

01 / 2013 (07)

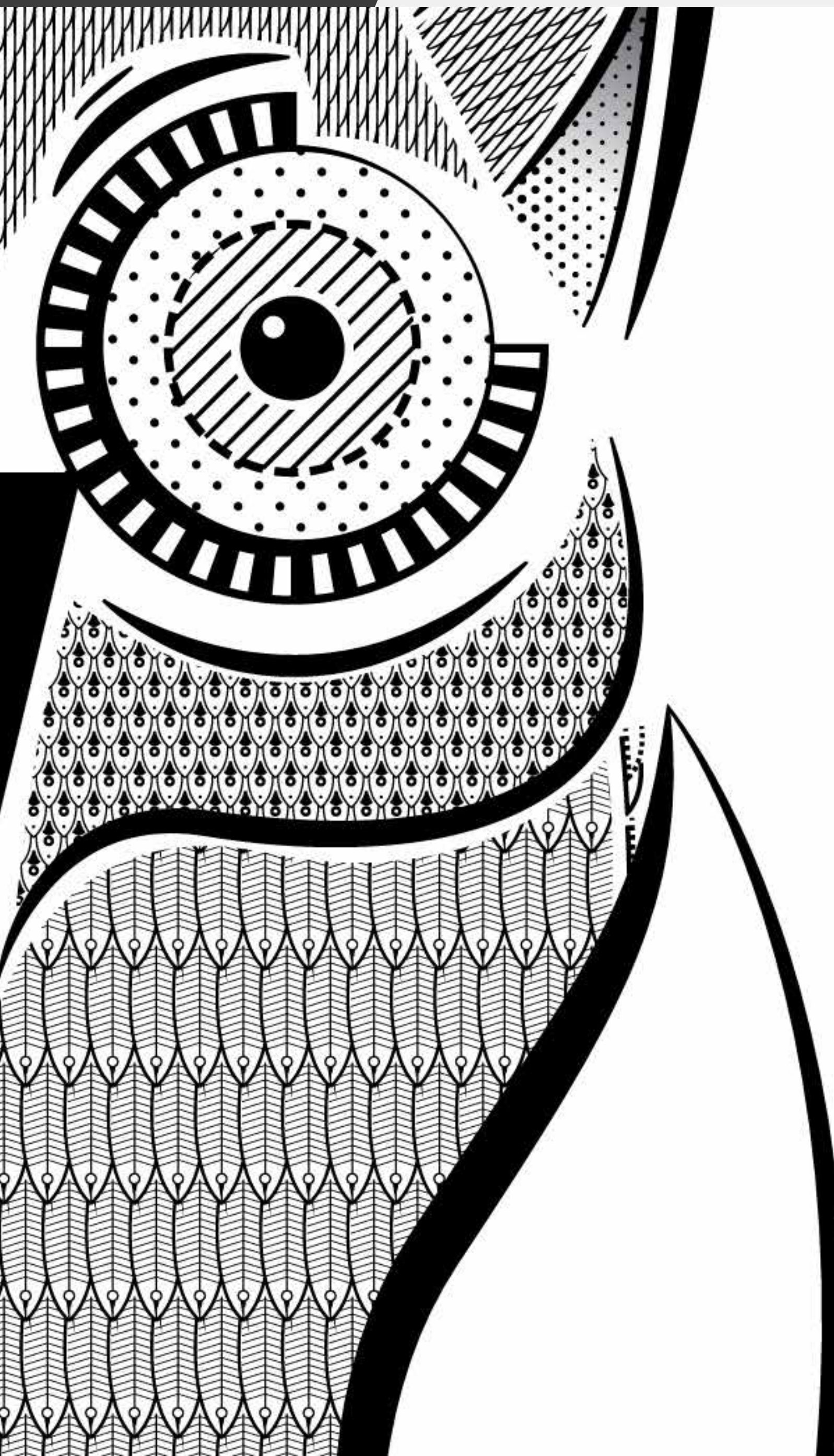
- // Monitory graficzne EIZO z wbudowanym kalibratorem
- // Identyfikacja wizualna według Mevis & Van Deursenainting
- // Desenie i pędzle deseniowe w Illustratorze CS6



JAK POWSTAJĄ CZASOPISMA NA TABLETY W:

Adobe Digital Publishing Suite





Przejdź do artykułu:

SPRZĘT Monitory graficzne EIZO z wbudowanym kalibratorem

Cintiq 24HD
Potęga Obrazu

GRAFIKA Desenie i pędzle deseniowe w Illustratorze CS6
Sebastian Kończak

Abstrakcyjny portret w Photoshop
Maria Stefani

Photoshop CS6 – NY Underwater
Agnieszka Ankiewicz

WYWIAD Rozmowa z twórcami Pulsu Biznesu +. Dziennika na tablety

Rozmowa z Sebastianem Powszukiem

FELIETON „M” jak Mevis & Van Deursen. Krótka historia literki „S”
Łukasz Smutek

Responsywny design
Jan Filipowiak

RECENZJA Adobe Photoshop Elements 11
Irena Czus & Marek Szewczyk

CASE STUDY 20 oryginalnych butelek piwa
opakowaniaswiata.pl/

NEWSY Z BRANŻY Wilogo.com uruchamia swoją usługę w języku polskim

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

tomaszlopuszanski@kreatywnybazar.pl

E-mail

admin@kreatywnybazar.pl

Adres korespondencyjny

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

Strona internetowa

www.kreatywnybazar.pl

Facebook

<http://www.facebook.com>

Wydawca

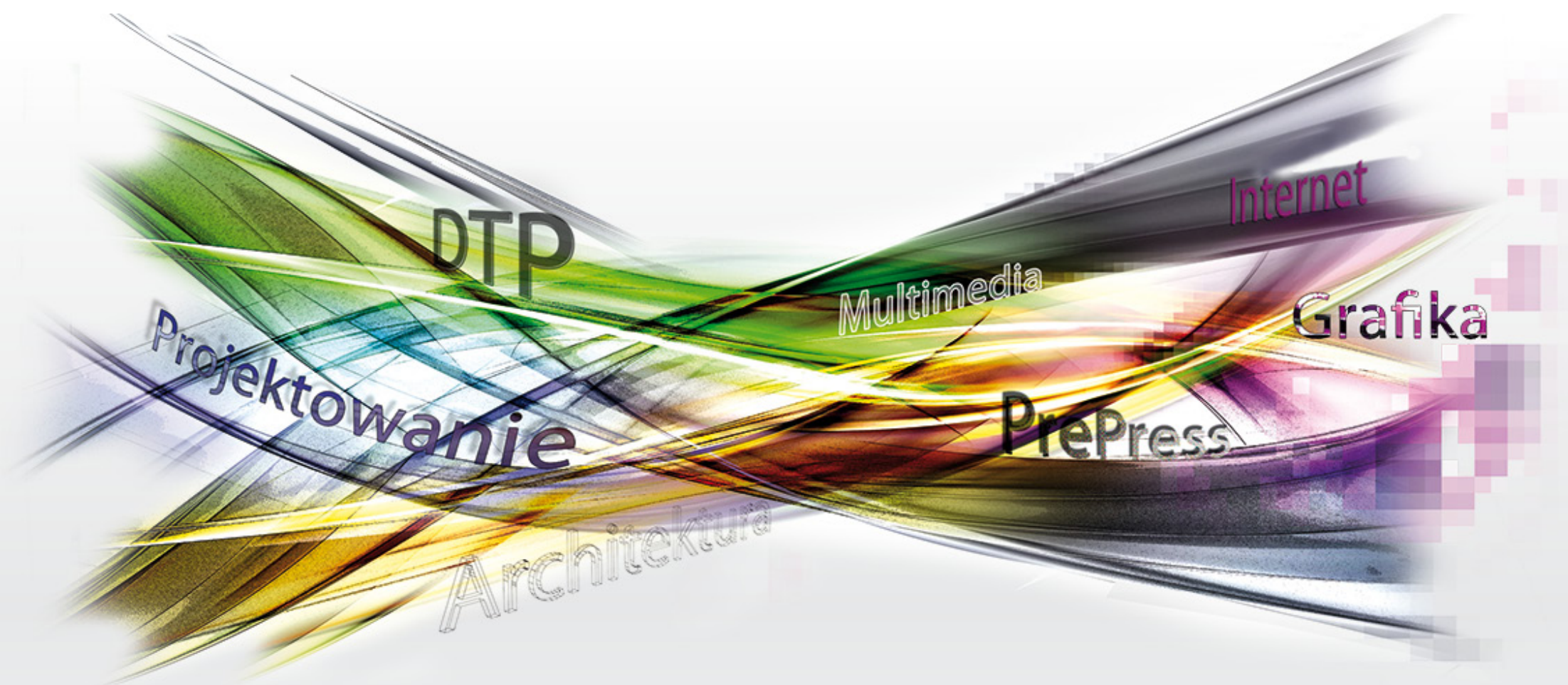
Anna Adamczyk,
ul. Dereniowa 4/47,
02-776 Warszawa,
NIP: 9511665515

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

Szkolenia kreatywne

Z legitymacją studencką
-50%

www.Q33.pl



Szkolenie – Liternictwo i Typografia

z wykorzystaniem programów:
Adobe Illustrator, InDesign, Fontographer

Cena 1260 zł – **z legitymacją studencką rabat 50%**

Termin: 26 – 28.04.2013 w godzinach 09:00 – 16:00

Szkolenie – Pakiet DTP (63h)

z wykorzystaniem programów:
Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign

Cena 2520 zł – w pakiecie taniej,
z legitymacją studencką rabat 50%

Termin: 15 – 25.04.2013 w godzinach 09:00 – 16:00



Monitory graficzne EIZO z wbudowanym kalibratorem

Już trzy lata temu EIZO zaprezentowało pierwszy model graficzny z wbudowanym kalibratorem – ColorEdge CG245W. Takie rozwiązanie zdało świetnie egzamin, więc zastosowano je w nowych modelach, które pojawiły się ostatnio na rynku: CG276 i CG246. Idea automatycznej korekcji obrazu została wykorzystana także w pozostałych nowościach EIZO: CX270, CX240 oraz CS230 – z tym, że w tym przypadku wbudowany czujnik umożliwia korekcję do określonych parametrów, po wcześniejszym skalibrowaniu urządzeniem zewnętrznym.

// COLOREDGE CG276 / CG246 AUTOKALIBRACJA

ColorEdge CG276 oraz CG246 to modele zaprojektowane z myślą o profesjonalnych pracach w branżach, gdzie kluczowe znaczenie ma poprawne odwzorowanie barw. Konstrukcję 27" modelu CG276 i 24" CG246 oparto na matrycach klasy IPS. Udostępniane przez monitory tryby pracy obejmują różne przestrzenie barw, wykorzystywane zarówno w prepressie i obróbce fotografii, jak i w cyfrowej edycji oraz postprodukcji wideo (i jest to aż: 97% – pokrycia AdobeRGB, 100% sRGB, 92% ECI-RGB, 100% ISO Coated).





ColorEdge CG246

Panele zostały wyposażone w układ DUE (Digital Uniformity Equalizer), który gwarantuje równomierne rozłożenie kolorów i jasności na całej powierzchni ekranu. Ponadto, umożliwia korektę jasności powstałą wskutek zmiany temperatury otoczenia. Ulepszona funkcja stabilizacji jasności wykorzystuje umieszczony za matrycą czujnik podświetlenia do szybkiej stabilizacji poziomu jasności, zaraz po uruchamianiu monitora lub wyjściu ze stanu czuwania, jak również koryguje utratę jasności z upływem czasu.

Najciekawszą cechą obu monitorów jest funkcja automatycznej, sprzętowej kalibracji. **Wykorzystuje ona wbudowany w monitor czujnik optyczny, ukryty podczas zwykłego użytkowania w ramce monitora.**

Jakie są zalety tego typu rozwiązania?

» Przede wszystkim możliwe jest uniezależnienie się od wykorzystywanego systemu operacyjnego, gdyż przeprowadzanie kalibracji, jak również ustalenie częstotliwości jej powtarzania, można skonfigurować z poziomu menu ekranowego OSD.

» Ponadto, do przeprowadzenia kalibracji nie jest konieczne wykorzystanie żadnego zewnętrznego urządzenia pomiarowego.

» Proces kalibracji nie wymaga nadzoru operatora, tak więc można go przeprowadzić, wtedy, gdy nikt nie korzysta z urządzenia, na przykład w porze lunchu czy nawet poza godzinami pracy. Korzystając albo z menu OSD, albo dołączonego w zestawie oprogramowania ColorNavigator możliwe jest przygotowanie terminarza tak, aby monitor kalibrował się o określonych godzinach. Kalibracja zostanie przeprowadzona według ustalonego harmonogramu, nawet, jeśli monitor jest wyłączony lub nie jest podłączony do komputera.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby do profilowania monitorów CG276 lub CG246 wykorzystać posiadany zewnętrzny kalibrator. Dołączone w zestawie oprogramowanie ColorNavigator umożliwia przeprowadzenie tego procesu w wygodny i nieskomplikowany sposób w systemach operacyjnych z rodziny Windows oraz Mac OS X. Jego funkcjonalność została poszerzona o narzędzie „Corelation Utility”, które pozwala na ocenę różnic wyników pomiarów uzyskanych z wbudowanego oraz zewnętrznego kalibratora. Znacznie ułatwi ono wplecenie monitorów w istniejące środowisko pracy, w którym jedno urządzenie pomiarowe wykorzystywane jest do profilowania wszystkich jego elementów.

Wbudowany kalibrator eliminuje konieczność korzystania z zewnętrznego urządzenia, co więcej, pracuje również w trybie portretowym.

// COLOREDGE CX270, CX240, CS230 AUTOKOREKCJA

Seria CX przeznaczona jest do zastosowań półprofesjonalnych oraz dla zaawansowanych amatorów, na przykład studentów szkół graficznych i fotograficznych. Jak wszystkie modele ColorEdge, panele charakteryzuje możliwość reprodukcji szerokiej gamy kolorów, obejmującej prawie w całości

przestrzeń Adobe RGB, a nad równomiernym rozproszaniem kolorów i jasności na całej matrycy czuwa układ DUE. W tym przypadku, oprogramowanie do kalibracji i kaptur dostępne są jako opcje.

Umieszczony w modelach ColorEdge serii CX czujnik służy do automatycznej korekcji. Do przeprowadzenia pierwszej kalibracji monitora konieczny jest zewnętrzny kalibrator, natomiast wbudowany w ColorEdge CX270 i CX240 czujnik wraz z dostępnym opcjonalnie oprogramowaniem ColorNavigator czuwa nad tym, aby wybrane ustawienia zachowywane były na tym samym poziomie.

Czujnik ukryty jest w górnej części obudowy i wysuwa się tylko wtedy, gdy zgodnie z harmonogramem sporządzonym przez użytkownika, należy dokonać kontroli ustawień.

Natomiast modele z serii ColorEdge CS adresowane są dla najmniej wymagających użytkowników – na przykład osób stawiających pierwsze kroki w dziedzinie fotografii i projektowania. Tak jak seria CX, posiadają one wbudowany czujnik kontrolujący parametry kalibracji. Różnią się od nich węższym gamutem – ich możliwość odwzorowania obejmuje większość przestrzeni sRGB. Pierwszym przedstawicielem nowej serii jest model ColorEdge CS230 (23”).

Monitory EIZO z serii ColorEdge **objęte są 5-letnią gwarancją realizowaną w systemie door-to-door**, obejmującą wszystkie elementy monitora.

Osoby zainteresowane sprawdzeniem możliwości monitorów EIZO, zapraszamy na nasze stoisko (nr 28) podczas targów Film Video Foto, które odbędą się w dniach 21-23 marca w Łodzi.

Więcej informacji o produktach EIZO na www.eizo.pl



Cintiq 24HD

Nowego Cintiq'a 24HD touch wnosilo do mojego studia dwóch kurierów. Całość wraz z opakowaniem jest bardzo duża i waży około 30 kg. To naprawdę spore urządzenie, wymaga szerokiego biurka. Po rozpakowaniu obejrzałem go dokładnie. Duży, piękny, solidny. Takie było moje pierwsze wrażenie. Podłączyłem tablet, skonfigurowałem, zacząłem szkicować coś na próbę i... zrobiła się 4 nad ranem.



Dzięki funkcji touch świetnie się nawiguje zarówno w programach graficznych, jak i surfuje w sieci. Można wygodnie przybliżyć, obracać obraz, dobrze działa klawiatura ekranowa. Jest to przyjemne i wygodne. Jeśli zaś chodzi o cyfrowe malowanie, to jednak funkcja touch nie jest doskonała. Często dotykając dłonią lub nadgarstkiem powierzchni tabletu, powstaje kreśka lub plama zupełnie poza rysunkiem. Jest to dość irytujące. Kiedy się o tym pamięta – układa nieco inaczej rękę – nie ma tego problemu. Trzeba się do tego przyzwyczaić. Być może sytuację rozwiążą nowe sterowniki lub wersja programów Adobe.

Gesty obsługiwane są w miarę dobrze, ale nie doskonale. Osoby przyzwyczajone do nawigowania w ten sposób, np. na iPadzie, mogą być rozczarowane.

Jak Cintiq 24HD touch sprawdza się przy głównym zastosowaniu, czyli digital paintingu?

Otóż wyobraźcie sobie, że macie nowy, wielki krasnoludzki topór bojowy. Kilka prób, machnięć – dziwnie i niewygodnie. Wolę mój poprzedni oręż (który co prawda w porównaniu do nowego

ZALETY:

- » *Nowa jakość cyfrowego malowania*
- » *To nowa broń, która jest dosyć wymagająca, ale gdy się jej nauczymy, zadaje niesamowite obrażenia*
- » *Wygoda i komfort pracy nieporównywalny do poprzednich tabletów*
- » *Duży zakres ustawień położenia tabletu względem rysownika*
- » *Dobre odwzorowanie kolorów*
- » *To narzędzie sprawia, że pracuje się po prostu lepiej*

WADY:

- » *Największą wadą Cintiqua jest to, że opanowawszy go, nie potrafi się używać niczego innego. Po powrocie do Intuosa, nie wiadomo, jak można było wcześniej tym rysować. Wszystko wydaje się takie sztywne i niewygodne*
- » *Małe opóźnienie, które powoduje delikatny dyskomfort*
- » *Podczas długiej pracy tablet nagrzewa się, co może przeszkadzać niektórym użytkownikom. Dobrym rozwiązaniem jest zakup specjalnej rękawiczki. Moim zdaniem, producent powinien ją obowiązkowo dołączyć do zestawu. Kupując narzędzie w takiej cenie, dodatkowe kilka euro za rękawiczkę jest sporym niesmakiem*
- » *Cena. Zdecydowanie jest barierą dla wielu rysowników i projektantów. Jeśli ktoś profesjonalnie zajmuje się digital paintingiem, jest to z pewnością inwestycja warta przemyślenia.*

wygląda jak poszczerbiona siekiera). Jeszcze jedna próba, kilka ciosów – w sumie nie jest aż tak źle, tylko inaczej trzeba nim władać. Prawa ręka wyżej, inny chwyt i zobaczymy teraz. O, już lepiej, nawet nieźle. Sprawdźmy w boju...

Po kilku próbach okazuje się, że nowym toporem całkiem dobrze się rąbie, a obrażenia, które zadaje, są nieporównywalnie większe od tych z poprzedniej broni.

Znowu patrzę na swoją starą „siekierę”. Jak ja mogłem w ogóle tym walczyć? Biorę ją do ręki, kilka machnięć – nie, to bez sensu, to się do niczego nie nadaje. Sięgam z powrotem po nowy topór – uch, jak przyjemnie, jak fajnie. Powinienem być już dawno mieć taki.

Tak właśnie wyglądały pierwsze godziny z Cintiq’iem. Kiedy na drugi dzień kończyłem ilustrację swoim Intuosem 4 L, nie mogłem uwierzyć, jak nieporęczne jest to narzędzie. Przesiadłem się na Cintiq’a i z ulgą dokończyłem pracę.

Cintiq 24HD touch jest dosyć wymagający, trzeba się go nauczyć. Poznać jego mocne i słabe strony. Należy nieco inaczej myśleć o cyfrowym malowaniu. Kiedy się to opanuje, nie będziecie chcieli przestać. Każdy szkic to wspaniała przygoda, a ilustracja jest wielką bitwą, podczas której nie bierze się jeńców. Praca na Cintiq’u jest bliższa tradycyjnemu rysunkowi.

Do tej pory było tak: monitor + klawiatura + tablet. Teraz jest tylko Cintiq. Mamy tylko powierzchnię, po której malujemy.

Dużo definiowalnych przycisków tabletu umożliwia swobodną konfigurację. Touch Ring jest przyjemniejszy w dotyku niż w poprzedniej generacji

tabletów. Piórko jest wygodne – to zresztą ten sam standard, który został wykorzystany przy Intuose.

Jest niewielkie opóźnienie przy bardzo szybkim rysowaniu, ale nie wpływa to znacząco na pracę.

Na nowym Cintiq’u można pracować bez klawiatury. Umożliwia to właśnie funkcja touch.

Kiedy nauczymy się na nowo walczyć – tym wielkim toporem – to nie można wyjść z podziwu, jakie obrażenia on zadaje – znacznie wzrasta tempo pracy, a co za tym idzie jej efektywność.

Oczywiście Cintiq 24HD touch nie jest pozbawiony wad.

Duże gabaryty i waga. Niedoskonała funkcja touch. No i wysoka cena. Chociaż jeśli chodzi o cenę, to ciężko tutaj o punkt odniesienia, gdyż na rynku nie ma innych produktów, z którymi można porównać ten tablet.

Paweł Graniak, Potęga Obrazu





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

Desenie i pędzle deseniowe w Illustratorze CS6

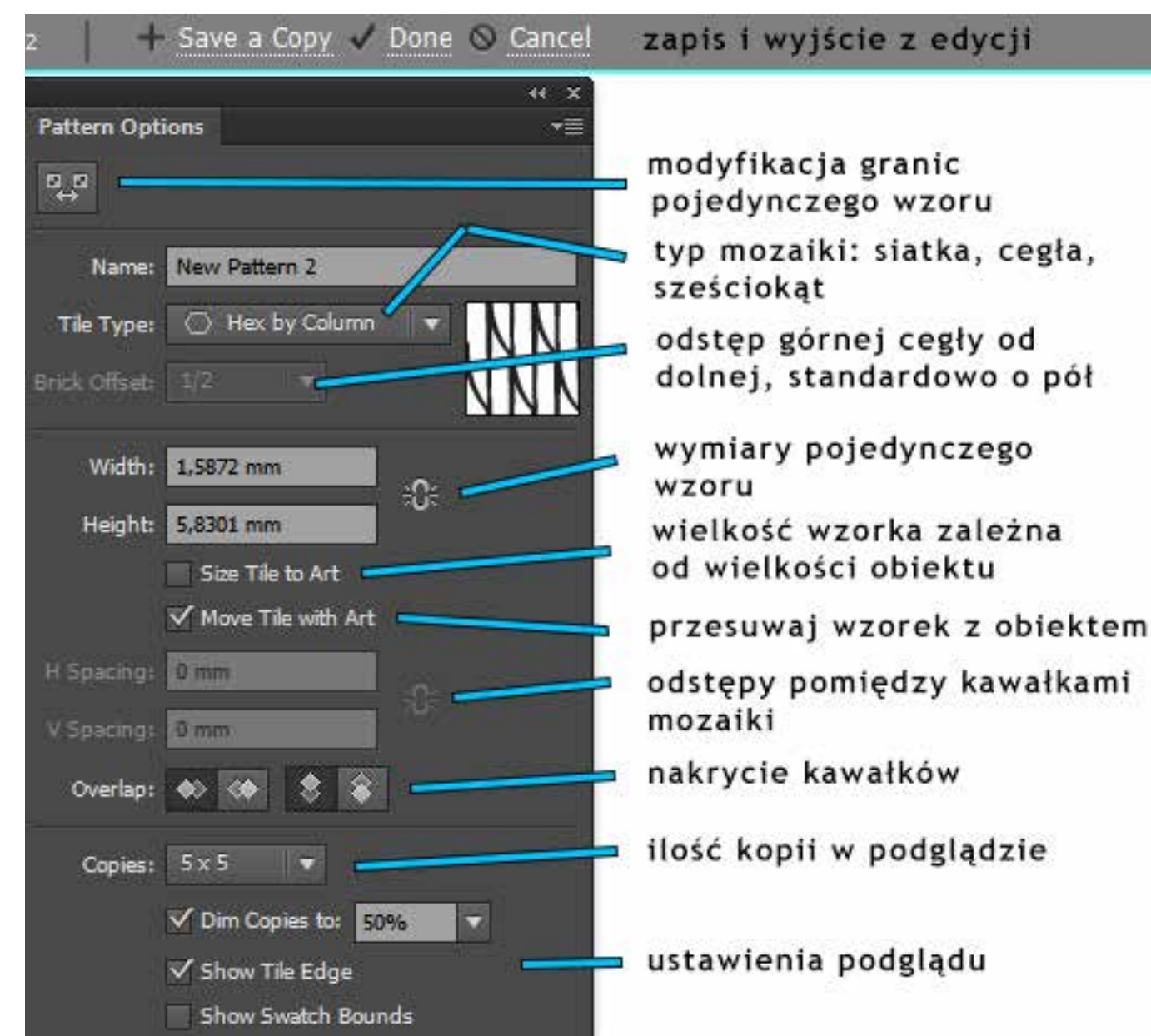
Czym są desenie, inaczej określane mianem wzorków, lub z angielska – patternami? Są to specjalne wypełnienia obiektów wektorowych, które zamiast jednolitego koloru czy gradientu zawierają osobną grafikę. Desenie możemy porównać do skomplikowanej mozaiki lub arabeski, gdzie szczegółowość i skomplikowanie wzoru maskuje fakt, że jest on powtarzalny. Możemy to wykorzystać w tworzeniu ilustracji wektorowych – zamiast tworzyć każdy obiekt i jego skomplikowany wygląd w sposób tradycyjny – na bazie obiektów – część elementów możemy wykonać jako desień i zaoszczędzić w ten sposób czas, jednocześnie nie poświęcając złożoności i bogactwa ilustracji.

W Illustratorze CS6 wprowadzono zmiany, jeśli chodzi o wzorki – powstało nowe narzędzie do edycji deseni, które rozszerza możliwości ich twórczego wykorzystania i pozwala na bardziej intuicyjną pracę. Poza wypełnieniem deseniowym mamy także możliwość stworzenia obrysów bazujących na pędzlu deseniowym. O nich powiemy w drugiej części tego artykułu.

