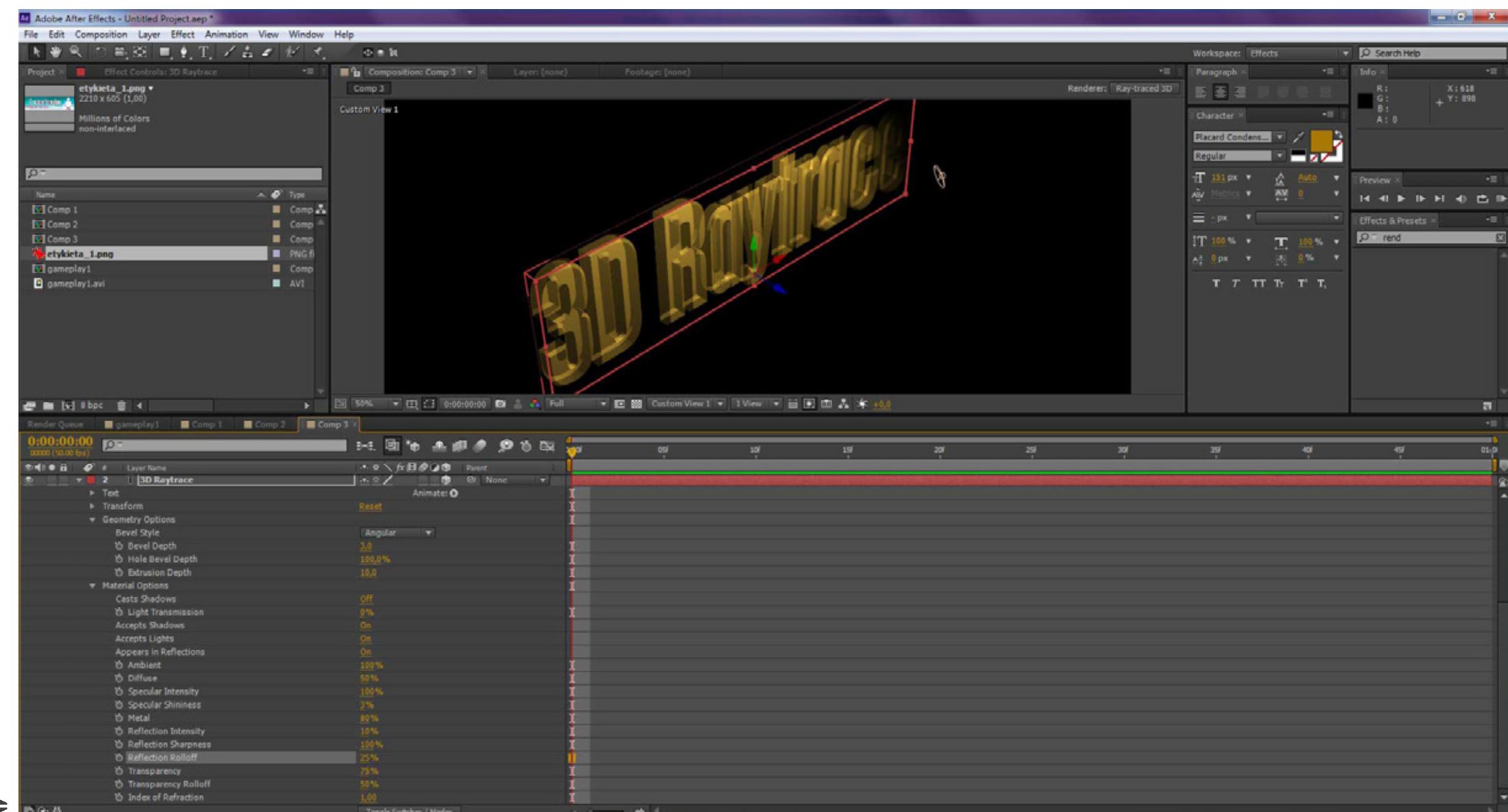
// 3D CAMERA TRACKER – TRACKOWANIE KAMERY W ŚRODOWISKU 3D

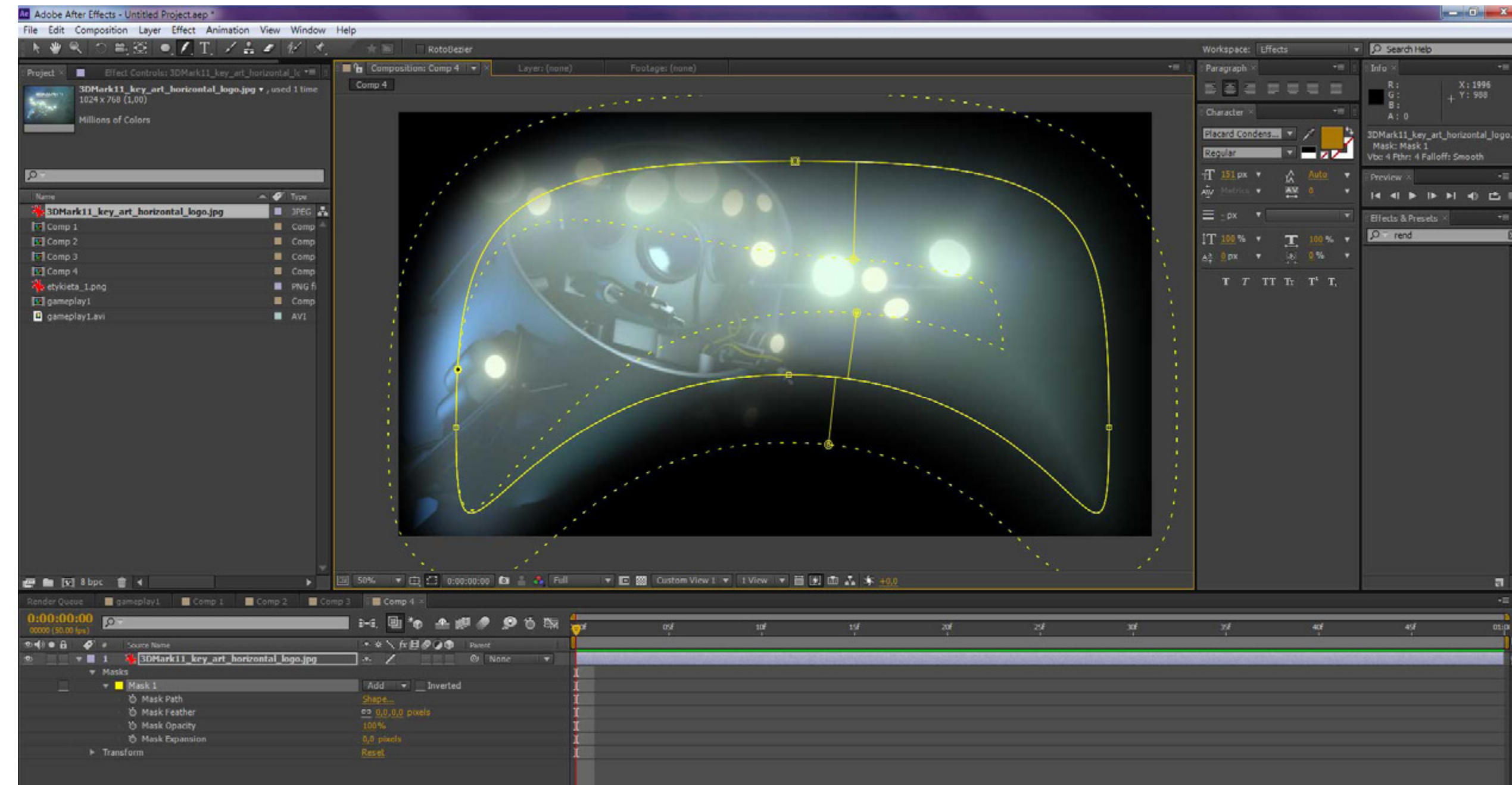
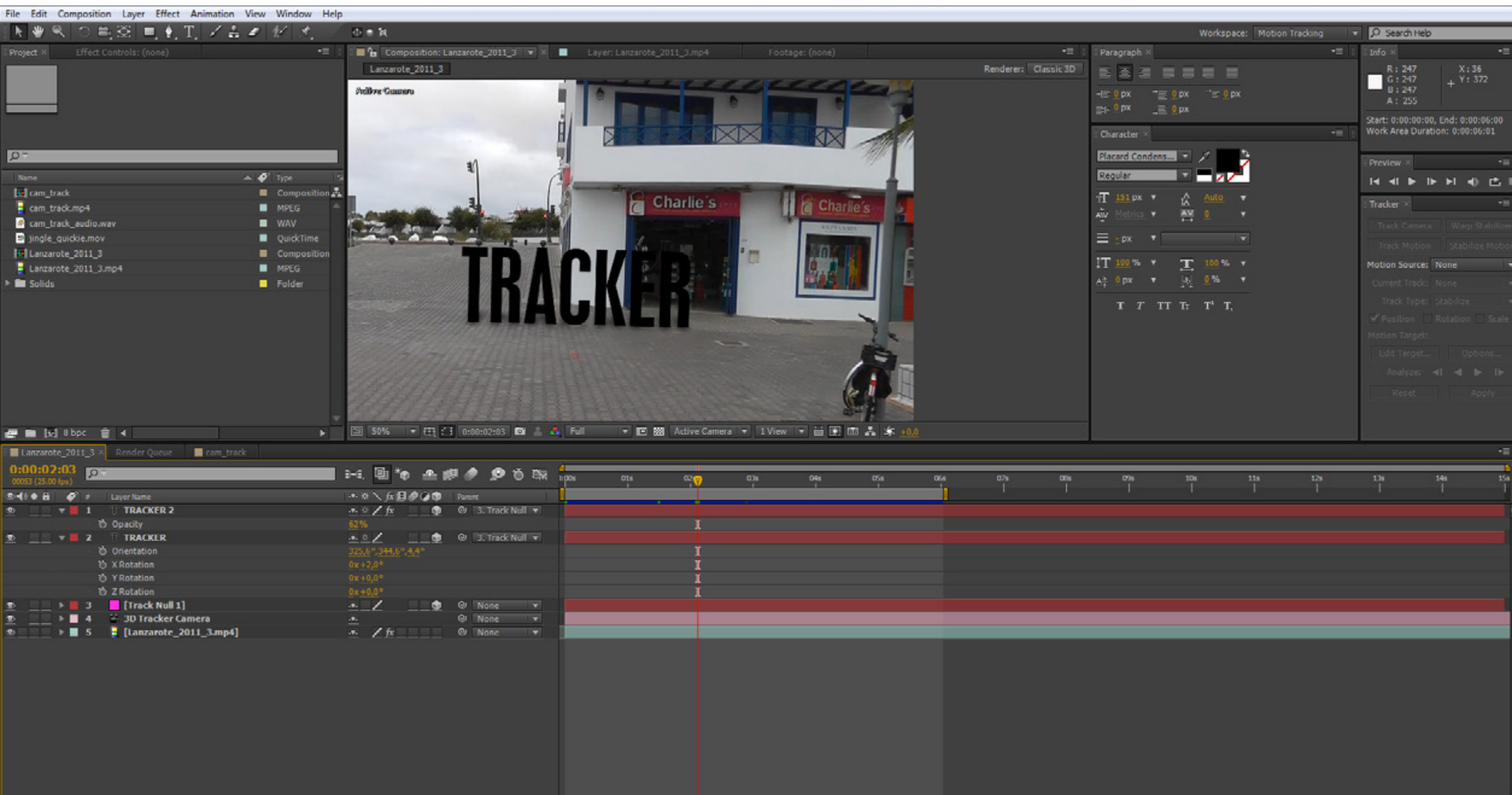
Developer postanowił dodać do AE 3d Camera tracker (w końcu!!). Na rynku jest parę konkurencyjnych

programów tego typu (PFtrack, Boujou). Z przeprowadzonych testów Tracker radzi sobie dobrze, całkiem nieźle znajduje punkty i potem się ich trzyma, oczywiście w zależności od materiału wejściowego, prędkość trackingu jest raczej średnia. Funkcja jest raczej ciekawostką, nie jest na tyle rozbudowana, aby konkurować np. z PFTrackiem, ale do prostych zastosowań powinna spokojnie starczyć. Tutaj Adobe nie skłoni mnie do przesiadki z mojego ulubionego PFTracka, ale w przyszłości, jeśli pomysł będzie dalej rozwijany, kto wie?

// RENDERER 3D – TWÓRZ WŁASNE OBIEKTY W 3D

Dodano także Renderer 3D, aby go uruchomić, nasza kompozycja musi być zamieniona na kompozycję Ray-Traced, a warstwa musi mieć kliknięte 3D, po krótkiej chwili w opcjach warstwy pojawiają się nowe niedostępne wcześniej elementy. Od razu mamy możliwość zmiany Curvature, czyli wygięcie nasz obiekt oraz zmienić ilość segmentów naszego wygięcia, a to dopiero początek. ➤





Obiektom możemy nadać grubość (bevel), ustawić materiał, jakim są powlekane (można zmienić nawet indeks refrakcji!) i tak przygotowany obiekt dodać jako particle. Fajna sprawa, niestety działa to wolno, bardzo wolno, w przyszłości na pewno będzie to usprawniane.

// MASK FEATHER TOOL – PEŁNA KUSTOMIZACJA MASEK

Mask Feather Tool – umożliwi nam kontrolowanie wtapiania maski w punktach zaczepień, poprzednio feather było dodawane do całej maski w równym stopniu, nie za bardzo znajduję funkcjonalność w tego typu usprawnieniu, pewnie dla niektórych się przyda, dla mnie funkcja, której prawdopodobnie nigdy nie użyję, ale ważne że jest.

// POPRAWIONE ALGORYTMY KOMPRESJI

Pozostałe efekty nie są aż tak ważne, aby je omawiać, dodawanie plików AI i zamiana wektorów na obiekty typu shape, dodanie par efektów w wersji 32bitowej. Obiecałem, że na końcu napiszę, co też Adobe dodał dla mnie najważniejszego. Otóż pierwsza mała zmiana to w końcu porządnie renderujące się filmy w kodeku h.264 w FullHD, szybkość jest zadowalająca i nawet dość długie filmy (np. na mój blog) renderują się szybko, wcześniej pamiętam czasy 4-6 godzin, które doprowadzały mnie do płaczu. Jednakże nie rozumiem, dlaczego została odebrana możliwość zaimportowania plików FLV, wcześniej nie było z tym problemu, a teraz format nie jest rozpoznawany, szkoda, ponieważ w dobie świetności YouTube'a

i innych tego typu portali obsługa plików FLV czasami jest koniecznością. Drugą bardzo ważną zmianą dla mnie jest możliwość wrzucenia plików z różnym frameratem na jednej kompozycji i bezproblemowe zrenderowanie całości w określonej przez mnie ilości klatek na sekundę – BRAWO. Wcześniej przy tego typu eksperymencie zazwyczaj renderer wywieszał się w momencie gdy przechodził na film z innym frameratem, co doprowadzało mnie szału. Teraz wrzucam jedne pliki z 50fps, inne z 24 i nie ma problemu.

// AFTER EFFECTS CS6 CZY WARTO?

Jak widzicie, samych bardzo istotnych zmian nowy AE nie oferuje, bez tych większych featuresów można było sobie poradzić wcześniej, dodanie globalnego cashowania usprawnia pracę, jednak czy wcześniej aż

tak bardzo nam przeszkadzał jego brak? Render 3D to ciekawostka, która dopiero po zakupieniu Element3D z Videocopilota pozwala poczuć moc trójwymiarowych cząsteczek, ale to już historia na inny artykuł. Teraz odpowiedź na pytanie, czy warto było się prześiądać z wersji 5.5? Moim zdaniem zdecydowanie tak, ale nie dla funkcji napisanych wielkimi literami w dziele nowości na stronie Adobe, ale dla tych, których nie widać, tych opisanych na końcu tego tekstu. Prawdopodobnie dałoby radę załatwić je jakimś patchem w wersji 5.5, ale cóż - prawa rynku. Ja teraz czekam na kolejne wieści o CS7. Co dodadzą? Co zabrają? Czy będzie jeszcze szybciej? Mądre głowy w Adobe już pewnie znają odpowiedzi, my musimy czekać i kolekcjonować pluginy, by w przyszłym roku mieć za czym płakać. I tym pozytywnym akcentem... //



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

| Adrian Bienias |

6 sposobów na modyfikację Twoich zdjęć przy pomocy Content Aware

Photoshop potrafi zaskakiwać. Możliwości, jakie daje ten program, mogą przytłoczyć początkującego użytkownika. Są jednak pewne narzędzia, których obsługa jest prosta i intuicyjna, a końcowy efekt zaskakujący.

Takim narzędziem, a w zasadzie opcją ukrytą w wielu narzędziach jest content-aware. Dzięki content-aware możesz w banalny sposób w ciągu kilku sekund usunąć ze zdjęcia niechciane elementy. Możesz też przesunąć obiekt z jednego miejsca w drugie bez znużonej pracy na warstwach.

Cała operacja trwa zazwyczaj nie dłużej niż kilkanaście sekund. Efekt końcowy potrafi wprowadzić w osłupienie osoby, które pierwszy raz widzą te narzędzia.

Przejdźmy zatem do praktycznych rozwiązań.

// CONTENT-AWARE MOVE

Załóżmy, że zrobiłeś zdjęcie. Niestety obiekt, który chciałeś uchwycić w centrum kadru, znalazł się przy krawędzi. Przekadrowanie nie wchodzi w grę, bo musiałbyś usunąć znaczną część fotografii, tracąc tym samym proporcje oryginału.

Z pomocą przychodzi Ci narzędzie content-aware move, które przesuwa zaznaczony obszar, starając się wtopić go w nowe miejsce.

Na początek zaznacz obiekt, który chcesz przesuwać. Możesz to zrobić na 2 sposoby.

1 sposób: rysujesz zaznaczenie bezpośrednio narzędziem content-aware move. Jednak wtedy zaznaczenie będzie działało tak samo jak lasso.

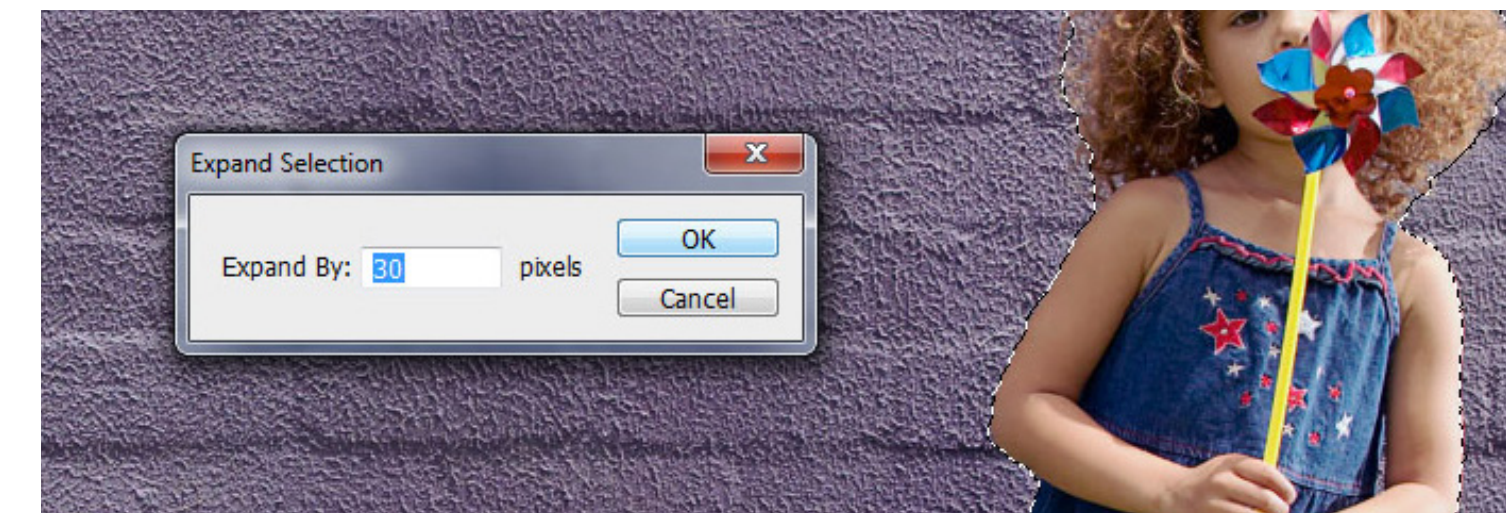
2 sposób: tworzysz zaznaczenie dowolnym narzędziem jak np. quick selection tool. Dzięki temu masz większą kontrolę nad zaznaczanym obszarem.



Gdy masz już zaznaczenie, musisz je poszerzyć. W tym celu skorzystaj z górnego menu i wybierz kolejno opcję select -> modify -> expand.

Dzięki opcji expand rozszerzysz zaznaczenie o podaną ilość pixeli.

W oknie dialogowym opcji expand wpisz 30 pixeli. Dodasz w ten sposób obszar buforowy, który Photoshop będzie mógł porównać z otaczającym go zdjęciem. W ten sposób łatwiej wtopisz zaznaczenie w nowe miejsce bez naruszenia głównej selekcji.



Pora na końcowy efekt. Gdy masz już stworzone zaznaczenie, wybierz narzędzie content-aware move tool. Kryje się ono pod domyślną ikoną plastra (spot healing brush tool). Gdy przytrzymasz lewy przycisk myszy, rozwiną się dodatkowe narzędzia.

Mając aktywne zaznaczenie i aktywne narzędzie content-aware move tool, przesuń zaznaczony obiekt w inne miejsce. Photoshop chwilę przeanalizuje twoje żądanie i wyświetli efekt końcowy całej operacji.

Dziewczynka zmieniła miejsce na zdjęciu, bez widocznych łączeń, zniekształceń i co najważniejsze przy minimalnym nakładzie pracy.

| Adrian Bienias |

| 6 sposobów na modyfikację Twoich zdjęć przy pomocy Content Aware |

// EXTEND

Dalej jesteśmy przy narzędziu content-aware move tool. Tym razem wybierzemy jednak opcję extend. Działa ona podobnie do move, jednak zamiast przesuwać zaznaczony obszar, rozciąga go.

Otwieramy nowe zdjęcie. Wybierz to samo narzędzie co poprzednio, ale w górnym pasku narzędzi zmień domyślną opcję move na extend.

Aktywnym narzędziem content-aware move tool zaznacz obiekt, który chcesz rozciągnąć, zwyczajnie rysując zaznaczenie.