Na potrzeby artykułu stworzyłem prostą ilustrację sowy, którą ulepszymy, dodając wypełnienia i obrysy deseniowe. Tworzenie desenia rozpoczynamy od skonstruowania obiektu wektorowego, w naszym przypadku pojedynczego, stylizowanego pióra. Następnie wchodzimy w menu Object (obiekt) – Pattern (wzorek/deseń) – Make (utwórz). W ten sposób przechodzimy do specjalnego trybu edycji desenia, a na naszym ekranie pojawia się panel Pattern Options (opcje wzorka). Ilustracja obok pokazuje jego wygląd. Dodatkowo w tle, na obszarze

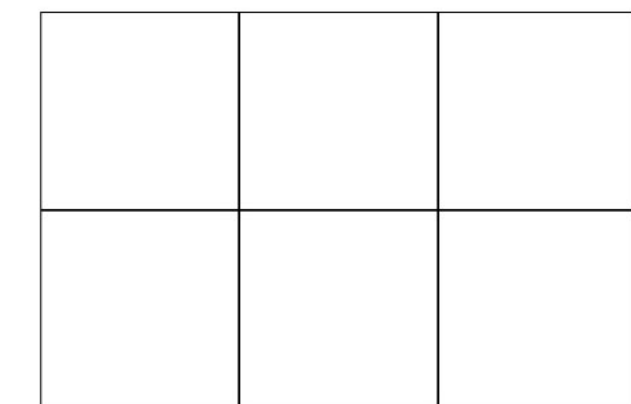
arkusza dokumentu widzimy nasz wzorek w otoczeniu jego powieleń, co daje nam podgląd i symulację tego, jak wzór będzie wyglądał po naniesieniu go na obiekt. Jeśli spojrzymy w panel Swatches (próbki), zobaczymy, że nasz wzorek jest już stworzony i gotowy do użycia. Wszystko to jest nowością w wersji CS6. Wcześniej wzorek był po prostu tworzony i nie można było nic zmodyfikować bez modyfikowania samego obiektu służącego za wzorec desenia.

Skoro nasz wzorek jest już w panelu Swatches, to jak mamy go zmodyfikować? Po prostu pracując z panelem opcji wzorka. Na górze obszaru dokumentu mamy listwę podobną do tej, kiedy wchodzimy w tryb izolacji dla danego obiektu. W przypadku wzorka mamy tutaj opcje Done (zrobione), która powoduje nadpisanie zmian w zapisanym już wzorze, Cancel (anuluj) – która kasuje tworzenie wzorka, oraz Save a Copy (zapisz kopię) – która zapisuje nasz zmieniony wzorek jako nowy desień (nie nadpisuje oryginału).

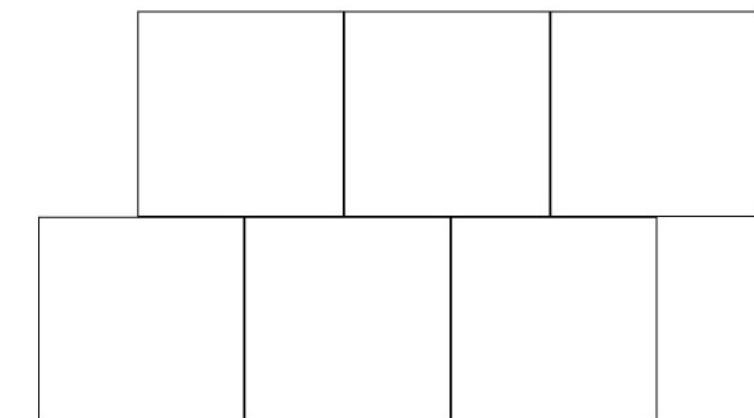


- modyfikacja granic pojedynczego wzoru
- typ mozaiki: siatka, cegła, sześciokąt
- odstęp górnej cegły od dolnej, standardowo o pół
- wymiary pojedynczego wzoru
- wielkość wzorka zależna od wielkości obiektu
- przesuwaj wzorek z obiektem
- odstęp między kawałkami mozaiki
- nakrycie kawałków
- ilość kopii w podglądzie
- ustawienia podglądu

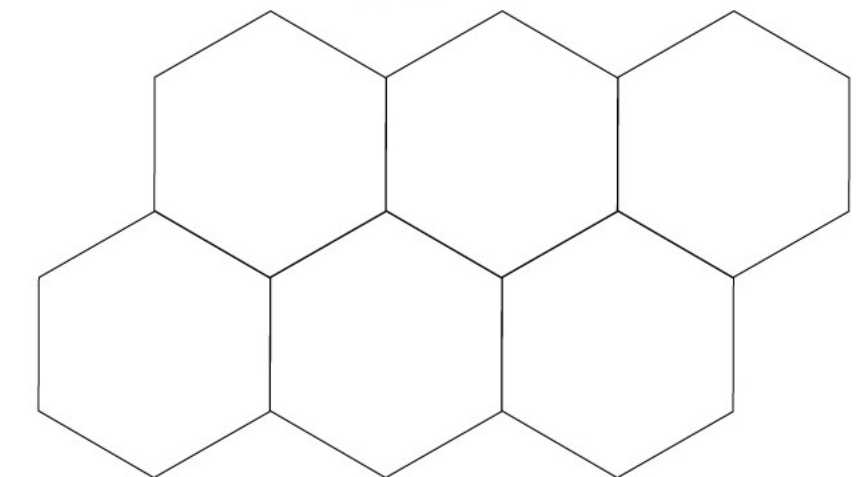
Grid



Brick



Hex



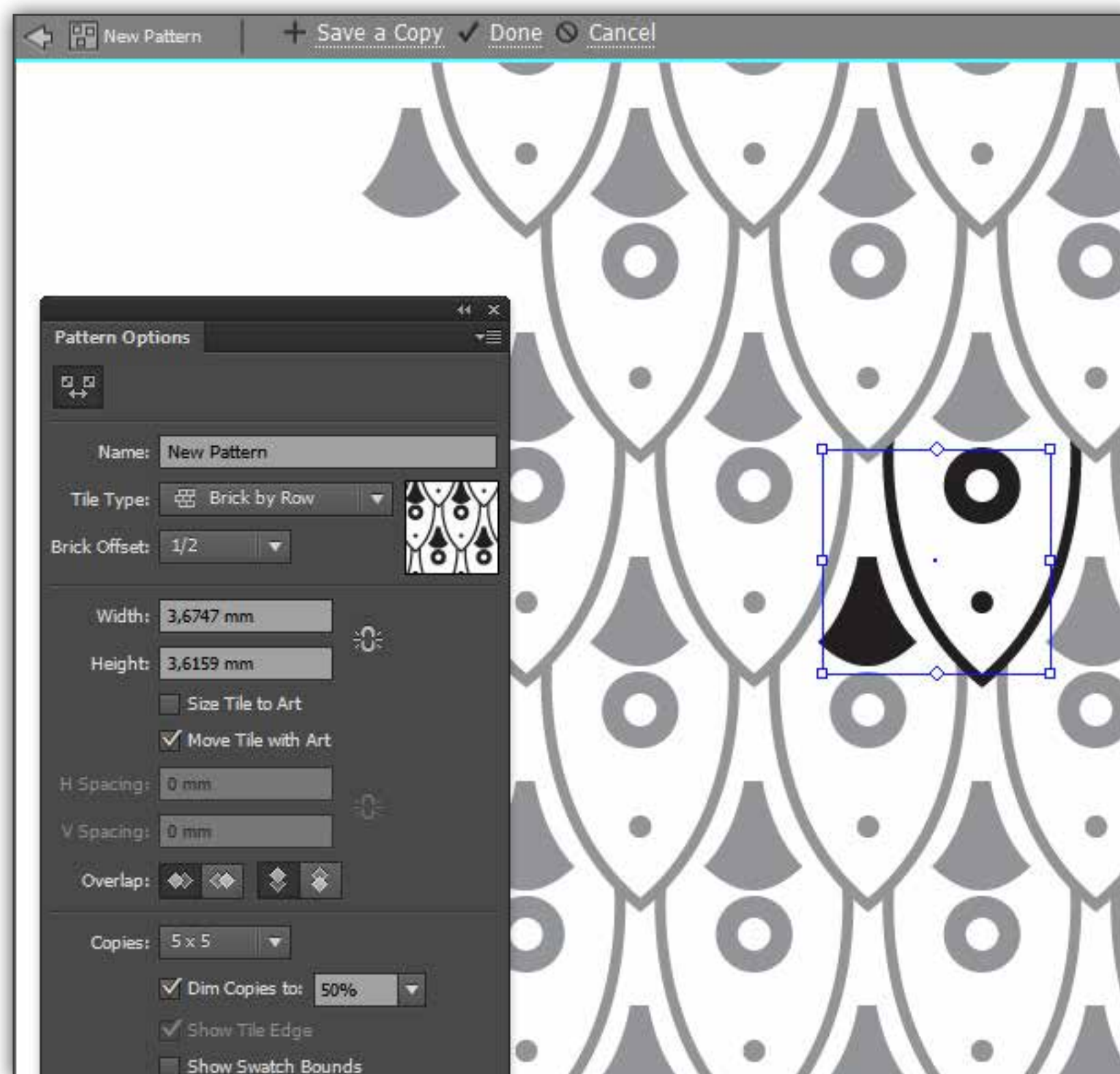
W samym panelu opcji możemy na początek zmienić nazwę wzorka (pole Name) i wybrać typ ułożenia poszczególnych kafelków. Ilustracja po prawej pokazuje, jak wygląda konstrukcja wewnętrzna poszczególnych typów.

Brick Offset (odsunięcie cegły) jest opcją aktywną przy wybranym typie Brick (cegła) i określa, jak daleko od lewej krawędzi ma być odsunięty każdy kolejny rząd cegły. Standardowo jest to przesunięcie o

połowę (jest to defacto rzeczywiście najczęstszy sposób kładzenia cegieł w budownictwie). Dalej mamy dwa pola służące do deformacji wielkości wzorca. Jeśli pozostawimy kłódkę otwartą – możemy zmieniać wartości niezależnie, rozciągając lub zwężając wzór. Jeśli zamkniemy kłódkę, zachowujemy proporcje wzorca podczas przeskalowywania. Size Tile to Art (skaluj wzorek do obiektu) pozwala skalować deseń razem z obiektem. Move Tile with Art (przesuwaj wzorek z obiektem) powoduje zespolenie na sztywno widoku wzorka i obiektu. Jeśli ta opcja jest odznaczona, wzorek nie przesuwa się, kiedy przesuwamy obiekt. Spacing (odstęp) pozwala odsunąć w pionie i poziomie jeden kafelek desenia od drugiego. Overlap (nakładanie) pozwala ustalić, który kafelek nakłada się na który – domyślnie lewy przysłania prawy, a górny przysłania dolny. Ostatnia grupa opcji dotyczy podglądu gotowego desenia, gdzie możemy ustalić siatkę podglądu (ile kafelków w pionie i poziomie), ich przezroczystość oraz widoczność krawędzi kafelka. Jest to bardzo pomocne przy modyfikacji tych krawędzi narzędziem Pattern Tile Tool (narzędzie edycji kafelka), które jest dostępne po kliknięciu ikony na górze panelu opcji wzorka (il. po prawej).

Korzystając właśnie z tego narzędzia, stworzyłem pierwszy deseń – małe pióra, którymi wypełniłem dolną część głowy sowy. Wybrałem układ Brick by Row (cegła ułożona w rząd) z przesunięciem o pół cegły w następnych rzędach. Warto zwrócić uwagę, jak zmodyfikowałem krawędzie kafelka. Widzimy, że wzór (obiekt) wystaje poza granice kafelka – to powoduje przysunięcie przyległych kopii i tworzy bardziej zbity i harmonijny deseń. Klikając i przeciągając romby umieszczone na środku poziomych boków kafelka, modyfikujemy wartość Brick Offset czy też – w przypadku innych typów układu wzorka - przesuwamy położenie górnego i dolnego rzędu.

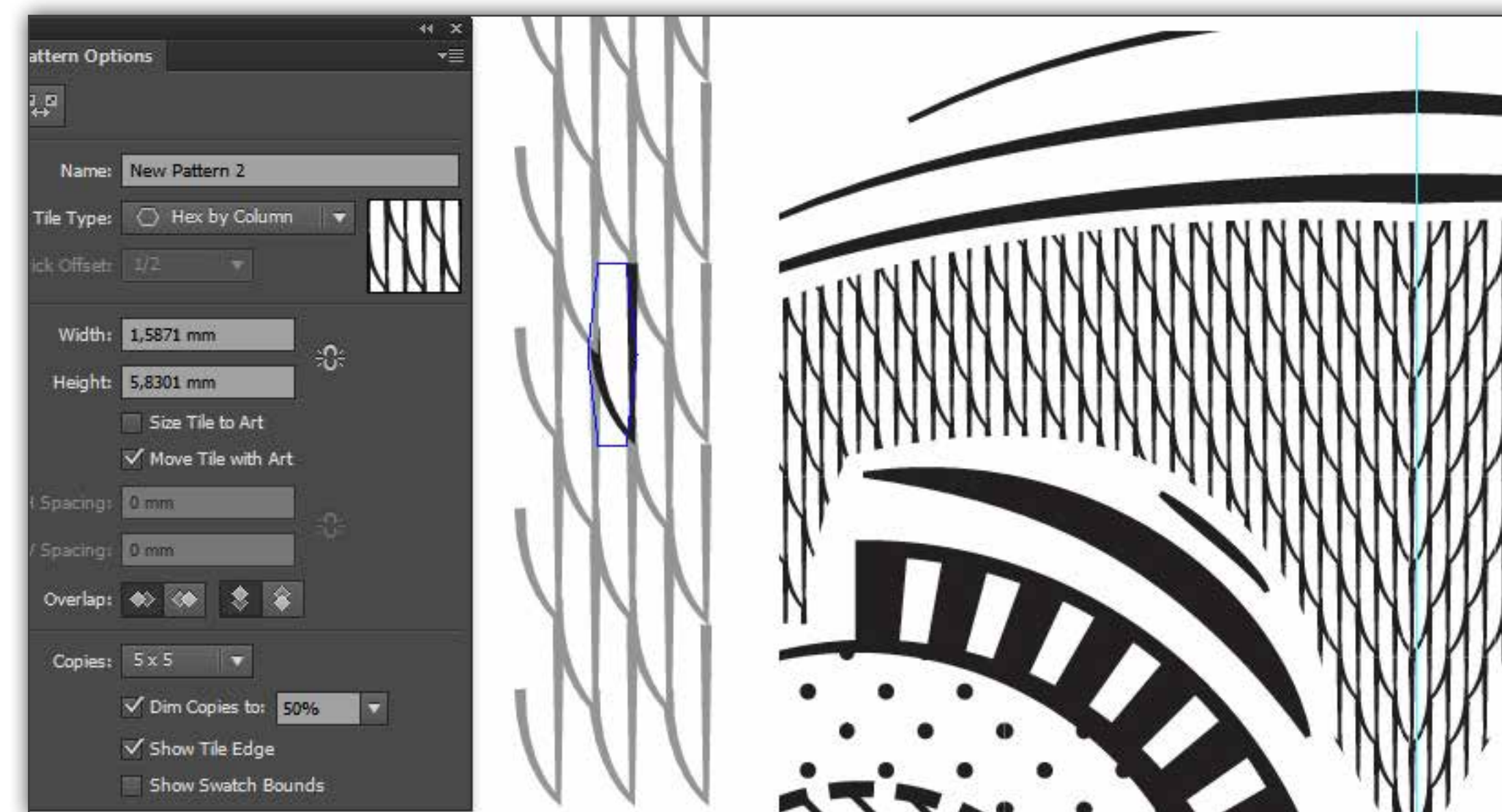
Desenie możemy też poddawać transformacji, tak jak to robimy z obiektami. Przy tworzeniu oczu sowy wykorzystałem gotowy pattern, który uzyskałem,

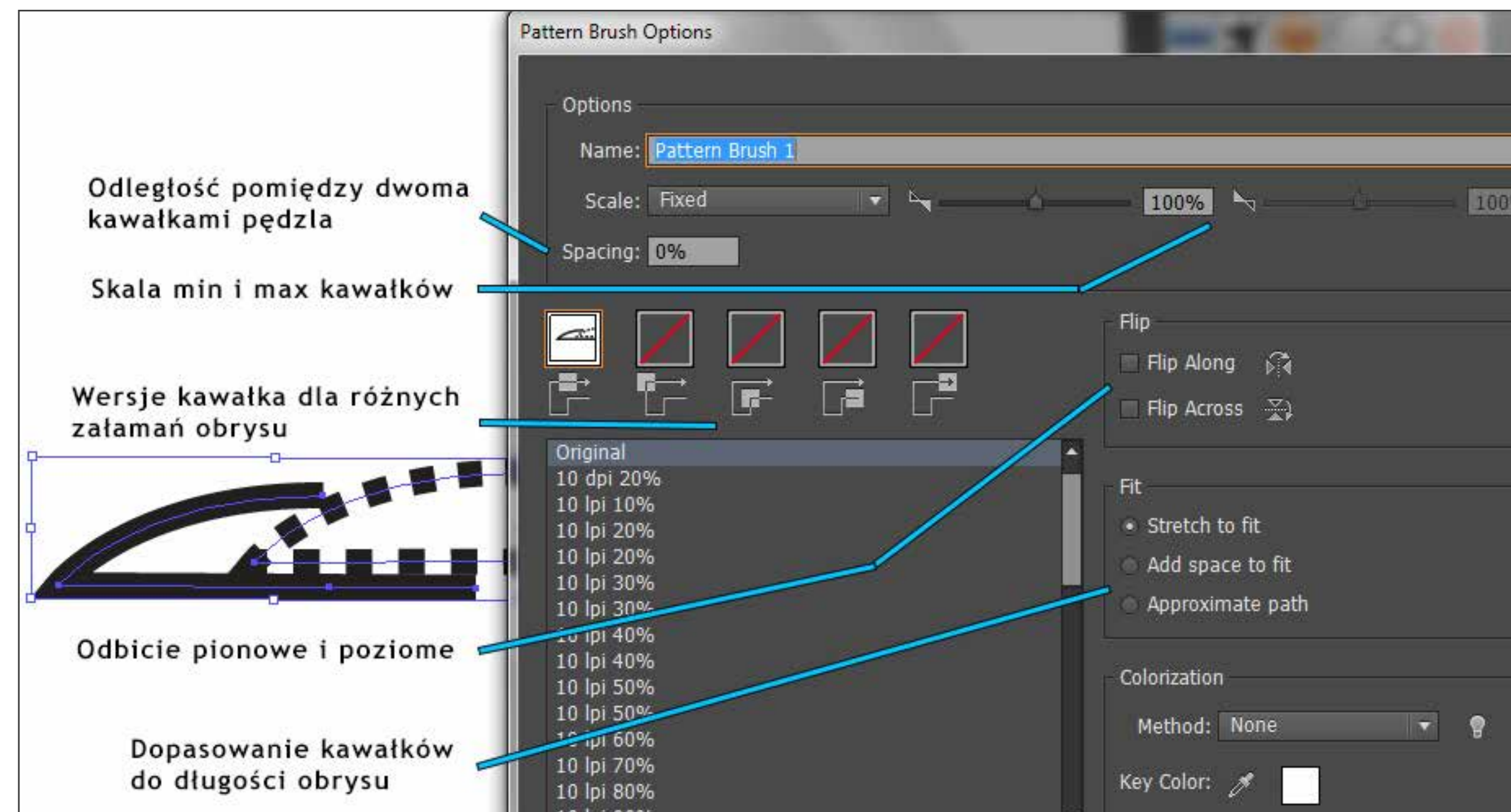
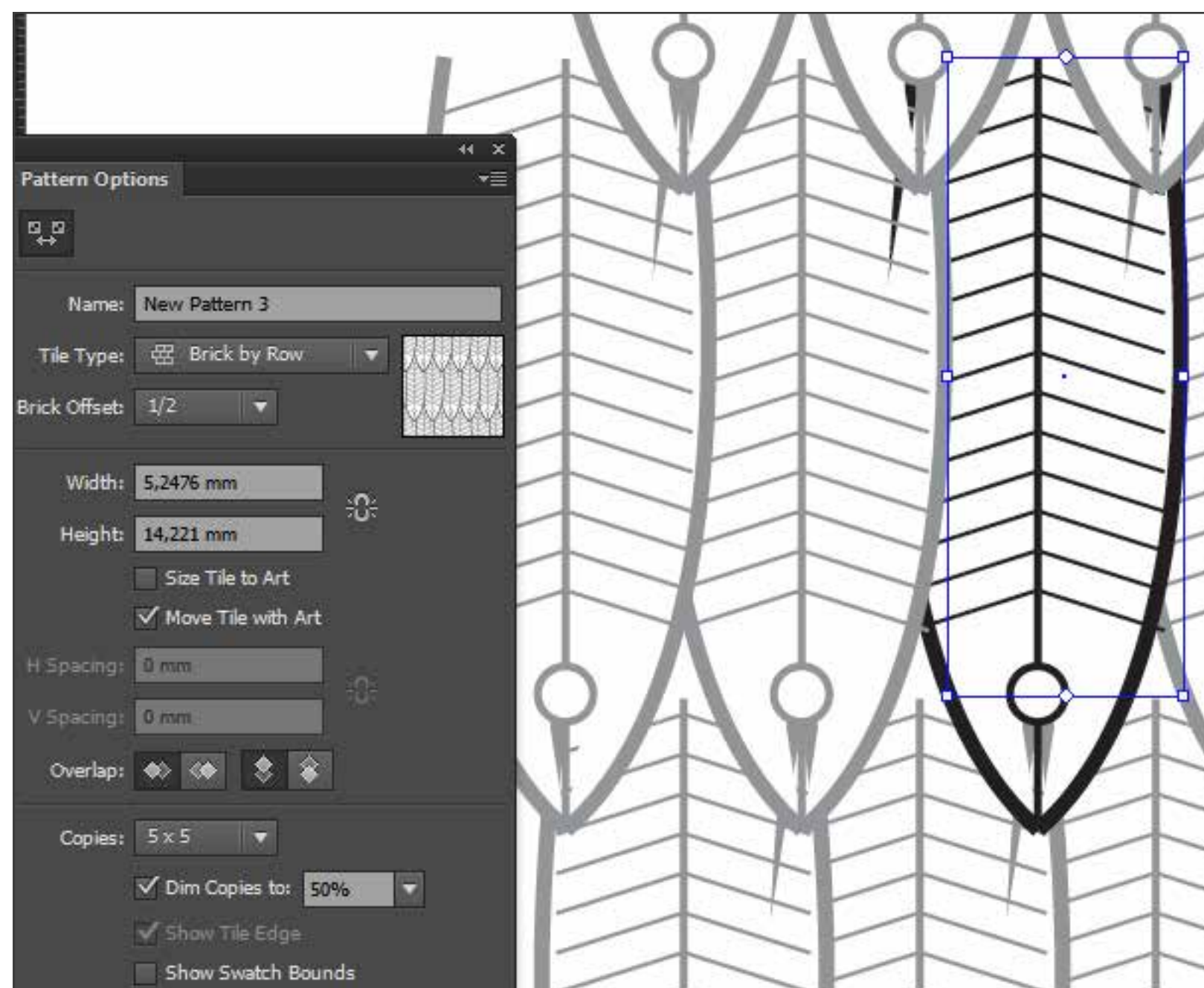


wchodząc w panel Swatches (próbki) i klikając w ikonę Swatch Libraries Menu w lewym dolnym rogu. To rozwija nam menu bibliotek próbek. Wybrałem Patterns – Basic Graphic – Basic Graphic Lines (wzorki – podstawowe graficzne – linie). Problem w tym, że wzorki te mają postać linii pionowych, a ja chciałem ukośne. Po nadaniu wzorka jako wypełnienie obiektu, przeszedłem do panelu Transform (przekształć), gdzie mamy pole Rotate (obróć). Jednakże nie mogłem od razu skorzystać z tego pola, ponieważ obrót dotyczyłby obiektu, a nie wzorka. Z menu panelu

wybrałem opcję Transform Pattern Only (przekształć tylko wzorek). Potem obróciłem wzorek o 45 stopni. Sytuację pokazuje ilustracja na dole po lewej.

Kolejny wzorek wypełni górną część głowy i będzie drobniejszy niż poprzedni. Wzorcem jest zwykły prostokąt z zawiniętym jednym krótszym bokiem. Tym razem wybrałem typ kafelka Hex by Column (sześciąt ułożony w kolumnę). Wybrałem ten typ, ponieważ chciałem w tym przypadku dużo nakładania się poszczególnych kafelków, co dało w rezultacie efekt jak na ilustracji poniżej.





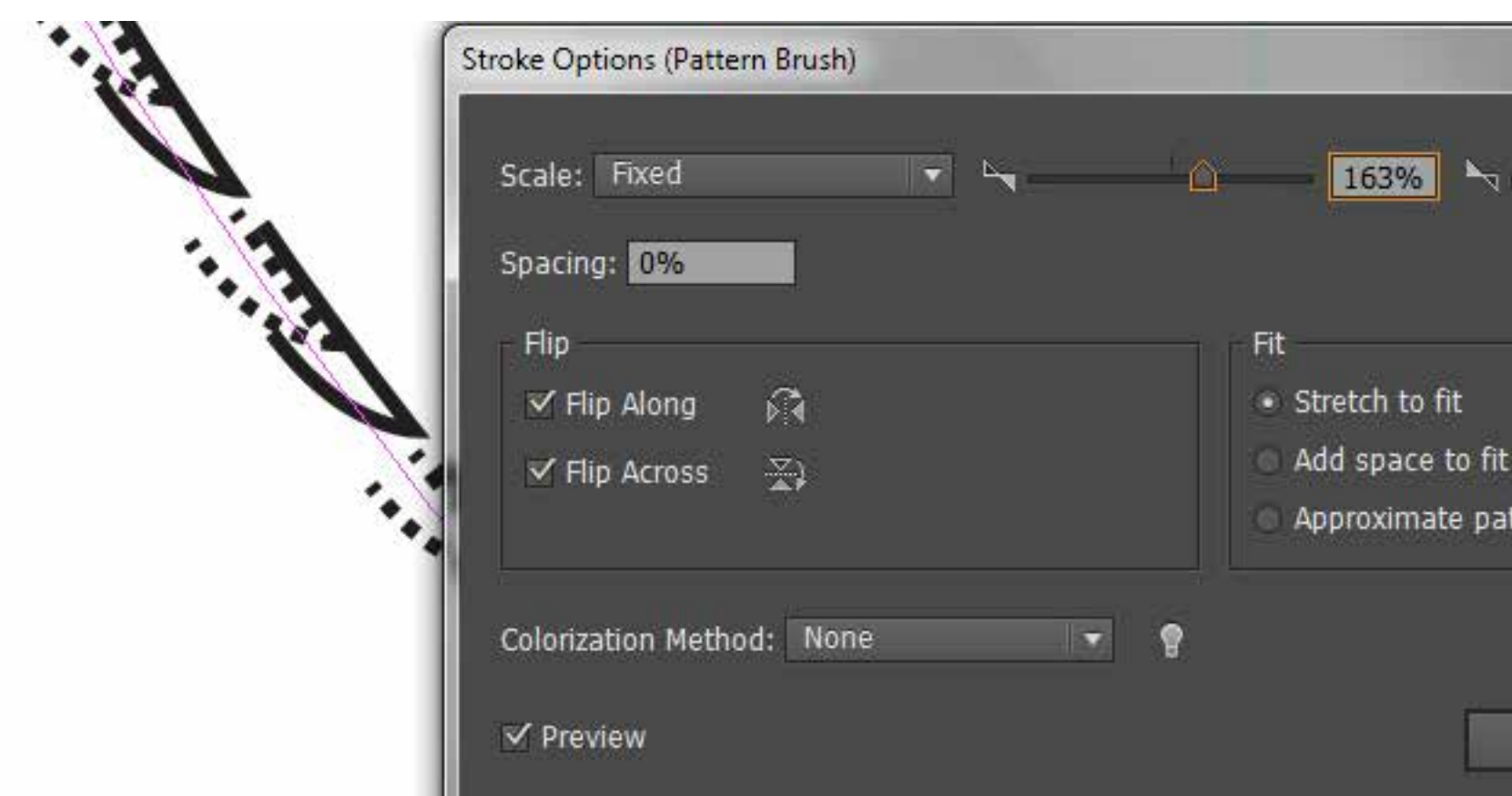
Ostatnim wzorkiem są duże pióra na tułów sowy. Deseń powstał tak samo jak pióra na głowie, ale tutaj mamy inną modyfikację i ułożenie krawędzi kafelka, co powoduje, że pióra pionowo zachodzą na siebie. Tutaj też w grę wchodzi opcja Overlap (nakładanie), gdzie zdecydowałem, że lewe pióro będzie przykrywać prawe, a górne przykryje dolne. Sytuację widać dokładnie na ilustracji powyżej.

Na końcu został nam obrys tułowia, który w założeniu ma być stworzony z piór (lub przynajmniej ich symbolu, lub czegoś co je przypomina). Wykorzystałem obiekt, który posłużył do stworzenia drugiego wzorka. Mając ten obiekt zaznaczony i obrócony do poziomu, w pasku opcji narzędzi klikam na listę pędzli i wybieram ikonkę New Brush (nowy pędzel). Z okienka dialogowego wybieramy Pattern Brush (pędzel deseniowy), po czym otrzymujemy duże okno

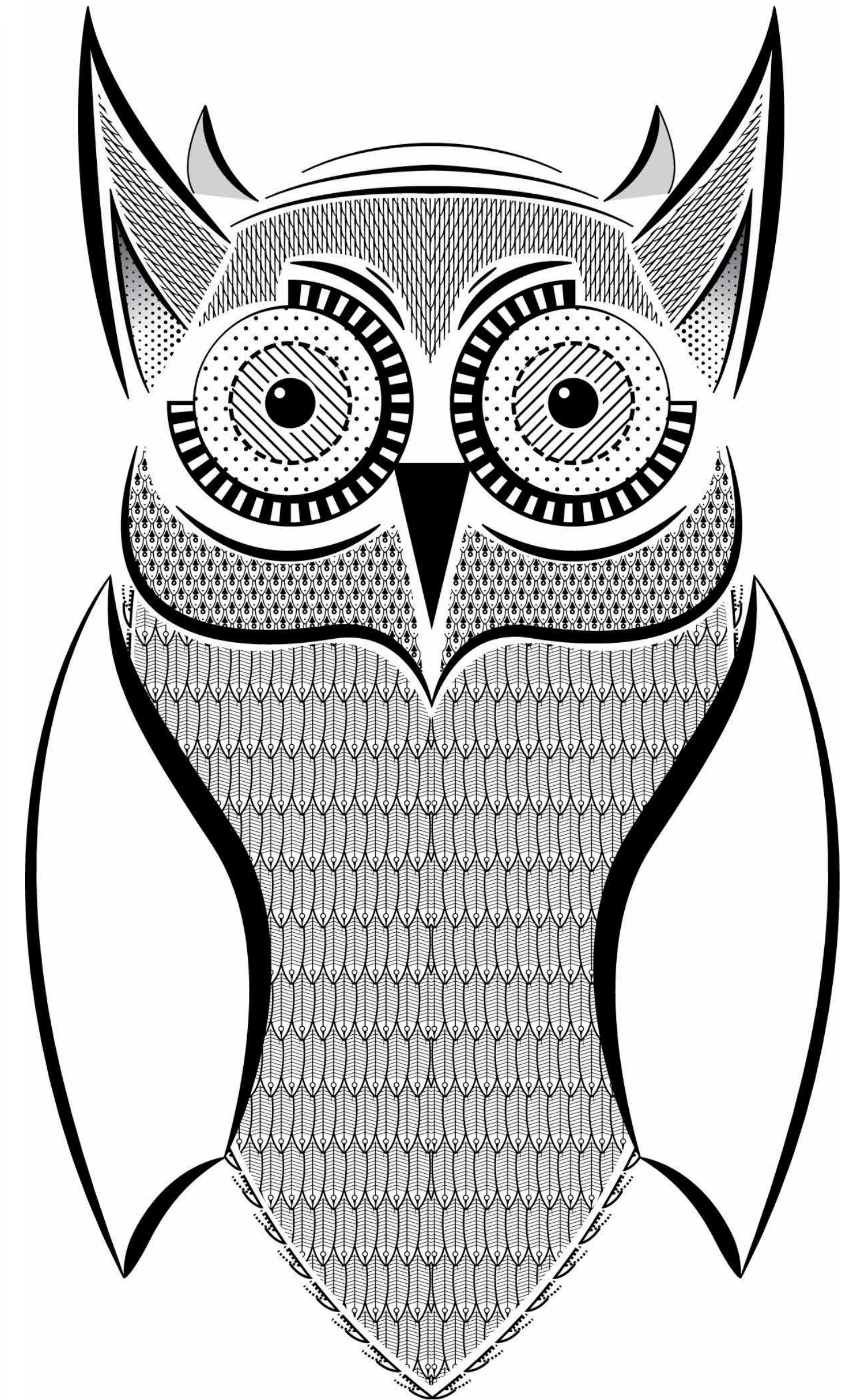
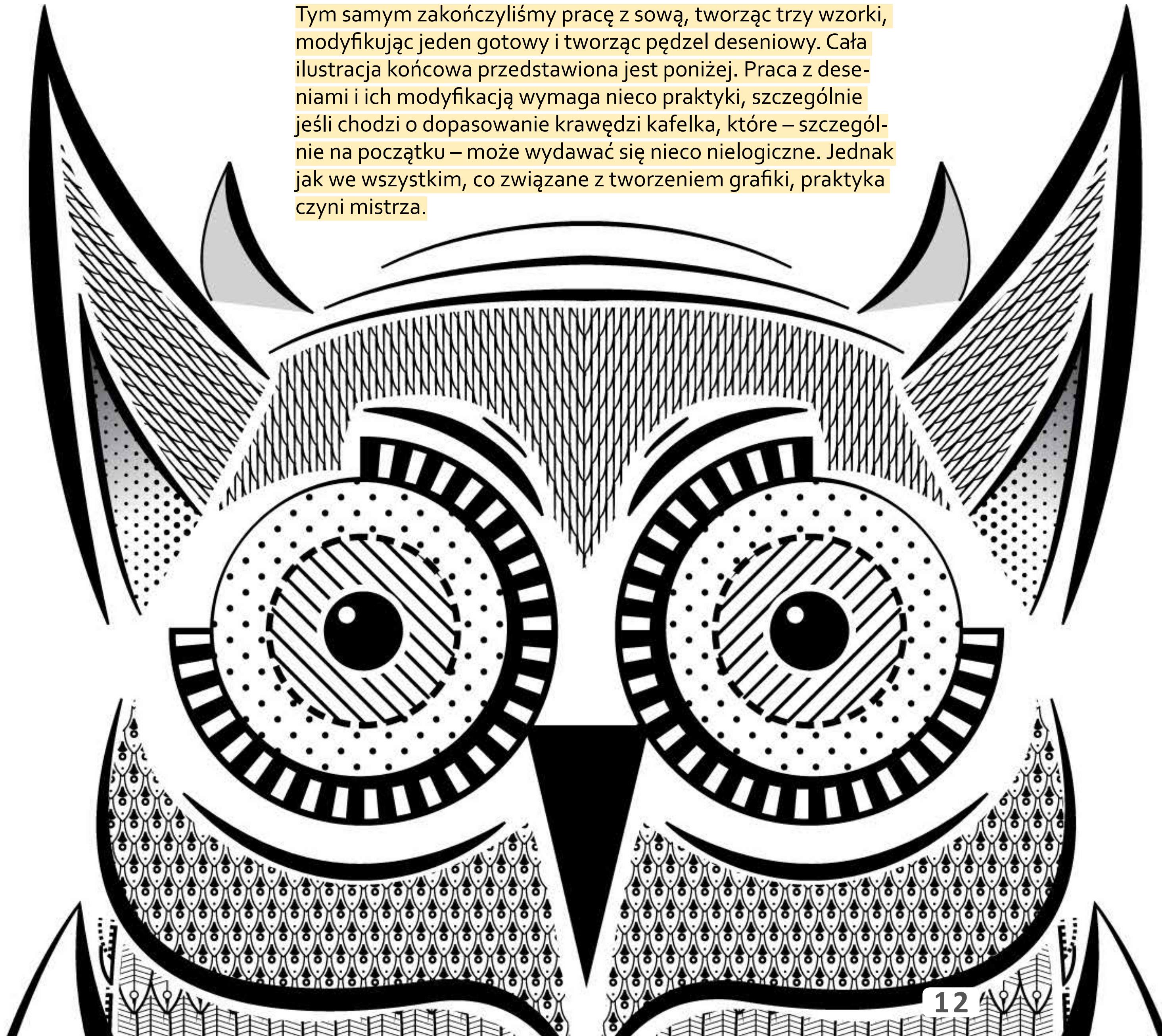
dialogowe Pattern Brush Options (opcje pędzla deseniowego), przedstawione na kolejnej ilustracji.

Poza nadaniem nazwy i określeniem skali kafelka, możemy określić gęstość kafelków lub, inaczej mówiąc, ich wzajemny odstęp (Spacing). Jeśli nasz pędzel musi mieć charakterystyczny wygląd na załamaniach i końcach obrysów, możemy zdefiniować część lub wszystkie z wariantów wzorka w polach poniżej Spacing. Nas najbardziej interesuje jednak sekcja Flip (odbij), która pozwala na odbicie wzorka na obrysie (co wykorzystamy później), oraz sekcja Fit (dopasowanie), gdzie określamy, jak Illustrator ma wypełniać wzorkiem obrys. Wybierzemy wariant Stretch to Fit (rozciągnij by dopasować), ponieważ nie chcemy mieć żadnych dziur w obrysie, a warianty Add Space to Fit (dodaj pustą przestrzeń) czy Approximate Path (oszacuj długość ścieżki) właśnie to powodują. Otrzymujemy zatem

gotowy pędzel, który aplikujemy do obrys tułowia. Mamy jednak problem, ponieważ pióra „rosną” do góry. Musimy zatem zmodyfikować opcję w sekcji Flip. Zaznaczamy obiekt, wchodzimy w listę pędzli i wybieramy ikonę Options of Selected Object (opcje zaznaczonego obiektu). Tam zaznaczamy opcje Flip Along i Flip Across (odbij wzdłuż i odbij w poprzek). W ten sposób nasze pióra „rosną” na dół i na zewnątrz tułowia, tak jak powinno być. Sytuacja ta widoczna jest na poniższej ilustracji. Przy okazji powiększyłem nieco wzór, do 160% wielkości oryginalnej.



Tym samym zakończyliśmy pracę z sową, tworząc trzy wzorki, modyfikując jeden gotowy i tworząc pędzel deseniowy. Cała ilustracja końcowa przedstawiona jest poniżej. Praca z deseniami i ich modyfikacją wymaga nieco praktyki, szczególnie jeśli chodzi o dopasowanie krawędzi kafelka, które – szczególnie na początku – może wydawać się nieco nielogiczne. Jednak jak we wszystkim, co związane z tworzeniem grafiki, praktyka czyni mistrza.



| Maria Stefani |

Abstrakcyjny portret w

Choć na pierwszy rzut oka może wydać się to niemożliwe, cała ilustracja, z wyjątkiem wewnętrznych części oka, zbudowana jest z tych trzech fotografii.



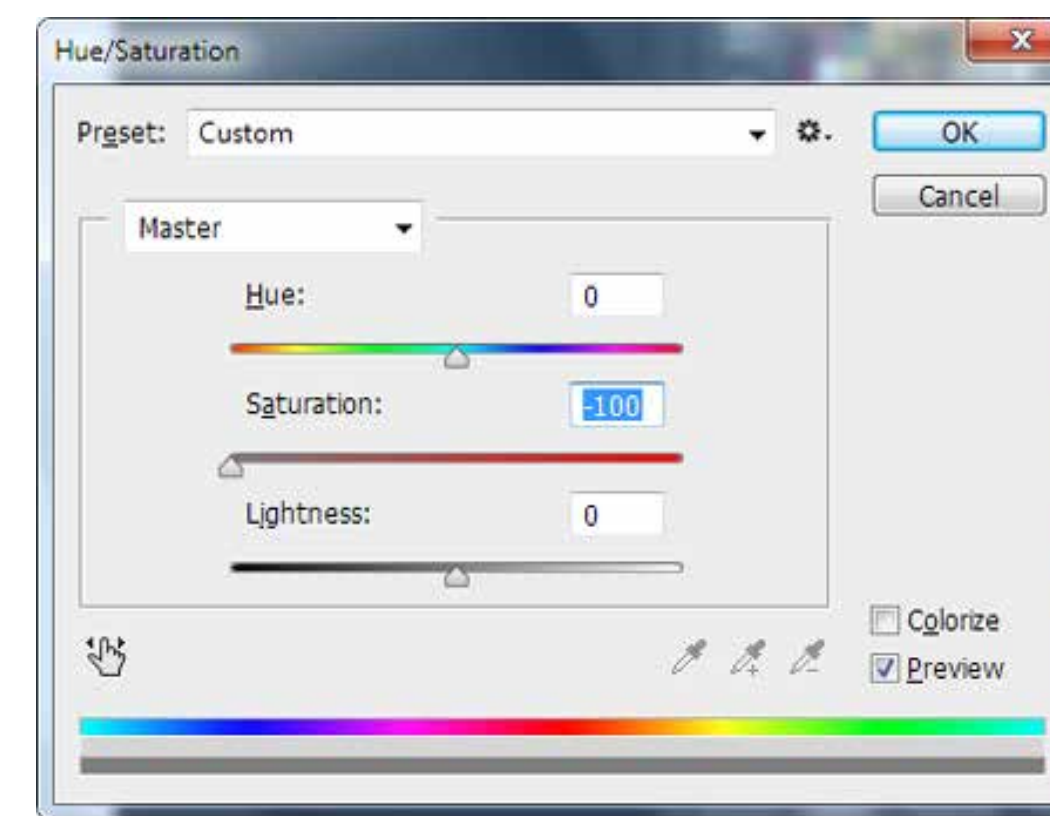
Photoshop

W tym tutorialu pokażę, w jaki sposób z kilku dowolnych fotografii można stworzyć portret podobny do pracy nagrodzonej w konkursie „Wolność tworzenia”. Mimo że technika nie jest oryginalna, warto ją zaprezentować ze względu na inne od tradycyjnego podejście do kreowanego obrazu oraz wszechstronność możliwych zastosowań. Jest to także bardzo dobre ćwiczenie rozwijające wyobraźnię abstrakcyjną.

Do wykonania ćwiczenia potrzebne będą 3 – 4 obrazki: zdjęcia, skanowane przedmioty, rysunki wektorowe lub namalowane w Photoshopie; ważne żeby kształty obiektów były zróżnicowane. Omówię proces przygotowania zdjęć w rodzaju tych, z których sama korzystam, a więc kolorowych przedmiotów na jasnym tle.

// KROK 1 – PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW

Aby usunąć niepotrzebne tło, powielamy warstwę ze zdjęciem, wciskamy Ctrl+U i usuwamy kolor, ustawiając wartość Nasycenia (Saturation) na -100.



Jeśli kontrast między tłem a krawędzią obiektu jest wyraźny, możemy spróbować zaznaczenia lassem magnetycznym lub różdżką, jednak

| Maria Stefani |

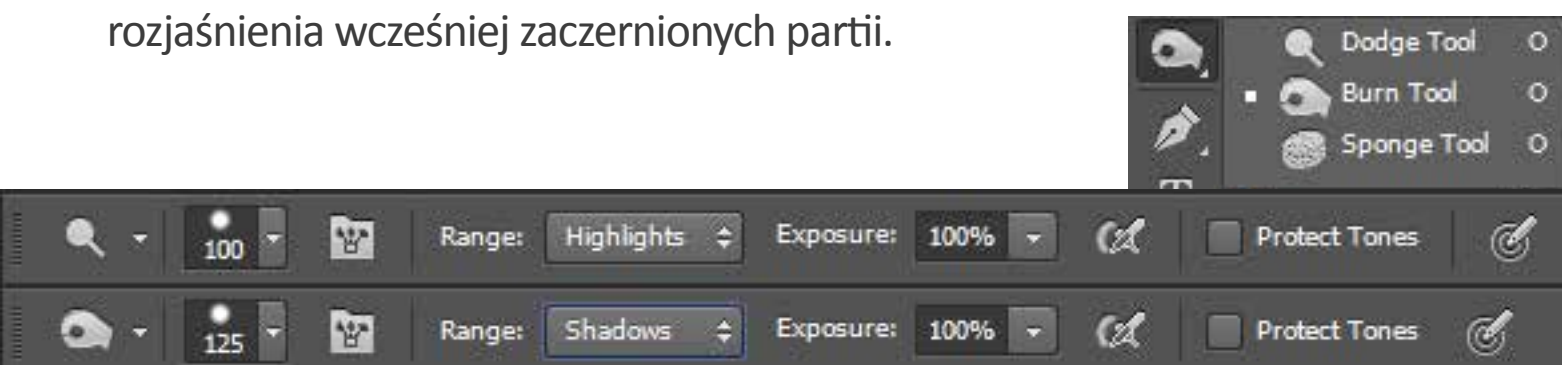
| Abstrakcyjny portret w Photoshop |

przy bardziej skomplikowanych i płynnych kształtach, takich jak włosie pędzli, lepszy efekt daje użycie maski.

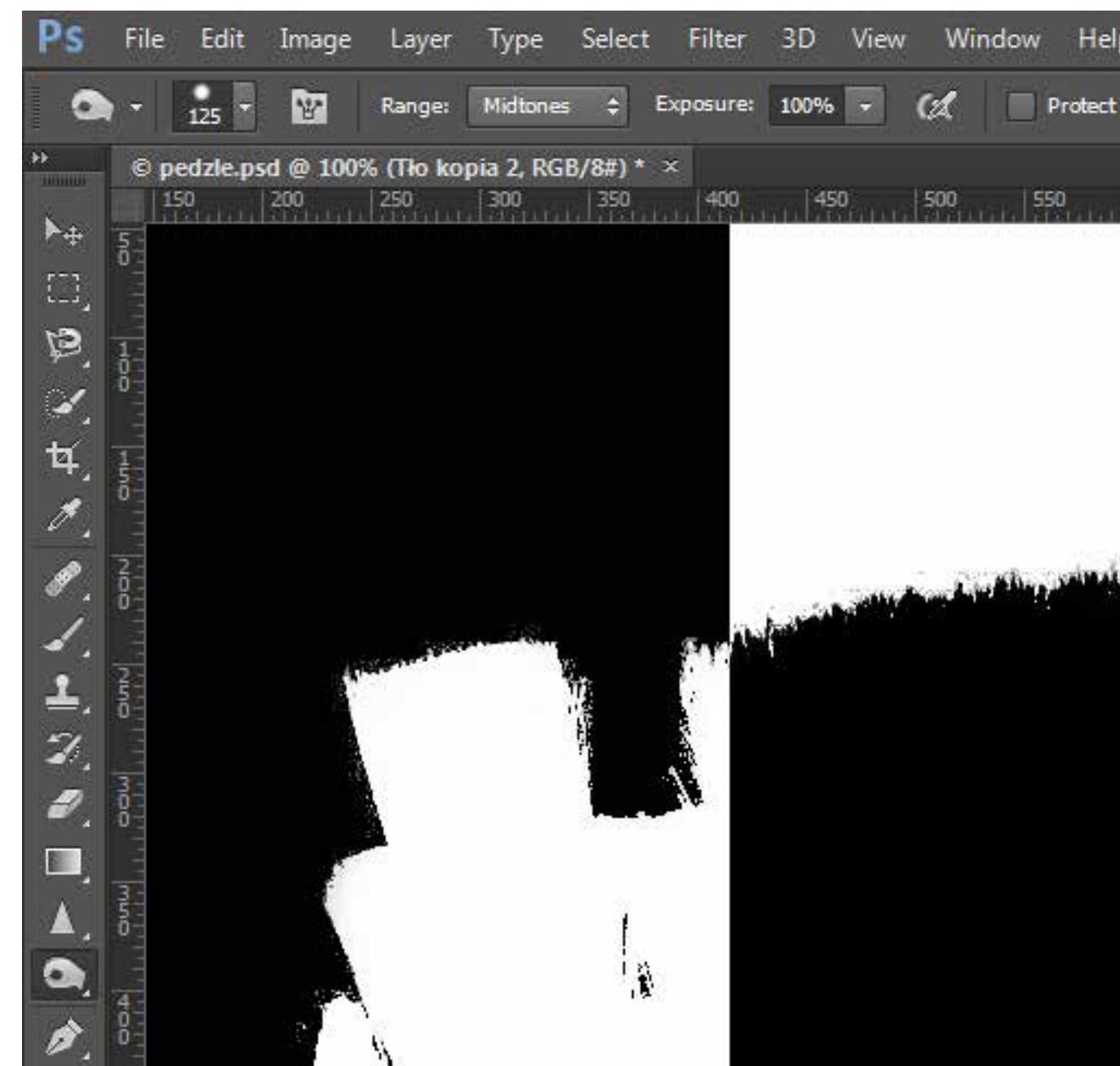


/// KROK 2 – MASKA PRZYCINAJĄCA

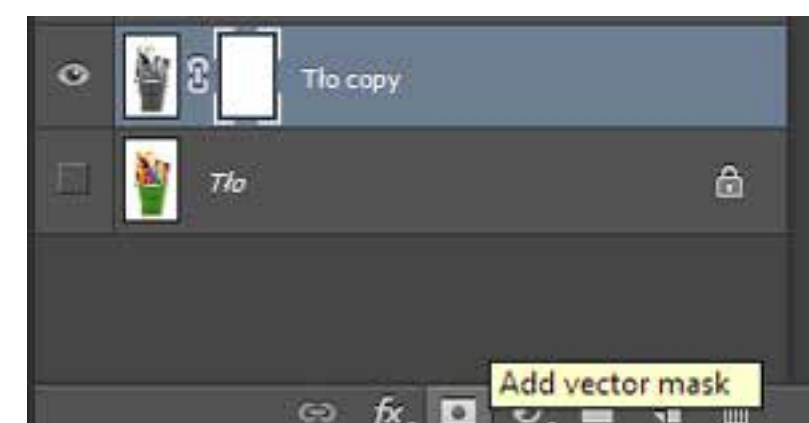
Powielamy zdesaturowaną warstwę i przy pomocy Ściemniania (Burn Tool) ustawionego na cienie lub tony pośrednie (Midtones/Shadows) i z wyłączoną opcją zachowania odcieni (Protect Tones) zamalowujemy szarości obrazka, aż staną się czarne. Może się zdarzyć, że fragmenty tła w zetknięciu z narzędziem zaczną szarzeć, jeśli tak się stanie, wystarczy skorygować to narzędziem Rozjaśniania (Dodge Tool), upewniając się najpierw, że zasięg ustawiony jest na światła (Highlights) – w ten sposób nie ryzykujemy rozjaśnienia wcześniej zaczernionych partii.



Kiedy wszystko, co ma zostać wycięte, pokryje jednolita czerń, wciśkamy Ctrl+I (Invert), zamieniając czarne z białym.

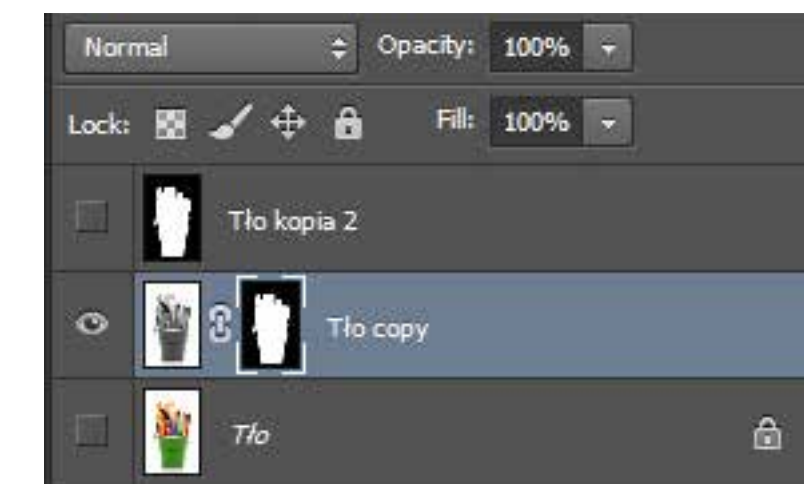


Następnie zaznaczamy cały obszar (Ctrl+A) i kopiujemy do schowka (Ctrl+C). Ukrywamy widoczność warstwy, za pomocą ikonki oka na paletce Warstw (Layers), i przechodzimy na warstwę niżej. Dodajemy do niej pustą maskę, przy pomocy ikony na dole palety (Dodaj maskę warstwy/Add Layer Mask).