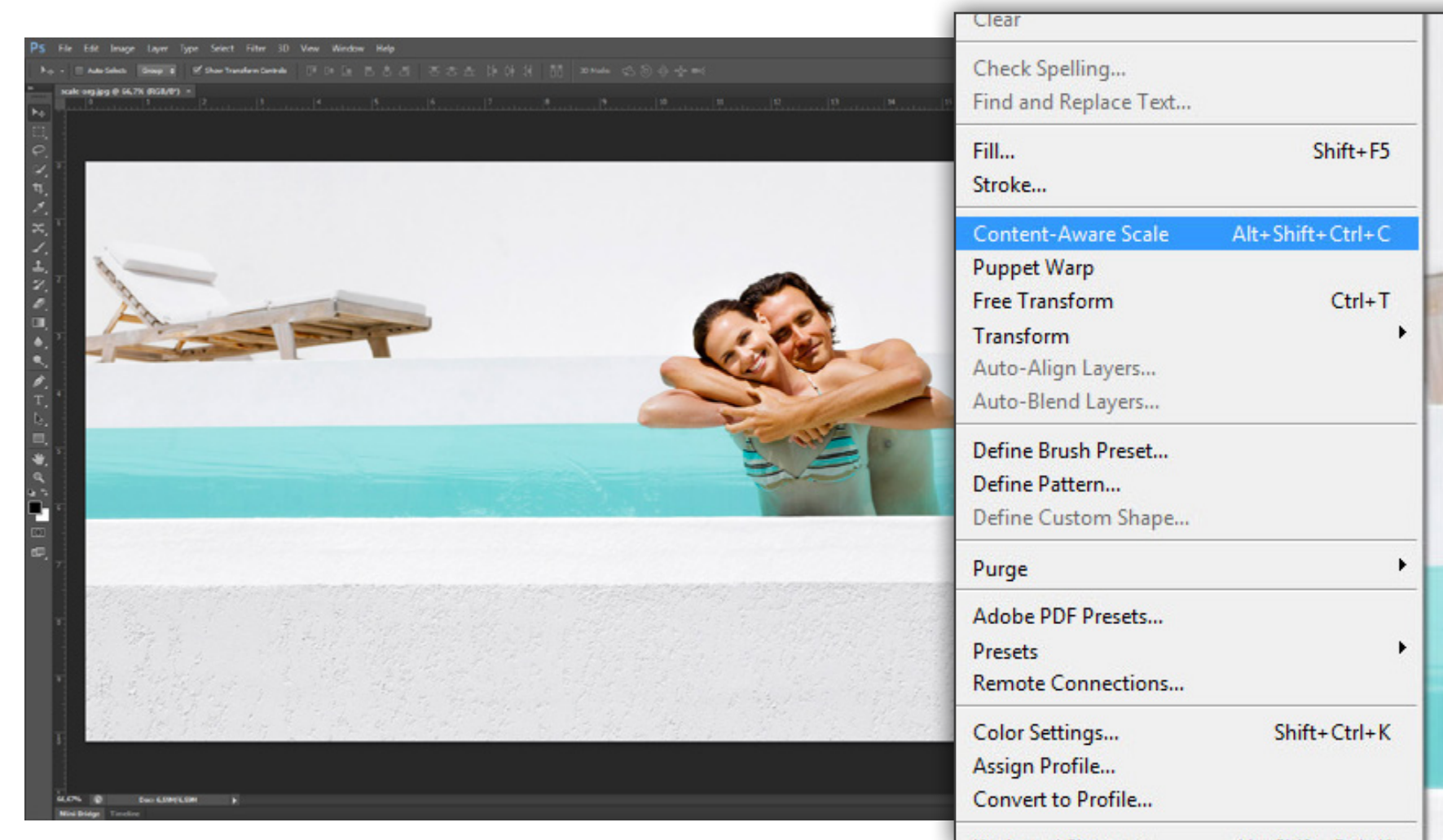


Przeciągnij zaznaczenie w nowe miejsce. Po zwolnieniu lewego przycisku myszy program przeanalizuje Twoje żądanie. Kilkaście sekund pracy i gotowe!

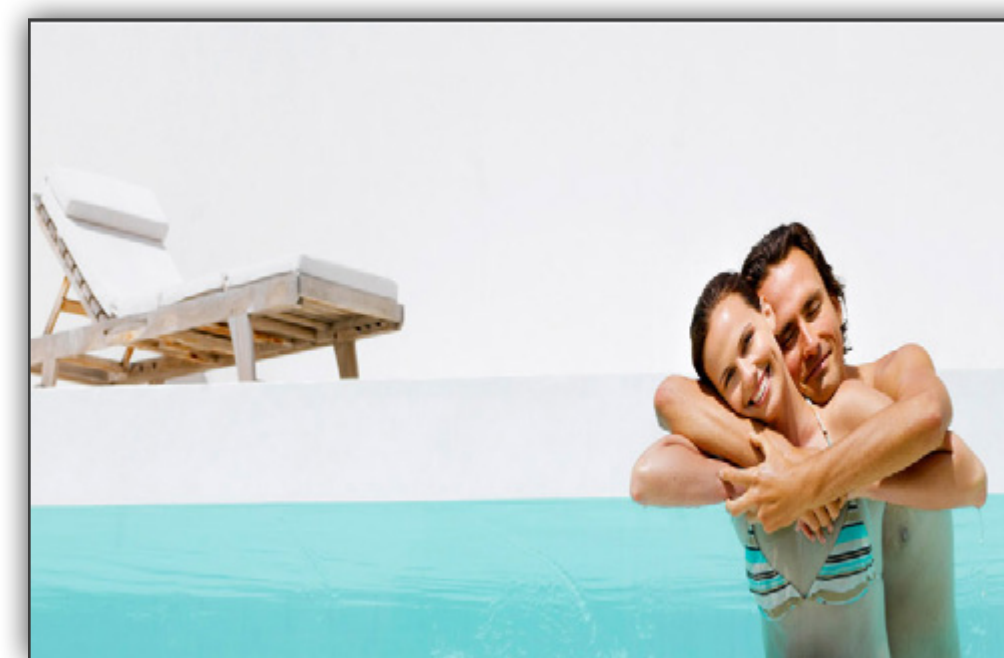


// SCALE

Kolejne ciekawe zastosowanie content-aware. Skalowanie. Na początek dla porównania użyjemy zwykłego skalowania, tzw. free transform da Ci to porównanie z możliwościami, jakie daje narzędzie content-aware scale.



Otwórz zdjęcie i zeskaluj je w tradycyjny sposób. Końcowy efekt jest mało atrakcyjny. Zdjęcie zostało po prostu ściągnięte. Proporcje kompletnie nie zostały zachowane.



Pora na lepsze rozwiązanie. Zeskalujemy teraz ten sam obrazek narzędziem content-aware scale.

Zauważ, że już przy samym skalowaniu masz podgląd na efekt końcowy. Zwążając zdjęcie w poziomie, od razu widać powalającą przewagę content-aware scale nad free transform.



Sylwetki ludzi zostały praktycznie nienaruszone. Choć leżak uległ lekkiemu skurczeniu, to efekt finalny jest nieporównywalnie lepszy od skalowania w sposób standardowy.

// SPOT HEALING BRUSH

Czasami ze zdjęcia chcemy usunąć tylko niewielkie elementy. Przykładem mogą być niedoskonałości skóry czy pieprzyki. Wtedy najłatwiej zastosować narzędzie spot healing brush.

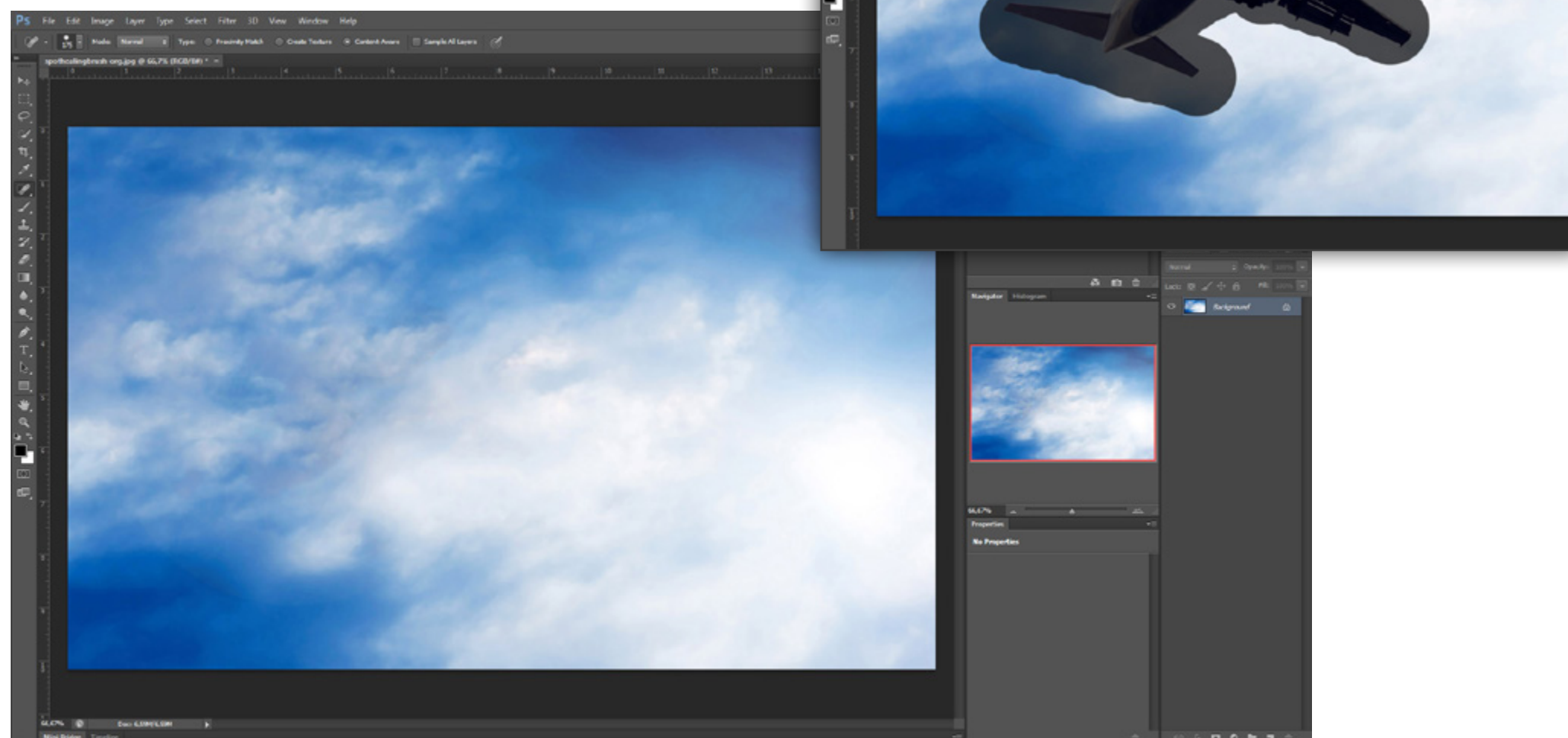
Narzędzie znajdziesz w tym samym miejscu gdzie content-aware move tool. Musisz tylko tak jak poprzednio przytrzymać lewy przycisk myszy nad ikoną, aby rozwinęła się większa paleta dostępnych narzędzi.

Po wyborze spot healing brush tool upewnij się, że w górnym menu masz zaznaczoną opcję content-aware. Następnie przejdź do działania.

Zamaluj jednym pociągnięciem obiekt, który chcesz, aby zniknął. Następnie po zwolnieniu lewego przycisku myszy Photoshop automatycznie przeliczy Twoje żądanie.

Samolot nie jest co prawda małą kropką, którą chcesz usunąć ze zdjęcia, ale liczy się efekt, a ten jest właśnie taki, o jaki nam chodziło.

Samolot zwyczajnie nam zniknął, praktycznie bez jakichkolwiek śladów w zaledwie kilkanaście sekund pracy.



// FILL

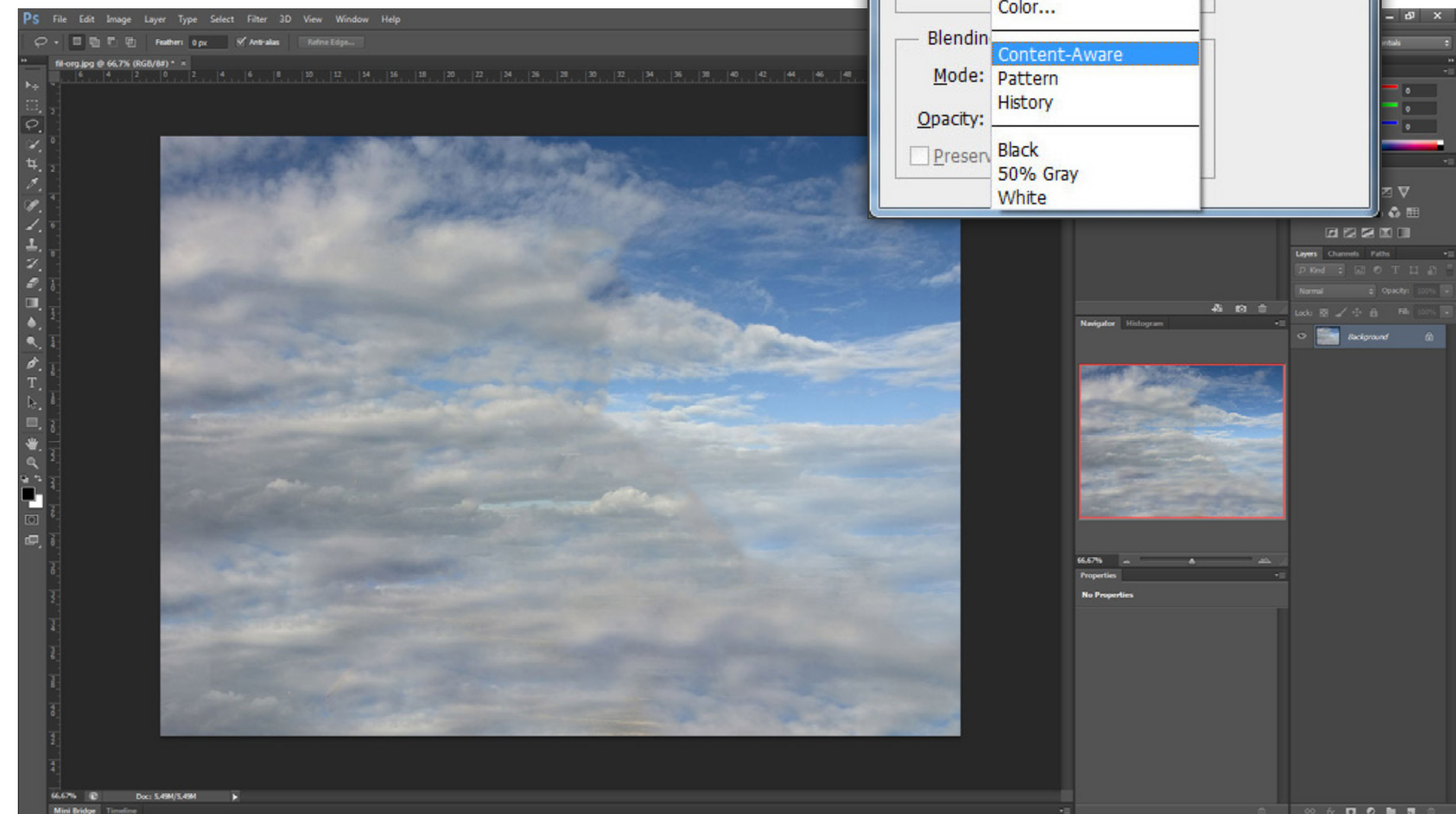
Kolejne narzędzie w swoim działaniu jest bardzo podobne do spot healing brush. Różnica polega jedynie na sposobie zaznaczenia obszaru, który chcemy usunąć ze zdjęcia.

Zamiast malować pędzlem, który oferuje nam spot healing brush, tworzymy zaznaczenie w dowolny możliwy sposób. Ja użyłem w tym przypadku lasa.

Następnie po zaznaczeniu części zdjęcia, którą chcesz wymazać, wybierz opcję fill.

W nowym dialogowym oknie z rozwijanych możliwości wypełnienia wybierz content-aware. Kliknij ok i gotowe.

Efekt taki sam jak w przypadku zdjęcia samolotu. Zdjęcie zostało wypełnione chmurami, a zaznaczony obiekt zwyczajnie zniknął.



| Adrian Bienias |

// PATCH TOOL

Ostatnia opcja, ale dająca największą kontrolę nad wymazywaniem elementów ze zdjęcia.

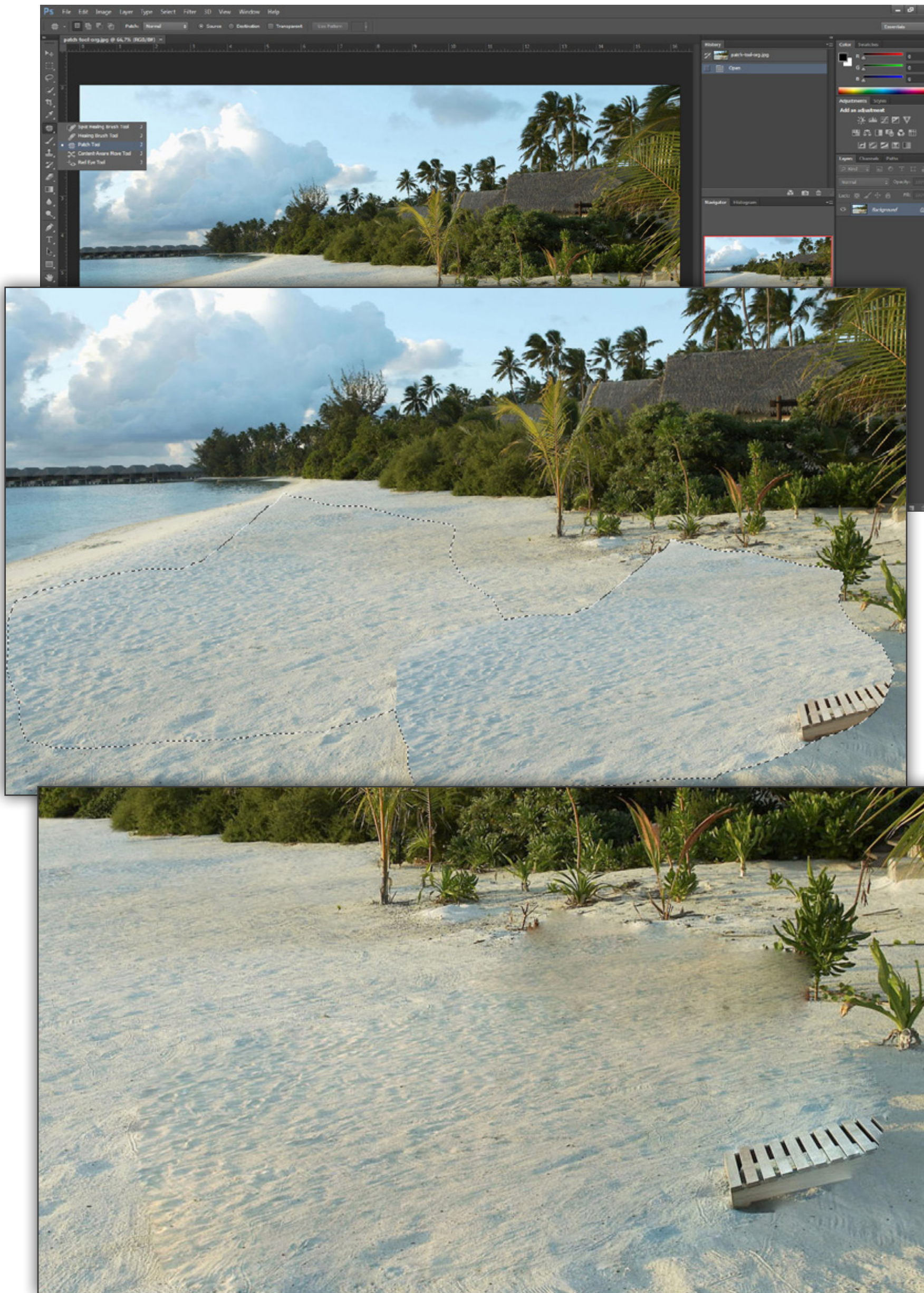
Z paska narzędzi w znanym Ci już miejscu przytrzymaj lewy przycisk myszy i wybierz patch tool. Następnie utwórz zaznaczenie. Tworzy się tak samo jak lassem.

Na początek, dla porównania użyjemy standardowego trybu "łatania" zaznaczonego obszaru.

Wystarczy więc, że przeciągniesz utworzone zaznaczenie w inne miejsce zdjęcia. Nowe miejsce będzie służyło jako wzór, jaki ma mieć nowo utworzona łata.

Niestety domyślny tryb patch tool nie jest na tyle inteligentny, by idalnie załatać nam zaznaczony obszar. Akurat na tym zdjęciu nie udało mi się zaznaczyć łaty bez niechcianych elementów (leżak w prawym dolnym rogu).

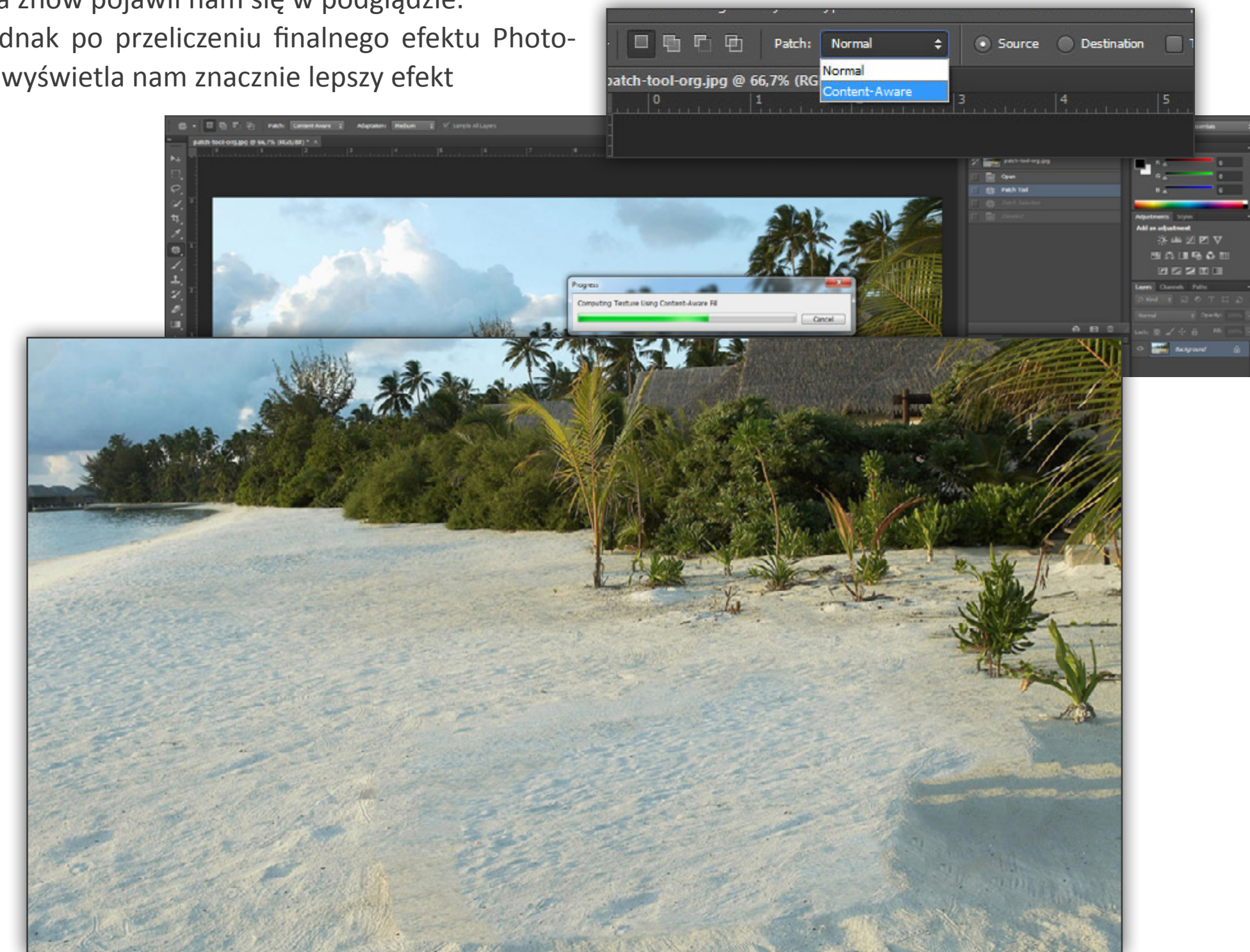
Po zwolnieniu lewego przycisku myszy standardowy tryb patch toola nie był na tyle "inteligentny", aby nie kopiować na nowo utworzoną łatę fragmentu leżaka.



Cofnijmy się w historii działań, aby użyć tego samego zaznaczenia. Jednak tym razem w górnym menu opcji patch tool wybierz tryb content-aware.

Przeciągnij łatę w identyczny sposób, fragment leżaka znów pojawił nam się w podglądzie.

Jednak po przeliczeniu finalnego efektu Photoshop wyświetla nam znacznie lepszy efekt

**// PODSUMOWANIE**

Sposobów na używanie content-aware, jak widzisz, jest wiele. Wybór odpowiedniego narzędzia to kwestia praktyki i doświadczenia. Jak każde inne narzędzie content-aware trzeba "wyczuć". Photoshop nie jest człowiekiem, więc musimy być bardzo precyzyjni w zlecaniu mu określonych zadań.

I chociaż końcowy efekt nie zawsze jest w 100% idealny, to jednak biorąc pod uwagę standardowe narzędzia i content-aware, okazuje się, że to drugie

| 6 sposobów na modyfikację Twoich zdjęć przy pomocy Content Aware |

Leżaki zniknęły kompletnie z kadru. Można by oczywiście dokonać jeszcze drobnych poprawek, ale jak widzisz opcja content-aware w narzędziu patch tool jest "inteligentniejsza" od standardowego trybu.

rozwiązanie zaoszczędzi Ci bardzo wiele godzin cennego czasu..

Do tego content-aware jest bardzo efektowny i intuicyjny. Nie wymaga fachowej wiedzy czy umiejętności. Nawet początkujący użytkownik może teraz uzyskać efekt, który kiedyś wymagał znacznej większej wiedzy i umiejętności. //



Przedstawiamy dostawcę Depositphotos: Diana Van Tankeren

Umiłowanie uczenia się prowadzące do nowych odkryć

Diana Van Tankeren, znana też jako Pics4ads i Pics4merch, jest fotografem-samoukiem, artystką i projektantem graficznym z Eindhoven w Holandii. Obrazy przedstawiające tematykę spa i zdrowia są jej ulubionymi i są źródłem jej popularności. Ma wiele doświadczenia w tworzeniu wizytówek na zamówienie, ulotek, folderów, okładek, pocztówek, a nawet osłon na iPphony i iPady. Całkiem niedawno zaczęła łączyć fotografię i elementy projektów, żeby poszerzyć swoje możliwości - i świetnie jej się to udało. Diana sprzedała ponad 700 plików poprzez Depositphotos i wiele z nich wyda się wam znajoma, ponieważ jej prace są bardzo popularne wśród projektantów i grafików. Poprosiliśmy Dianę, żeby podzieliła się z nami swoimi doświadczeniami. Powiedziała Depositphotos wiele o swojej pracy, o swoich ślicznych ulubionych makach, podzieliła się swoimi uczuciami wobec stron typu „zdobądź te zdjęcia za darmo” i wieloma innymi.

Jak zaczynałaś jako fotograf?

Kiedy byłam nastolatką, byłam wielką fanką grupy muzycznej i na każdym koncercie robiłam zdjęcia wielką i zdecydowanie za ciężką radziecką lustrzanką Zenitem. Załamałam się, kiedy zostawiłam go na moment i został ukradziony! Kupiłam nowy i znowu miałam pecha - ten też został ukradziony; trzeci zaś został zapomniany w toalecie, kiedy pożyczyłam go przyjacielowi. Dałam sobie spokój z fotografią na dłuższy czas, aż do momentu kiedy kilka lat temu poproszono mnie, żebym zrobiła komuś zdjęcie aparatem cyfrowym. Nigdy wcześniej nie miałam nawet aparatu cyfrowego w dłoniach, więc nie miałam pojęcia, co z nim robić; ale był to prosty w obsłudze automat. Kiedy tylko zrobiłam zdjęcia, wiedziałam, że MUSZĘ znowu kupić aparat. I zrobiłam to. Niestety popełniłam błąd, kupując prosty automat. Jakość (jak na tamten czas) była dobra, ale potrzebowałam ustawień manualnych, żeby móc się nimi bawić. W końcu kupiłam lustrzankę Canona z obiektywem makro i zaczęłam robić zdjęcia owadom.

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

Wykonuję tylko zdjęcia w studio i fotografię produktową. Zwykle potrzebuję całego dnia, popołudnia albo wieczora, żeby zrobić to, co mam w zamyśle.

Dlaczego wybrałaś mikrostock jako sposób sprzedaży swoich fotografii?

Mój najlepszy przyjaciel ciągle mi powtarzał, że powinnam sprzedawać swoje zdjęcia i w pewnym momencie postanowiłam

spróbować. Szybko jednak odkryłam, że nie ma zapotrzebowania na moje zdjęcia owadów, więc kupiłam dwie lampy i zaczęłam robić zdjęcia produktom. Jestem całkowitym samoukiem i było to dla mnie dużym wyzwaniem ustawić prawidłowo światło i poczuć, o co chodzi w fotografowaniu na microstock. Ale kocham się uczyć, więc to nigdy nie było dla mnie problemem :-)

Jakiego sprzętu używasz?

Prawie wszystkie moje zdjęcia zostały zrobione Canonem 40D, ale kiedy zepsuła się w nim migawka, kupiłam 5D i obiektyw Canon EF 24-205mm f4. Mam też obiektywy Tamron 90mm macro f2.8 i Tamron 28-75mm f2.8. Poza nimi używam dwóch lamp LumoPro LP 160 i jednego flasha studyjnego Falcon Eyes z parasolkami oraz statywu Vanguard Alta Pro 263AT.



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

:-) Nie chcielibyście zobaczyć mojego „studio”. Jest to najprostsza i najbardziej prymitywna rzecz, jaką można sobie wyobrazić, ale doskonale mi się w nim pracuje i jestem z niego zadowolona. Jedyne moje zastrzeżenie to to, że chciałabym móc rozstawić swój sprzęt w innym miejscu niż w kuchni, bo trochę mi tam przeszkadza. Jeżeli chodzi o to, co jest najważniejsze: oczywiście to światła!

Czy masz asystentów? Ile osób jest w Twoim zespole?

Nie mam.

Czy masz grafik? Ile czasu dziennie przeznaczasz na fotografię? Jakich narzędzi do obróbki zdjęć lubisz używać?

Tak, pracuję według harmonogramu i zawsze dokładnie planuję moje zdjęcia. Już zanim wezmę do ręki aparat, wiem dokładnie, co będę robić i jak będę to robić. Nie chodzi tylko o temat (co jest oczywiste), ale też w jaki sposób ustawię oświetlenie itp.

Średnio spędzam na fotografowaniu 12 godzin dziennie, przetwarzając, projektując i doskonaląc swoje techniki. Tak, to dużo czasu, ale mam opracowany dokładny „plan na przyszłość” i jestem zdeterminowana, żeby osiągnąć swój cel, niezależnie od tego, ile godzin będę musiała mu poświęcić. (za to śpię tylko cztery godziny w nocy).

Jeżeli chodzi o narzędzia obróbki... Do wszystkiego używam Photoshop CS2 z kilkoma pluginami, takimi jak Nik Software.

Czy przestrzegasz jakiś szczególnych rytuałów/reguł podczas pracy, czy improwizujesz?

Zawsze wszystko szczegółowo planuję, nim cokolwiek zacznę, i nigdy nie improwizuję. Oczywiście ciągle próbuję nowych rzeczy, żeby poprawić swoje umiejętności oraz technikę i osiągnąć różne efekty, ale nigdy nie ma improwizacji typu „zaczynaj i zobaczysz, co z tego wyjdzie”.



Czy uważasz fotografię za hobby czy zawód?

Moim ostatecznym celem jest zostać profesjonalnym fotografem/projektantem i utrzymywać się z mojej pracy. Oczywiście to jest przyczyną, dla której spędzam na niej każdą możliwą sekundę.

Jakie są Twoje przewidywania dotyczące branży microstock na kolejne pięć lat? Co zmieniłabyś w branży microstock, gdybyś mogła?

To trudne pytanie. Wierzę, że w microstockach jest przyszłość, ale konkurencja bardzo szybko rośnie i sądzę, że będzie coraz trudniej dla nas jako indywidualnych dostawców utrzymać poziom sprzedaży, do jakiego jesteśmy przyzwyczajeni, w przyszłości. Gdybym mogła coś zmienić, to ilość ludzi wchodzących (i dopuszczanych) do branży. Podniosłabym poprzeczkę na dużo wyższy poziom (zarówno dla nowych, jak i obecnych dostawców) i akceptowała tylko najlepsze zdjęcia i projekty. Niektóre strony mają setki stron z, powiedzmy... truskawkami i każdego dnia jest dodawanych wiele nowych. Zastanawiam się wtedy: co takiego nowy obraz doda do tej bazy? Nie zrozumcie mnie źle... Naprawdę uważam, że zdjęcia z truskawkami powinny być akceptowane, ale tylko jeżeli naprawdę się wyróżniają. Uważam też, że nie byłoby to bolesne automatycznie kasować obrazy starsze niż trzy lata, bez historii sprzedaży. Jedna z agencji już to robi i uważam, że jest to świetny pomysł, ponieważ, moim skromnym zdaniem, będzie stale poprawiało jakość w ich bazie danych, podczas gdy kupujący będą cały czas mieli świeże... truskawki. ;)

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

Sądzę, że obrazy biznesowe będą zawsze najlepiej sprzedającymi się tematami, ale sądząc z mojej własnej sprzedaży, widzę duży wzrost sprzedaży prac projektowych. Myślę, że to dlatego, że projekty są zawsze unikalne i można projektować na każdy temat; nawet rzeczy technicznie niemożliwe albo prawie niemożliwe. Inny powód może być taki, że dzięki temu kupujący oszczędza dużo czasu, ponieważ spora część pracy jest już wykonana.

Czego nigdy nie umieściłabyś w swoim portfolio?

Niektórych moich wcześniejszych zdjęć i projektów, które kasuję ;)

Na przykład zdjęcia i projekty, które pokazują mój rozwój, ale nie moje obecne możliwości i umiejętności. Oczywiście nie mogę (i nie chcę) usuwać wszystkiego, co nie jest zgodne z tym, co potrafię zrobić teraz, ale staram się co sześć miesięcy spojrzeć na moje portfolio oczami kupującego i jeżeli nie jestem zadowolona z pliku, gdy widzę go w pełnym rozmiarze, usuwam go ze swojego portfolio.

Które ze zdjęć jest Twoim ulubionym? Czy możesz opisać jak ono wygląda?

Ostatnio dodałam obraz 11335176 z makami. Jest to kompozycja trzech obrazów i trochę pracy w Photoshopie, co uwielbiam robić! Nie tylko dlatego, że to naprawdę miło tworzyć coś, co trudno byłoby osiągnąć w rzeczywistości, ale też dlatego, że z każdym projektem uczę się nowych rzeczy. I znowu... uwielbiam się uczyć!

Czym jest dla Ciebie „idealne” zdjęcie? Gdzie chciałabyś je oglądać (konkretne wydanie, ranking, strona internetowa/wystawa/zrobione dla konkretnej marki lub osoby)?

Idealne zdjęcie dla mnie to takie, które przykuwa moją uwagę. Coś, co wyróżnia się spośród innych oglądanych zdjęć. Jeżeli chodzi o moje prace, to zwykłam patrzeć, jak moje prace są wykorzystywane, ale od kiedy Google wprowadził opcję „wyszukiwania obrazem”, nie odważam się już tego robić. Znalazłam tak wiele moich obrazów na stronach „zdobądź te zdjęcia za darmo”, że wole już na to nie patrzeć. Ale nadal jest to wspaniałe uczucie, gdy napotkam jeden z moich obrazów na produkcie albo stronie internetowej (innej niż wspomniane już „zdobądź te zdjęcia za darmo”, oczywiście :))

Wymień pięć rzeczy, których życzysz każdemu fotografowi i pięć rzeczy, których nie życzysz żadnemu fotografowi.

Oczywiście życzę każdemu fotografowi, żeby odniósł sukces. Życzę im, żeby mogli pracować dla jakiegoś celu i osiągnąć go bez zbyt wielu trudności.

Życzę im, żeby byli dumni, gdy zobaczą rezultaty swojej ciężkiej pracy (przeoglądając statystyki wykorzystania ich prac). Życzę też, żeby otrzymali uznanie, na jakie zasługują. Dla mnie samej wszystkie te rzeczy były zawsze dużą motywacją, żeby ciągle iść do przodu.

Nikomu nie życzę psucia się sprzętu, kradzieży sprzętu, odkrycia, że zapomniało się części sprzętu (to jedno z moich doświadczeń, którego nigdy nie zapomnę). Tak samo nie życzę odkrycia, że twoje prace są sprzedawane przez innego dostawcę lub udostępniane za darmo na wspomnianych już wcześniej stronach, niezabrania ze sobą aparatu, kiedy zdarza się ten moment „jedyny raz w życiu” i wielu innych negatywnych rzeczy (ale skupmy się na pozytywach, dobrze?) :)

Portfolio Diany można zobaczyć w banku zdjęć [Depositphotos](#). Kryje się pod loginem [Pics4ads](#).



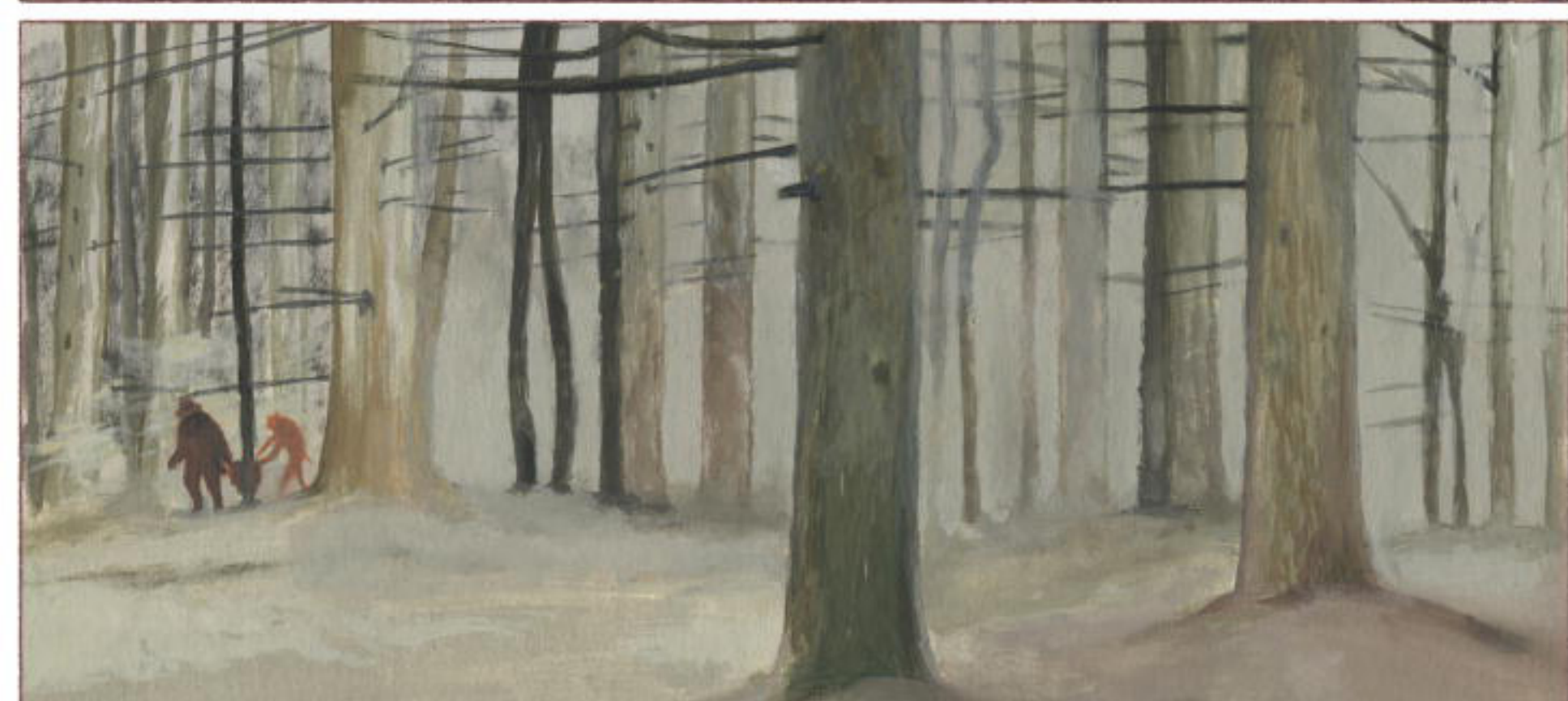


KOMPLEKSOWA OFERTA - OBRAZY DLA CIEBIE



Zyskaj 3-dniowy abonament ZA DARMO
z kodem promocyjnym:

S472474



Niedźwiedź,
kot i królik

Rozmowa z Marią Rostocką, malarką, graphiczką, laureatką V edycji konkursu „Powstanie 4-4’ w komiksie”

**Czy może Pani nam przybliżyć swój warsztat?
Z jakich mediów korzysta Pani najczęściej? Jak po-
wstają prace?**

Punktem wyjściowym są zawsze rysunki i szkice wykonane ręcznie. Jest cała masa technik, którymi się posługuję: do moich ulubionych należą gwasz, ołówki i kredki akwarelowe, ale lubię także tusz, węgiel, flamastry i oczywiście farby olejne. Bardzo lubię mieszać techniki, zazwyczaj korzystam z kilku technik na raz, im więcej, tym lepiej. Ale nie obyłabym się bez komputera, skanera i tabletu. No, może wyjątkiem są obrazy olejne.

**Trudno jednoznacznie wychwycić powtarzające się
cechy szczególne Pani stylu, czy jest on w procesie
kształtowania? Jak na dzisiejszy dzień postrzega
Pani swój styl?**

Ponieważ posługuję się wieloma różnymi narzędziami, mój sposób rysowania też jest różnorodny. Choć mi się wydaje, że moje rysunki stanowią jednak dość spójną całość.

Lubię poznawać nowe rzeczy i staram się rozwijać. Są tematy, które wymagają różnego podejścia. Czasem świetnie pasuje synteza i prostota, a czasem przeciwnie, rozbudowana forma z mnóstwem szczegółów. Myślę, że najbardziej charakterystyczne

dla moich rysunków jest użycie gwaszu oraz zanikający kontur.

Może wskazać nam Pani swoje źródła inspiracji?

Moje prace często są komentarzami do różnych ciekawych zjawisk polityczno-społecznych jak np: rasizm czy toksyczne relacje wewnątrz rodziny. Powiedzmy, że są to takie zawołane komentarze.

Do tworzenia komiksów inspiruje mnie w dużej mierze kino, zwłaszcza filmy niezależne.

Poza tym bardzo lubię komiksy, uwielbiam malarstwo barokowe i romantyczne, streetart i wiele różnych dziwnych rzeczy. Do moich idoli należą Diego Velasquez, Henry Darger i Banksy.

**Jest miejsce dla artystów, którzy nie malują po-
tworów, realistycznych scen i konceptów dla
gier/filmów? Jak wygląda wg Pani sytuacja takie-
go artysty na polskim rynku?**

To trudne pytanie, bo ja wcale nie mam wrażenia, że bym sobie znalazła miejsce na polskim rynku. Raczej wciąż go szukam, zarówno jako malarz, jak i rysownik. Polski rynek na razie mnie szczególnie nie rozpieszcza.



Blood Related

Oczywiście, że jest miejsce dla artystów robiących co innego niż storyboardy i potworki. Jest coraz więcej galerii sztuki współczesnej, i gust odbiorców też jest coraz lepszy. Z tym że często taki artysta musi sobie poszukać dodatkowego źródła utrzymania. Takie życie artysty.

W przyszłym roku na rynku francuskim ukaże się komiks „Niedźwiedź, kot i królik”, którego jestem współautorką, więc zobaczymy jak będzie za zagranicą.

„Co jest czarne, co białe, a co jest bez sensu” - ta praca Pani autorstwa zwyciężyła w zeszłym roku w konkursie „Powstanie ,44 w komiksie”. Skąd pomysł na komiks o Powstaniu Warszawskim? Czy coś Pani szczególnie zmotywowało?

Jestem Warszawianką, temat Powstania Warszawskiego był zawsze dla mnie ważny.

Ale zainspirował mnie przede wszystkim temat 5-ej edycji: prawdziwe historie. Chciałam się sprawdzić w adaptacji prawdziwej historii, rozpisaniu jej na dialogi, stworzeniu opowieści, którą mogłabym zbudować na czyichś wspomnieniach.

To, zdaje się, nie najgorzej mi wyszło i bardzo się z tego cieszę. W Archiwum Historii Mówionej szukałam zabawnej anegdoty, którą mogłabym przekształcić w taką słodko-gorzka opowieść dającą do myślenia nad absurdem wojny.

Czy myśli Pani, że istnieje możliwość zmitologizowania naszej historii w taki sposób, aby była ona strawna dla mniej wytrawnych gustów, aby zaczęła coś znaczyć w powszechnej świadomości i nie wzbudzała oskarżeń o nadmierne nadećcie?

Myślę że sporym problemem jest chęć tworzenia takich trochę „bajek”, gdzie dobro zwycięża zło, jeśli



Family Photo

nie fizycznie, to moralnie. Przez to powstaje nieprawdziwy, pretensjonalny obraz dawnej rzeczywistości, który zgrzyta jak piasek między zębami, a przede wszystkim nie pobudza odbiorcy do myślenia. Myślę, że temat potrzebuje więcej lekkości, powinien być traktowany mniej symbolicznie, za to bardziej realistycznie.

Dla mnie ciekawe są opowieści, w których niezależnie od sytuacji życie zawsze toczy się dalej, ktoś się zakochuje, ktoś kupuje szafę, ktoś idzie do dentysty, ktoś umiera. W ekstremalnych warunkach ludzie muszą dokonywać radykalnych wyborów. I mało kto jest wówczas szlachetny jak kryształ.