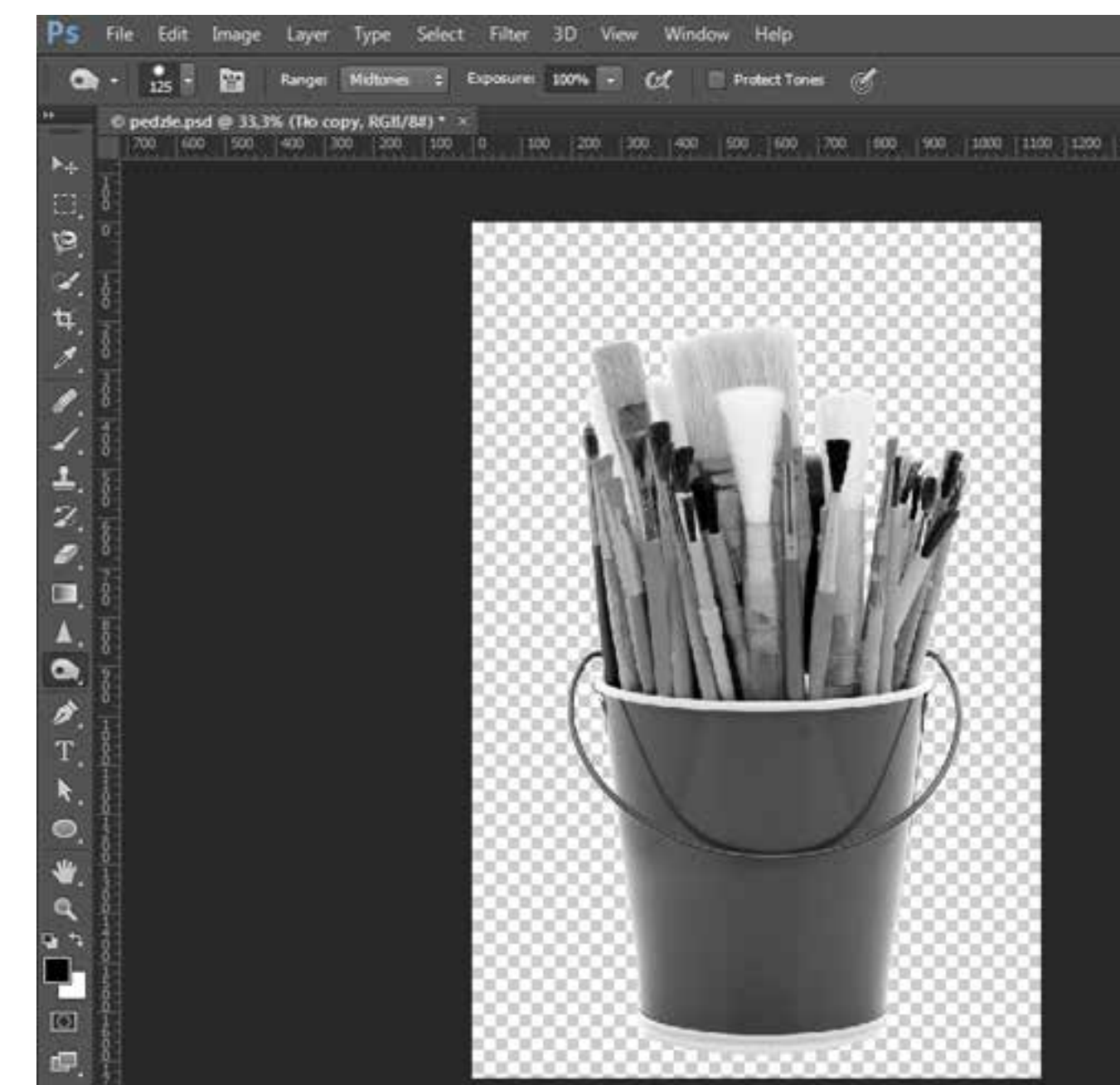


Trzymając wciśnięty klawisz Alt, klikamy biały kwadrat świeżo utworzonej maski (w obszarze roboczym powinien wyświetlić się pusty, biały

ekran) i wklejamy skopiowany wcześniej kształt (Ctrl+C). Wychodzimy z widoku maski, naciskając miniaturę dowolnej warstwy.



Prawym klawiszem myszki rozwijamy menu kontekstowe przy warstwie z maską i konwertujemy ją na Obiekt inteligentny (Convert to Smart Object). W ten sposób otrzymujemy pierwszy gotowy do skopiowania obraz. W razie potrzeby poprawiamy kontrast za pomocą korekty Poziomów/Levels (Ctrl+L). W podobny sposób postępujemy z pozostałymi zdjęciami.



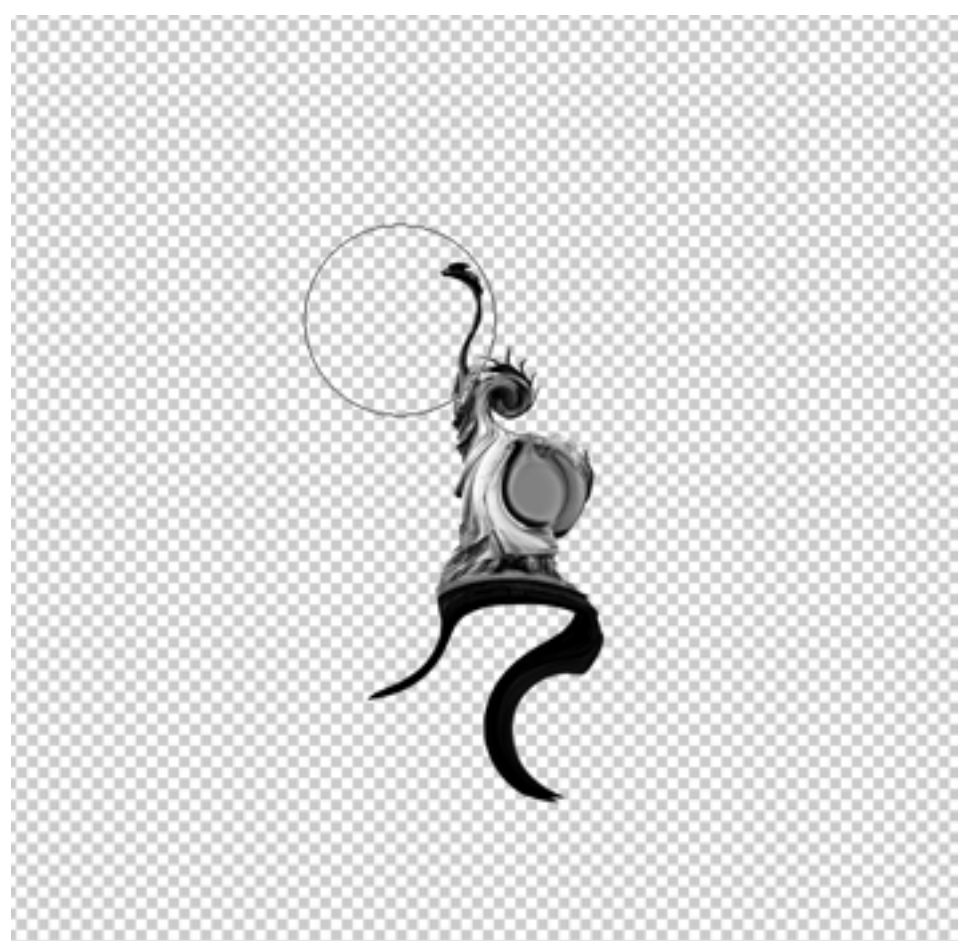
// KROK 3 – PRZEKSZTAŁCENIA

Kiedy mamy już gotowe fragmenty zdjęć, tworzymy nowy dokument (Ctrl+N) i wklejamy przygotowane obiekty. Dla porządku warto każdy umieścić w osobnej grupie, nie jest to jednak konieczne. Ukrywamy wszystkie warstwy poza jedną. Oryginał ma nam wystarczyć na wiele prób, dlatego za każdym razem będziemy posługiwać się kopią.

Na tym etapie wszystko zależy od wyobraźni i przypadku, jest to doskonała okazja do eksperymentowania z filtrami i narzędziami. Nie trzeba być ostrożnym, wszelka ekstrawagancja jest jak najbardziej na miejscu! Ponieważ precyzyjne odtworzenie poszczególnych kroków nie jest ani możliwe, ani nie ma większego sensu, omówię po prostu narzędzia, na które warto zwrócić uwagę.

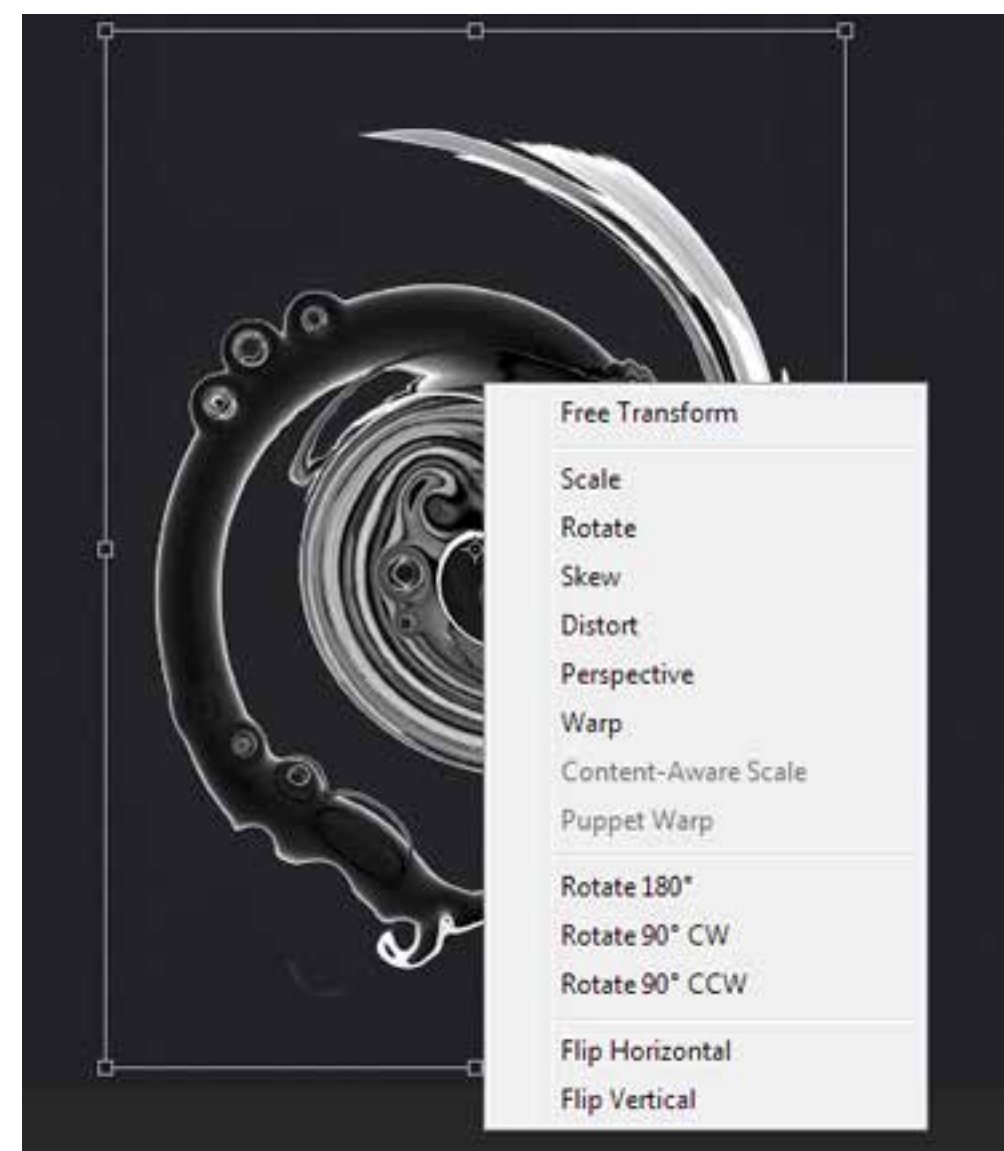
// SKRAPLANIE (SHIFT+CTRL+X)

Filtr umożliwiający przekształcanie płaszczyzny za pomocą dodatkowych narzędzi do przesuwania, wypuklania lub zmniejszania fragmentów danej warstwy. Większość uzyskanych przeze mnie efektów powstała z jego użyciem.

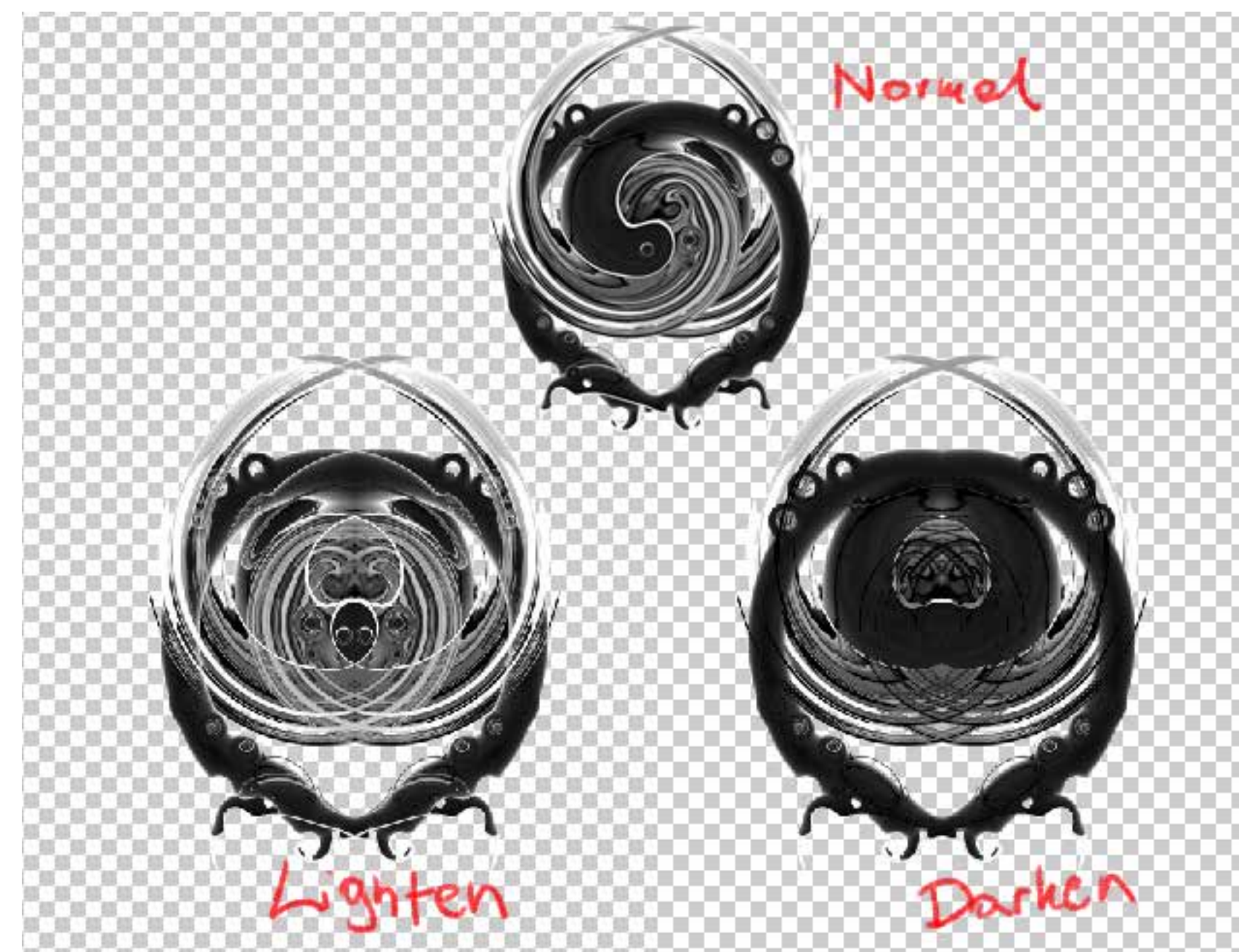
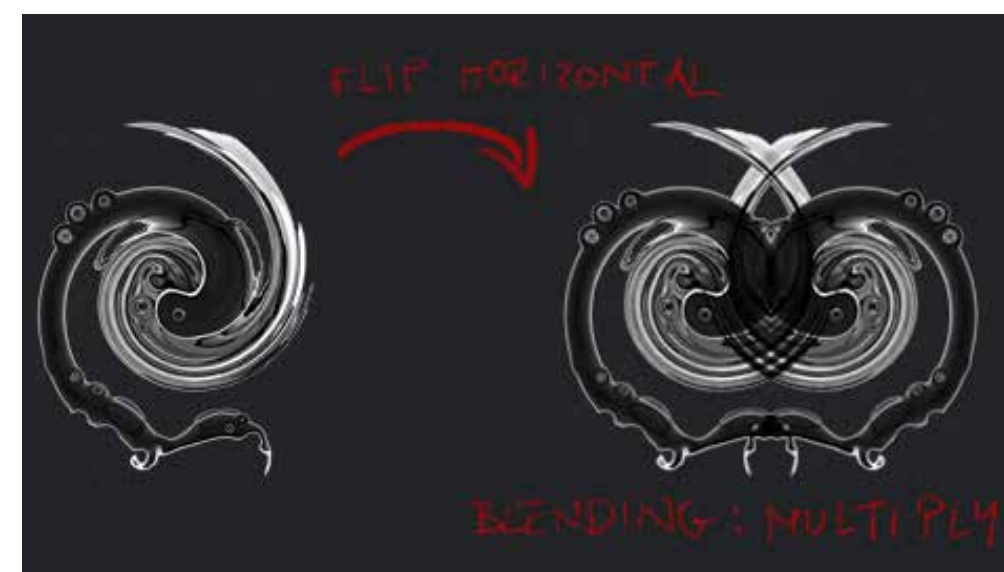


// SWOBODNE PRZEKSZTAŁCENIE

Menu transformacji pozwala obracać, skalować i odbijać obiekty oraz przekształcać je perspektywicznie i pochylać. Ciekawe rezultaty daje łączenie kształtu lub jego fragmentu z kopią odbitą w pionie lub poziomie i zmianą trybu mieszania wierzchniej warstwy.



Poniżej przekształcenie z trybem mieszania ustawionym na Mnożenie/Multiply. Kształty przenikają się, tworząc ciekawy efekt geometryczny.



Eksperymenty z trybami mieszania należy przeprowadzać przy wyłączonych warstwach tła, żeby jej kolor nie wpływał na wynik. Po scaleniu obu warstw kształt jest gotowy do użycia.

// SMUŻENIE

Narzędzie do rozmazywania kształtów za pomocą pędzla, znajdujące się w paletce narzędzi, nad narzędziami Dodge i Burn. Jego działanie przypomina trochę funkcję przesuwania w oknie Liquify, z tą różnicą, że piksele przy przesunięciu ulegają rozmyciu.

// ZNIEKSZTAŁCENIA

Kolekcja filtrów zniekształcających (Filter/Di-stort), warto zwrócić uwagę na niektóre z nich, np.: Twirl , Polar Coordinates czy Wave.

Zachęcam do traktowania każdego kształtu jako samodzielnej formy, bez zastanawiania się nad jego funkcją w ostatecznej kompozycji. Przed przejściem do następnego etapu najlepiej mieć co najmniej kilkanaście różnych przekształceń.



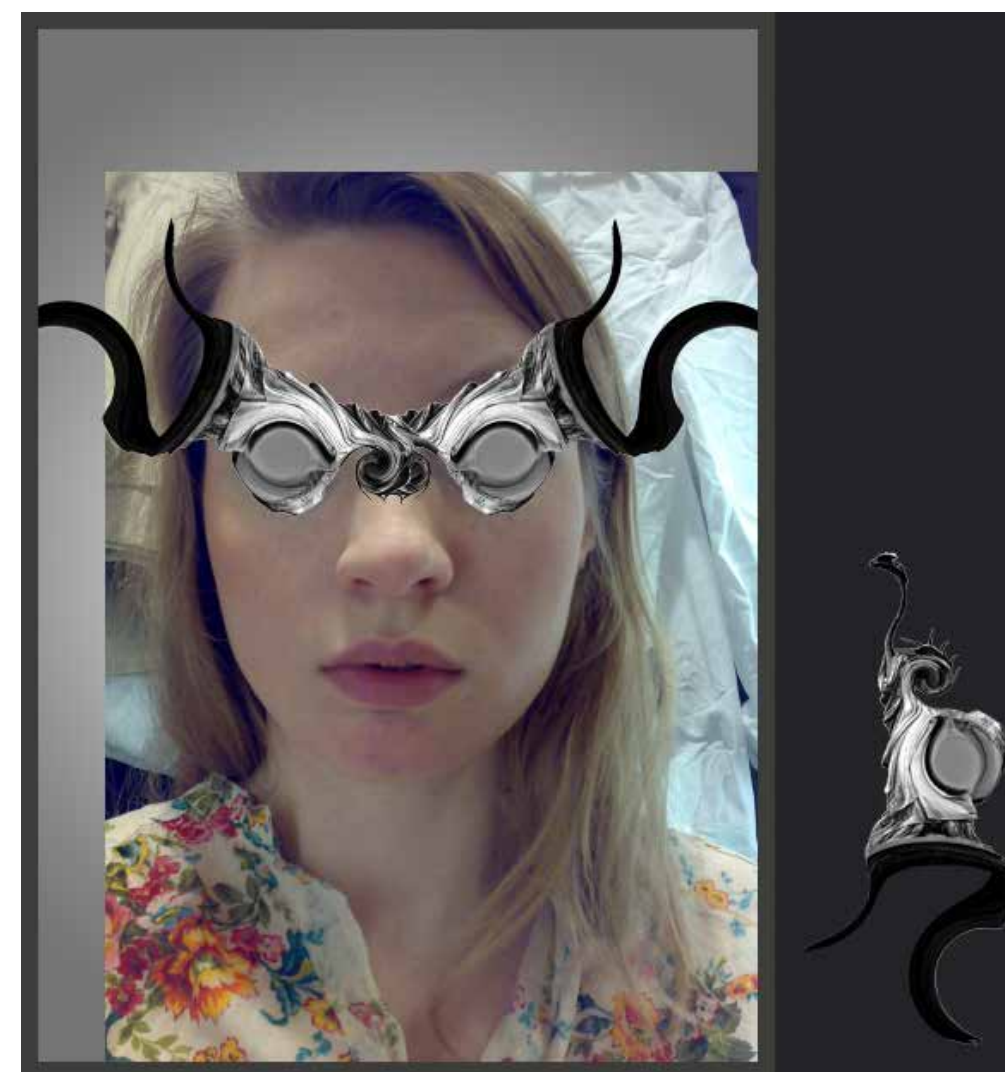
// KROK 4 – KOMPOZYCJA

Praca nad portretem będzie przypominać układanie puzzli bez instrukcji. Możemy sobie jednak pomóc, szkicując interesujący nas układ twarzy lub podkładając zdjęcie, dzięki któremu łatwo ustalimy położenie podstawowych części.

Tworzymy nowy dokument o interesujących nas wymiarach, np. A4, tworzymy warstwę z tła, klikając dwukrotnie jego ikonę w palecie Layers i dodajemy efekt biało-szarego gradientu. Ustawiamy zdjęcie pomocnicze, przekształcając w razie potrzeby komendą Ctrl+T (Free Transform), tak żeby twarz wypełniała stronę (w razie potrzeby kompozycję będzie można przesuwać także na innych etapach pracy).

// KROK 5 – KSZTAŁT TWARZY

Otwieramy obok dokument z przekształceniami i wybieramy elementy, które „na oko” pasują do naszej kompozycji. Większość będzie wymagała dopasowania, dlatego wystarczy, że fragment przypomina oczy, uszy lub inną charakterystyczną część twarzy.



Zaznaczamy owal twarzy.



// KROK 6 – SZYJA I KORONA

Żeby kompozycja wyglądała na zamkniętą, musimy zapełnić obszar na i pod twarzą. Po kilku próbach zdecydowałam się na formy układające się w rodzaj fantastycznej korony oraz kołnierza i uszy.

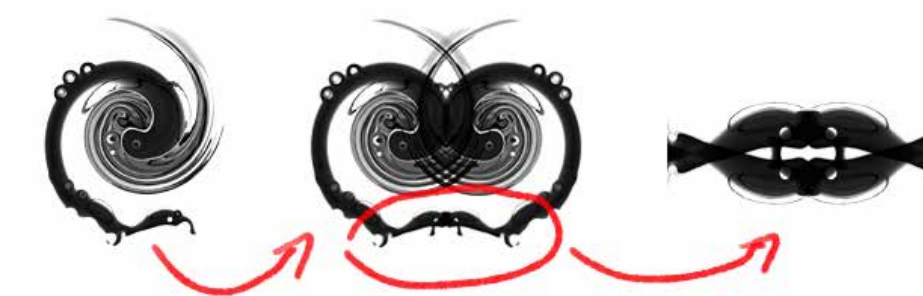


// KROK 7 – DETALE TWARZY

Teraz kiedy widać już całość kompozycji, można podjąć decyzję o zamaskowaniu fragmentów, które wydają się niepotrzebne. Można użyć gumki, jednak dzięki masce zawsze można wrócić do stanu sprzed poprawki.

// KROK 8 – USTA

Ponieważ żaden z kształtów, którymi dysponowałam, nie przypominał ust, musiałam je doszukać. Kubełek skręcony w spiralę ma gładką, jakby wilgotną fakturę, dlatego skorzystałam z jego fragmentu, który za pomocą odbić złożyłam w kształt ust. Przypadkowo powielone kropki wyglądają jak piercing i postanowiłam je zachować.



Dodałam maskę ukrywającą fragmenty kącików ust i delikatne przekształcenia za pomocą wybrzuszania w filtrze Liquify, żeby kształt był pełniejszy.



// KROK 9 – USZY

Nadal czegoś brakuje w okolicach rogów, dlatego dodałam przypominające futro fragmenty. Z daleka wyglądają jak uszy niedźwiadka, dlatego postanowiłam je zostawić.



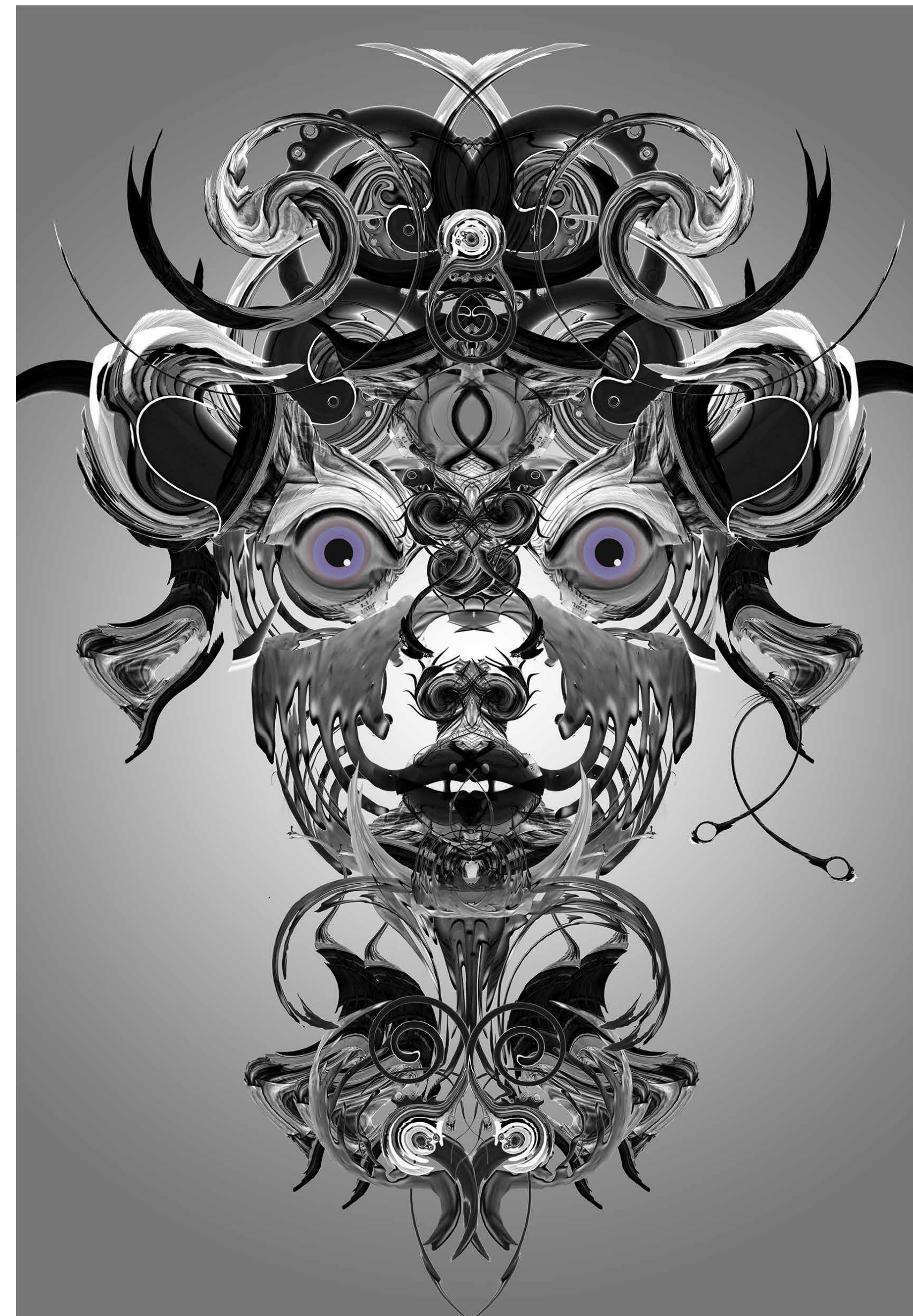
// KROK 10 – OCZY

Przed ostatnimi poprawkami dodajemy oczy. Rysujemy elipsę w kolorze tęczy, u mnie był to kolor niebieski #7da7d9. Powielamy warstwę i powiększamy tak, aby wystawała poza źrenicę i dodajemy efekt gradientu (Radial opacity 100% location 50% #ed145b – opacity 0% location 100% #ed145b) w trybie Multiply i z wypełnieniem 0% – w ten sposób oko wyda się lekko wypukłe, a kolor stonowany. Jeszcze raz powielamy elipsę, usuwamy wszystkie efekty, wciskając prawy klawisz myszy i wybierając komendę Clear Layer Style. Zmieniamy kolor na czarny i pomniejszamy proporcjonalnie, tworząc źrenicę. Tworzymy ostatnią niewielką elipsę w białym kolorze i ustawiamy tak, aby zachodziła na krawędź źrenicy i tęczy. Kopiujemy wszystkie warstwy i przesuwamy w miejsce drugiego oka.



// KROK 11 – OSTATNIE POPRAWKI

Na sam koniec dodałam więcej ozdób na głowie i kołnierzu oraz kolczyki, które dodają dynamizmu do symetrycznej kompozycji.



// PODSUMOWANIE:

Mam nadzieję, że informacje zawarte w tutorialu okażą się pomocne. Dla zainteresowanych podaję jeszcze link do galerii prac Nicolasa Obery'ego, którego prace były dla mnie bezpośrednią inspiracją <http://www.behance.net/customshoot> oraz do strony <http://psd.tutsplus.com> gdzie można było kiedyś znaleźć podobny tutorial.

PHOTOSHOP CS6

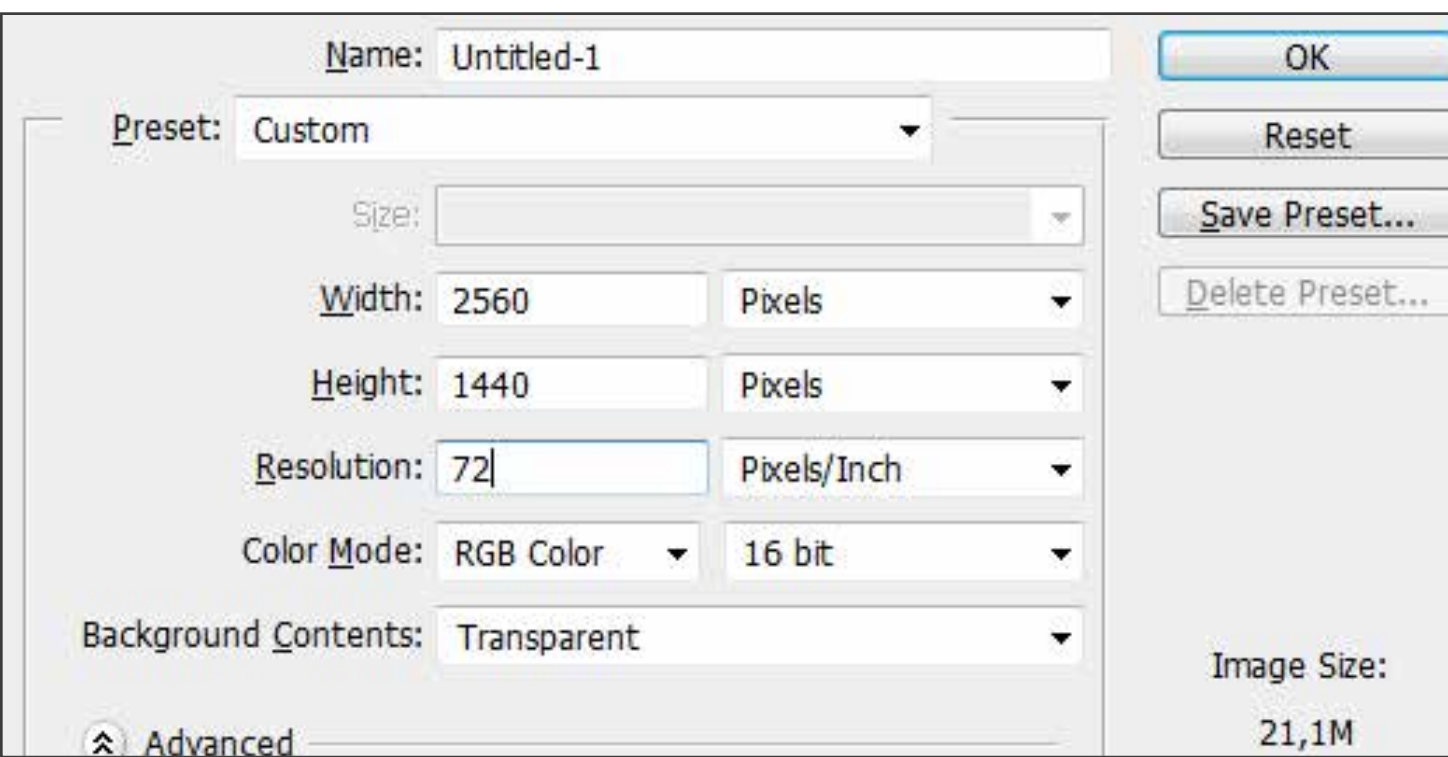


PHOTO UNDERWATER

Przepis na dobry fotomontaż jest zasadniczo prosty: ciekawy pomysł + dobre (pasujące) zdjęcia + trochę wiedzy. Z pierwszymi dwoma punktami ciężko będzie mi Wam pomóc, ale z trzecim elementem możemy coś zdziałać. Ogólnie fotomontaże nie są trudne, ale pracochłonne. Idealne dla osób, które chcą popracować nad cierpliwością i dbałością o szczegóły – bo to przede wszystkim w nich tkwi diabeł...

Generalnie większość moich fotomontaży przechodzi podobną ścieżkę powstawania. Najpierw pomysł – może być ogólny, zarys, myśl, problem. Później bardzo schematyczny szkic, żeby wiedzieć, czego szukać – w jakiej perspektywie, wielkości. Kolejny etap to przekopywanie stoków ze zdjęciami. Na to potrafię poświęcić nawet kilka godzin. Najpierw podstawa - zdjęcie bazowe, później reszta większych i mniejszych detali. Następnie już w Photoshopie wycinam główne elementy „na szybko” i składam mniej więcej wg szkicu. Jeśli uznaję, że praca ma potencjał, to dopiero wówczas zaczyna się najzwyklejszy etap: wycinanie, dopasowywanie, transformacje, dopasowywanie kolorów... ale o tym po kolei, na przykładzie ;) I jeszcze jedno, nie bójcie się dużych plików - omawiana praca w oryginale ma przynajmniej 140 warstw (większość elementów jest maskowanych i umieszczonych na oddzielnych warstwach zgrupowanych w katalogi) i waży ponad 3 GB.

Praca „NY underwater” powstała z myślą o konkursie ogłoszonym przez „Kreatywny Bazar” – „Wolność tworzenia”.



Tworzymy nowy dokument (File / new): najlepiej w dużej rozdzielczości: 2560x1440 px lub większy – zawsze łatwiej przeskalować w dół niż odwrotnie. Jeśli praca jest do Internetu, to wystarczy standardowe 72 px/inch i tryb RGB, jeśli do druku, to minimum 300 px/inch i CMYK.

I najlepiej od razu przełączyć się na tryb 16 Bits (Image / mode / 16 Bits/channel).

Kolejny etap to dodanie groźniejszego nieba i większych detali: statku, nurków, helikoptera. Na razie wszystko nadal surowe, bez detali i światłocienia. To zawsze zostawiam na niemal przedostatni etap pracy.



Gdy już mam wyszukane zdjęcia/grafiki, układam je w „roboczy stos”. Wygląda to mało atrakcyjnie, ale pozwala nam określić, czy praca w ogóle ma sens, czy wybraliśmy faktycznie odpowiednie zdjęcia.

Do strefy podwodnej dodałam zwykłym gradientem (linear gradient) granatowy cień – od linii odcięcia wody ciemny, rozjaśniający się do dołu. Następna rzecz to fale. Tu niestety nie mam cudownej recepty – moje fale to ręczna „podmalówka” tabletem. Zwykły biały pędzel, z ustawioną w opcjach shape dynamics czułością na nacisk rysika. Ale jeśli ktoś kompletnie nie czuje się na siłach cokolwiek malować, to zawsze można spróbować skopiować fale z innego zdjęcia.



Jak jestem pewna, że mam to, co mi potrzeba, dokładnie wycinam każdy potrzebny element. Odcinam (i zastępuję) niebo, dachy wybranych budynków (tych, które mają być ponad wodą). Gdy uznaję, że część czegoś większego może mi się jeszcze przydać – np. możliwe, że później będę chciała, by Statua Wolności bardziej wystawała ponad wodę, to nie wycinam, a maskuję jej część. Prawdę mówiąc, bardzo często używam masek. Nie lubię robić tych samych rzeczy kilka razy, a jak czegoś za dużo się usunie, to później znów trzeba wycinać z oryginału... Lepiej kontrolować za pomocą masek ;)

Akcja sceny dzieje się przy mocno zachmurzonym niebie i fatalnej pogodzie, zatem ratownikom niezbędne będą światła. Dodałam reflektory do słupa na statku i do podwozia helikoptera. Można to zrobić na kilka sposobów. Ja proponuję jeden z łatwiejszych – na nowej warstwie zaznaczam za pomocą polygonal lasso tool kształt trapezopodobny (węższy przy źródle światła i rozszerzający się ku dołowi). Mając nadal aktywne zaznaczenie, wypełniam je białym gradientem (linear gradient). W razie potrzeby powielam warstwę. Na górną dodatkowo nakładam efekt outer glow (opacity 80%, blend mode – screen).



| Agnieszka Ankiewicz |

| Photoshop CS6 - NY Underwater |

Teraz, na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem ok, ale całość jest dość płaska i nie do końca naturalna. Pora poczarować światłem i cieniem. Zwróćcie uwagę, że po prawej stronie sceny niebo jest jaśniejsze, więc tam jest główne źródło światła. Zatem dachy wieżowców będą rzucały cień na lewą stronę. Trzeba też wziąć pod uwagę blask reflektorów, ich odbicie na budynkach i wodzie. Fale też mają swój wpływ na budynki, o które się rozbijają. Na tym etapie można też dodatkowo rozzarzyć światła reflektorów (by przy źródle były jaśniejsze). Nie można zapominać o podwodnym świetle – tu też zgodnie z kierunkiem padania rozproszonego światła trzeba zacienić tyły zatopionych budynków. Ten etap również można zrobić w różny sposób. Możecie użyć swojego ulubionego patentu lub np. całość spłaszczyć na oddzielnej warstwie (ctrl+alt+shift+i) i na niej użyć narzędzi burn & dodge.



Pora na ostatnie elementy wystroju, drobiazgi dodające jeszcze więcej realizmu: ludzie do uratowania na dachach, plakat z napisem „help” (jego na małym obrazku nie widać, ale przy powiększeniach czy drukach w większym formacie fajnie jest, gdy pojawiają się takie ciekawe elementy), bąbelki powietrza przy nurkach (miękki okrągły pędzel o niskim kryciu), napis „freedom” na burcie statku (dopasowana perspektywa przez free transform + blend mode: soft light). Deszcz – tu też jest sporo możliwości, jak go zrobić. Mój sposób to wypełnić nową warstwę czarnym kolorem, dodać z filtrów monochromatyczny szum (filter / noise / add noise -> amount 3% / uniform / monochromatic), całość rozmyć kolejnym filtrem (filter / blur / motion blur – kąt ok -60 st, distance ok. 110) – zależnie, jak chcemy ustawić kąt padania kropli. Tryb mieszania – linear dodge, opacity 20%.



Przedostatni element, nadający trochę więcej sensu całej scenie, to maska nurka – to przecież z założenia widok z perspektywy jednego z ratowników. Maska (jak większość elementów z całej kompozycji) jest wycięta ze stokowego zdjęcia. Zaparowaną szybkę na brzegach pomalowałam jasnoblękitnym miękkim pędzlem o niskim kryciu. Krople/zacieki na szybcie to też stokowe zdjęcia, nałożone w trybie multiply.



Czas na ostatni element. Całej pracy trzeba nadać więcej kontrastu, scalić elementy ze sobą, dodać więcej tajemniczości, dramatyzmu. Ostatnią i potężną bronią, jakiej użyjemy, to potocznie zwane adjusty, czyli warstwy dopasowania. Z nimi trzeba uważać, ponieważ łatwo przesadzić i zniszczyć pracę. Ja zawsze zostawiam je na koniec i używam różnych, w zależności od charakteru pracy i efektu, jaki chcę uzyskać. Nie ma tu uniwersalnej zasady. W tym przypadku zastosowałam 5 warstw: Color Balance (midtones odpowiednio: -20, +2, +4), Channel Mixer (red +17, green +85, blue -13), Photo Filter (deep blue 8%), Levels (shadows 10 i highlight 241) i Curves (tylko delikatne przyciemnienie cieni).



Rozmowa z twórcami *Pulsu Biznesu* + –dziennika na tablety

Udało nam się porozmawiać z Przemkiem Barankiewiczem, Redaktorem Naczelnym pb.pl, i Tomaszem Młynarskim, dyrektorem artystycznym dziennika Puls Biznesu, na temat ich innowacyjnego projektu, jakim jest gazeta codzienna wydawana na tablety. Dziennik ten jest tworzony przy wykorzystaniu Adobe Digital Publishing Suite – usługi, która jest niezbędna do publikowania interaktywnych czasopism.



Jak to się wszystko rozpoczęło i dlaczego wybór redakcji padł na Digital Publishing Suite (DPS)?

Na rynek cyfrowej dystrybucji weszliśmy z lekkim opóźnieniem. Wiele inicjatyw innych wydawnictw było już w fazie zaawansowanego rozwoju. Mimo to postanowiliśmy rozpocząć od zera i nie stawiać na popularne dokumenty w formacie PDF, które z reguły nie różnią się zbyt od macierzystego, papierowego produktu. Założyliśmy także, że nie chcemy tworzyć wiernej kopii papierowego dziennika, stąd lekka modyfikacja tytułu wydawanego na tablety.

Kwestia wdrożenia cyfrowego wydania postawiła nas przed kilkoma opcjami. Mogliśmy skorzystać z oferty firm zewnętrznych lub sami coś zrobić. Pierwszy wariant zaowocował kilkoma spotkaniami, z których nie wynikło nic konkretnego, zaś koszty wdrożenia oscyływały wokół setek tysięcy złotych. Drugi wariant to skorzystanie z DPS. Jednak tutaj pojawiła się kwestia licencji na pobrania pisma. Na szczęście skandynawski Bonnier, właściciel Pulsu Biznesu, zakupił licencję na wiele tysięcy pobrań i dzięki temu mogliśmy wdrożyć cyfrowe wydanie na tablety w Polsce.

Jak przebiegało wdrożenie z DPS?

Proces rozpoczęliśmy od przeszkolenia ludzi pod kątem pracy z DPS, co trwało ok. 2 miesiące i objęło wszystkie, ale to dokładnie

wszystkie działy redakcji. To, co było dosyć istotne z punktu widzenia przygotowania do pracy z DPS, to fakt, że pismo przygotowujemy nadal w oparciu o narzędzia, które znamy, czyli m.in. InDesign (i pluginy). Doszły tylko nowe narzędzia analizy i dystrybucji cyfrowego dziennika.

Podsumowując. Najmocniejsze argumenty przemawiające za DPS?

- » Z finansowego punktu widzenia inwestycja jest jednorazowa. Nie musimy miesięcznie łożyć konkretnych sum na wdrożenie, administrację i rozwój narzędzi silnie uzależnionych od strony programistycznej.
- » DPS pozwala tworzyć treści na Androida i iOS. Chociaż tańsze urządzenia Androidowe niezbyt dobrze radzą sobie z wydajnością. Tutaj swój prym wiedzie iPad, który nie ma problemów z obsługą dziennika.
- » Zespół nie musiał uczyć się nowych narzędzi, które pozwalają opracować stronę wizualną wydania. To nadal głównie InDesign.

Czy był potrzebny nowy layout?

Cyfrowe wydanie dziennika różni się diametralnie od wydania papierowego. To narzuca przygotowanie odrębnego layoutu.

Jaką strategię przyjęliście podczas projektowania i wdrażania layoutu?

Najważniejsza w wydaniu elektronicznym jest warstwa wizualna. Treść w linii prostej powiązana jest z wydaniem papierowym. Jest pochodną tej samej pracy redaktorskiej. Chociaż tylko w niewielkiej części powielamy to, co można znaleźć na papierze.

Na początku mieliśmy dwie proste i przeciwstawne koncepcje: po pierwsze wydanie przesyczone wodotryskami, zaś druga koncepcja to prostota nawigacji i czytelność formy. Nawigacja była kluczowym elementem, nie mogła zniechęcać do zajmowania się tak prozaiczną czynnością jak czytanie. To oznacza, że projektowanie layoutu obejmuje także przygotowanie i wdrożenie koncepcji nawigacji, oczywiście w przypadku urządzeń dotykowych opartej na gestach.

Jak przebiega proces przygotowania elektronicznej wersji dziennika?

Makieta przygotowana jest odpowiednio wcześniej, co wynika także z faktu, iż wydanie cyfrowe jest pochodną wydania papierowego. Rano odbywa się wspólne spotkanie przy stole redakcyjnym, przy którym planujemy jednocześnie wydanie papierowe i cyfrowe.

W naszym przypadku mamy do czynienia z dziennikiem i redakcja musi przygotować właściwie dwa pisma, dysponując podobnymi zasobami, co przed wdrożeniem DPS. Samo wydanie to ok. 22 strony,



z czego 6 planowana jest rano i te strony pochodzą z poprzedniego, papierowego wydania lub są to dodatki. Reszta „kolumn” produkowana jest na bieżąco, równoległe względem wersji papierowej.

„Produkowana”?

Podczas przygotowania cyfrowej wersji dziennika nie mamy do czynienia z łamaniem. Tego typu wydanie nie posiada szpał/kolumn. Można sobie to wyobrazić jak strony, które wiszą na sznurku i mają różną długość oraz składają się z jednej kolumny, z tego powodu makietowanie Pulsu Biznesu + nazywamy „praniem”.

A jak zespół zareagował na te wszystkie nowości?

Dzięki elementom interaktywnym, które mogą się pojawić na stronach, praca staje się o wiele bardziej nieprzewidywalna i urozmaicona. To wpływa na czynnik znużenia i jest odskocznią od regularnego łamania. Zespół docenia też to, że ludzie podnieśli swoje kwalifikacje i biorą udział w tworzeniu czegoś, co jest jednym z ostatnich technologicznych osiągnięć w zakresie DTP czy edytorskim.

Czy w procesie produkcji wersji elektronicznej biorą udział programiści?

Przeszło 95% pracy to graficy i kwestia layoutu, programiści nie mają właściwie nic do roboty. Wszystkie aspekty programowe leżą po stronie Adobe, zaś odpowiednie pluginy rozszerzają możliwości DPS. Dużą część pluginów możemy znaleźć pod [adresem...](#)

Czy wydanie cyfrowe zmienia zawartość dziennika?

Wydanie tabletowe daje nam większe możliwości rozwinięcia treści, z czego czasami korzystamy, jeśli chcemy umieścić w nim coś, co nie zmieściło się na papierze. Poza tym samo rozwinięcie treści nie jest skrępowane przez sztywne limity znakowe, jednak nie możemy przesadzać. A co najważniejsze, możemy na stronie umieścić tyle elementów wizualnych, ile powinno się wg naszego przekonania na niej znaleźć, a nie tyle, na ile pozwala miejsce na papierze. Ograniczają nas tylko inwencja, zakres posiadanego materiału i wyobraźnia.

Zapewne reklamy, które są kluczowym motorem finansowania przedsięwzięcia wydawniczego, zyskały na interaktywności?

Reklamodawca musi uwzględnić warstwę interaktywną swojej informacji reklamowej, której nie wolno zignorować. W odróżnieniu od wydania papierowego nie mamy tutaj do czynienia ze statyczną „ilustracją”, tylko z zaawansowaną prezentacją, którą można wzbogacić o elementy ruchome i interaktywność. Siłą rzeczy powoduje to wzrost kosztów przygotowania takiej reklamy po stronie reklamodawcy.

Reklama zyskuje także nowy wymiar. Mianowicie bezpośredni dostęp do narzędzi zbierających i analizujących informację o odsłonach i zaangażowaniu odbiorców w jej treść. Jest to oczywiście możliwe dzięki narzędziom analitycznym wchodzącym w skład DPS. Dają one natychmiastowy dostęp do kluczowych informacji. W ten sposób możemy z reklamodawcą mierzyć na bieżąco efektywność reklam (jeśli już mowa o analizach, to zdziwiło nas, że użytkownicy są bardziej zainteresowani zdjęciami niż filmikami osadzonymi w artykułach).

A co na to wszystko odbiorcy?

Pismo zostało przyjęte bardzo pozytywnie. Najbardziej zaskoczyło nas to, że wizualna strona pisma została zaakceptowana przez przeszło 90% użytkowników, to był szok! Liczyliśmy się z bardziej umiarkowanym entuzjazmem, swoście konserwatywnym podejściem. Odbiorcy docenili szczególnie łatwość nawigacji dzięki 3 kierunkom i niewielką ilość bajerów, które mogłyby przytłoczyć treść. Poza tym chcieliśmy wciągnąć czytelnika do interakcji. oddając mu do dyspozycji interaktywne punkty rozwinięcia dodatkowych informacji, które kryją się pod różnymi przyciskami. To wszystko przełożyło się na to, iż do końca roku udało nam się uzyskać dwa razy więcej subskrybentów niż zakładaliśmy – z czego jesteśmy bardzo dumni.

Jakie są plany dalszego rozwoju cyfrowych treści przez redakcję Pulsu Biznesu?

Chcielibyśmy skierować na tablety nowe propozycje wydawnicze, m.in. dodatki poświęcone różnego typu tematyce. Poza tym zastanawiamy się nad rozszerzeniem oferty o publikacje będące wynikiem zamówienia klientów biznesowych – custom publishing na tablety.