Cieszę mnie to, że Powstanie Warszawskie nadal należy do młodych, że nie starzeje się razem z Powstańcami. Zmienia się sposób opowiadania o nim, bo zmieniają się pokolenia, ale Powstanie to był przecież zryw młodych i do ich wrażliwości przemawia najbardziej. Być może nowe pokolenia będą umiały spojrzeć z dystansem na tamte wydarzenia.

Czy może nam Pani coś opowiedzieć o współpracy z fińskim zinem Kuti, jak do tego doszło?

Lubię to, co oni robią z komiksem w Finlandii, oraz to, że próbują tworzyć środowisko ciekawych europejskich twórców. Przyjęli moje krótkie komiksowe opowiadanko do druku. Nie znamy się osobiście, choć ja oczywiście śledzę ich poczynania, a teraz także oni moje:)

Rysowanie komiksów nie jest nadal zbyt popularne wśród kobiet. Jaka jest Pani teoria, która wyjaśniałaby ten stan rzeczy?

Dziewczyny rysują komiksy! I jest ich coraz więcej. Tak jak „Maus”, komiks Arta Spigelmana, wydostał komiks z szufladki i pokazał wszechstronność tej dziedziny, tak sukces „Persepolis” Marjane Satrapi ośmielił dziewczyny do rysowania komiksów. W tym roku biorę udział w dwóch przedsięwzięciach mających na celu pokazanie komiksowej twórczości kobiet: projekt „Polski komiks kobiecy – portret podwójny” to seria wystaw odbywająca się w sześciu krajach Europy środkowo-wschodniej przygotowywanej przez poznańskie wydawnictwo Centrala Komiksu oraz w przyszłości album o tym samym tytule.

Drugi projekt to antologia „Komiks kobiecy” pod redakcją Kingi Kuczyńskiej, mająca się ukazać nakładem wydawnictwa Timof i Cisi na początku października, oraz towarzysząca wystawa w Łódzkiej Muzeum Włókiennictwa. Myślę, że wkrótce nikt nie będzie już zadawał pytania o niewielką rolę kobiet w tworzeniu komiksów, bo dziewczyn zajmujących się komiksem będzie bardzo dużo. Z tym że to na pewno nie będzie dotyczyło komiksów o superbohaterach, tam się niewiele zmieni.



Co młoda artystka sądzi o dzisiejszym polskim plakacie filmowym? Czy mamy jeszcze szanse na zmiany – na miarę Polskiej Szkoły Plakaty?

Byłoby wspaniale, bo ja kocham i filmy, i projektowanie plakatu. Ale szanse są niewielkie ze względu na nastawienie dystrybutorów na plakaty w postaci zdjęć z filmu. Ale myślę, że plakat społeczny oraz plakat teatralny mają się bardzo dobrze. Może jak na mój gust trochę zbyt często nawiązują właśnie do stylistyki mistrzów Polskiej Szkoły Plakatu i estetyki popularnej w XX wieku. Ale powstają naprawdę świetne rzeczy, więc należy się z tego cieszyć.

„Niedźwiedź, Kot i Królik” ukaże się w Polsce jesienią nakładem wydawnictwa Kultura gniewu.

Więcej na mariarostocka.art.pl

NOWY CINTIQ

NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANY TABLET NA ŚWIECIE

Cintiq 24HD

- 97% AdobeRGB
- 14 bit 3D LUT
- rozdzielczość 1920x1080
- maksymalna ergonomia pracy
- wysoka zgodność kolorystyczna
- jednoczesna nawigacja przy pomocy gestów oraz piórka



Cintiq 22HD

- kontrast 1000:1
- rozdzielczość 1920x1080
- szybki dostęp do najważniejszych funkcji
- odtwarzanie wideo Full HD
- nowy industrialny wygląd

Tomasz Kowalczyk
specjalista ds. motion capture w Alvernia Studios

Jak Geralt uczył się machać mieczem

Chęć eksplorowania nowych światów to jedna z głównych motywacji, które kierują nami, kiedy przed kasą kina lub przed półką z grami wideo sięgamy po portfel. Jednocześnie błyskawicznie postępujący rozwój technologii zaostrza nasze apetyty i podnosi nasze wymagania, nie zadowolają nas już proste triki, chcemy by wirtualna rzeczywistość jak najwierniej naśladowała prawdziwy świat.



Kiedy zasiadamy w fotelu, aby obejrzeć „Avatara” lub „Władcę Pierścieni” czy odpalamy nową grę wideo, dostajemy do ręki klucz do innego świata. Świata nierzadko wypełnionego mnóstwem szczegółów, składających się na całość i spójność wirtualnego uniwersum. Za plecami twórców, których wyobraźnia rodzi te śmiałe wizje, stoi sztab ludzi odpowiedzialnych za techniczne rozwiązania i wcielenie fantasmagorii w życie. Dla naszej satysfakcji budują nowe światy, wypełniając je stworami, istotami, roślinami, które pozostają tłem dla opowiedzianej historii lub stają się jej częścią, wchodząc w różnorakie interakcje. Przy tak drobiazgowych realizacjach w pełni ręczna animacja przestaje być opłacalna ze względu na czas, a co za tym idzie,

i pieniądze. W sukurs przychodzi technologia: aby przyspieszyć proces tworzenia animacji, można skorzystać z pomocy systemów motion capture (z ang. „przechwytywanie ruchu”). Główna idea ich działania jest prosta – po co ręcznie animować ruch, skoro można nagrać poruszającego się aktora, także zwierzęcego, a następnie otrzymany materiał nałożyć na trójwymiarowy model?

// UCHWYCIĆ RUCH

Metod rejestracji ruchu jest kilka: począwszy od wizyjnej, poprzez magnetyczną – opartą na badaniu różnic pola magnetycznego, aż po elektromechaniczną wykorzystującą przetworniki do rejestrowania zmian kątów pomiędzy poszczególnymi częściami

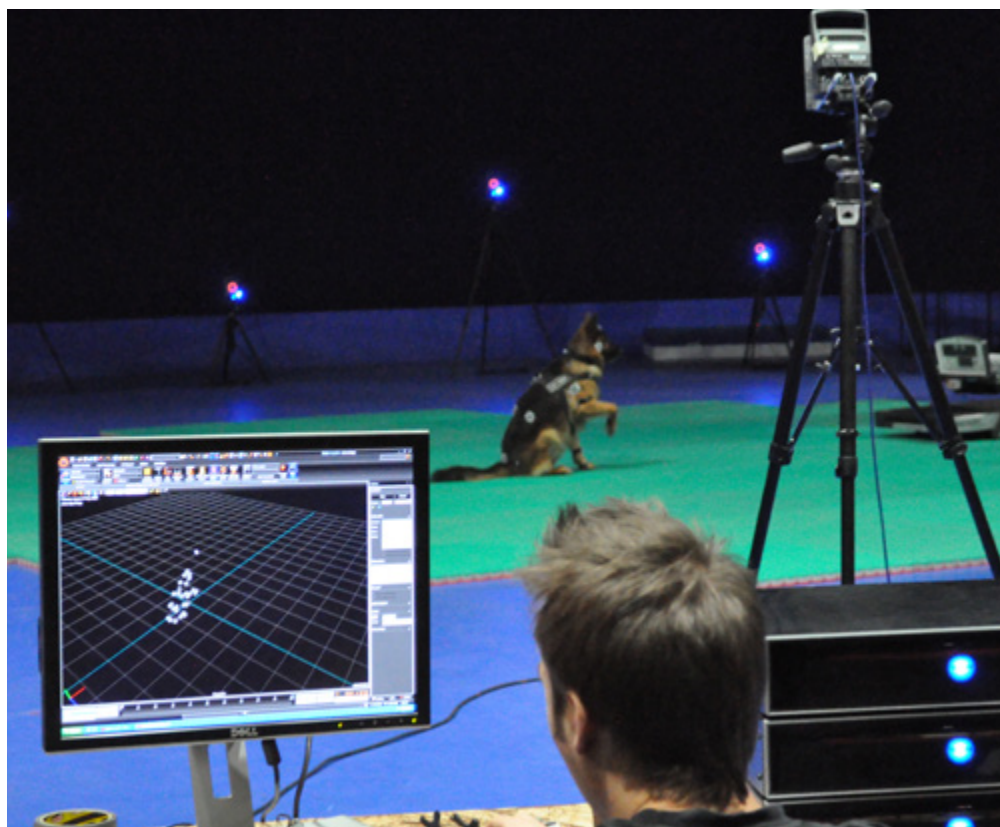
ciała. Niniejszy tekst skupi się na pierwszym sposobie - bazującym na systemach optycznych.

Na początek należy zrozumieć specyfikę sesji nagraniowej w systemie motion capture – mimo iż na planie mamy aktorów, dla nas, realizatorów, nie ma najmniejszego znaczenia, czy będzie to gwiazda z pierwszych stron gazet czy nikomu nieznany statysta. Nie liczą się aktorzy, ale ruch, który generują. W tym celu aktorów ubiera się w elastyczne, dopasowane do ciała kombinezony, oklejone sferycznymi, odbłaskowymi znacznikami. Rozmieszczenie znaczników nie jest przypadkowe, określa ono kluczowe miejsca na ciele aktora, takie jak stawy, przeguby czy punkty skrajne jak np. czubek głowy.

Tak przygotowanego aktora stawiamy w polu widzenia pracujących w podczerwieni kamer. Niejednokrotnie urządzenia te same są źródłem światła podczerwonego, które odbija się od znaczników, po czym wraca do kamery. Rozwiązanie to pozwala, już na etapie rejestracji sesji, na pominięcie szczegółów nieistotnych dla procesu dalszej obróbki materiału, takich jak ubiór czy otoczenie. Nie byłoby to możliwe w przypadku użycia standardowych kamer, które rejestrują wszystko, co znajdzie się w ich polu widzenia.

Niekiedy w trakcie rejestracji pojawiają się drobne błędy wynikające ze specyfiki systemu. Niektóre ruchy aktorów czy ekstremalne pozycje mogą skutkować zniknięciem znaczników, najczęstszą

przyczyną jest ich zasłonięcie przez inną część ciała. Zadaniem specjalisty motion capture pracującego nad obróbką danych z sesji jest wtedy odtworzenie brakujących danych, materiał jest odpowiednio edytowany, a wszelkie braki wypełniane. Końcowy efekt na tym etapie prac prezentuje się jako tańcząca w przestrzeni chmura punktów, odpowiadająca pozycji znaczników na ciele aktora, na podstawie której generowany jest szkielet animacyjny.



Następnie zarejestrowany i wyczyszczony materiał przekazywany jest do dalszej obróbki animatorom, którzy nakładają tekstury i poprawiają ewentualne różnice anatomiczne między nagrany aktorem a modelem.

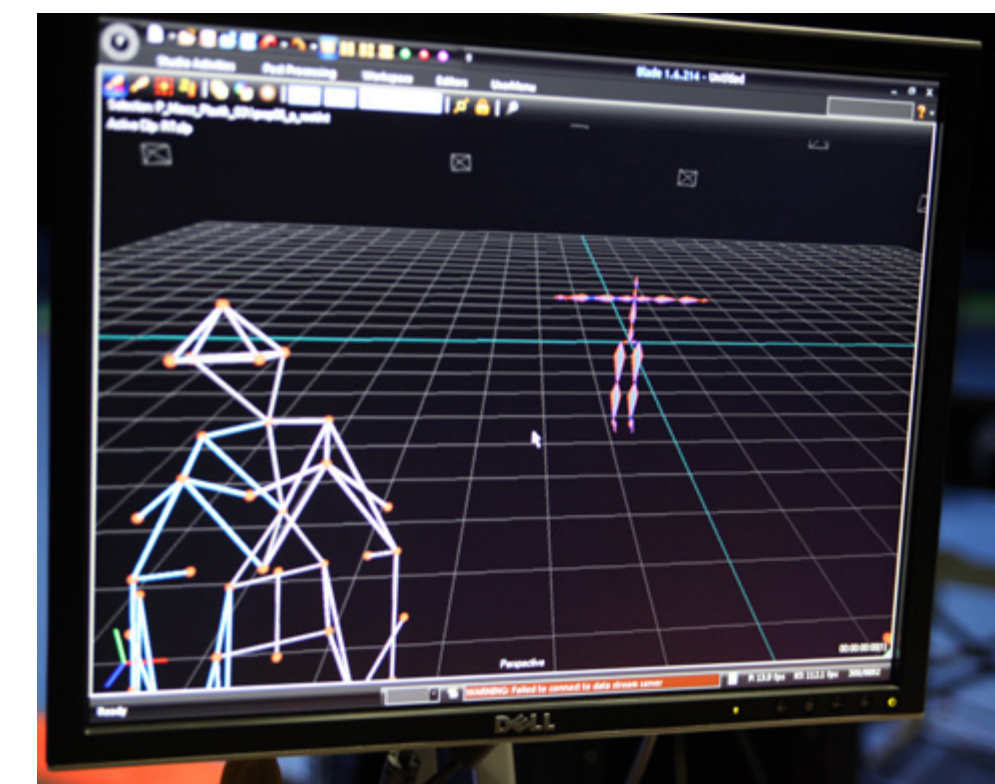
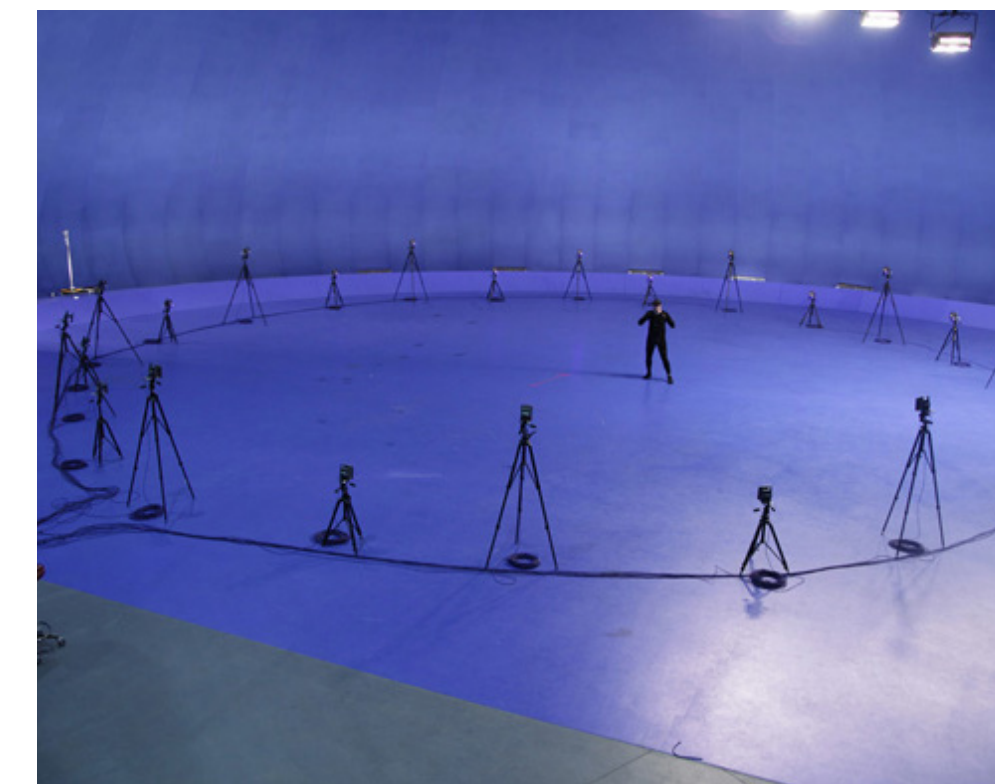
// JAK TO SIĘ ROBI W ALVERNIA STUDIOS

W Alvernia Studios używamy systemu Vicon, który składa się z 24 kamer wysokiej rozdzielczości, model T-160, z możliwością nagrywania w rozdzielczości 4k przy prędkości 120 klatek na sekundę. Kamery standardowo rozmieszczone na okręgu o średnicy 22 metrów pozwalają nagrywać dowolne sekwencje ruchu, z udziałem do 6 aktorów jednocześnie, na obszarze o średnicy 11 metrów. Pod kopułami Alvernia Studios Geralt z Rivii, bohater obu części gry „Wiedźmin”, uczył się władać mieczem i stoczył swoje pierwsze brutalne pojedynki. Tutaj Ben McCall i jego partnerzy z gry „Call of Juarez: The Cartel” nauczyli się mówić, poruszać i otrzymali swoje osobowości. Wewnątrz naszego systemu zostały powołane, nomen omen, do życia hordy zombie z „Dead Island” czy niejeden przeciwnik Graysona Hunta z „Bulletstorm”. Oprócz aktorów i kaskaderów gościliśmy w naszym studiu aktorów zwierzęcych. Zrealizowaliśmy sesje „mocap” z udziałem konia i psa, w wyniku czego dysponujemy teraz gotową bazą ruchów tych zwierząt, która może zostać natychmiast wykorzystana przez animatorów, bez konieczności przygotowywania osobnej sesji. Dodatkowo mamy na miejscu do dyspozycji ekipę i warsztat do budowy dekoracji i rekwizytów, bo nierzadko przy realizacji sesji motion capture niezbędne są kije imitujące miecze, szkielety wewnątrz czy pojazdów, kształty imitujące przeszkody, przez które bohaterowie muszą przeskakiwać.

// QUO VADIS, MOTION CAPTURE?

Na przestrzeni ostatnich 20 lat technologia motion capture rozwija się wyjątkowo dynamicznie, znajdując zastosowania w kinie, telewizji oraz przemyśle gier wideo. Obecnie modyfikacje systemów motion capture ogniskują się na optymalizacji rozwiązań. Metody przechwytywania ruchu stają się tak popularne, że każdy może sobie pozwolić w domu na swój własny mały system, pod postacią dodatków do konsol takich jak Xbox Kinect czy Playstation Move. Jednym z bardziej obiecujących nowych rozwiązań, które w Alvernia Studios stosujemy już od końca ubiegłego roku, jest remote motion capture, czyli możliwość realizacji sesji mocap na odległość. Dzięki strumieniowemu przesyłowi danych i połączeniu wideo zleceniodawca nie musi być fizycznie obecny w studiu, a jednocześnie w czasie rzeczywistym, z ekranu swojego laptopa jest w stanie kontrolować i reżyserować aktorów odgrywających sceny ze scenariusza. Obsługę sesji zapewniają pracownicy studia, dodatkowo producenci z dużym dorobkiem dysponują swoją bazą aktorów i kaskaderów specjalizujących się w motion capture, więc bezproblemowo są w stanie pośredniczyć w zatrudnieniu aktorów. Jedyne, czego de facto potrzebuje klient, to dostęp do Internetu. Rozwiązanie to pozwala na znaczącą redukcję kosztów i czasu realizacji.

Technologia motion capture wciąż się rozwija i jest ulepszana, jednak sprawność i wydolność systemu to tylko jedna ze składowych procesów powstawania animacji. Niezbędny w procesie tworzenia jest udział animatora, bo choć motion capture skraca konieczny czas pracy, poprzez dostarczenie animacji bazowej, oddającej w pełni naturalne ruchy aktora z wszelkimi subtelnymi niuansami, to od decyzji człowieka zależy, które ujęć wykorzystać, które lekko zmodyfikować, a które gruntownie re-animować ze względu na zmianę koncepcji czy różnice anatomiczne. //





**Kurs
Photoshop[®] CS6
esencja**

z kuponem kreatywnybazar taniej o 10%

| Grzegorz Kiszycki |



EWOLUCJA MYŚLI CZYLI WIELKA IMPROWIZACJA

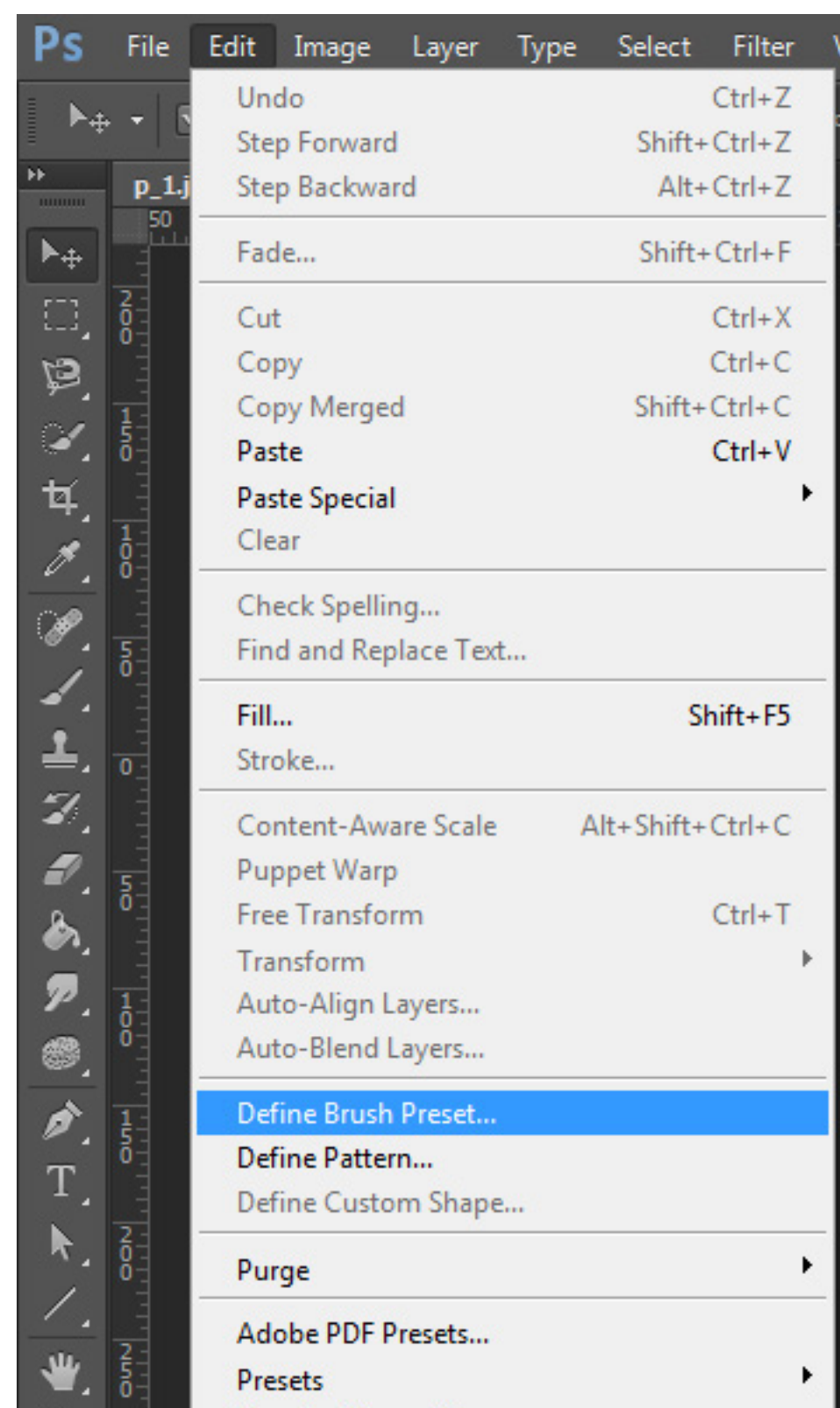
Są dwa sposoby budowania koncepcji. Jedna to zaplanowana od początku kompozycja, drugi to zestaw intuicji, nagłych pomysłów. Ja przedstawiam proces ewolucji kompozycji.

| Grzegorz Kiszycki |

| Evolucja myśli, czyli wielka improwizacja |

// PRZYGOTOWANIE STOŁU MONTAŻOWEGO

Zanim pierwsze kontury powstaną, pozwólmy na sporządzenie odpowiednich pędzli. Najlepiej zacząć od zera. Na nowym dokumencie narysować zadowalający kontur, wykonać kształt. W ustawieniach tego pędzla polecam włączyć opcje wykorzystania tabletu (nacisk pisaka), ja najczęściej używam zmiennej wielkości i przezroczystości. Niezbędne do zrobienia dynamicznego pióra będzie użycie podwójnego pędzla. Zestaw piór użytych w projekcie dostępny jest pod [linkiem](#).