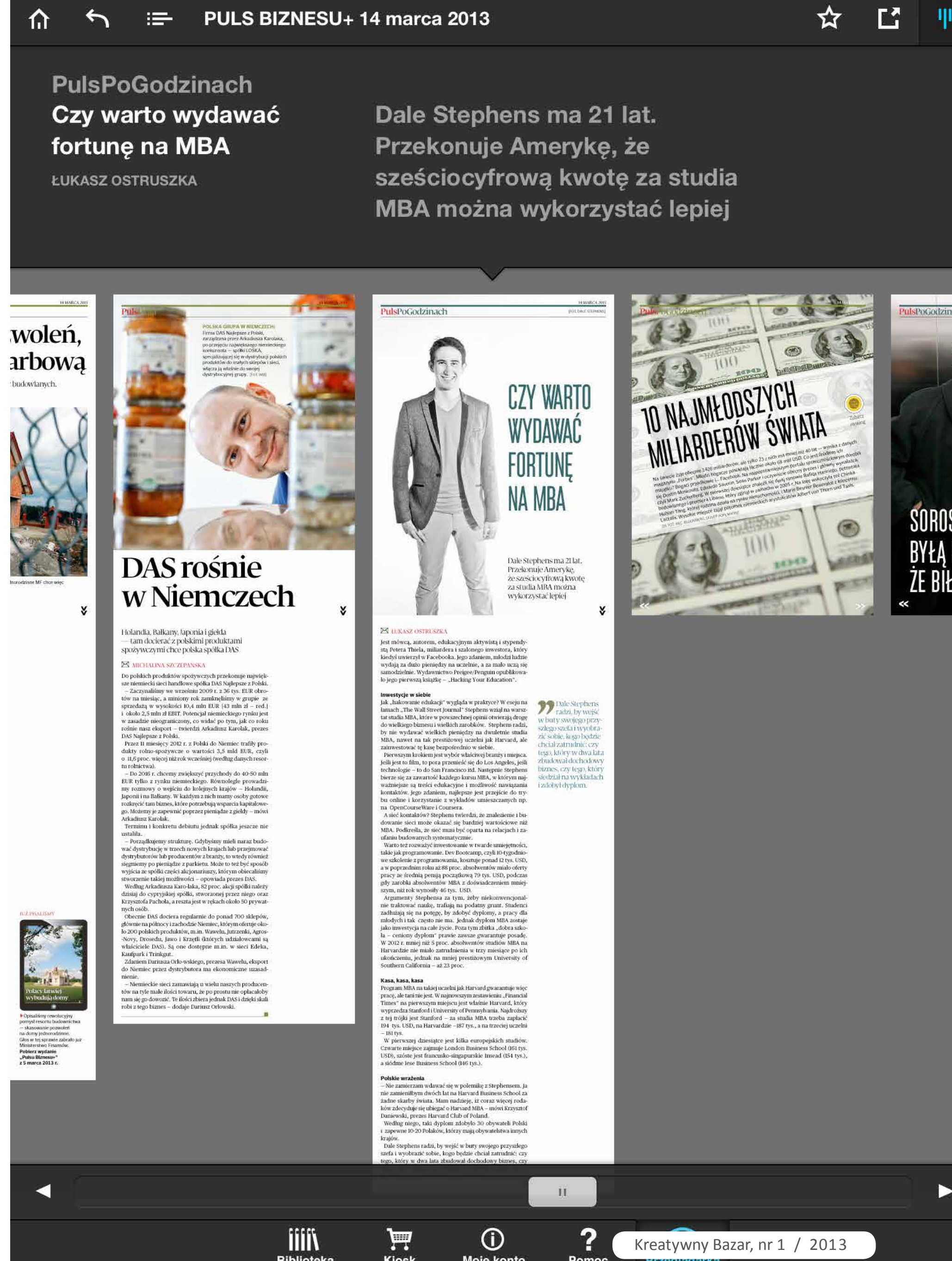
Pewnym naturalnym przedłużeniem naszego procesu wydawniczego będzie przygotowanie Pulsu Biznesu dla smartfonów.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy kolejnych sukcesów w Pulsie Biznesu +



Odbiorcy docenili szczególnie łatwość nawigacji dzięki 3 kierunkom i niewielką ilość bajerów, które mogłyby przytłoczyć treść. Poza tym chcieliśmy wciągnąć czytelnika do interakcji, oddając mu do dyspozycji interaktywne punkty rozwinięcia dodatkowych informacji, które kryją się pod różnymi przyciskami.

Makieta Pulsu Biznesu +, czyli tzw. "pranie"



PulsPoGodzinach Czy warto wydawać fortunę na MBA

ŁUKASZ OSTRUSZKA

Dale Stephens ma 21 lat. Przekonuje Amerykę, że sześciocyfrową kwotę za studia MBA można wykorzystać lepiej



DAS rośnie w Niemczech

Historia: Balkany, Japonia i giełda – tam (dłaczając z bismkami produktami spożywczymi) chce polska spółka DAS...
Zaczynamy we wrześniu 2009 r. z 36 tys. EUR obrotów na miesiąc, a za pierwszy rok zamierzamy w grupie ze sprzedażą w wysokości 100 mln EUR (z 1 mln zł – to) i około 2,5 mln zł EBIT. Potencjał niemieckiego rynku jest w zasadzie nieograniczony, co widak po tym, jak co roku rośnie nasz eksport – twierdzi Arkadiusz Karolak, prezes DAS Należące z Polski.



Czy warto wydawać fortunę na MBA

Just młocia, autorem, edukacyjnym aktywistą i openminded Petera Thiba, miliardera i szalonego inwestora, który kiedyś uwerzył w Facebooka. Jego zdaniem, miłość ludzi wybitną na dzień przedtem na szczytach, a to mało waga się samolotem. Wydawnictwo Prepress/Penguin opublikowało jego pierwszą książkę – "Hacking Your Education".



To na najmłodszych miliardersów świata

Na świecie żyje obecnie 1,420 miliardów osób (około 23 z nich ma więcej niż 60 lat – wynika z danych WorldPop 2010). Młodzi ludzie pojawiają się coraz częściej w mediach społecznościowych i w internecie. Wśród nich są miliarderzy, którzy w wieku kilkunastu lat zbudowali swoje imperia. Wśród nich jest także 21-letni Dale Stephens, który w wieku 17 lat zebrał 100 tysięcy dolarów, aby kupić sobie prywatny samolot.



Soros oskarżony o bycie kooptatorem

Soros oskarżony o bycie kooptatorem...
Węgry, Japonia i giełda – tam (dłaczając z bismkami produktami spożywczymi) chce polska spółka DAS...



Rozmowa z Sebastianem Powszukiem...



...polskim grafikiem, który zwyciężył w konkursie graficznym Fotolia TEN, wygrywając m.in. międzynarodową kampanię reklamową o wartości ok. 750 000 zł. Jego praca, której przewodnim tematem jest „Podróż”, została wybrana jako najlepsza z pośród 1260 grafik nadesłanych z całego świata.

KB: Z czego czerpałeś inspirację przy przygotowaniu swojego projektu?

SP: Uwielbiam naturę, przyrodę, ogrom piękna, które ma do zaoferowania nasz świat. Od dziecka było to jednym z moich zainteresowań i temat podróży doskonale to odzwierciedlał. Niesamowicie zainspirowało mnie również połączenie odległych elementów (woda, las, śnieg), stworzone przez autora pracy podróżnej z kolekcji Fotolia TEN. Nigdy wcześniej czegoś takiego nie próbowałem, więc była to dobra okazja do podniesienia swoich umiejętności.

KB: Czy w swojej twórczości korzystasz z zewnętrznych pluginów do Photoshopa czy też jest to „goła” wersja? A może korzystasz z jeszcze innego programu?

SP: Nie korzystam z zewnętrznych pluginów, standardowe wyposażenie Photoshopa do tej pory całkowicie mi wystarcza. Przy tworzeniu pracy był wykorzystany tylko „goły” Photoshop w wersji CS6. Na co dzień w pracy korzystam również z możliwości Illustratora, Dreamweavera, Indesigna i w mniejszym stopniu Flasha. W przyszłości mam zamiar poznać możliwości całego pakietu Adobe oraz zapoznać się z tajnikami 3d.

KB: Z twoich wypowiedzi wynika, że jesteś samoukiem. Czy możesz wskazać, polecić jakieś tutoriale lub książki, z których się uczyłeś?

SP: Tak, jestem samoukiem. Od zawsze moim jedynym źródłem wiedzy i inspiracji był i jest Internet. Nie przeczytałem żadnej książki tematycznej ani nie inwestowałem w kursy. Wszystko zaczęło się ze strony good-tutorials.com, gdzie znajdziemy ogromną bazę tutoriali na temat wszystkiego – oczywiście polecam.

KB: Jak długo tworzyłeś zwycięską pracę? Z ilu elementów się składa? Czy możesz opisać anatomię powstawania?

SP: Praca składa się z 32 zdjęć i 128 warstw. Czas realizacji projektu zamknął się w jednym weekendzie, z przerwami na sen. Gdyby wyeliminować przerwy, wyszłoby ok. 24 godziny ciągłego klikania.

Standardowo zacząłem od szukania pomysłów. Nigdy nie mam z góry określonego planu działania, zazwyczaj wklepuję w wyszukiwarkę słowo kluczowe (w tym wypadku travel) i próbuję dobrać zdjęcie służące za podstawę projektu, który później stopniowo rozbudowuję. Natrafiłem na otwartą walizkę, pomysł zaświtał w głowie i wiedząc, że to jest to, zabrałem się za szkic, który jest drugim etapem mojego



projektowania. Wyszukuję potrzebne zdjęcia, pobieram w małej rozdzielczości i wrzucam je do Photoshopa, gdzie wycinając na szybko, bez zbędnej dokładności, staram się dobrać proporcje, układ i całą kompozycję. Niektóre zdjęcia wymieniam kilkakrotnie, aż do uzyskania zadowalającego efektu. Ze względu na wyższą jakość materiałów korzystam z płatnych serwisów stockowych, jak Fotolia, i w takim wypadku przygotowanie szkicu pozwala mi zaoszczędzić sporo czasu i pieniędzy, ponieważ przystępując do finalnego etapu, wykupuję już zdjęcia „przetestowane”, wiedząc, że na pewno zostaną wykorzystane.

Po zdobyciu wszystkich materiałów, mając gotową wizję i przekonaniu się do swojego pomysłu, zabieram się jeszcze raz za składanie wszystkiego w spójną całość w dużej rozdzielczości, tym razem z największą dokładnością.

Etap finalny to dopracowywanie szczegółów, dorysowywanie mikroelementów mających wpływ na odbiór całości i uzupełnianie projektu o pomysły, które napływają podczas całego procesu tworzenia.

KB: Co było najtrudniejsze przy tworzeniu?

SP: Zdecydowanie najtrudniejsze jest znalezienie pomysłu. Zanim przystąpię do właściwego etapu projektowania, szukam wizji, której

sens lub jego brak zostaje wyłowiony na samym początku podczas tworzenia szkicu. Cała reszta to jedynie umiejętne wykorzystanie możliwości programu, co wbrew pozorom wcale nie jest takie trudne.

KB: Twoje źródła inspiracji? Czyją twórczość śledzisz i cenisz najbardziej?

SP: Generalnie inspiruję się wszystkim, co mnie otacza (filmy, książki, gry), jednak zdecydowanie moim największym źródłem inspiracji jest Internet z portalem deviantart.com na czele, na którym można znaleźć prace mistrzów z każdej dziedziny. Jeśli chodzi o konkrety, to bardzo cenię i na bieżąco śledzę twórczość Piotra Jaworowskiego.

KB: Opowiedz trochę o sprzęcie, na którym pracujesz?

SP: Korzystam z peceta, nie jestem przekonany co do Mac'a. Na pokładzie 4gb ramu, radeon hd4870, quad 9550 i 750gb hdd. Do tego mam dwa 22 calowe monitory Della (nie wyobrażam sobie pracy na jednym), myszkę Cyborg RAT 5, której dodatkowe funkcje dużo ułatwiają w pracy w programach graficznych. Ponadto, używam minitabletu Wacom Bamboo, który traktuję bardziej jako uzupełnienie i dodatek, niż podstawowe narzędzie pracy. Zamiennie, że gdy już muszę opuścić moje centrum dowodzenia, korzystam z 17 calowego laptopa HP Envy.





Adobe

Adobe® Creative Cloud™



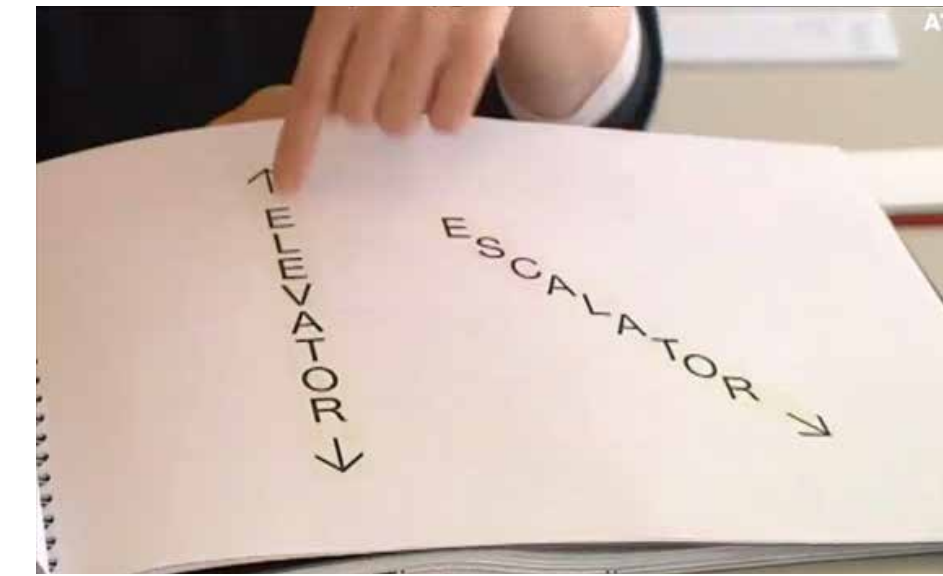
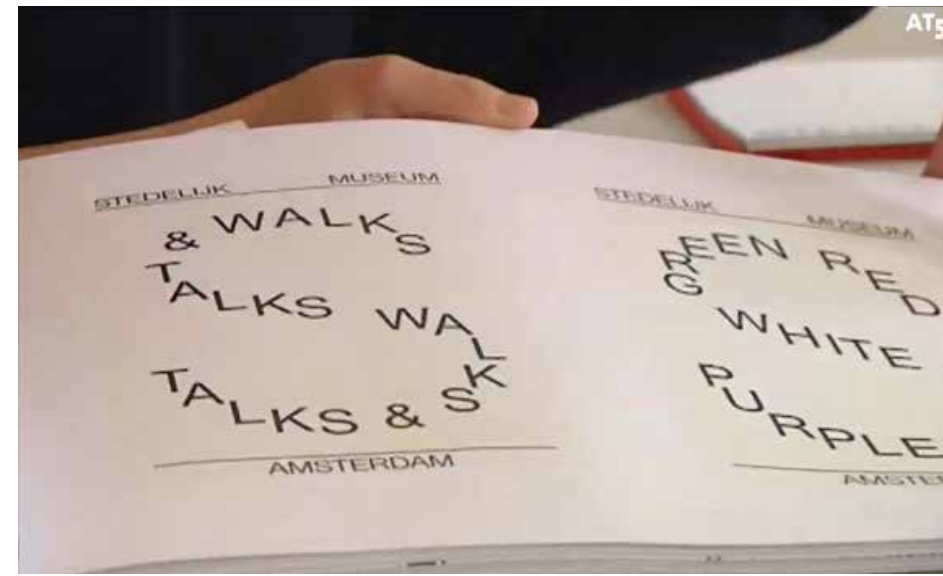
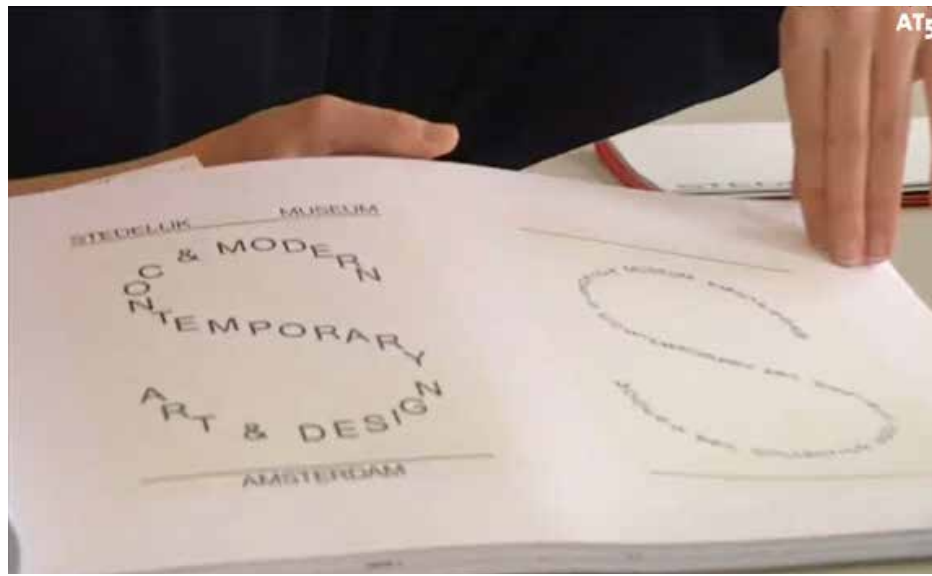
Adobe Creative Suite 6 Master Collection

za **36,89 €*** miesięcznie!

więcej na: www.adobe.com/pl/creativecloud

* cena dla użytkowników poprzednich wersji CS, nie zawiera podatku VAT

| Łukasz Smutek |



Mevis & Van Deursen

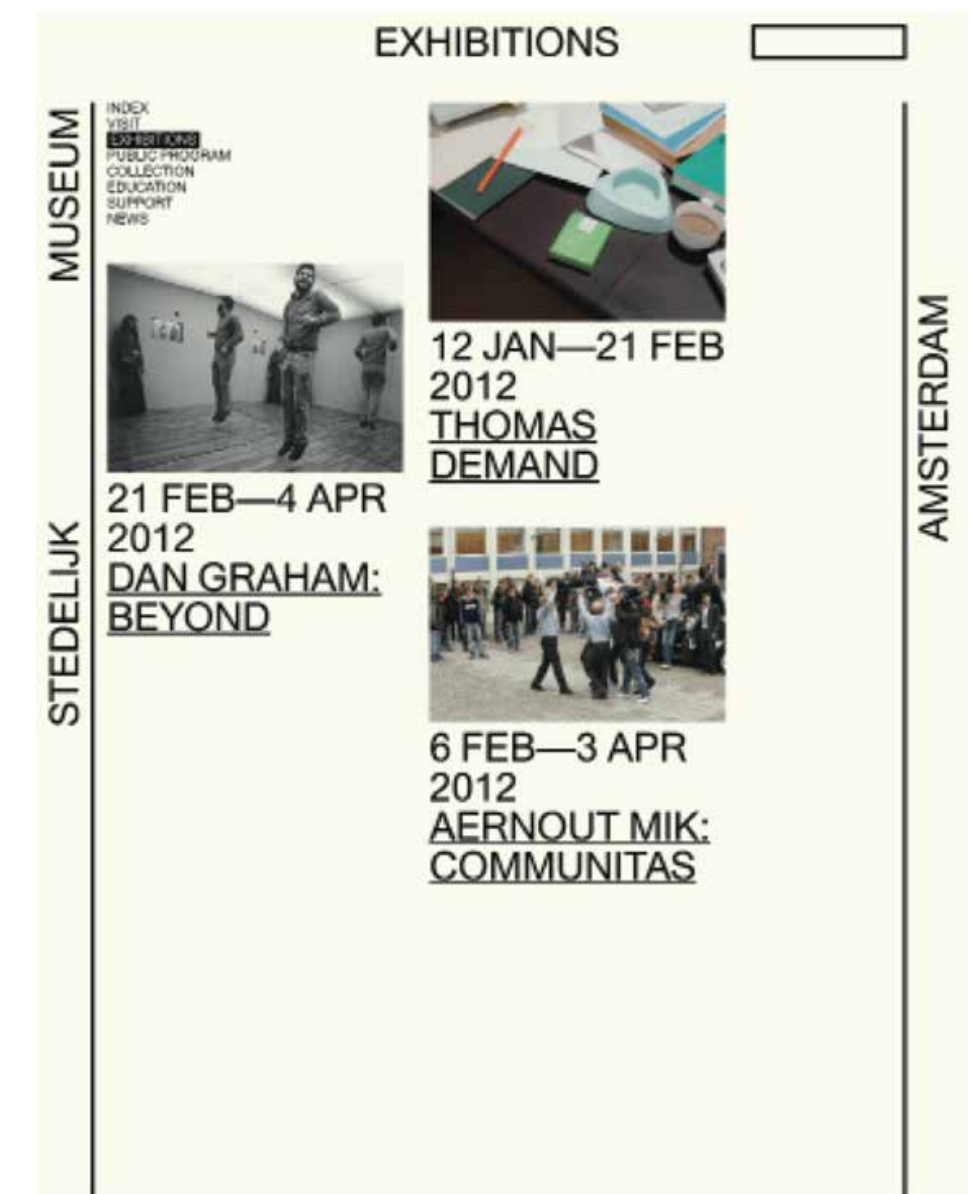
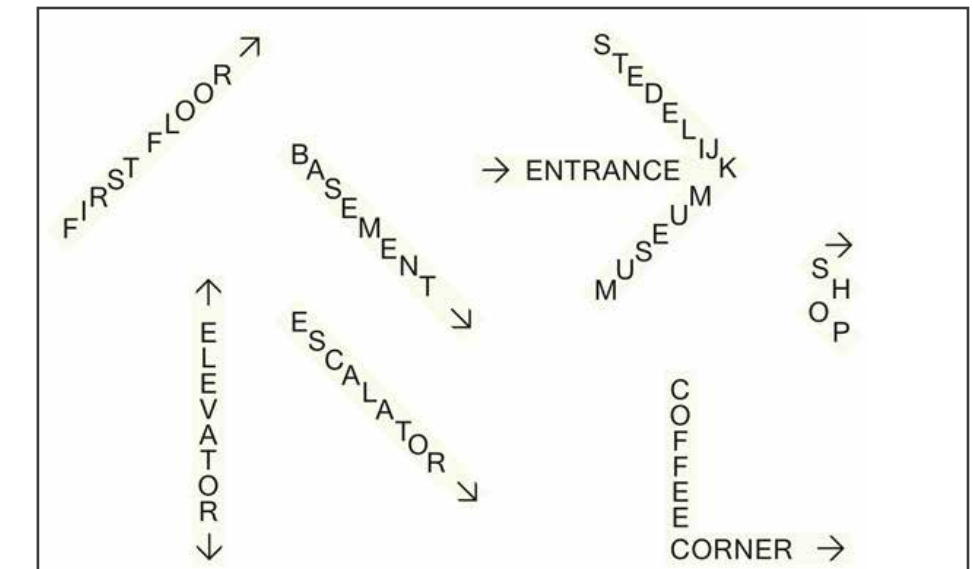
Krótką historia literki

Zacznijmy od Stedelijk Museum – czyli Muzeum Miejskiego Amsterdamu. Ta zacna instytucja, od niedawna znów mieszcząca się w sercu miasta, przy placu Museumplein, przez ponad sto lat gromadzi i prezentuje prace najwybitniejszych artystów i designerów naszych czasów. Obok obrazów Moneta, Picassa, Van Gogha możemy podziwiać tu dzieła malarzy tworzących zaledwie kilkadziesiąt lat temu – Picassa, Warhola, Pollocka – i zupełnie współczesnych, jak skandalista Damien Hirst. Podstawą utworzenia Muzeum Stedelijk była darowizna prywatnych dzieł sztuki z kolekcji Zofii de Bruyn w 1895 roku. Trudno wyobrazić sobie lepszy czas na rozwój zaplecza kulturalnego miasta. Mniej więcej jednocześnie (z różnicą kilku lat) otworzono wtedy przy Museumplein trzy liczące się placówki – Stedelijk Museum, Rijksmuseum (którego nikomu przedstawiać nie trzeba) oraz Concertgebouw – jedną z najlepszych sal koncertowych świata.

XIX-wieczny budynek z czerwonej cegły, zaprojektowany przez A. W. Weismanna, nie zawsze był ostoją sztuki. W długiej historii Muzeum Stedelijk są momenty, kiedy świetność tej instytucji przygasła – zmiana siedziby, kilkuletnie zawieszenie działalności wystawienniczej na pewno stanowiły zaburzenie pewnej tradycji i budziły obawy co do dalszych losów muzeum. Na szczęście niedawno, bo zaledwie rok temu mogliśmy być świadkiem symbolicznego wręcz odrodzenia, a

sam proces przemiany Stedelijk na wielu płaszczyznach – również tych związanych z komunikacją i designem – stał się bezpośrednią przyczyną powstania tego artykułu.

Zanim na scenie pojawią się sprawcy tej przemiany - wymienieni w tytule bohaterowie – przenieśmy się w rok 2005. Do tego czasu osobą odpowiedzialną za design muzeum od ponad dwóch dekad był Wim Crouwel – typograf i twórca identyfikacji wizualnych. To on stworzył znany wszystkim mieszkańcom Amsterdamu kondensat dwóch liter: „SM”, dobitnie identyfikujący sygnowane nim wydarzenia ze Stedelijk Museum. Niestety, wraz ze zmianą dyrektora (Gjis Van Tuyl zastąpił urzędującego Willema Sandberga), Crouwel musiał pożegnać się ze stanowiskiem. Projektant, który swoją działalność na rzecz muzeum podsumował jako „nieustającą walkę pomiędzy czytelnością komunikatu a estetyką formy”, stał się poniekąd ofiarą swojej własnej teorii, która zakładała konieczność odświeżania graficznego wizerunku instytucji w odstępach dziesięcioletnich. Van Tuyl, poczuwający się do zaznaczenia swojej obecności na wszystkich płaszczyznach działalności Stedelijk, wkrótce rozpiął konkurs na następcę Crouwela. W wyniku narad (w których Crouwel również uczestniczył) wybrano francuskiego typografa Pierra Di Sciullo. Przez następne cztery lata Francuz miał dbać o wizerunek instytucji, której właściwie nie było – Muzeum w trakcie trwania kadencji Van Tuyla nigdy nie zostało otwarte dla publiczności z powodu kompletnej przebudowy budynku, którą ukończono dopiero w roku 2012.