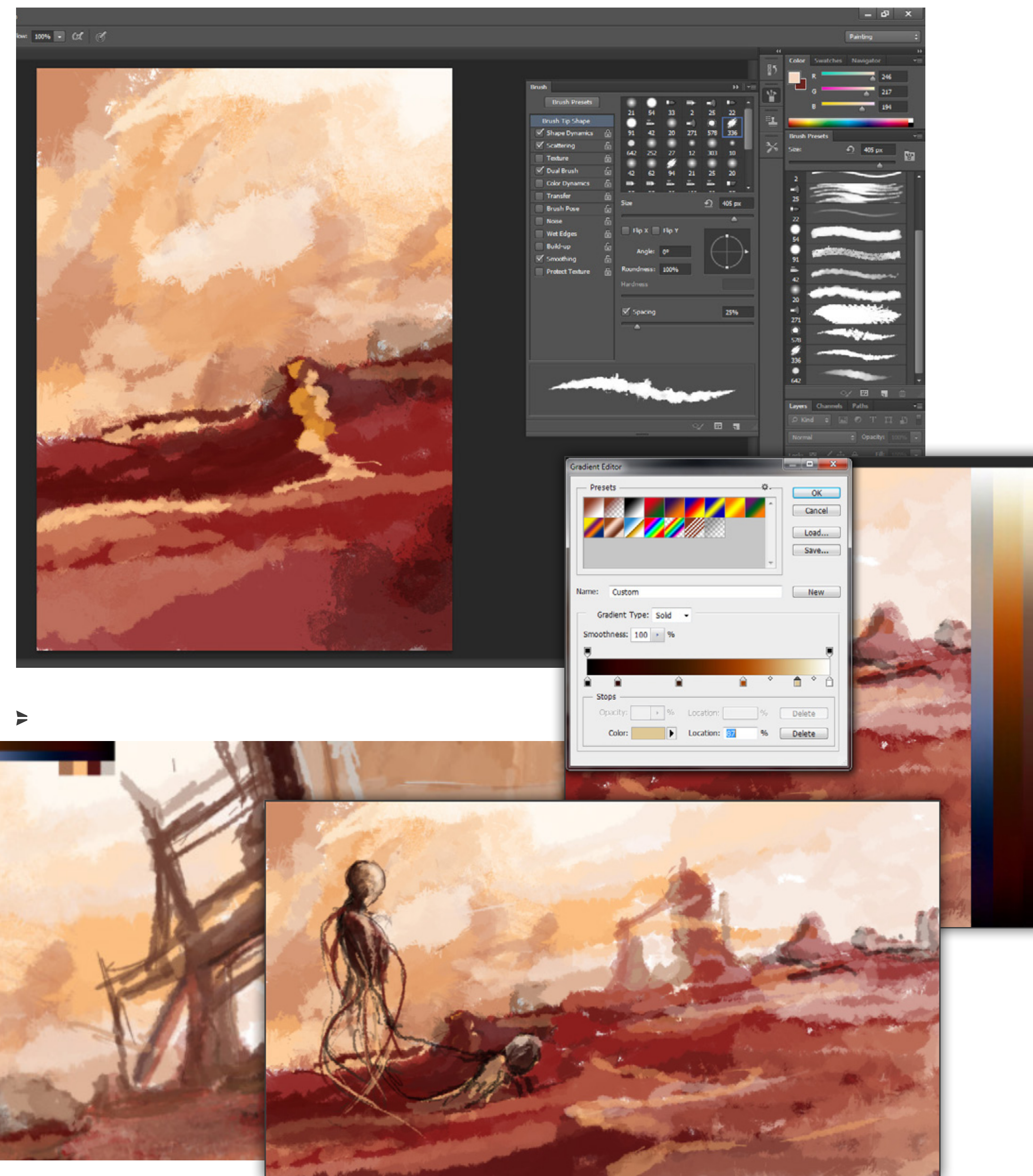


// WSTĘPNA KOMPOZYCJA

full kolor = cyrk, a my cyrku tutaj nie chcemy, dlatego zastosujemy stonowaną kolorystykę. Na początku podstawowy wskaźnik wirtualnej przestrzeni, czyli horyzont. Wszystko twardymi i mało sprecyzowanymi ruchami, ten etap jest kluczowy dla osiągnięcia układu ziemi i kolorystyki. Mając już zbliżone kolory, w których czujemy się dobrze, dla ułatwienia zrobimy sobie swoją paletę z gradientów, ja użyłem trzech różnych, próbując z podkładu. Ważne, by gradienty wykonać na osobnej warstwie i ustawić tak, by nie przeszkadzały podczas rysowania. Już na wstępie zauważyłem, że moje oczekiwania się zmieniły. Eksponując najczęściej prace w Internecie, dla lepszego efektu zmieniam orientację z pionowej na poziomą - na tym etapie ta zmiana ma jeszcze sens:)

Dla towarzystwa dodałem na osobnej warstwie prowizoryczną postać, by móc bez strzelania zająć się drugim planem.

Skupiając uwagę na tworzeniu coraz to dokładniejszych detali ziemi, trzeba będzie uwzględnić naturalne rozproszenie światła. Użyte światło dzienne na otwartej przestrzeni zmusza do narysowania wszystkich detali. Nie, by to nam przeszkadzało, codzienna obserwacja otoczenia zapewni udany efekt.



| Grzegorz Kiszycki |

| Ewolucja myśli, czyli wielka improwizacja |

// RÓŻNORODNOŚĆ POPŁACA

Im więcej kombinacji z pędzlami i laserunkowego nakładania kolorów, tym mocniej praca może nas zainteresować. Photoshop od wersji CS5 dostarcza bardzo udane pędzle artystyczne, które w użyciu na początku mogą być nieco kłopotliwe, ale po godzinnej walce są nam bardzo posłuszne. Na płaskich przestrzeniach laserunki bardzo wzbogacają strukturę, małe elementy nie wymagają już kilku warstw, wolą być rysowane pełnym kryciem.

// NIE OD RAZU RZYM ZBUDOWANO

Elementy architektoniczne dobrze przyozdobić tak, by nie psuły naszej ciężkiej pracy, dlatego unikałem tutaj fundamentalnych konstrukcji z czasów PRLu. Mimo prostych figur, dobrze by było przyozdobić kamień w jakieś rękodzieło. Pod powiększeniem delikatne napisy, figury i wzory wypełnią przyzwoicie naszą przestrzeń.

Nie zapominając o perspektywie z zachowaniem jej zasad – wszystko się zbiega w jeden punkt – pozwoliłem sobie na małe deformacje (np. skrzywienia lin pionowych i poziomych) po to, by praca nabrała lekko sennego charakteru. ▶



| Grzegorz Kiszycki |

PLAN PIERWSZY

Czas na zmianę bohatera. Mając w drugim planie kawałek historii, sprawmy, by wbrew pozorom przenieść się do przyszłości.

Sam organizm człowieka nie pomoże nam w tym, jedynie jego ubiór, więc odziejemy go całego. Na czystej warstwie sporządzamy kontur i wrzucamy go w miejsce poprzedniego bohatera... i wypełniamy kolorem.

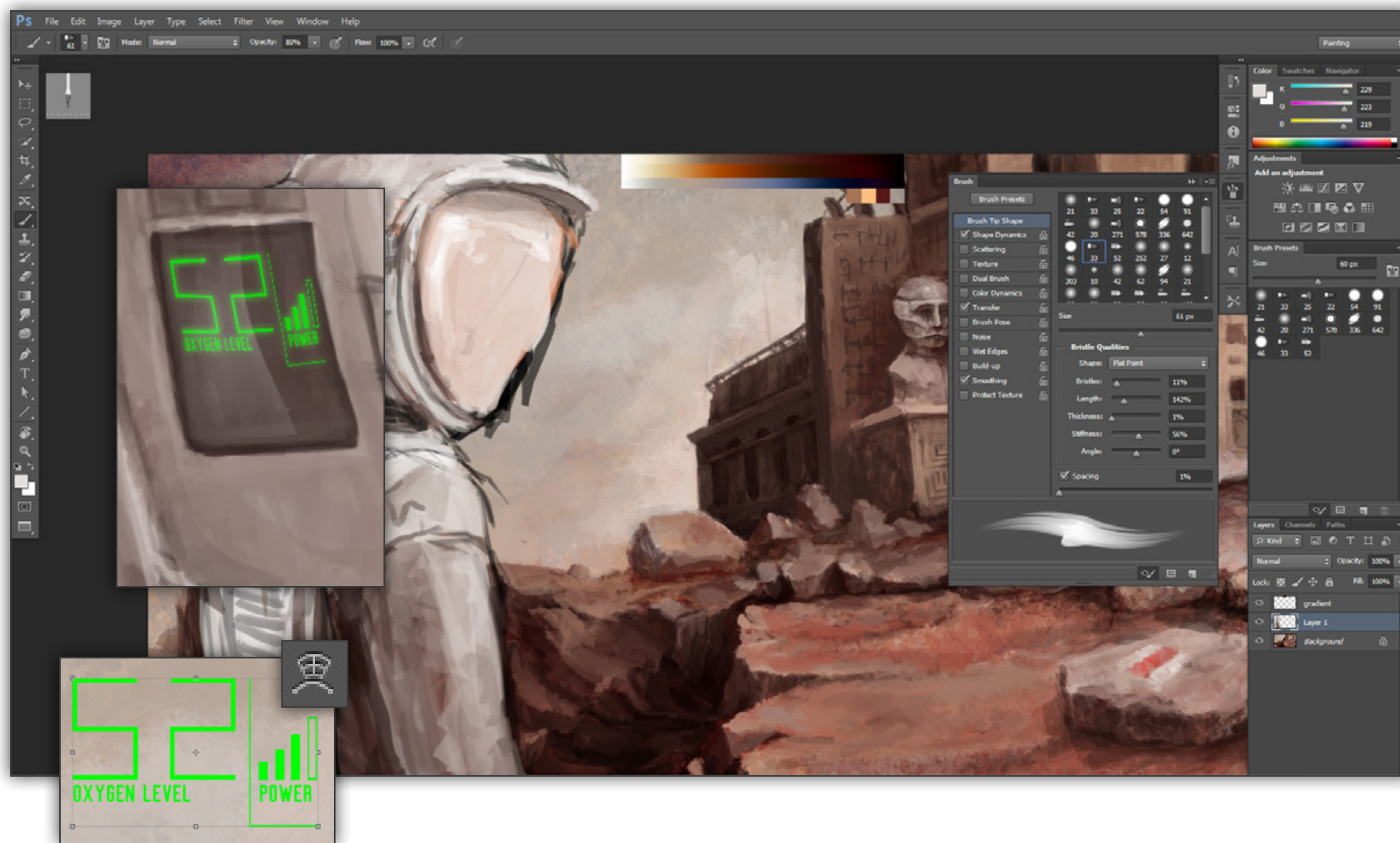
Kilka detali dorzucamy, używając osobnych warstw i transformując nakładamy na pasujące elementy (Ctrl + t, klikamy na górze ikonkę trybu wypaczenia).

**LUSTRO WENECKIE - RYBIE OKO**

Wszystkie operacje dotyczące tworzenia lustra robimy na warstwach będących maskami kształtu lustra.

Odbicie w hełmie jest mocno zniekształcone. Montujemy tam odbicie naszego projektu (Ctrl + Alt + Shift + E), wyłączając podgląd warstwy z naszą postacią. Skalujemy i wypaczamy trybem wypaczenia, dorysowujemy już bez szczegółów dalszą część odbicia - łącznie z drugim bohaterem (tzn. autorem zdjęcia). Dorzucamy spekular białym, miękkim pędzlem.

Bardzo dobrym efektem jest użycie dodatkowej warstwy zmiękczającej kolorystykę (użyłem warstwy z mieszanym „overlay”).



| Grzegorz Kiszycki |

| Ewolucja myśli, czyli wielka improwizacja |

// NIESPRZYJAJĄCE WARUNKI

Sposobów na tworzenie mgły jest bardzo wiele. Ja używam wypróbowanej i w pełni kontrolowanej techniki „narysuj to sam”, białym i miękkim pędzlem rysuję płaszczyznę białych, przypadkowych dymków i spłaszczam ją tuż nad ziemią, gumką usuwam niepotrzebne białe plamy.

Przydałby się element dowodzący, że znajdujemy się z dala od cywilizacji. Myślę, że użycie oznaczenia tj. wskaźnika czerwonego szlaku załatwia tę sprawę. Delikatnie wpasowujemy go w projekt.

Dodajemy więcej dynamiki, malując agresywne i chaotyczne plamy na warstwie z mieszanym „overlay”. Teraz praca nabiera charakteru. Przyciemniamy dużym miękkim pędzlem krawędzie i konieczne obszary po to, by wydobyć więcej przestrzeni. Czasami praca wydaje się zbyt płaska, brudzenie jej i niszczenie niektórych detali może dobrze na nią wpłynąć. ▶



| Grzegorz Kiszycki |

| Ewolucja myśli, czyli wielka improwizacja |

// KOREKTA TEMPERATURY ŚWIATŁA I WYOSTRZENIE

Dobrze jest przetestować inną kolorystykę pracy. Na najwyższej warstwie wypełniamy kolorem pracę, mieszamy ją z resztą warstw przez soft light i bawimy się jej kolorem. Zostawiamy sprzyjające ustawienie.

Po zapisaniu w formacie JPG idziemy do aplikacji „kamery raw” (można przez przeglądarkę Adobe Bridge Ctrl+R) lub poprzez program Adobe Lightroom. Tam wydobywamy detale i wyostriamo projekt.

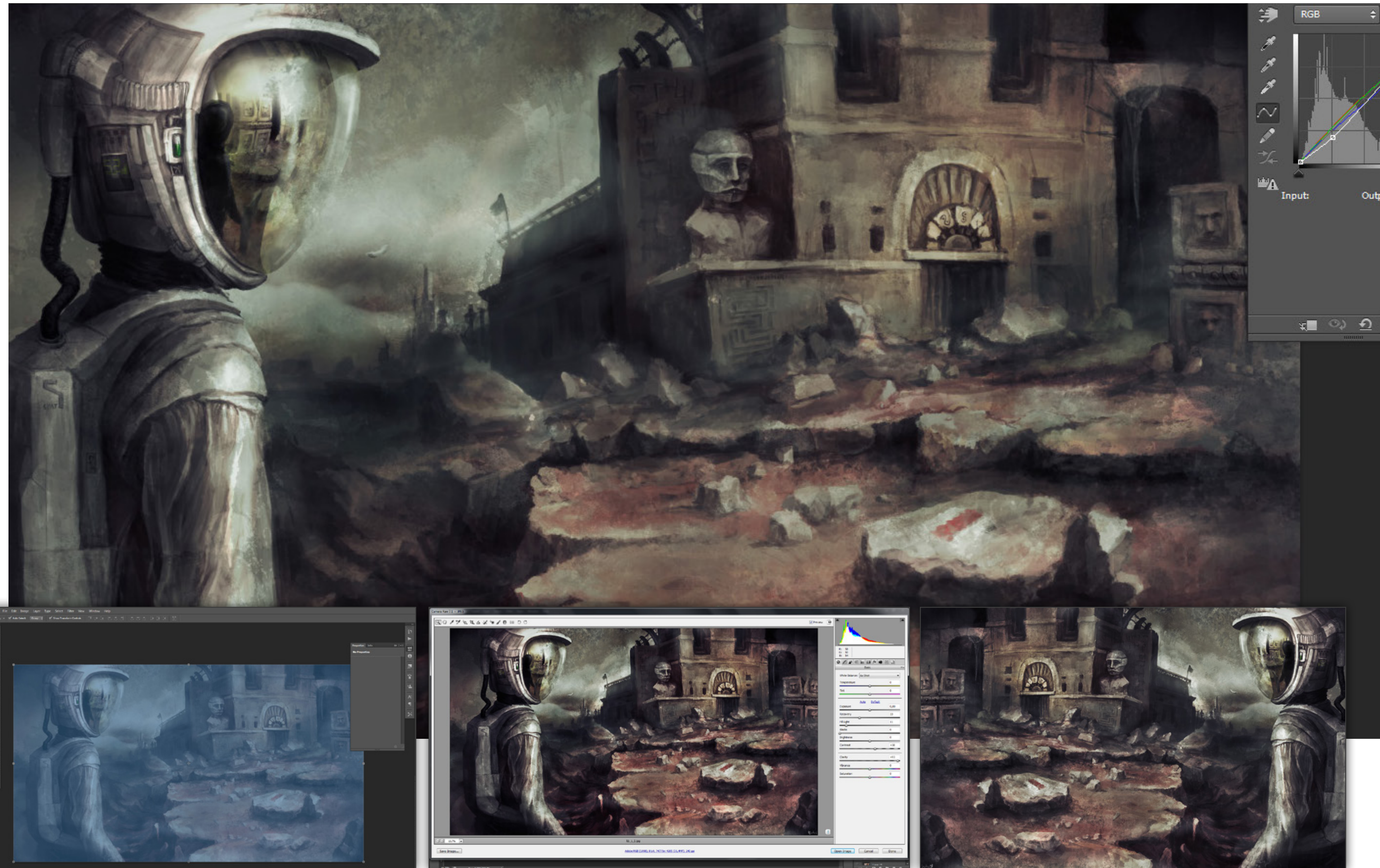
Na końcu dla zaspokojenia ciekawości obracam pracę w lustrzanym odbiciu, czy czasami nie wygląda lepiej, zostawiam jak w pierwowzorze:)

// WARTO:

- » Po skończonej pracy warto wysłać do krytyki komuś, kto ma podobny gust. Często nie jesteśmy w stanie obiektywnie spojrzeć na pracę, uwagi innych mogą być kluczowe i pomocne w korygowaniu błędów.
- » Maluj zawsze na dużych rozdzielczościach! Nie oszczędzaj miejsca na dysku, jeśli malowanie cyfrowe jest dla Ciebie ważne. Duża rozdzielczość pozwoli Ci na malowanie pod powiększeniem, co ułatwi pracę, i wykonać duży wydruk.
- » Nie wyrzucaj plików roboczych... nigdy nie wiadomo, kiedy się przydadzą ponownie.
- » Obserwuj otoczenie codziennie tak, abyś mógł je w myślach odzwierciedlić i baw się tym – to działa!

Powodzenia!
Zapraszam do kontaktu

Grzegorz Kiszycki - Kadvit
kadvit@kadvit.com //



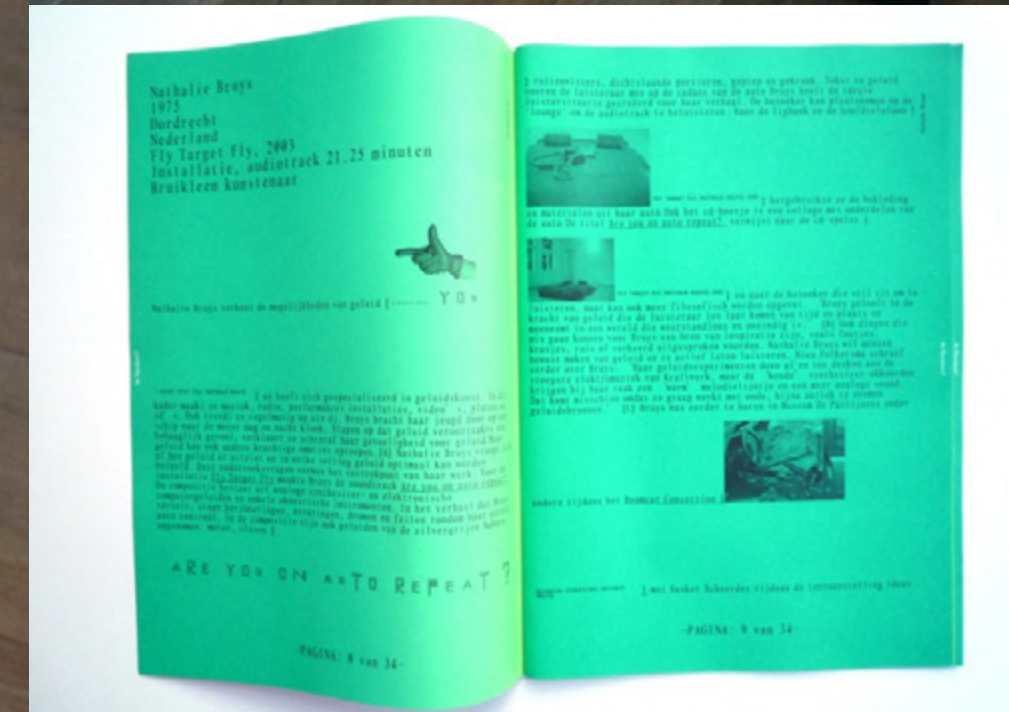
| Łukasz Smutek |

3
 2
 1
 0
 9
 8
 7
 6
 5
 4
 3
 2
 1
 0

LUST

sztuka zarządzania chaosem

Ekspozycja „At Random”. Muzeum De Paviljoens, Almere, Holandia 2007/2008



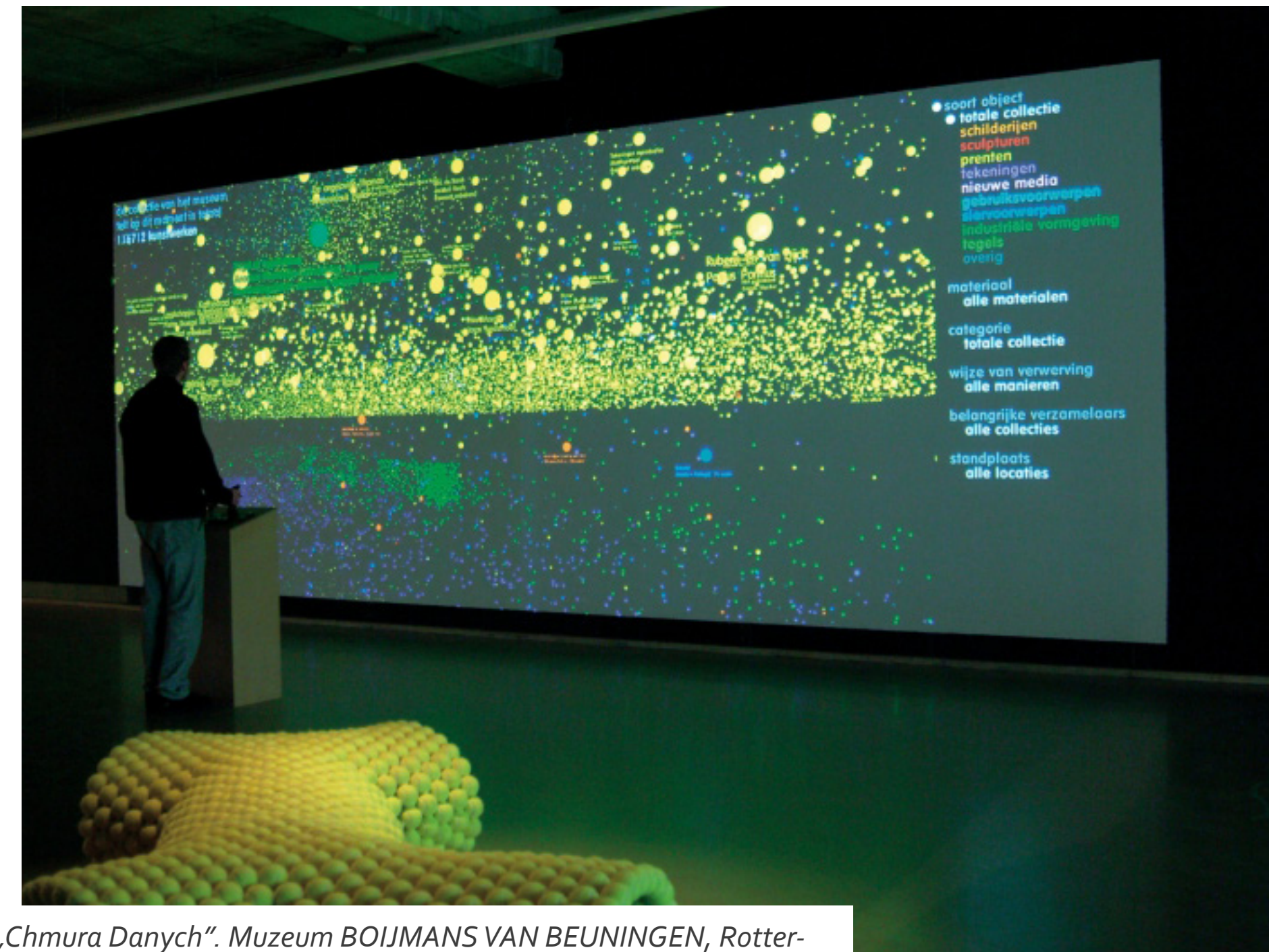
Na podłodze Muzeum De Paviljoens w Almere w Holandii piętrzą się tęcze sterty papieru. 80 000 kartek A3, czyli cały nakład, jaki muzeum miało przeznaczyć na produkcję zaproszeń i katalogów z wystawy, zadrukowano irysowo – uzyskując idealne przejścia tonalne między arkuszami. Obok papieru stoi drukarka podłączona do komputera, dzięki niej każdy odwiedzający ekspozycję może samodzielnie wydrukować zaproszenie, katalog lub folder – zabrać je ze sobą do domu, lub rozdać znajomym. Autorami instalacji są ludzie z intermedialnej agencji LUST, którzy poprzez zastosowanie niepowtarzalnej kombinacji barwnej arkuszy podnieśli masową poligrafię do rangi obiektów sztuki. Ale ich rola jako projektantów (zostali poproszeni przez muzeum o zaprojektowanie systemu komunikacji i identyfikacji wizualnej) i biorących udział w wystawie artystów polega na czymś więcej – na zainicjowaniu samonapędzającego się procesu powstawania i rozpowszechniania wśród społeczeństwa setek medialnych komunikatów o charakterze kolekcjonerskim. Koncepcja LUST działa – ryzy papieru topnieją wraz z czasem, jak i został do zamknięcia wystawy. Po jej zakończeniu, w muzeum nie zostanie nawet ślad działalności agencji, ale proces będzie kontynuowany, dopóki nie ulegnie zniszczeniu ostatni z wydrukowanych materiałów. Zgodnie z założeniami – cała sztuka i informacja trafi do przestrzeni publicznej, stając się częścią medialnego szumu.

Żyjemy w czasach, kiedy trudniejsza od kumulacji treści stała się umiejętność ich selekcji i segregacji. Najlepsi projektanci systemów identyfikacji, komunikacji i edukacji wizualnej to prawdziwi wirtuozowie pracy z chaosem. Działają na zasadzie medium informacyjnego – przekazują w jak najwierniejszy i efektywny sposób wszystkie powierzone dane, zachowując przy tym transparentność własnej postaci. Parafrazując typograficzne rozważania Beatrice Warde – są niczym kryształowy kielich, który w żaden sposób nie odwraca uwagi od znajdującego się w nim wina, przeciwnie – koncentruje na nim uwagę degustatora. Holenderska Agencja LUST z pewnością do

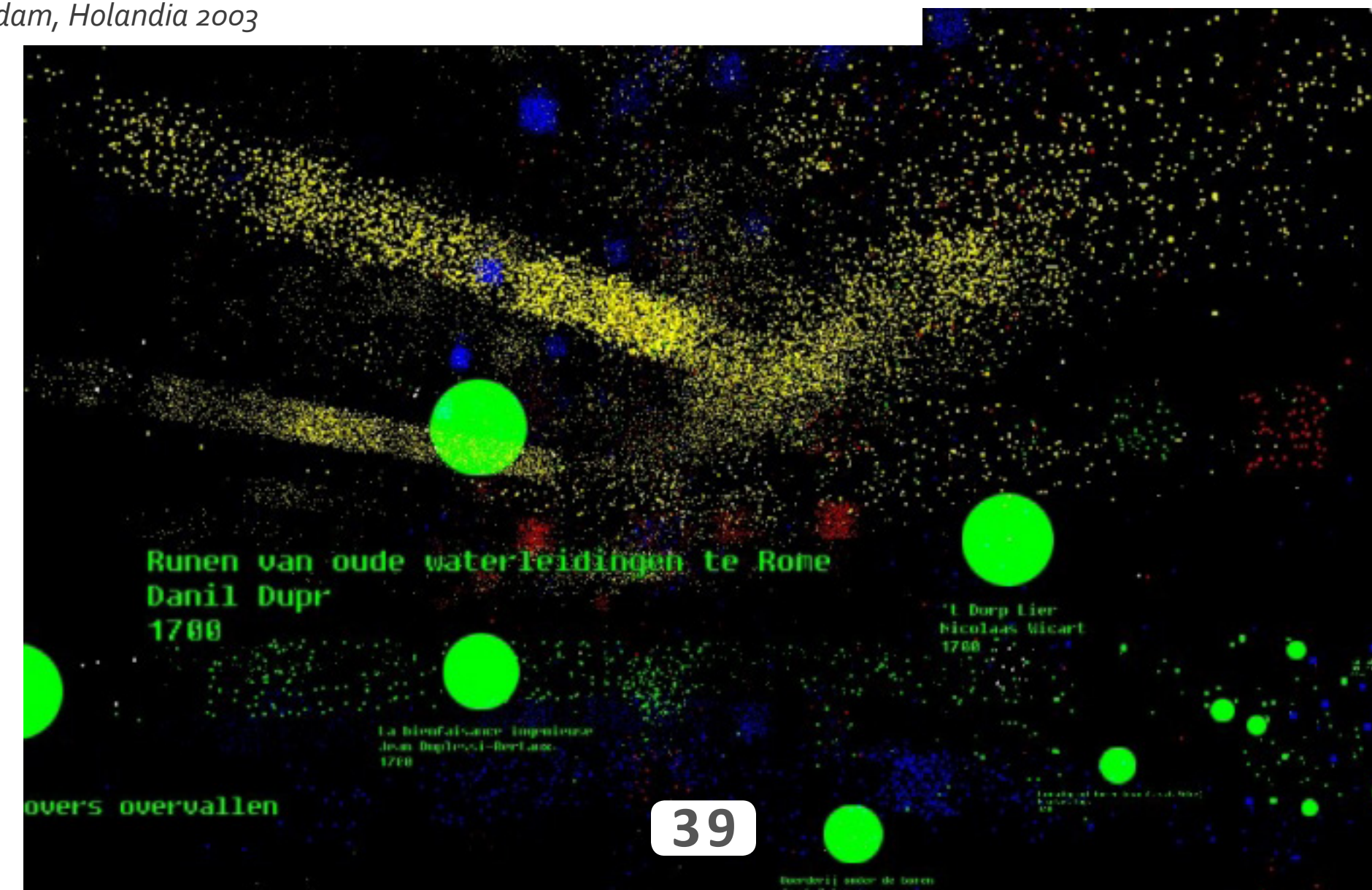
/ Łukasz Smutek /

najlepszych należy – przy czym wypracowała sobie tę pozycję dość niekonwencjonalną drogą: zamiast walczyć z chaosem – uczyniła go swoim sprzymierzeńcem. Jak to możliwe? Kluczem do zrozumienia prac LUST, a być może także współczesnego projektowania w ogóle, jest świadomość, że świat nie ma konstrukcji linearnej. Poruszamy się w wielowymiarowej, atakującej nas ze wszystkich stron chmurze danych. Przyswojenie wszystkich newsów nie wchodzi w grę. Z problemem usystematyzowania tej chmury borykają się przede wszystkim podmioty posiadające statutowy obowiązek gromadzenia, przechowywania i udostępniania zbiorów. Tylko nieliczne biblioteki, archiwa czy muzea są w stanie zaprezentować zwiedzającym więcej niż 30% swoich kolekcji. Instytucje, które nie dysponują wizualnym systemem zarządzania informacjami, to potencjalni klienci LUST i innych agencji pracujących nad tym, aby infrastruktura wymiany danych sprostała specyfice XXI wieku. To niestłuchanie odpowiedzialne zadanie: od jego prawidłowego wykonania zależy przyszłość archiwizowanego dziedzictwa ludzkości, ponieważ tylko właściwie kierowany strumień informacji gwarantuje ciągłość pomiędzy przeszłością, teraźniejszością i przyszłością.

Brzmi poważnie? Jest całkiem poważnie. Dlatego, jak przystało na ekipę specjalizującą się w materii nowej, nieznannej i nie zawsze przyjaznej, członkowie LUST rozpoczynają swoją pracę od obszernych badań. Często wiąże się to z ustaleniem dodatkowego budżetu na przeprowadzenie analiz, ekspertyz i obserwacji pomocnych w nakreśleniu priorytetowych dla projektu założeń. To podejście wynika z pragmatyzmu – bardziej niż o atrakcyjne wizualnie „fajerwerki”, chodzi o opracowanie właściwej „metody”, stworzenie „narzędzia”, wdrożenie „procesu”. Aby koncepcja się sprawdziła, „ładnie” musi zostać wyparte przez „skutecznie”. Dlatego, kiedy w 2003 roku do członków LUST zgłosiło się Muzeum Boijmans van Bueningen z propozycją współpracy przy multimedializacji obiektu, pierwszym działaniem grupy były wizyty w muzeach: ➤



„Chmura Danych”. Muzeum BOIJMANS VAN BEUNINGEN, Rotterdam, Holandia 2003



„Ściana Danych”. Muzeum BOIJMANS VAN BEUNINGEN, Rotterdam, Holandia 2003



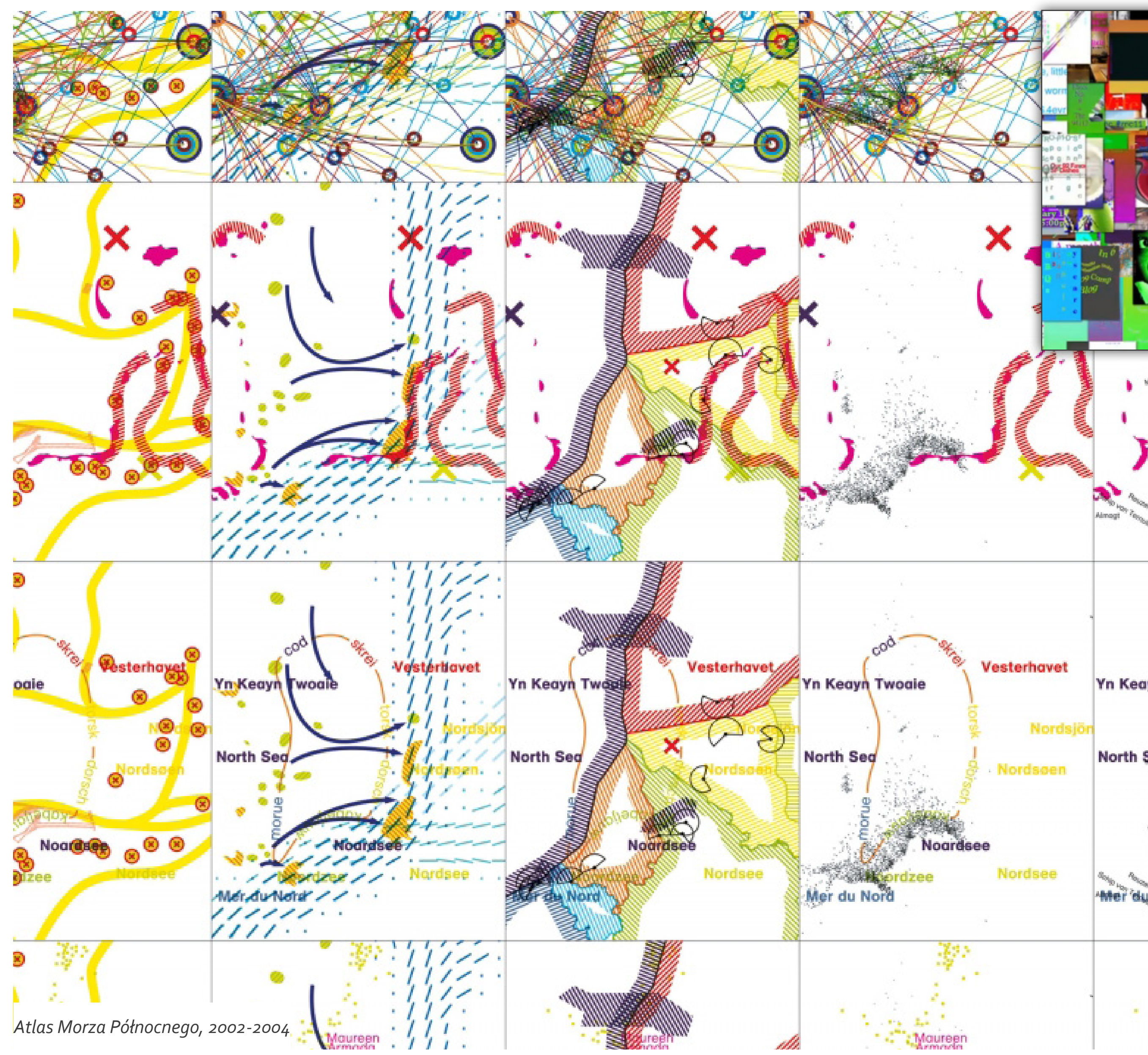
Atlas Morza Północnego, 2002-2004

ZKM w Karlsruhe, Ars Electronica w Linz, Experience Music Project w Seattle i NEMO w Amsterdamie, a także w laboratoriach firm: Phillips, Siemens, Mitsubishi i NEC w celu wyboru najlepszych rozwiązań technologicznych. Maksymalna innowacyjność stanowiła jeden z postulatów muzeum, które, jak nietrudno się domyślić, przed nawiązaniem współpracy z LUST, było jednym z tych obiektów, w których sposób prezentowania zasobów pozostawiał wiele do

zyczenia (mimo że w kolekcji stałej posiadało 17000 eksponatów – tylko niecałe 6% prezentowano zwiedzającym).

Aby zrozumieć, ile pułapek czyha na projektanta systemów wystawienniczych, musimy uświadomić sobie, czym w ogóle jest wystawa muzealna. Zazwyczaj tworzą ją przedmioty wyjęte ze swoich pierwotnych środowisk i zestawione ze sobą w przestrzeni muzeum wg koncepcji kuratorów. Bez kontekstualizacji eksponatów trudno

zrozumieć i właściwie zinterpretować całość ekspozycji. Z kolei aby ukazać kontekst historyczny, społeczny i środowiskowy, potrzeba narzędzi dalece bardziej zaawansowanych niż powszechnie stosowana oś czasu. Wspomniana już „chmura danych” sprawdziła się w tym wypadku idealnie. Była pierwowzorem prototypu, który zaczerpnął od niej zarówno strukturę, jak i nazwę. Unosząca się pod powierzchnią dotykowego stołu trójwymiarowa mapa zorganizowała każdy



Atlas Morza Północnego, 2002-2004

Maureen Armada

Maureen Armada



Ekspozycja „Poster Wall for the 21st century”. Graphic Design Museum, Breda, Holandia 2007

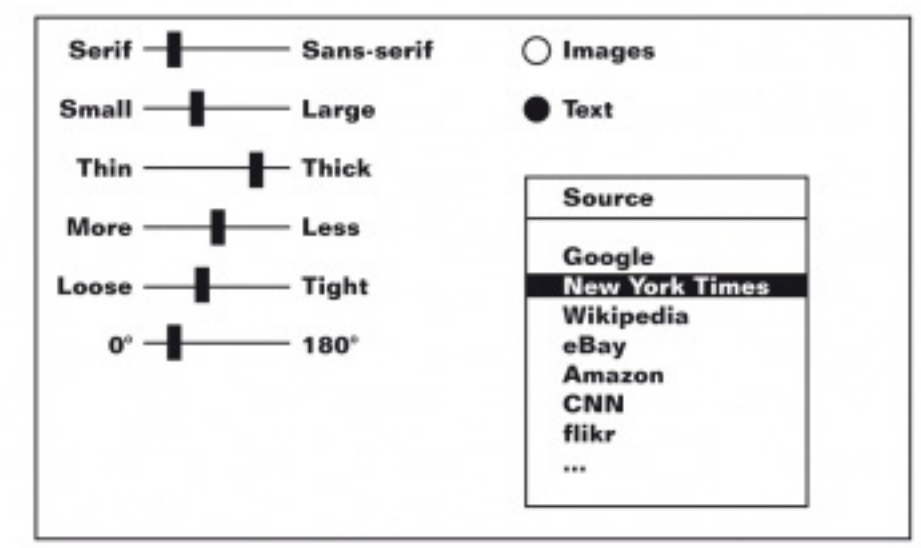




For its source, this example uses the New York Times "Most Frequently Searched Words and Terms" (<http://www.nytimes.com/gst/mostsearched.html>) from Oct. 23, 2006.

The size of each word or phrase is rendered according to the amount searched — similar to the text cloud display.

This is an alternate display, using rotation to emulate a calligraphic pen-nip. The rotation can be regulated by the user using a slider bar in the interface.



An example interface, including all the possible parameters which the user is able to adjust.

Projekt *Scraper Type*. *New York Times* and *Graphic Design Museum*, NY, USA 2006-2008

z 17000 świetlnych punktów w przestrzeni, podświetlając tylko te spełniające kryteria wybrane przez użytkownika – np okres powstania lub przynależność geograficzną. Im bardziej eksponaty pasują do wybranego zbioru, tym silniejszym światłem jarzą się przyporządkowane im punkty. Do łatwiejszej nawigacji po przestrzeniach Chmury służy joystick. Uzupełnieniem Chmury Danych jest Ściana Danych. Wybrany z Chmury obiekt wyświetla się na przezroczystym, zawieszonym w przestrzeni ekranie, gdzie, za pomocą dotyku i gestów, może

być obracany, skalowany, a w przypadku bardziej skomplikowanych przedmiotów także otwierany i rozkładany w celu ukazania złożoności całej konstrukcji.

Rozwiązanie zaproponowane przez LUST wydaje się proste – wręcz oczywiste. Tymczasem rozdzielanie informacji na makro i mikroskalę przy użyciu tak zaawansowanego sprzętu robi wrażenie dzisiaj, a co dopiero dziewięć lat temu. Aby zdać egzamin, konstrukcja interfejsu w założeniu musiała spełnić oczekiwania przedstawicieli różnych grup społecznych, nie zawsze obeznanych z nowoczesnością: spieszącego się na spotkanie biznesmena, poszukującego informacji studenta, rodziny z dziećmi odwiedzającej muzeum w poszukiwaniu rozrywki, starszego emeryta i historyka sztuki. Żeby ze skomplikowanych technologicznie narzędzi – dotykowych stołów, ekranów, sensorów, animacji 3d – uczynić kryształowy kielich, opracowano sztywny system reguł, nazwany dziesięciorgiem przykazań. Pierwsze, kluczowe, brzmiało: obiekt sztuki jest ważniejszy niż technologia. Pozostałe wynikały bezpośrednio z pierwszego – maksymalnie intuicyjny interfejs, rezygnacja z myszy i klawiatury, unikanie przycisków na obudowie ekranów, pasków nawigacji, standardowego menu znanego ze stron www, niwelowanie dystansu pomiędzy dziełem a widzem etc. Dwa przykazania z przyczyn budżetowych wymazano z listy (początkowo było ich dwanaście): pierwsze dawało możliwość przesłania zdobytych informacji na dowolny adres e-mail, drugie – pozwalało zapamiętać poszczególnych użytkowników ►



Ekspozycja Res Sapiens, Centrum Pompidou, Paryż, Francja 2011

i przy następnej ich wizycie w muzeum kontynuować wirtualne zwiedzanie w miejscu, w którym je przerwano.

Mimo ścisłej kontroli nad tym projektem, pojawił się tutaj także element charakterystyczny dla późniejszych realizacji agencji LUST: pozostawienie pewnych aspektów zupełnemu przypadkowi. Efekt wizualny Chmury to zasługa algorytmów porządkujących punkty wg wprowadzonych danych – nie był w żaden sposób estetycznie udoskonalany przez jej twórców. Podobnie rozgrzewające się transparentne panele – ekrany, w trakcie pracy zmieniały swoją przezroczystość, co zostało zręcznie wykorzystane do kierowania uwagą odwiedzających.