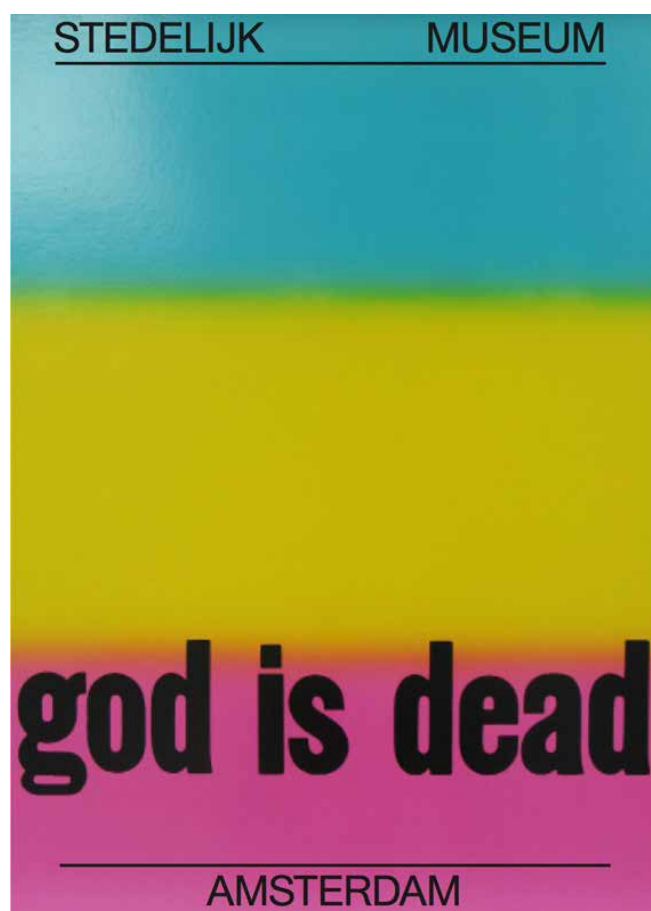
STEDELIJK
MUSEUM
AMSTERDAM

| Łukasz Smutek |

| Alfabety Designerów. M jak Mevis & Van Deursen |

Decydujące rozdanie nastąpiło w 2009. Miejsce van Tuyla zajęła Ann Goldstein, która przełamała impas, wskrzeszając ducha Stedelijk w różnych miejscach na mapie Amsterdamu. Inicjatywa odbywała się pod hasłem „Stedelijk goes to town” i miała za zadanie upewnić mieszkańców stolicy, że wkrótce jeden z najjaśniejszych punktów na kulturalnej mapie Europy znów rozbłyśnie swoim dawnym blaskiem. Ekipa Van Tuyla odeszła w atmosferze skandalu – nie wierzono, że każdorazowa wymiana dyrektora wraz z załogą może pomóc w przywróceniu muzeum mieszkańcom. Nadzieja chwilowo została rozbudzona, kiedy u boku Ann Goldstein pojawił się duet wybitnych holenderskich designerów – i bardzo szybko zgasła, kiedy przedstawili oni nowe logo Stedelijk Museum - logo, które podzieliło świat.

Goldstein Armand Mevis i Linda Van Deursen są ikonami holenderskiego designu – mają na swoim koncie m.in. prace dla Biennale w Wenecji, MoMA, Guggenheim Museum i Muzeum Boijmans Van Beuningen w Rotterdamie. Ich dossier budzi respekt w środowisku i robi wrażenie poza nim - jak zatem wytłumaczyć pogłoski, że tym razem za marką nie kryło się absolutnie nic? Czy nowo wybranej dyrektor, podobnie jak jej poprzednik, brakowało pomysłu na wytrzymałą na próby czasu tożsamość muzeum



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Union SMA Dots

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

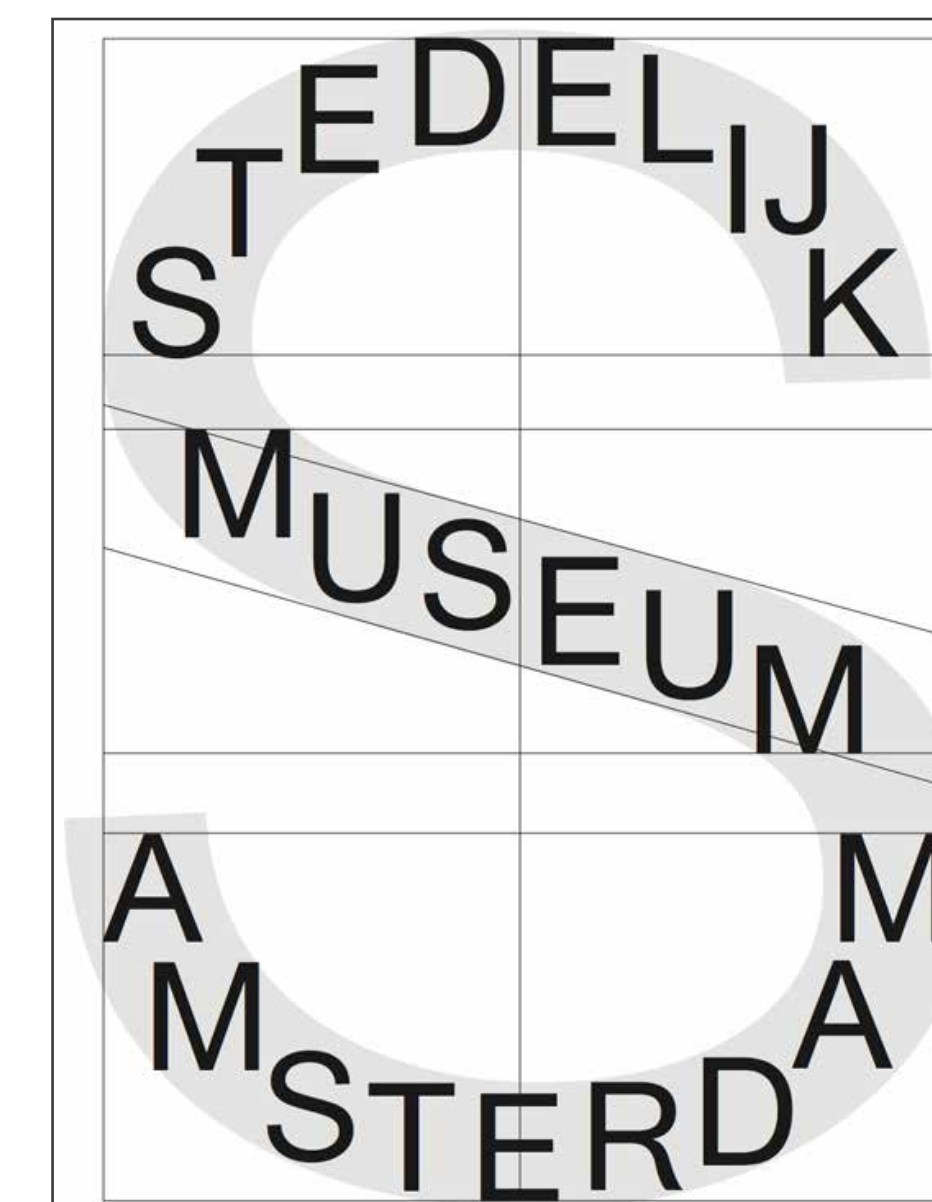
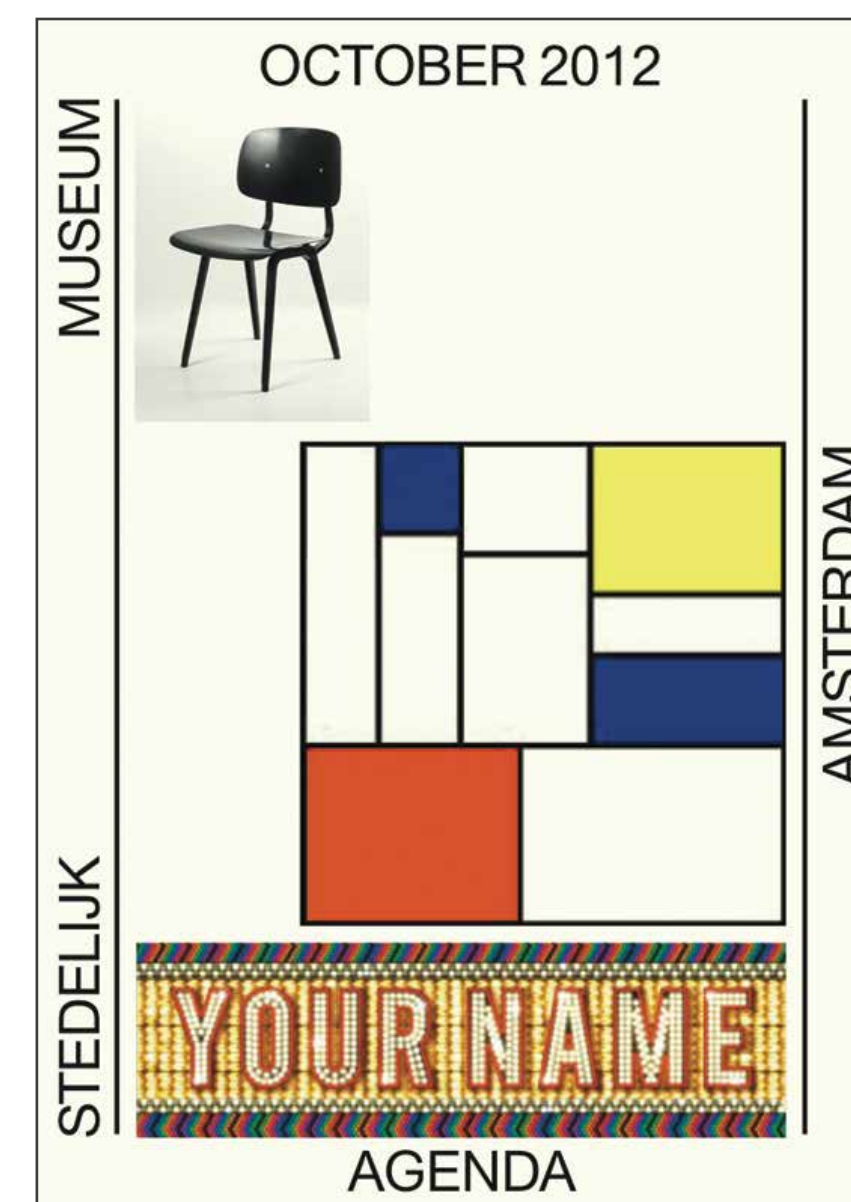
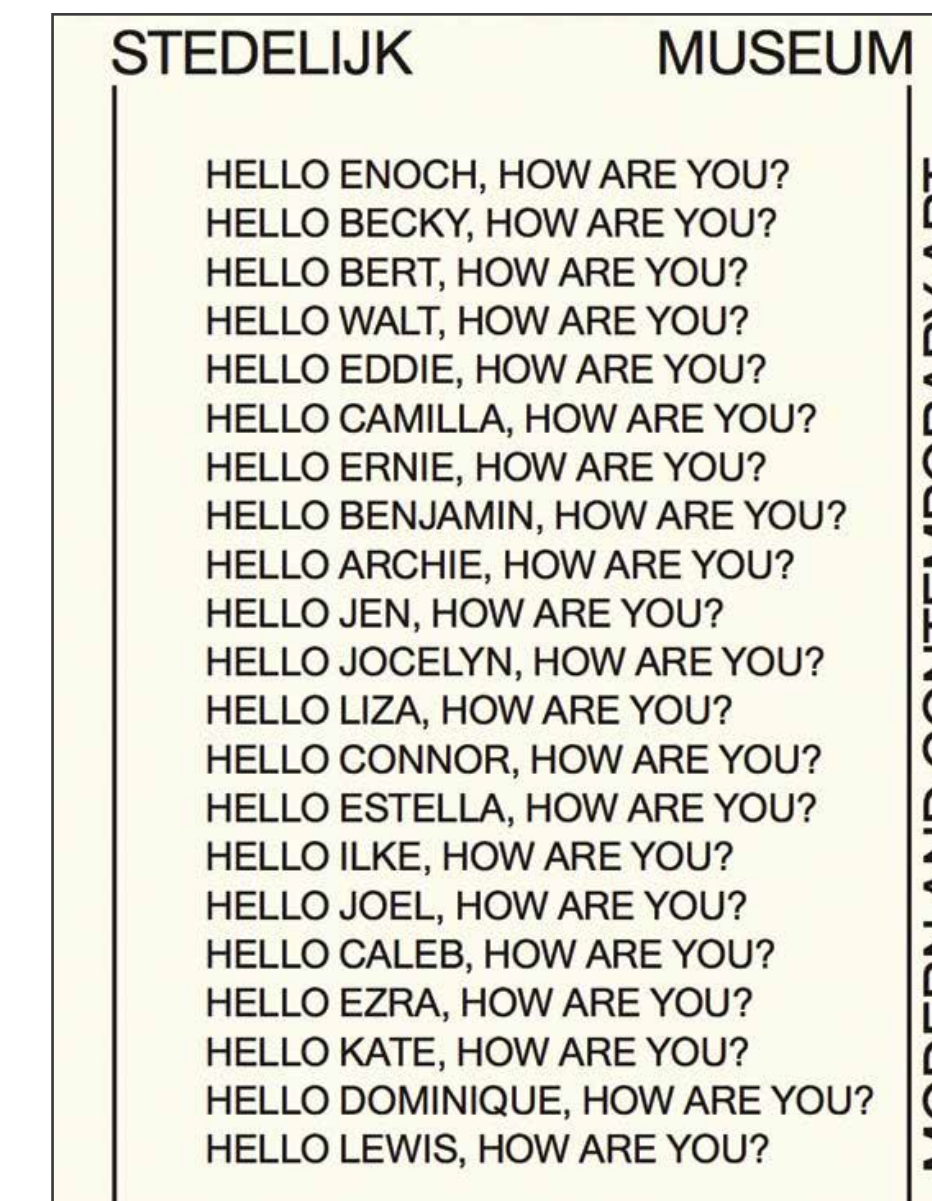
Union SMA Out

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Union SMA Outline

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Union SMA Size



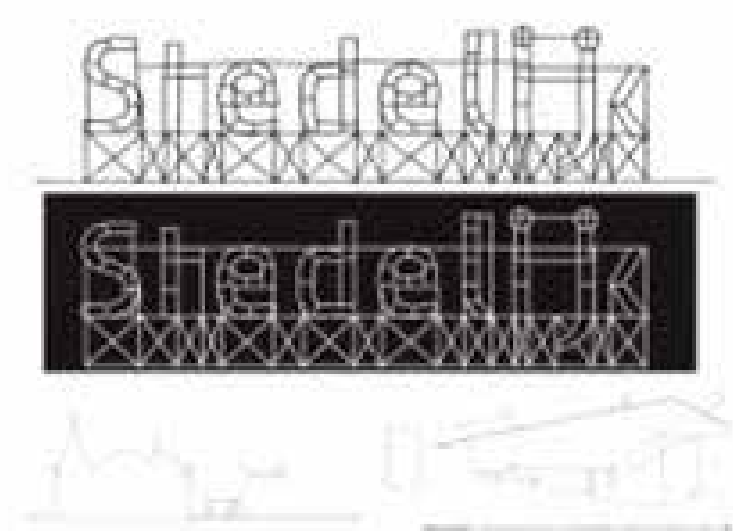


Stedelijk Museum

Stare logo Stedelijk Museum

Logo Stedelijk Museum autorstwa Wima Crouwella

the StedeLijk
th·St·d·L·k
the Stedelijk
the Stedelij<
the Stedelij<
the Stedelij<



Logo Stedelijk Museum autorstwa Pierra Di Sciullo

i taki a nie inny wybór nazwisk miał zamknąć usta krytykom zmian przez nią wprowadzanych? Nie zamknął – począwszy od akademickich wywodów na temat wizualnej formy znaku (nie pozostawiających suchej nitki na tak fundamentalnych rozwiązaniach formalnych jak kerning czy dobór kroju), skończywszy na argumentacji ocierającej się o szowinizm („Amerykanka wprowadza własne porządki w Holenderskim sanktuarium sztuki”) - dyskusjom nie było końca. Prędko przeniosły się one z kręgów profesjonalnych na ulice Amsterdamu, dzieląc jego wrażliwych na design i sztukę mieszkańców na dwa obozy. Ponieważ spory nad logo Stedelijk trwają do dzisiaj – warto przyjrzeć się tej kontrowersyjnej pracy. Propozycję duetu Mevis & Van Deursen można opisać jednym zdaniem: jest to pełna nazwa – Stedelijk Museum – wpisana w dużą literę „S”. To wszystko – znaków szczególnych brak. Niedbały. Dziecinny. Prostacki. Wykonany pospolitym Arialem. Lista epitetów rzuconych pod adresem logotypu jest krótka – bo i nie sposób w nieskończoność wymyślać przytyków dla tak „nijakiej” formy.

Prezentacja całości identyfikacji wizualnej u świadomości części krytyków ich krótkowzroczność. Katalogi wystaw, bilety, plakaty, ba, nawet tabliczki prowadzące do wyjścia ewakuacyjnego i windy – każdy z tych elementów „zainfekowano” myślą nadrzędną leżącą u podstaw powstania logotypu Stedelijk. Przestały one aspirować do bycia czymkolwiek więcej niż nośnikiem niczym nie osłoniętej informacji – czasami ścieżka, po której biegnie tekst, ma tę informację wzmocnić, ale to jedyny graficzny środek ekspresji, działający na zasadzie foremki do babek z piasku. Transparentność posuniętą do granic możliwości reprezentować ma nawet wybrany przez Mevis & Van Deursen krój (jeden jedyny, powtarzający się we wszystkich materiałach). Wbrew głosom dobiegającym z nieprzychylnego tłumu wcale nie jest to pospolity Arial. To czcionka Union – zaprojektowana przez twórcę w Holandii czeskiego typografa Radima Peoko – hybryda Ariala i Helvetiki, o której sam projektant powiedział, że jest to „najbardziej

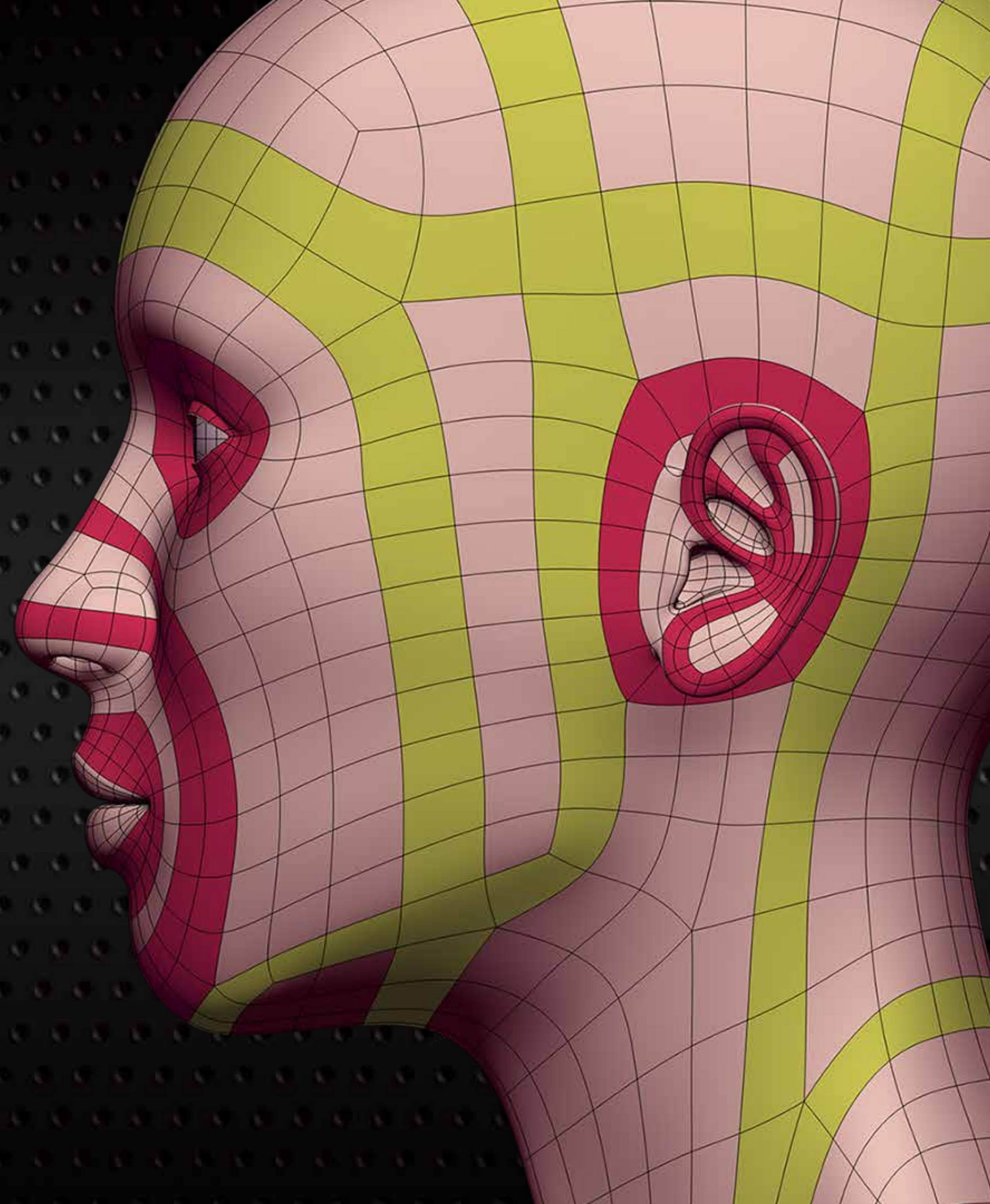
uniwersalny i transparentny z wszystkich krojów – idealny wszędzie tam, gdzie Helvetica wydaje się zbyt wyszukana, a Arial zbyt wulgarny, bądź na odwrót”. Każda odsłona kolejnych działań Mevis & Van Deursen sprawiała, że niezrozumiałe z początku intencje stawały się coraz bardziej czytelne. Oto, po raz pierwszy od niepamiętnych czasów w Stedelijk zaproponowane zostało rozwiązanie w zdecydowany sposób nawiązujące do modernistycznych tradycji muzeum; czerpiące bardziej z prac amerykańskich artystów konceptualnych, Mela Bochnera i Dawida Lamelasa, niż z zamkniętych w swojej formie, niezmiennych propozycji poprzedników. Napis schody układa się w schody, napis wyjście ma kształt strzałki – i jest to oczywista konsekwencja założeń, wg których nazwa Stedelijk Museum biegnie po esowatej ścieżce (chyba że mówimy o tymczasowym muzeum – Temporary Stedelijk – wtedy naturalnie przybiera kształt litery T). Żadnych rozterek estetycznych towarzyszących Crouwelowi. Żadnych zabaw krojem i wielkością liter, które proponował Di Sciullo. Kontynuacja myśli poprzedników i szacunek do ich pracy została podkreślona przez użycie akronimu – po „SM” Crouwella i „SMCS” kolektywu Jet Set (współpracującego z Stedelijk przez krótki okres) – samotna litera „S” stała się wizytówką systemu, który jak żaden inny oddaje filozofię muzeum i podkreśla nieprzemijalność jego misji. A zatem nie chaos, niedbałość i dziecinada, tylko płynność, zmienność, otwartość. Zdolność asymilacji i adaptacji. Czy może istnieć lepsza reprezentacja wizualna dla „muzeum bez ścian”, jak określano Stedelijk w czasach przebudowy? Radykalne działania Ann Goldstein i duetu Mevis & Van Deursen sprawiły, że Muzeum Stedelijk nigdy na powrót nie zamknęło się w swoich murach, a nowy system identyfikacji wizualnej okazał się kamieniem węgielnym pod budowę czegoś znacznie potężniejszego od fizycznego gmachu – wiarygodnego wizerunku Stedelijk Museum w świadomości mieszkańców Amsterdamu.

Łukasz Smutek



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.



RESPONSYWNY DESIGN

Wraz z nastaniem i rozwojem rynku urządzeń mobilnych musieliśmy zmierzyć się z nowym sposobem projektowania stron, aplikacji czy layoutów publikacji, które w dynamiczny sposób próbują reagować na dziesiątki różnych rozdzielczości i formatów ekranów. Dowiedziałem się wtedy, że to wszystko to 'responsywny design'.

// WŁAŚCIWIE KOMU TO POTRZEBNE I PO CO?

Responsywne projektowanie to obecnie złoty standard i coś, co automatycznie włączamy w firmie w każdy bieżący projekt. Z prostego powodu. Klient może nie wiedzieć co to znaczy, ale z pewnością chce, żeby jego strona, aplikacja czy publikacja ładnie się wyświetlały na ekranach przenośnych niezależnie od tego, czy to smartfon oparty na systemie Android, czy tablet Apple czy monitor peceta. Po prostu w obecnych czasach rezygnacja z projektowania responsywnego to dobrowolne obcinanie zasięgu oddziaływania własnego projektu i akceptacja, że 500 milionów urządzeń działających w systemie iOS (Apple) i znacznie, znacznie więcej urządzeń w systemie Android (ok 75% udziału w rynku światowym) nie wyświetli twojego produktu wystarczająco poprawnie.

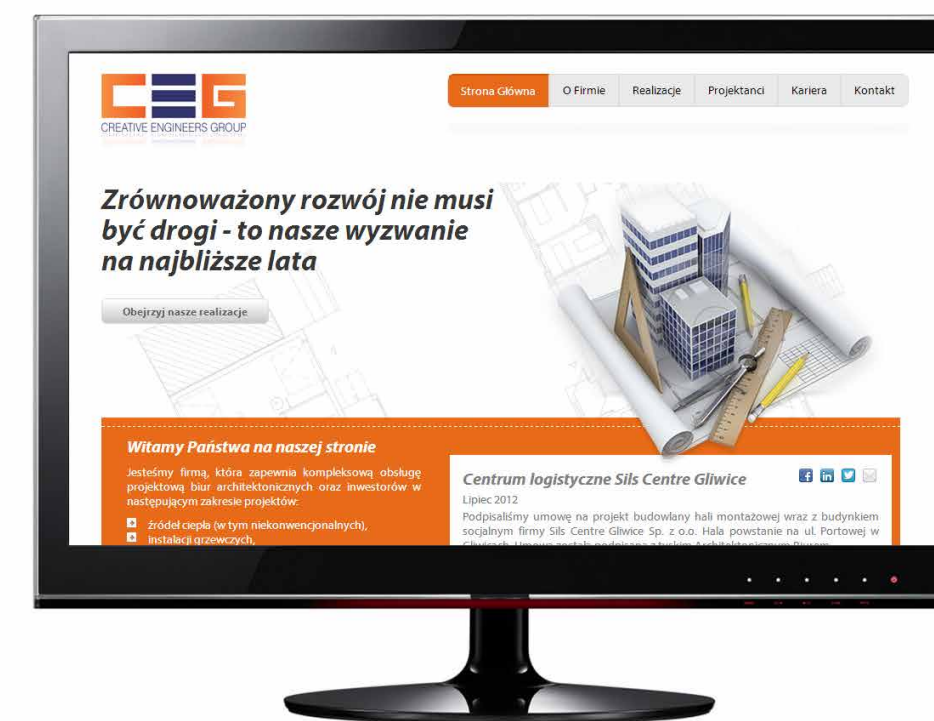
Z naszego punktu widzenia fakt, że mimo dużego udziału w rynku rozmiary ekranów w Apple są defacto trzy (iPhone, iPad, iPod), to ciągle duże ułatwienie w produkcji w porównaniu z dziesiątkami rozmiarów w systemie Android, ale naprzeciw wychodzą tu coraz sprawniej programy do projektowania i twórcy frameworków, którzy coraz lepiej wpasowują się w nasze potrzeby.