Z biegiem czasu zainteresowanie LUST przypadkowością rośnie. Elementy zakłócające linearne postrzeganie rzeczywistości niczym wirusy wkradają się do prac agencji, zmuszając widza do rezygnacji z jednego punktu widzenia. Czasami artyści korzystali z udoskonalanej koncepcji chmury – tak było w przypadku projektu mapy linii holenderskich szybkich kolei, dla których powstała pulsująca siatka punktów, będących wypadkową czasu i przestrzeni. Ale nie zawsze rozwiązania LUST muszą być naszpikowane elektroniką. Gdy Rijksakademie w Amsterdamie zleciła agencji wykonanie mapy ułatwiającej dotarcie do jej siedziby, najważniejsze szlaki komunikacyjne w mieście wyklejono jaskrawymi taśmami prowadzącymi wprost do celu. Noszenie nieporęcznych map i gubienie się w ich zawiłościach okazało się zbędne – wystarczyło patrzeć pod nogi. Zupełnie nowatorskie podejście do kartografii otrzymujemy także w wydany przez LUST atlasie Morza Północnego – ponad 400 wykresów, planów i diagramów opisuje wspomniany akwen w sposób, którego próżno szukać w jakichkolwiek innych publikacjach. Położenie podwodnych rur i kabli, lokalizacje wiertniczych platform, wraków statków, architektura wybrzeża, skala zanieczyszczenia wody – mapy LUST to nie mapy morza, to mapy cywilizacyjnej ekspansji. Widoczna na planszach gęstwina przecinających się punktów i linii obnaża chaotyczny sposób, w jaki działamy. Milion racjonalnych decyzji, pozbawionych wzajemnych powiązań, generuje zupełnie przypadkowe



Ekspozycja Res Sapiens, Centrum Pompidou, Paryż, Francja 2011

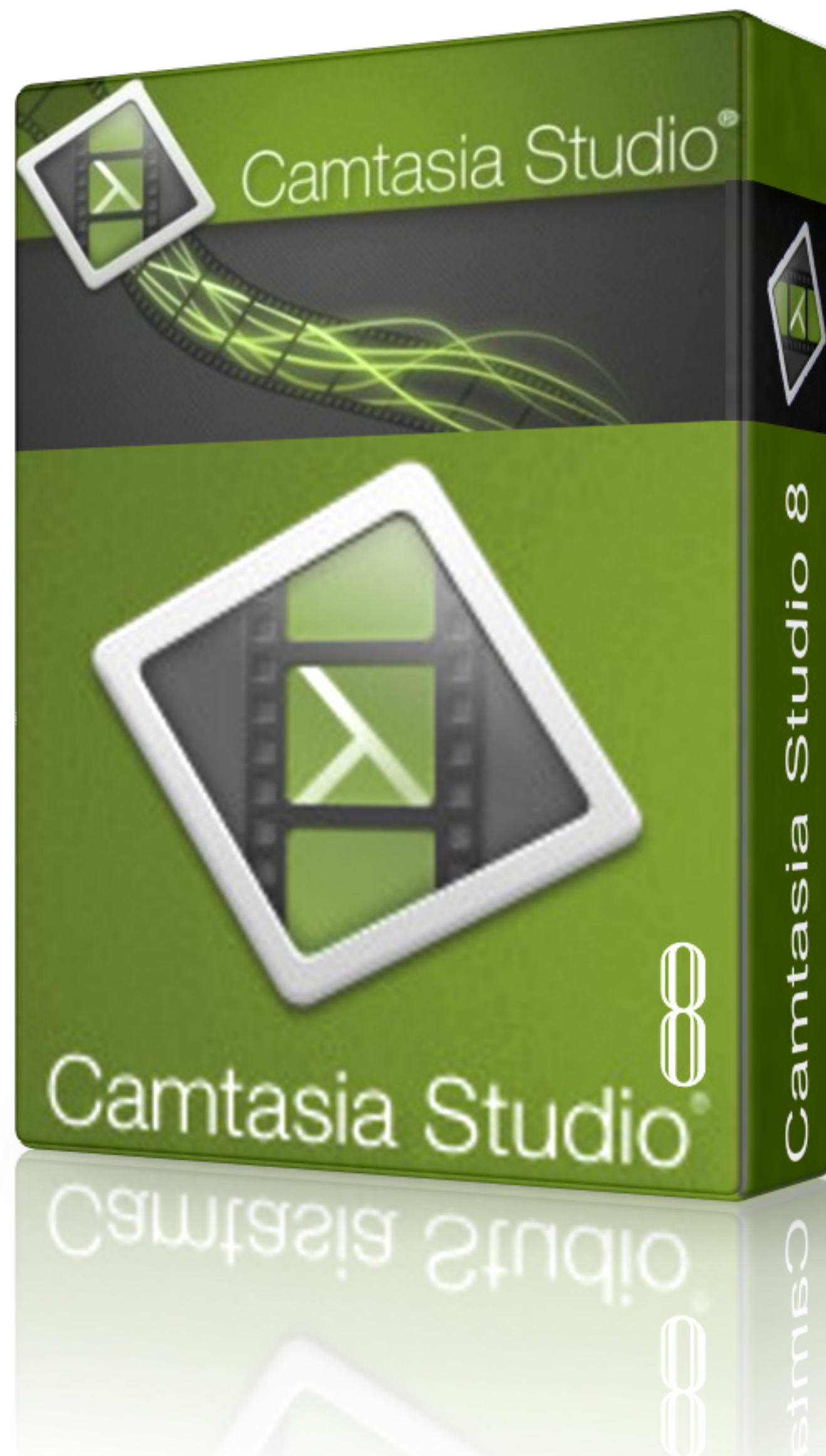
struktury, nad którymi nie sposób zapanować. Nawet najbardziej uporządkowane dane w dużym natężeniu rodzą chaos – to LUST zdaje się nam komunikować każdą ze swoich prac. Dobitnie zaprezentowała ten pogląd w 2007 roku, na wystawie poświęconej plakatowi w XXI wieku, w Muzeum Projektowania Graficznego w Bredzie. Opracowany przez LUST system automatycznie, w odstępach 5-cio minutowych projektował nowe plakaty, w oparciu o informacje tekstowe wprowadzane przez odwiedzających oraz pojawiające się w sieci newsy ze świata. Algorytmy w przypadkowy sposób przetrwały wprowadzoną treść, wyrzucając gotowy produkt – plakat, który, biorąc pod uwagę czas i sposób wykonania, mógłby stanowić kwintesencję „medialnej papki”.

Przykładów generowania kontrolowanego chaosu przy współudziale osób postronnych LUST ma na swoim koncie znacznie więcej

– choćby typograficzna aplikacja Scraper Type, w której wpisane przez nas słowo układane jest z wyrazów bliskoznacznych, dobieranych w oparciu o częstotliwość ich wyszukiwania w internecie. Kierunek nowych poszukiwań agencji zdaje się natomiast wyznaczać zeszłoroczny projekt Res Sapiens, prezentowany w Centrum Pompidou, badający nowe formy komunikacji między człowiekiem a maszyną. Projekt zakłada, że przedmioty codziennego użytku mogą ze sobą współpracować, tworząc superorganizm. Odzwierciedleniem tej koncepcji jest trzynaście biurkowych lamp podłączonych do internetu. Każda z nich, na swój własny sposób reaguje na binarny kod sieci mikro ruchami oraz zmianą natężenia światła. Użytkownicy portali społecznościowych typu Twitter mogą połączyć się z wybraną lampą i wywołać jej „reakcje” wpisaniem przez siebie ciągiem znaków. Bez względu na

różnorodność środków, skal działania i użytych rozwiązań formalnych, jedno jest pewne: agencja LUST nie przestaje eksperymentować na pograniczu nauki, techniki i designu. Odrobinę wyprzedzając czas – ale w tej branży to konieczne, żeby być „na bieżąco” – pokazuje nam rosnącą chmurę danych, oswaja ją dla nas, abyśmy mogli się nią bawić. Patrząc na ogrom chmury i potencjalne zagrożenie z niej płynące, wydawać by się mogło, że członkowie LUST są jeźdźcami burzy opiewanymi przez Jima Morrisona. Jednak obserwując radość płynącą ze spektakularnych efektów ich pracy, bardziej pasuje stwierdzenie, że po prostu bujają w obłokach. //

*Oficjalna strona agencji LUST:
<http://www.lust.nl>*



Camtasia Studio 8

Od samego początku możliwość nagrywania akcji z pulpitu była kluczową funkcjonalnością oferowaną przez Camtasia Studio. Wersja 8 oferuje nowy kodek o nazwie TSC2, który umożliwia nagrywanie wideo z prędkością 30kl/s (w poprzednich wersjach 15kl/s). W praktyce oznacza to po prostu większą płynność przechwytywanego materiału, choć należy pamiętać o tym, że prędkość 15kl/s w zupełności wystarcza przy typowych zastosowaniach programu. Kodek stworzony przez producenta programu, firmę TechSmith, oferuje doskonały kompromis pomiędzy jakością i objętością i sprawia, że Camtasia Studio jest praktycznie bezkonkurencyjnym programem jeśli chodzi o nagrywanie akcji z pulpitu.

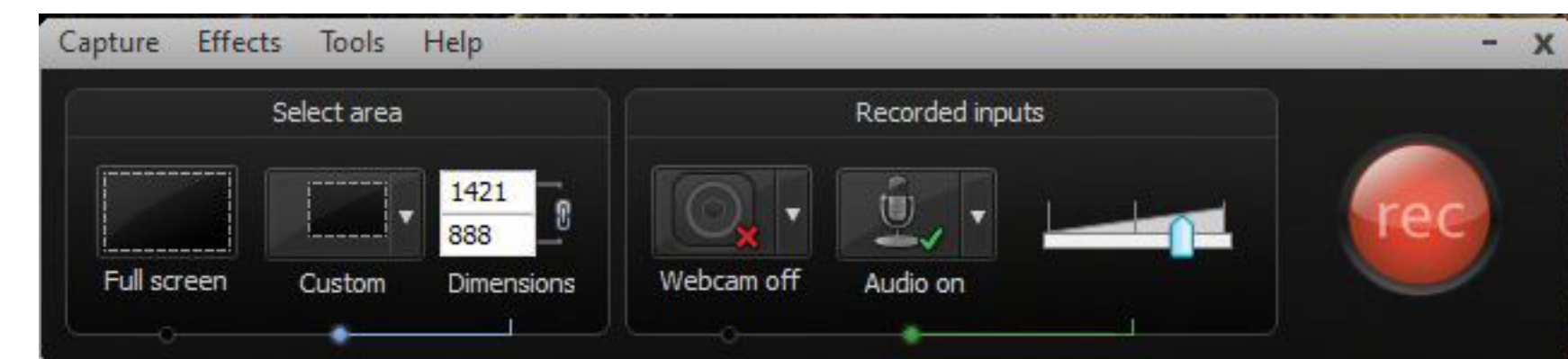
Kolejną ważną cechą są możliwości importowania wideo stworzonego w innych programach. Wersja 8 poprawnie obsługuje wiele popularnych formatów. W naszych projektach możemy więc bez ograniczeń łączyć wideo przechwycone za pomocą Camtasia Studio z klipami stworzonymi za pomocą innego oprogramowania. To samo zresztą dotyczy wszelkiego rodzaju materiałów audio. Warto zauważyć, że program umożliwia pracę na wielu ścieżkach i zapewnia podstawowy zestaw narzędzi edycyjnych. Klipy możemy dowolnie blokować, przycinać i przenosić. Zawartość umieszczoną na ścieżkach możemy również animować przy użyciu

Ósemka to najnowsza odsłona znanego programu do tworzenia multimedialnych prezentacji. Jego główne zastosowanie to tworzenie wszelkiego rodzaju materiałów szkoleniowych i promocyjnych. Z wersji na wersję pojawiało się coraz więcej dodatkowych narzędzi i możliwości. W przypadku wersji 8 mamy już do czynienia z rozbudowanym oprogramowaniem, które oferuje szereg funkcji związanych z przechwytywaniem, edycją i eksportem materiałów multimedialnych.

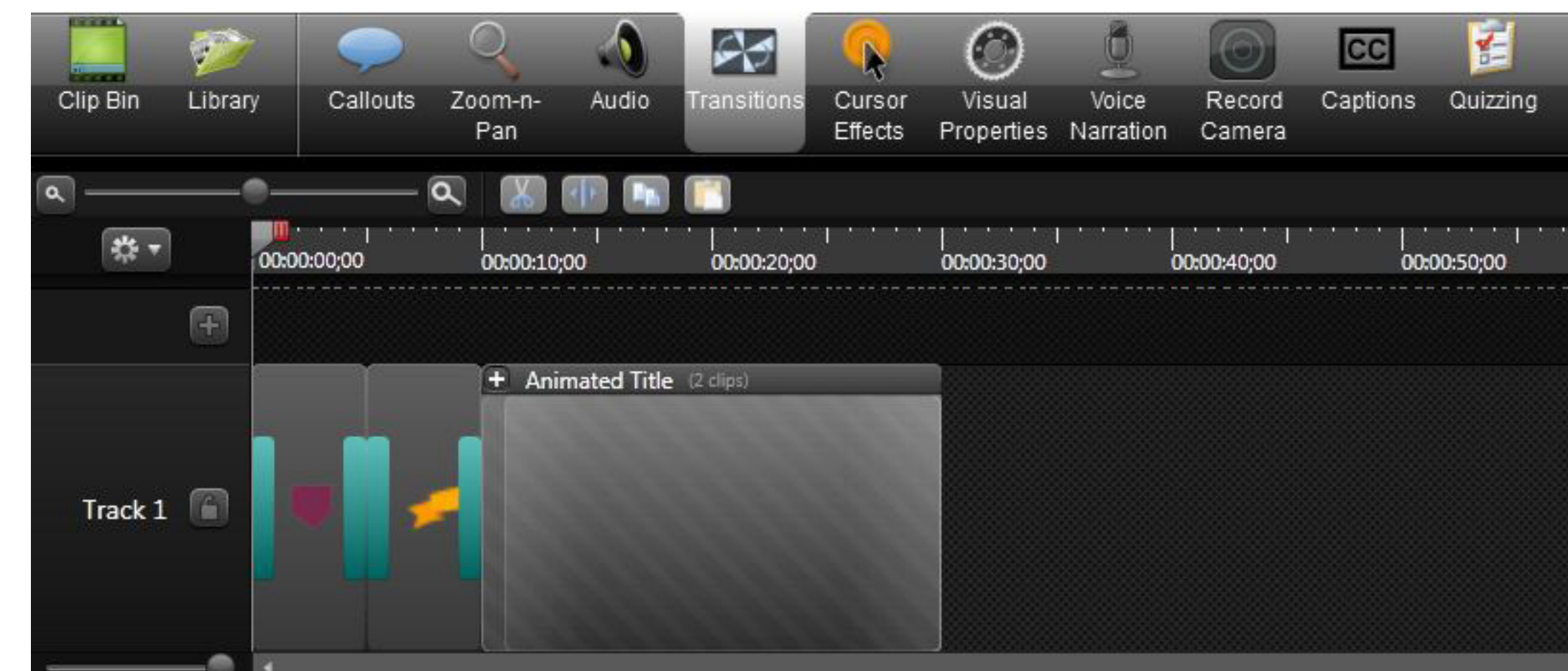
klatek kluczowych. Wszystko to sprawia, że Camtasia Studio jest w zasadzie pełnoprawnym edytorem wideo.

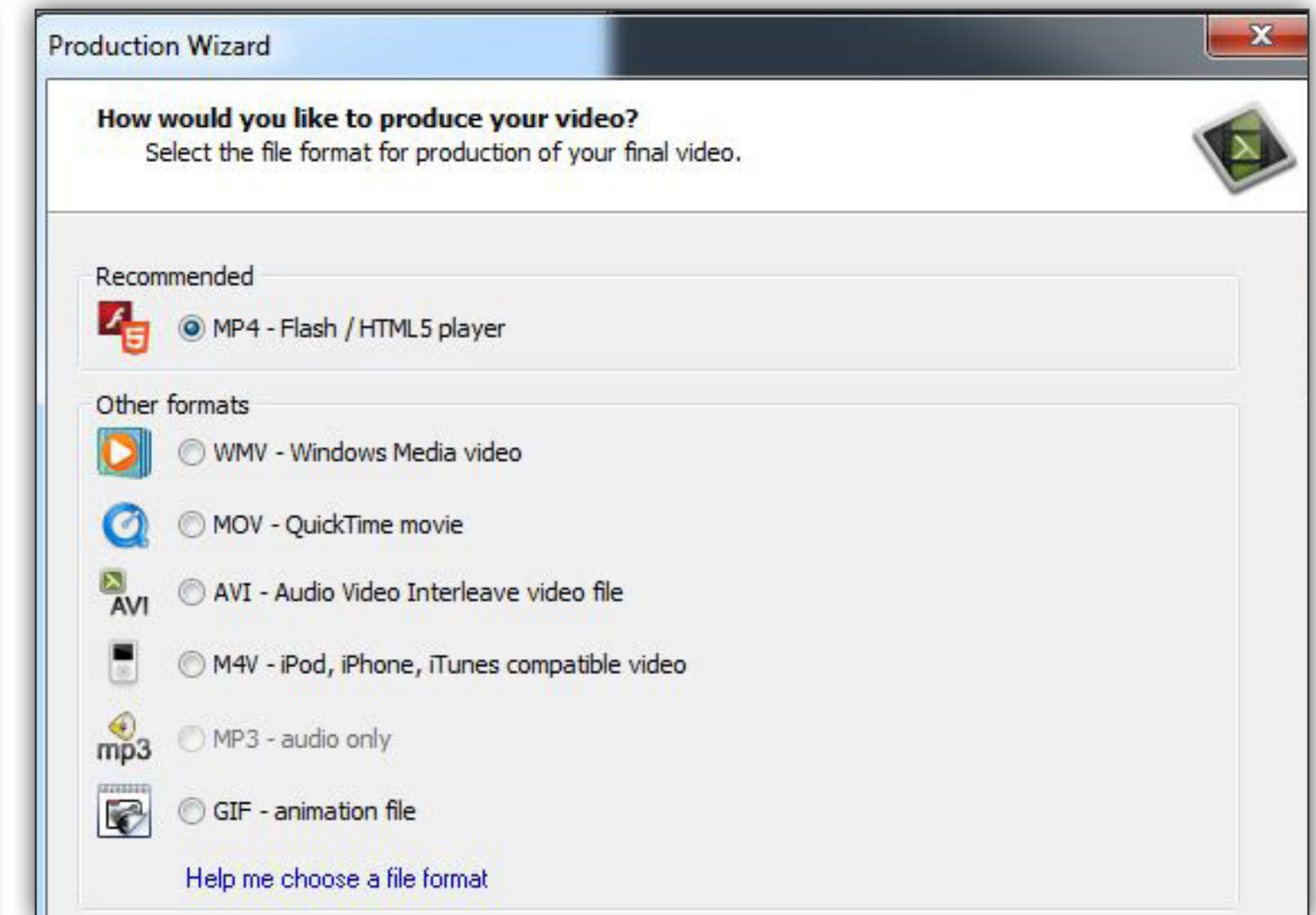
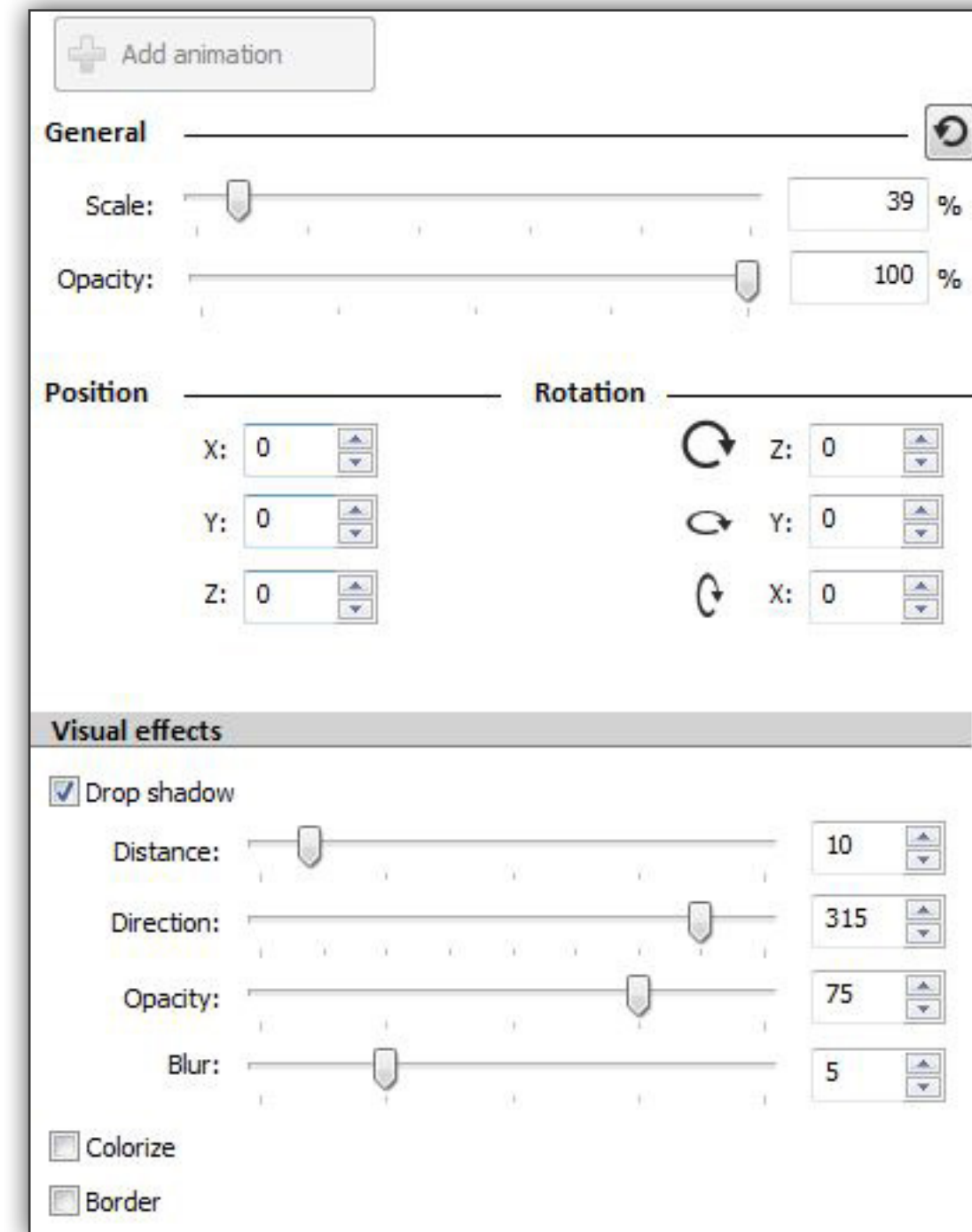
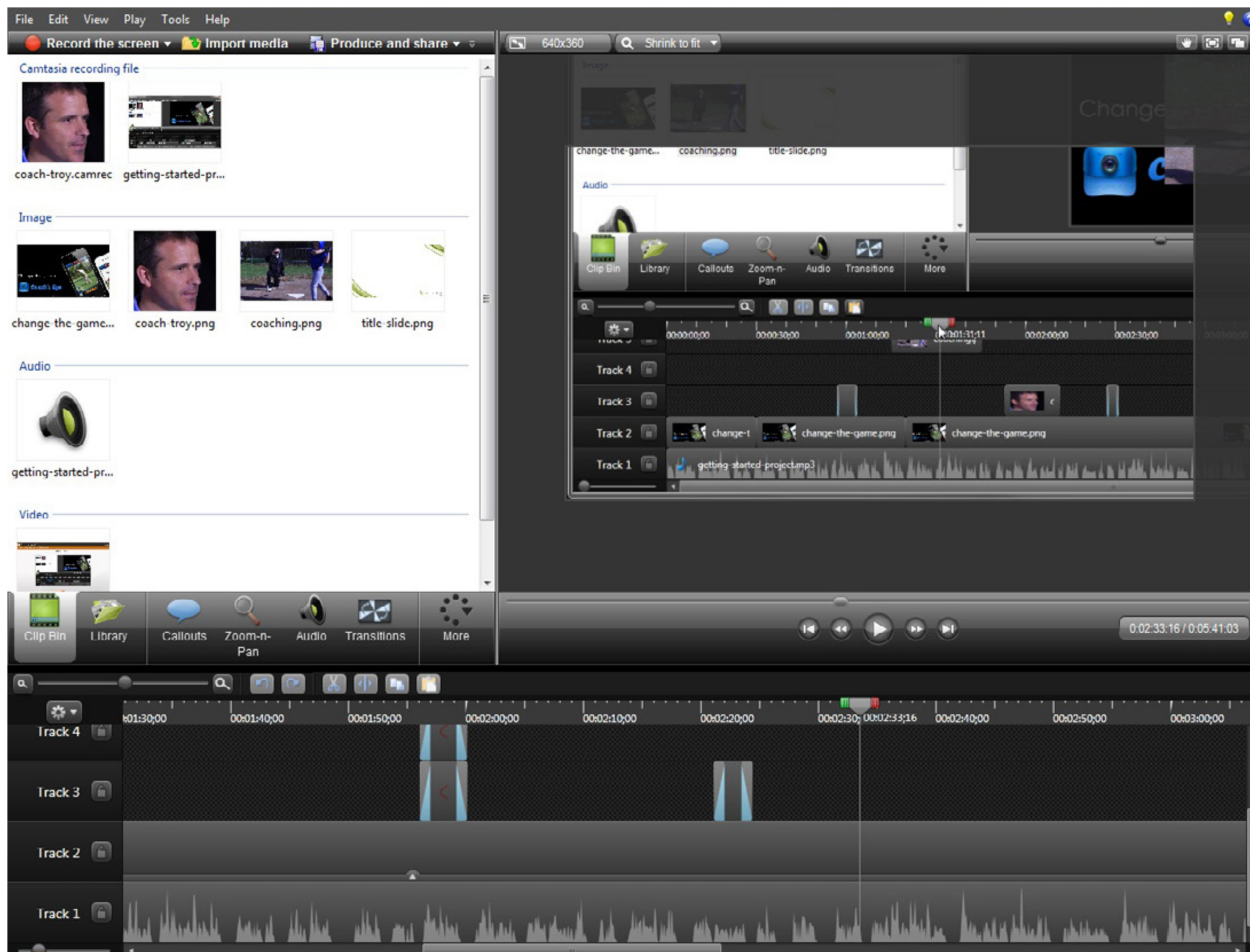
Stworzenie ciekawej prezentacji często wymaga użycia różnego rodzaju elementów interaktywnych.

Również na tym polu Camtasia Studio ma wiele do zaoferowania. Nasze prezentacje możemy wzbogacić o przejścia, animacje, tytuły i odnośniki do zewnętrznych materiałów. Mamy również możliwość tworzenia interaktywnych quizów. Camtasia jest po prostu dobrym wyborem, jeśli zależy nam



Nagrywarka Camtasia oraz fragment linii czasu





Od lewej: pełen interfejs programu, tworzenie elementów interaktywnych oraz produkcja i publikacja screencastu.

na tworzeniu ciekawych i atrakcyjnych materiałów szkoleniowych.

Prezentacje stworzone w programie możemy eksportować do wielu różnych formatów. Mogą to być pliki wideo np. AVI, WMV czy MOV. Można również stworzyć filmy w formacie Flash. Bardzo ciekawą nowością jest możliwość użycia odtwarzacza HTML5. Dzięki temu nasze prezentacje mogą być odtwarzane na szerokiej gamie urządzeń od komputerów Mac i PC po różne urządzenia mobilne.

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, to Camtasia Studio nie wyróżnia się niczym szczególnym na tle podobnych programów. Komputer wyposażony w relatywnie szybki procesor i 4GB RAM w zupełności wystarczy do komfortowej pracy przy typowym projekcie. Stabilność programu nie budzi większych zastrzeżeń. Oczywiście czasami możemy natrafić na pewne błędy, jak w każdym innym programie, jednak ciężko wśród nich znaleźć takie, które uniemożliwiają czy poważnie utrudniają prace z programem. Na pewno ważną zaletą jest relatywnie prosty i nowoczesny interfejs. Producent

programu zamieścił na swojej stronie internetowej różne materiały instruktażowe objaśniające podstawowe funkcje programu. Tworzenie nowego projektu jest dość intuicyjne i w większości wypadków po wykonaniu podstawowej konfiguracji możemy od razu przystąpić do pracy.

Na koniec pojawia się oczywiste pytanie: czy Camtasia Studio jest programem wartym swojej ceny, która na chwilę obecną wynosi ok. 280.00€. Jeśli interesuje nas bezproblemowe nagrywanie akcji z pulpitu, edycja nagranych materiałów i eksport do

różnych formatów, to Camtasia z pewnością będzie trafnym wyborem. Jeśli z kolei zamierzamy wykorzystać tylko niewielką część dostępnej funkcjonalności, to być może warto zainteresować się alternatywnymi rozwiązaniami. W razie jakichkolwiek wątpliwości warto zapoznać się z 30 dniową wersją próbną udostępnioną przez producenta. //

Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie II

Także tytuł publikacji nie należy do najkrótszych – wskazuje bezpośrednio cztery programy, które są przedmiotem zainteresowania autora w kontekście DTP. Książka pokazuje, jak odległe od siebie mogą być ujęcia Desktop Publishing. Szczególnie jeśli zestawimy „Kompendium DTP...” z „DTP. Księga eksperta” Aleksandra Kwaśnego, wydawnictwa Helion (druk na zamówienie) – książka, po przeczytaniu której początkujący grafik zaczyna sobie zadawać pytania, czy jego dotychczasowe pojmowanie DTP nie jest przypadkiem błędne.

W przypadku publikacji P. Zakrzewskiego mamy do czynienia z „softwarowym ujęciem DTP”, czyli takim, które skupia się głównie na obsłudze programów graficznych wykorzystywanych do przygotowania publikacji. Tym samym mogę w tym miejscu umieścić lekką szpilkę i zwrócić uwagę, że słowo „kompendium” w tytule jest użyte trochę na wyrost. Jednak z drugiej strony mam pełną świadomość, że publikacja wyczerpująca temat DTP to przedsięwzięcie, które zapewne zaowocowałyby kilkoma tomami. Zaś propozycja autora zwalnia nas z zakupu kilku książek poświęconych wymienionym programom.

Podział książki odpowiada wymienionym w tytule programom. Omawiane wersje to CS5. Biorąc pod uwagę zmiany w cyklu wydawniczym Adobe, można śmiało postawić pod znakiem zapytania

sensowność podkreślenia wersji programu, który jest powiązany z publikacją. Na szczęście w dziedzinie DTP w programach komputerowych zmiany postępują w ślimaczym tempie.

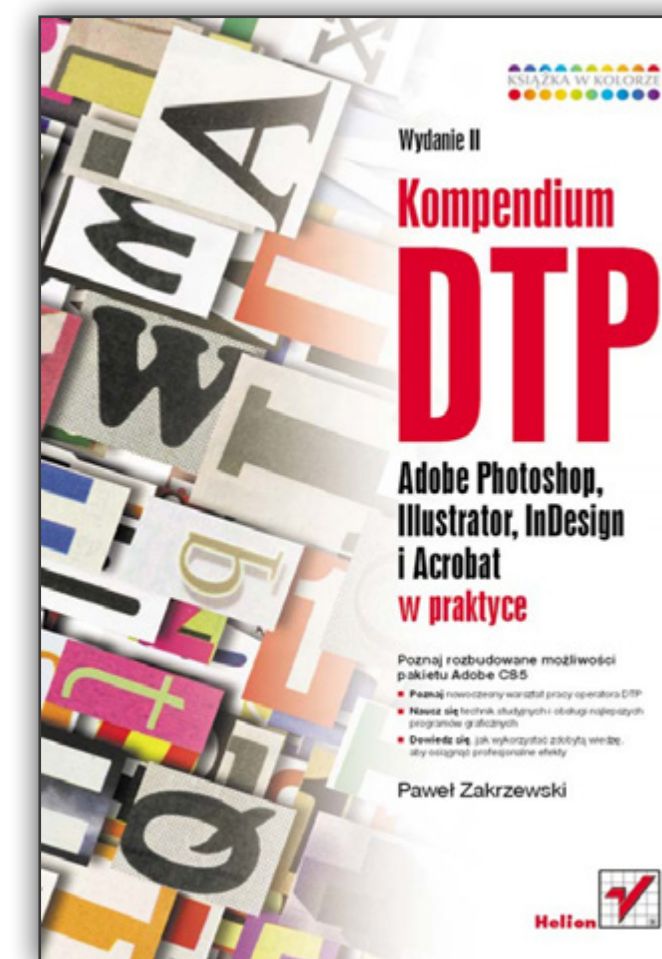
Po krótkim wprowadzeniu w podstawy grafiki komputerowej i zarządzania kolorami, autor wziął na warsztat Photoshopa. Dobór zagadnień jest dyskusyjny. Jednak jak sam autor wskazuje, w obecnych czasach od grafika/DTPowca wymaga się coraz więcej. Trudno więc dyskutować z propozycją autora lub co gorsza, ze zlecniodawcą albo pracodawcą argumentując, że przecież „ja, jako DTPowiec nie muszę zajmować się retuszem z wykorzystaniem narzędzi do kontroli perspektywy” – oczywiście taka odpowiedź będzie wiązała się z konkretnymi konsekwencjami.

Poruszone zagadnienia z zakresu wiedzy o Photoshopie dotyczą podstaw pracy z programem, techniki zaznaczania, korektę koloru i retusz. Za każdym z tych zagadnień kryje się szczegółowe wyjaśnienie wielu narzędzi, opcji i tajników programu. W tym miejscu zachęcam do zapoznania się ze [spisem treści](#), który pozwoli lepiej wyobrazić sobie zakres poruszonych tematów.

W części poświęconej Photoshopowi zabrakło mi jednak wyraźnego podkreślenia pracy z plikami PDF – tworzenie i importowanie. Użytkownicy często nie są

Opasłe tomiska kojarzyły mi się dotychczas z serią Real World, która sygnuje wg mnie najwartościowsze publikacje poświęcone grafice komputerowej. Najcięższa liga Real World to książki oscylujące wokół 1000 stron, pisane z reguły przez 2-3 autorów. „Kompendium DTP...” Pawła Zakrzewskiego to 984 stron; dzieło jednego autora. Już sam fakt podjęcia się takiego wyzwania zasługuje na szacunek.

świadomi tego, że Photoshop oprócz pracy w CMYK, umożliwiał generowanie plików PDF, które generalnie są gotowe do druku. Opcje zapisywania pliku PDF nie są tak bogate, jak w przypadku InDesign/Illustrator, brakuje chociażby operowania spadami i znakami



Pobieżny przegląd zagadnień poruszanych w publikacji (za autorem):

- » Podstawowe pojęcia z zakresu DTP i grafiki komputerowej
- » Warsztat i narzędzia niezbędne w pracy grafika oraz operatora DTP
- » Funkcje programu Photoshop
- » Korekcja zdjęć i wykorzystanie narzędzi edycyjnych
- » Używanie warstw, przekształcanie obrazów i tworzenie montażu
- » Korekcja barw i stosowanie efektów specjalnych
- » Tworzenie i edytowanie obiektów wektorowych w Illustratorze
- » Łączenie elementów rastrowych i tekstowych z wektorowymi
- » Edycja ścieżek i używanie efektów oferowanych przez program Illustrator
- » Tworzenie i edytowanie publikacji za pomocą InDesigna
- » Przygotowywanie dokumentów do druku

Tytuł	Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie II
Autor	Paweł Zakrzewski
Data wydania	2011/11
Wydawnictwo	Helion
Stron	984
Format	172x245
Oprawa	twarda

drukarskimi itd. Jednak jeśli weźmie się pod uwagę możliwości Photoshopa w dziedzinie zarządzania kolorami i dostępny zakres ustawień generowania plików PDF, to z powodzeniem jesteśmy w stanie zrealizować większość drobnych zleceń DTP.

Brakowało mi także szczegółowego omówienia opcji i ustawień powiązanych z zaawansowanymi

zagadnieniami pracy z kolorem/tuszem, przykładowo własny CMYK w ustawieniach kolorów – autor opisał występujące tam opcje, jednak jest on ogólny i dla osób nieobytych z procesami drukarskimi może być zbyt abstrakcyjny. Ta sama kwestia dotyczy także konwersji profili kolorów.

Illustrator to kolejny program, który autor wziął na warsztat z perspektywy DTP. Jest to o wiele przyjaźniejsze narzędzie i dedykowane ściśle zadaniom Desktop Publishing, nie tylko z powodu jego „wektorowej natury”. Podobnie jak w części związanej z Photoshopem, autor skupił się tutaj na podstawowej obsłudze programu ze zwróceniem szczególnej uwagi na DTP (narzędzia programu, operacje na wektorach, praca z tekstem i bitmapami itd.).

Jednak wg mnie najważniejszy jest rozdział: „Illustrator a sprawa druku”, w którym omówione są pojęcia występujące na linii komunikacji: grafik-drukarnia. Zostały także w tym rozdziale opisane procesy druku oraz zagadnienia: rastrowania (także skomplikowanych efektów), klisz, zalewek, prób kolorów, cyfrowych proofów, pracy z przezroczystością, kolorów dodatkowych, generowania plików PDF i wiele innych zadań, które możemy realizować wraz z Illustratorem, a dotyczą także pracy z InDesignem i Acrobatem, którym została poświęcona ostatnia część publikacji.

Część poświęcona InDesignowi i Acrobatowi paradoksalnie zajmuje najmniej miejsca w książce. Wynika to pośrednio z tego, iż większość tematów związanych z drukiem zostało poruszonych w poprzednich częściach. Autor opisuje pracę z programem, projektowanie dokumentów jednostronicowych i wielostronicowych, porusza zagadnienia layoutu i pracy z typografią. Odnoszę wrażenie, że właśnie ta część książki, w połączeniu z zagadnieniami stricte „drukarskimi”, powinna

zajmować najwięcej miejsca i być umieszczona na początku publikacji. Wynika to z tego, iż DTP w wykonaniu Adobe zogniskowane jest na InDesignie, zaś Photoshop i Illustrator pełnią rolę pomocniczą. Jednak z drugiej strony autor udowadnia, że wiele projektów możemy z powodzeniem realizować właśnie z wykorzystaniem tych dodatkowych aplikacji, z czym całkowicie się zgadzam. Tak więc sytuacja jest patowa i trudno w niej doszukiwać się lepszego/gorszego rozwiązania. Jest to kwestia indywidualna, a dokładnie kwestia tego, jak patrzymy na DTP.

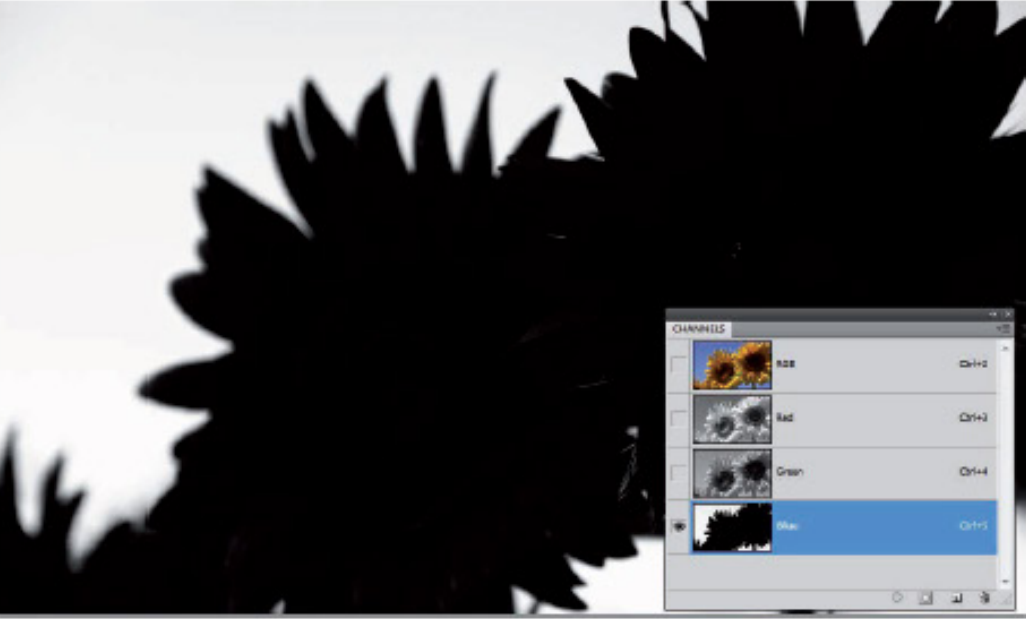
Treść zawarta w książce to połączenie opisu programów z zagadnieniami DTP oraz z prezentacją technik realizacji zadań typowo DTP – przykładowo opracowanie projektu na bazie wykrojników w Illustratorze. Opis programu to zazwyczaj lista narzędzi, opcji i poleceń, które są systematycznie wyjaśniane – można powiedzieć, że jest to czysto teoretyczna część książki. Jednak taki układ jest przejrzysty i ma charakter encyklopedyczny. Zagadnienia DTP są rozwijane w toku lektury i pojawiają się tam, gdzie powiązane są z koniecznością ich wykorzystania, co wynika z możliwości danego programu. Być może zgromadzenie ich w jednym miejscu i związanie je z InDesignem byłoby ciekawą alternatywą, ale klucz autora sprawdza się całkiem dobrze. Jeśli chcemy dotrzeć do wyjaśnienia jakiegoś pojęcia DTP, to wystarczy znaleźć je w skorowidzu i przejść do wybranych rozdziałów – jak łatwo się domyśleć, książka nie wymaga od czytelnika „liniowej” lektury. Na minus jednak zasługują skompresowane zrzuty ekranowe – artefakty widoczne są gołym okiem.

Tomisko jest opasłe i cena również nie należy do najniższych (199zł). Myślę, że „Kompendium DTP...” w połączeniu ze wspomnianą publikacją pana Kwaśnego to absolutny must have, swoisty survival kit.

Te dwie książki powinny „załatwić” kwestię teoretycznego przygotowania do zawodu i jeśli weźmie się pod uwagę koszt szkoleń grupowych, to i tak cena publikacji jest śmiesznie niska.

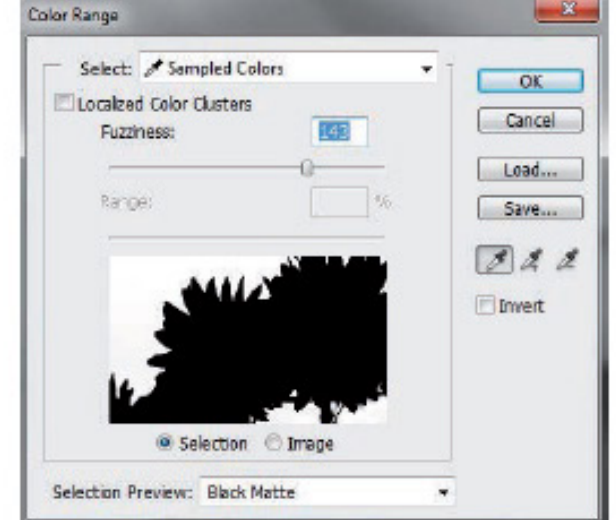
Ps. książka w kolorze :)

Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce
Rozdział 4. | Photoshop — szybki kurs selekcji i wycinania 187




Rysunek 4.7.
W wielu przypadkach użycie palety Channels (Kanały) podczas szparowania pozwala na lepsze wydalenie obrazu. W niektórych (jak tu) przypadkach kanały mogą zawierać niemal wyszparowany obiekt

Rysunek 4.8.
Za pomocą narzędzia Color Range (Zakres koloru) wskazujemy dowolny punkt tła, a następnie dopasowujemy tolerancję działania narzędzia. Wyższe wartości Fuzziness (Tolerancja) pozwalają na lepsze zaznaczenie tła nawet na pletwach ryby. Podgląd działania narzędzia Color Range (Zakres koloru) widoczny jest oczywiście w oknie dialogowym oraz, po przełączeniu opcji Selection Preview (Podgląd zaznaczenia), w oknie dokumentu



Po utworzeniu poprawnego zaznaczenia klikamy nazwę RGB (lub CMYK) w paletce Channels (Kanały) i tym samym powracamy do pracy z obrazem kolorowym. Używając polecenia Inverse (Odwrotność) dostępnego w menu górnym Select (Zaznacz), odwracamy zaznaczenie (aktywne było przeciwieństwo) i dalej za pomocą polecenia Refine Edge (Popraw krawędź) korygujemy kształt zaznaczenia. W kolejnym kroku przenosimy obiekt na nową warstwę i zmieniamy jej tło. Finalny montaż widoczny jest poniżej (rysunek 4.9).

Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce
Rozdział 4. | Photoshop — szybki kurs selekcji i wycinania 188



Rysunek 4.9.
Gotowy montaż wykonany za pomocą przedstawionej techniki. Tło z zastosowaniem narzędzia Color Range (Zakres koloru) zostało zaznaczone w kanale Blue (Niebieski). Po wykonaniu polecenia Inverse (Odwrotność) zaznaczenie dotyczyło już wyłącznie słoneczników. Dodane nowe tło ukazuje jakość zaznaczenia. Całość nie zajmuje więcej niż 30 sekund i daje zupełnie dobre rezultaty

wskazówka

Jeśli podczas użycia dowolnych narzędzi zaznaczania czy selekcji trudno jest dostrzec krawędzie obiektu, warto spróbować podejrzeć podgląd jego kanałów kolorów. W wielu przypadkach obraz widoczny w jednym z kanałów daje lepszy kontrast, co znacznie ułatwia szparowanie.

Edycja zaznaczenia

Niezależnie od tego, czy wstępną selekcję tworzymy, wykorzystując narzędzie *Quick Selection* (Szybkie zaznaczanie), różdżką magiczną czy też innym narzędziem, mamy możliwość wykorzystania kilku dodatkowych technik, które pozwolą skorygować nieprecyzyjny obszar zaznaczenia

Aby szybko wybrać/powiększyć interesujący nas obszar (gdy nie pomaga schemat dodawania obszarów z klawiszem *Shift*), możemy posłużyć się kolejnym automatycznym mechanizmem. Znajdujące się w menu górnym *Select* komendy *Grow* (Powiększ) i *Similar* (Podobne) w wielu przypadkach potrafią doskonale uprościć naszą pracę.

- **Grow (Powiększ)** to polecenie, które pozwala zaznaczyć wszystkie ciągle obszary mieszczące się w zadanej tolerancji magicznej różdżki.
- **Similar (Podobne)** zaznacza wszystkie obszary mieszczące się w tolerancji różdżki niezależnie od tego, czy tworzą one ciągle powierzchnie.

Cena tego zdjęcia: od 12 zł

#VMP1198275 © Freezingpictures / Veer / Photogenica



*Doskonałe fotografie
dla każdego budżetu*

photogenica
www.photogenica.pl