Jak w praktyce wygląda taki responsywny projekt i po co się z tym mierzyć? Rzut oka na ilustrację 1 pokazuje, że ta sama strona może mieć o wiele łatwiejszy do nawigacji layout na smartfonie i dzięki temu nie zniechęca użytkownika. To ma ogromne znaczenie w czasach, kiedy o uwagę internauty walczy się już w milisekundach, a

średni czas pozostawania na stronie przy szukaniu to dosłownie kilka sekund. Dlatego z takim entuzjazmem opowiadamy klientom o możliwościach projektowania responsywnego.

// A CO JEŚLI KLIENT CHCE MIEĆ APLIKACJĘ NA URZĄDZENIE MOBILNE?

To klasyczny dylemat i mam wrażenie, że jeszcze do niedawna nie był on tak wyraźny jak obecnie, bo responsywny design nie był rozpowszechniony. Po prostu jeśli dany produkt miał mieć reprezentację na urządzeniach przenośnych, to wtedy nie było wyboru. To był pewien problem, szczególnie z punktu widzenia budżetów klientów. Z pewnością znajdziemy wielu, którzy nadal uważają, że dobrze zrobili, budując aplikację, jest też wiele bardzo udanych aplikacji prezentujących treści,



które w zwykłych, biurkowych sytuacjach na ekranach komputerów obsługiwała strona internetowa. Sęk w tym, że wszystko zależy od potrzeb i celów, jakie ma spełnić dany projekt i tylko tak patrząc, można ocenić, czy w danym wypadku lepsza będzie responsywna strona internetowa czy aplikacja. To luksus wyboru, który nam dają obecne standardy projektowania i oprogramowanie. Aplikacje były i nadal są znacznie droższe w produkcji niż strony internetowe. Jeśli nie ma jasnych wskazań do produkcji aplikacji, wówczas na pewno proponujemy responsywną stronę internetową. Czasami nawet jedno i drugie, ale to rzadki przypadek.

// PRZYKŁAD Z ŻYCIA WZIĘTY

Klient przebudowuje starą stronę internetową. Chce zaprojektować ją na nowo, a oprócz tego chce wykorzystać możliwości aplikacji 3D do stworzenia prezentacji opartej w części na treści ze strony, a w części na materiałach video i animacjach 3d. To przypadek, z którym obecnie się mierzymy. Do stworzenia aplikacji wykorzystujemy system Unity 3D.

Stronę natomiast budujemy w systemie Drupal, bo w nim akurat budujemy niemal wszystkie strony ze względu na elastyczność i dojrzałość rozwiązania. Szablon strony opracowujemy w oparciu o framework Twitter Bootstrap, który znakomicie wspomaga działanie frontendów i backendów stron, bo ma masę gotowych funkcji, gotową siatkę responsywną i biblioteki niezwykle ułatwiające pracę. W efekcie powstaje strona internetowa, która nie dość, że będzie mieć bardzo

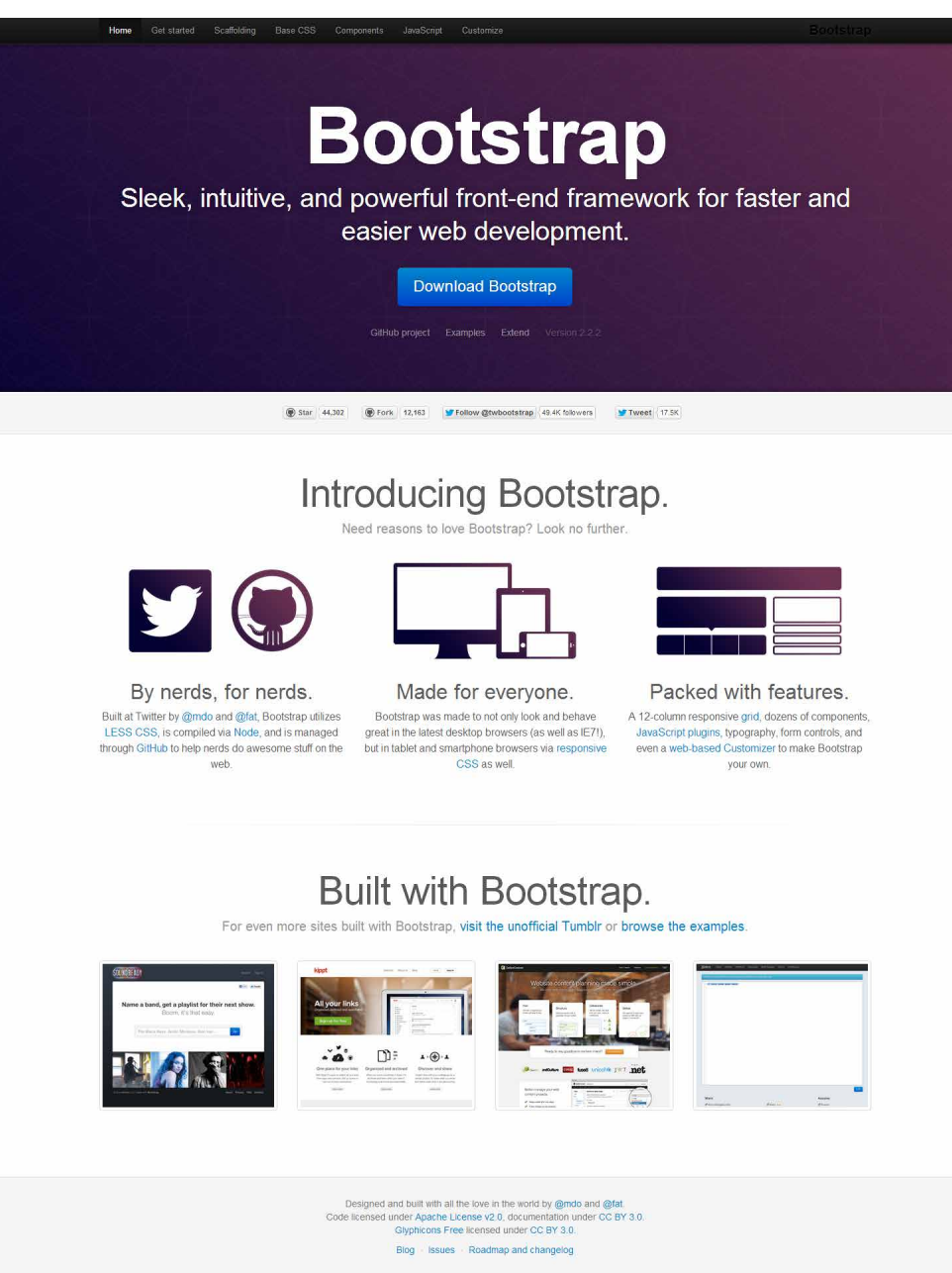
prosty i intuicyjny panel sterowania dla Klienta, to jej publiczna “skórka” będzie się ładnie składać w urządzeniach mobilnych w prosty do odczytania schemat.

// PRZYDATNE NARZĘDZIA DO PROJEKTOWANIA RESPANSYWNEGO

W codziennej pracy korzystamy z wielu różnych rozwiązań. Wszystko zależy od przeznaczenia projektu. Dla stron internetowych niezwykle fajnym rozwiązaniem jest Grid 960 na stronie <http://960.gs/>. Znajdziecie tam gotowy markup html i szablony do edytorów HTML oraz pliki graficzne do Photoshopa i innych edytorów graficznych. Jest tam też papier szkicowy, który można sobie wydrukować i ołówkiem wypróbować różne warianty przed przesiadką do ekranu. To wszystko przy założeniu, że chcecie akurat layout o rozmiarze 960 i 12 lub 16-to kolumnową siatkę. Przy znajomości CSS można to jednak dowolnie

modyfikować.

Innym tego typu rozwiązaniem jest chyba najpopularniejszy boilerplate, wspomniany wyżej Twitter Bootstrap. Używamy go w firmie na codzien i świetnie wpisuje się w nasz tryb pracy nad stronami internetowymi. Co najważniejsze, skraca czas pracy przeogromnie dzięki gotowym komponentom. Innym podobnym, zgrabnym boilerplatem jest Skeleton (<http://www.getskeleton.com>). Jest bardziej ascetyczny, nie ma tylu komponentów, ale też się nadaje do przeróżnych projektów. Dla wybrednych polecam guglowanie – ‘responsive boilerplate’ i lista artykułów i podsumowań do wyboru do koloru.



Innym ciekawym rozwiązaniem, jeśli ktoś jest oddany konkretnemu systemowi (tak jak my Drupalowi), jest wykorzystanie gotowych frameworków/szablonów pod konkretny system. To również doskonały punkt wyjścia pod jednym wszakże warunkiem. Zbyt wiele szablonów razem z potrzebnymi funkcjami niesie masę zbędnego kodu, kontentu i dziwacznych rozwiązań twórców. Doradzam w tym wypadku daleko posuniętą ostrożność, szczególnie w przypadku płatnych skórek. Na temat kryteriów wyboru dobrego szablonu można by napisać osobny artykuł, dlatego ograniczę się do podkreślenia, że dla nas dobry szablon jest wtedy, kiedy nie trzeba nad jego modyfikacją ślęczyć dłużej niż nad pisaniem własnego kodu. To warunek minimalny.

Wiele komercyjnych aplikacji dodało w ostatnim czasie funkcje responsywne do swoich produktów i tym samym ułatwiło tworzenie treści. Pracujemy w Adobe Creative Suite 6 i praktycznie przy każdym docelowym przeznaczeniu, czy to strona internetowa, czy interaktywna broszura na tablety czy animacje w HTML5 – w każdym z tych scenariuszy można już stosować standardy ‘Responsive Design’.

Przykładowo w Adobe Indesign już od wersji 5.5 pojawiły się wtyczki mobilne, które pozwalają na stworzenie atrakcyjnej i żywej publikacji na tablety. Wiele znanych światowych marek wykorzystało to medium do stworzenia gazet i książek z niesamowitą, animowaną treścią. Od wersji 6.0 mamy już pełną swobodę w stosowaniu tzw. fluid layout i możemy dowolnie modyfikować naszą publikację, pozostając w jednym pliku i docelowo projektując do wielu formatów ekranów. Zainteresowanych odsyłam na <http://www.pixellegend.com/?q=pl/content/ozywione-publikacje-multimedialne-0>, gdzie jest prezentacja i więcej informacji.

Także Adobe Dreamweaver ma funkcje responsywne, możliwe jest nawet projektowanie layoutów jquery dedykowanych na ekrany mobilne.

Ponieważ jednak korzystamy z rozwiązań Adobe w subskrypcji prawdziwym obiektem naszych podniet jest powstająca linia

oprogramowania EDGE do tworzenia treści HTML5. Pozwala nam oferować klientom prezentacje o jakości animacji FLASH bez flasha. Dzięki temu są widoczne na urządzeniach mobilnych, co więcej jest tam od niedawna aplikacja Inspect, która pozwala na bieżąco w trakcie kodowania na oglądanie projektu na dowolnym urządzeniu mobilnym w tej samej sieci. Ostatnim składnikiem dopełniającym komplet funkcji będzie tu Reflow, który po raz pierwszy ma szansę pokazać projektowanie responsywne w wydaniu zjadliwym dla projektanta bez doświadczenia koderskiego, a jednocześnie uniknąć drogi na skróty i infantylnych rozwiązań rodem z Adobe Muse. Pożyjemy, zobaczymy ale już jest dobrze.

No dobrze, ale o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi

Mówiąc krótko - o pieniądze i o prostotę. Strona responsywna jest tańsza niż aplikacja i uczciwość wymaga, żeby Klient wiedział, kiedy jest mu aplikacja naprawdę potrzebna. Pieniądze nie rosną na drzewach, a w obecnych czasach obserwujemy, jak kurczą się budżety na projekty IT. Jednocześnie rosną apetyty na rozwiązania mobilne, a rynek IT ma zanotować w najbliższym czasie największy wzrost właśnie w sektorze mobilnym. To powoduje, że wiele osób zgłasza się z pytaniem o urządzenia przenośne. Identyfikacja potrzeb klienta powstaje czasami na gorąco, osoby same nie wiedzą dokładnie czego chcą i potrzebują wskazówek. Uczciwych wskazówek.

Prostota to tak naprawdę słowo klucz. Trawienie czasu na dotknięcie paluszkami przycisku na stronie, który ma 2mm na 5mm, to czynność okropnie frustrująca. Moja żona do dziś nie przyzwyczyła się do mojego tabletu dotykowego właśnie przez takie strony internetowe i muszę słuchać jej inwektyw pod adresem twórców sprzętu. Niezasłużenie, bo dostarczenie responsywnego layoutu to gestia twórców strony internetowej i ci, którzy o tym nie pamiętają, za chwilę, za momencik będą w dużej, odrzuconej mniejszości.

Jan Filipowiak, www.pixellegend.com

Adobe Photoshop Elements 11

Historia ma to do siebie, że lubi się powtarzać. Podobnie było z Photoshopem LE (Light Edition), który tym różnił się od swojego wielkiego brata, Photoshopa 3.0, że nie obsługiwał CMYK, co nie było wielkim problemem, gdyż rozbarwienia można uzyskać w programie zewnętrznym. Tak samo jak Elements, doceniali LE tylko ci, którzy się znali i wiedzieli, że w ogóle istnieje.

Nasza przygoda z Adobe Photoshop Elements rozpoczęła się od jednej z jego wczesnych wersji, którą producent laptopów Vaio dołączał, jako OEM, do swojego produktu.

Specjalnie się nim wtedy nie ekscytowaliśmy, a szkoda, bo kiedy weszliśmy w posiadanie Adobe Photoshop Elements 10, okazało się, że w małym bracie tyka całkiem potężne serce.

Zachwylił nas ten Photoshop Elements 10 bez dwóch zdań. Na tyle, że jedną z większych prac, które mieliśmy wtedy na warsztacie (web design), zrealizowaliśmy, bazując na nim. Musimy przyznać, że chrzest w boju program przeszedł bez zająknięcia.

Tu pierwsza porada:

Nigdy nie testuj nowego oprogramowania na swoim najważniejszym kliencie.

Adobe Photoshop Elements to jeden z tych programów posiadających ukrytą moc, której większość studiów graficznych, projektantów i detektywów nawet się nie domyśla.

// CZEGO BRAKOWAŁO W DZIESIĄTCE I NADAL BRAKUJE W PHOTOSHOP ELEMENTS 11 W STOSUNKU DO PS CS?

Nie ma obsługi CMYK, ale Elements pracuje w trybie Adobe RGB lub sRGB, więc poligrafia i świat web designu mogą spać spokojnie.

Porada nr 2

Niestety, fotografowie używający szerokich przestrzeni kolorystycznych, np. proPhoto RGB, zostaną poproszeni o pozwolenie na konwersję do aRGB lub sRGB i to faktycznie może być problem, gdyż przestrzenie te są najczęściej węższe niż profesjonalne przestrzenie barw tworzone w ostatnich latach dla przemysłu fotograficznego.

Elements nie odczytuje grup warstw, spłaszcza je do jednej warstwy. Zgłasza też przy większych plikach błędy odczytu w wypadku plików PSD zapisanych w Ps CS6, nawet jeśli ustawisz maksymalną zgodność ze starszym oprogramowaniem w preferencjach Ps CS6. Te same problemy dotyczą warstw dopasowania.

Elements 11 teoretycznie nie oferuje też Smart Objects, a narzędzia do selekcji, szczególnie te zaawansowane jak refining, pomimo że w nowej wersji są udoskonalone, mogą mieć (i czasem faktycznie mają) ograniczone funkcje z powodów, o których napiszemy poniżej.

Poza wymienionymi wyżej funkcjami, faktycznie używanymi codziennie w Photoshopie CS, których brak możesz odczuć w Elements, właściwie większość pozostałych narzędzi i opcji znajdziesz, w tej czy innej formie, w Elements 11. A reszta to już wyobraźnia, o czym też piszemy dalej w tekście.

Elements jest szybki, szkoda więc, że dostarczany jest wciąż w wersji 32-bitowej, bo mógłby być jeszcze szybszy. Na marginesie, Premiere Elements, który tradycyjnie towarzyszy tej wersji Photoshopa, dostarczany jest już w wersji x86 i x64 do wyboru, więc ciekawe, czy niedługo zobaczymy wersję x64.

// MOŻESZ TU STWIERDZIĆ, ŻE TO POWAŻNE NIEDOPATRZENIA, ALE NIM TAK POMYŚLISZ...

Chcielibyśmy wcześniej zauważyć, że w Photoshopie od wersji 3.0 do wersji co najmniej CS1 tego typu udogodnień nie było i świat desktop publishingu się nie zawalił.

Spróbuj też przypomnieć sobie, kiedy ostatnio modyfikowałeś plik, który uznałeś za skończony. Właśnie! Niedestrykcyjna edycja jest fajna, ale czy zawsze potrzebna?

// DLACZEGO PISZEMY, ŻE ADOBE NIE PRZYJAZNA OTWARCIEM, ŻE PHOTOSHOP ELEMENTS TO TAK NAPRAWDĘ ŚWIETNY PROGRAM?

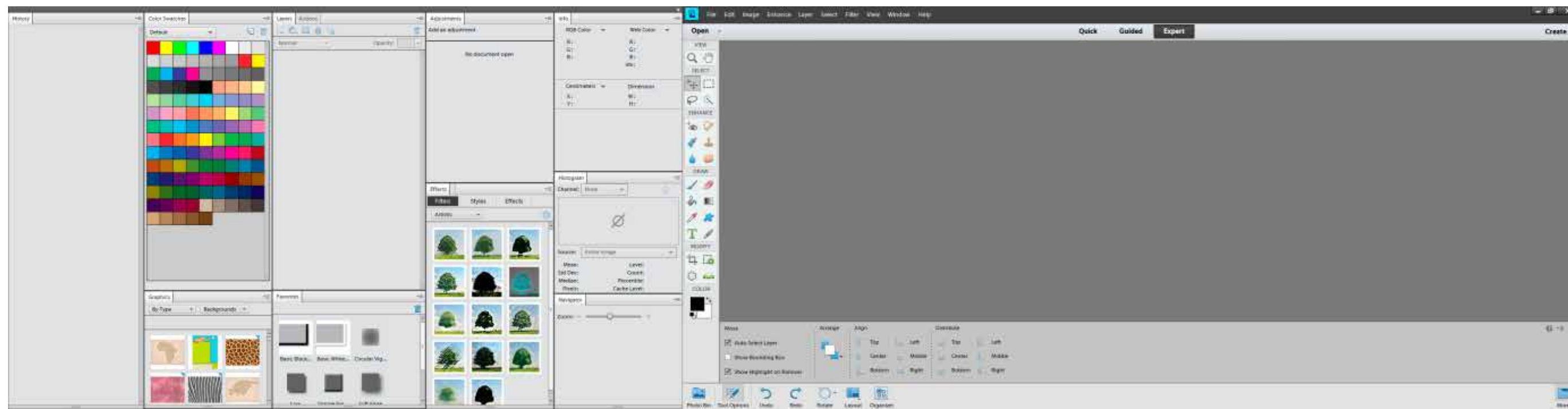
Cóż, spójrz na cenę Photoshopa CS6 i cenę Photoshopa Elements 11, a zrozumiesz, dlaczego, wśród licznych nowości tego ostatniego, producent wymienia tak pożądane przez „profesjonalistów” funkcjonalności – Hi-key i Lo-key, Tilt-shifting, winietowanie wraz z Lens Blur, filtry Comic i Novel, Vibrance zaczerpnięty z Camera Raw oraz z Photoshop Lightroom – ale nie zająknie się nawet słowem, że to doskonała alternatywa dla CS! Na dodatek, co ważne dla zwolenników markowych ciuchów i zabawek, alternatywa firmowa. Rozumiemy Adobe doskonale, nie strzela się do własnej bramki, a już na pewno nie za takie pieniądze.

Elements 11 w profesjonalnej pracy zadowolili nawet wytrawnych fachmanów. Poniższy obrazek udowadnia, że nawet najbardziej wybrzydający fachowcy znajdą w Elements coś dla siebie.

Czas na przerywnik, czyli porada numer 3

Adobe Ci tego nie powie, ale my możemy. Jest opcja Place w menu File i jest ikona Smart Object na warstwie, do której plejsować będziesz element za jego pomocą. Zobaczysz też tę ikonę na warstwach Smart Object w pliku z „dużego” Photoshopa otwartym w Elements. Podążając dalej tym torem, plejsowane w Elements 11 smarty są w pełni edytowalne w Photoshop CS6. Mało?

Interfejs programu jest na tyle elastyczny, że możesz używać Elements nawet na wielomonitorowej stacji graficznej, zobacz:



Jak to zrobić, czyli porada nr 4 i porada nr 5 w jednym

W trybie pracy Expert (zmieniasz go na górze w pasku Option) wybierz po prawej stronie na dole Taskbara polecenie More. Znajdziesz tam na liście paneli Custom Workspace. Wybierz tę opcję i teraz do dzieła, możesz panele rozmieszczać w sposób dowolnie wybrany. Program zachowuje ustawienia po zamknięciu, ale... jeśli w trakcie pracy znów wybierzesz Basic Workspace, a potem zapragniesz wrócić do ustawień Custom, zabawa w ustawianie palet zaczyna się od nowa, gdyż Elements nie oferuje zapisywania HUD-ów do zewnętrznego pliku. Do przełączania się między przestrzeniami roboczymi Custom i Basic bez utraty położenia palet stosuj tryby pracy Elements z górnego paska Option (Quick/Expert), a będziesz zadowolony. Powiedzmy, że to porada nr 5.

Wielojęzyczny instalator pozwala stosować bez problemów interfejs angielski. Wybierz w trakcie instalacji swój język i zainstaluj program, just like that! Liczne fora na temat, jak zdobyć interfejs angielski zamiast polskiego, właśnie opustoszały!

Wybierz w aplikacji tryb Expert (z górnego paska Option) i znów możesz klikać w tło programu, by wywołać polecenie Open. To dopiero początek, bo skróty klawiaturowe pracują bez zarzutu, a nawet lepiej, bo są zgodne z tradycyjnymi skrótami klawiaturowymi Photoshopa!

PRZEZ REDAKCJĘ ZOSTALIŚMY POPROSZENI O NAPISANIE TAKŻE TUTORIALA DO NINIEJSZEJ RECENZJI

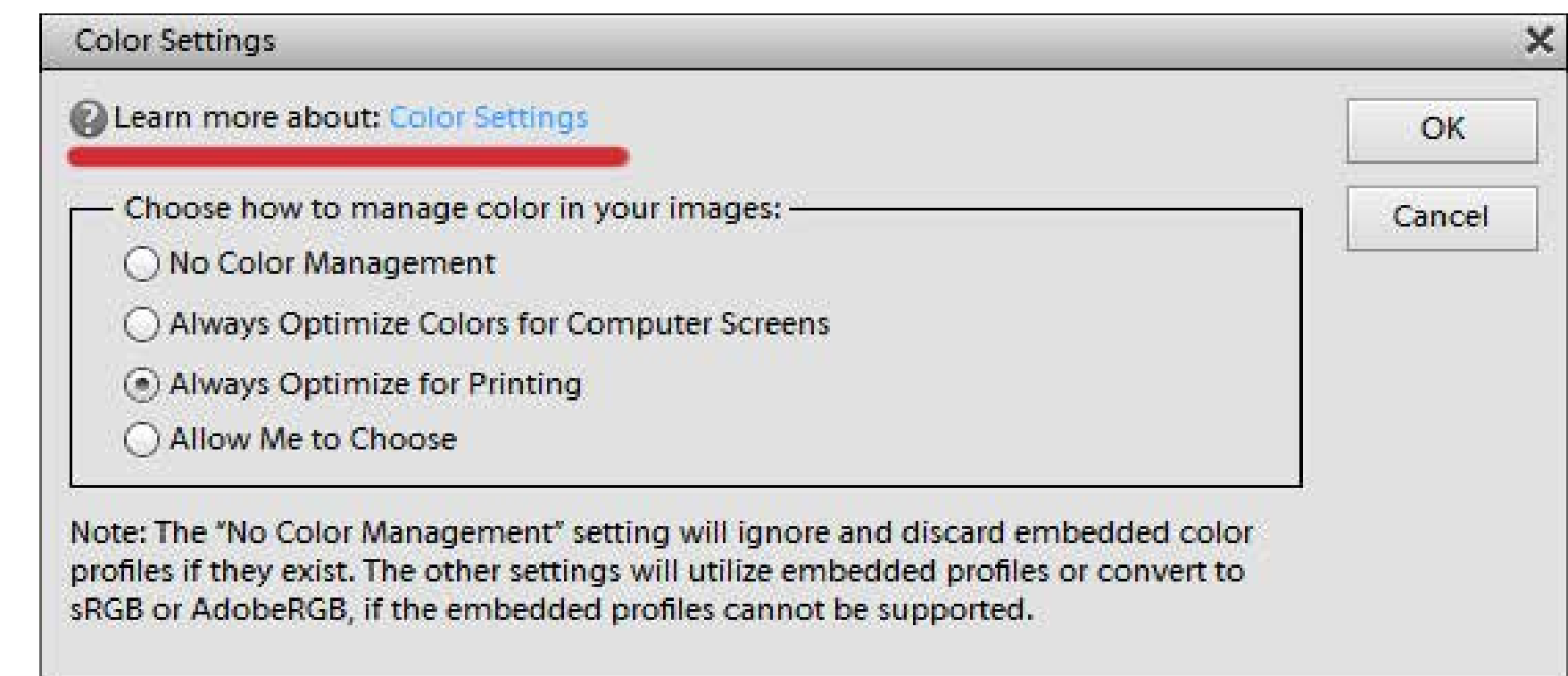
Mamy z tym poważny problem i już tłumaczymy, dlaczego.

Po pierwsze, sam Elements to jeden wielki tutorial, już tylko w trybie Basic, a przecież ma jeszcze specjalny tryb Guided! Są tam porady dla mniej zaawansowanych i zupełnie zielonych, więc jeśli nic nie rozumiesz z tej recenzji, nie czytaj już dalej, tylko z pomocą tych trybów zrób swoje i ciesz się rezultatem swoich działań. Jeśli dobrze odczytujemy filozofię programu Photoshop Elements, tak to właśnie powinno wyglądać.

Porada nr 6

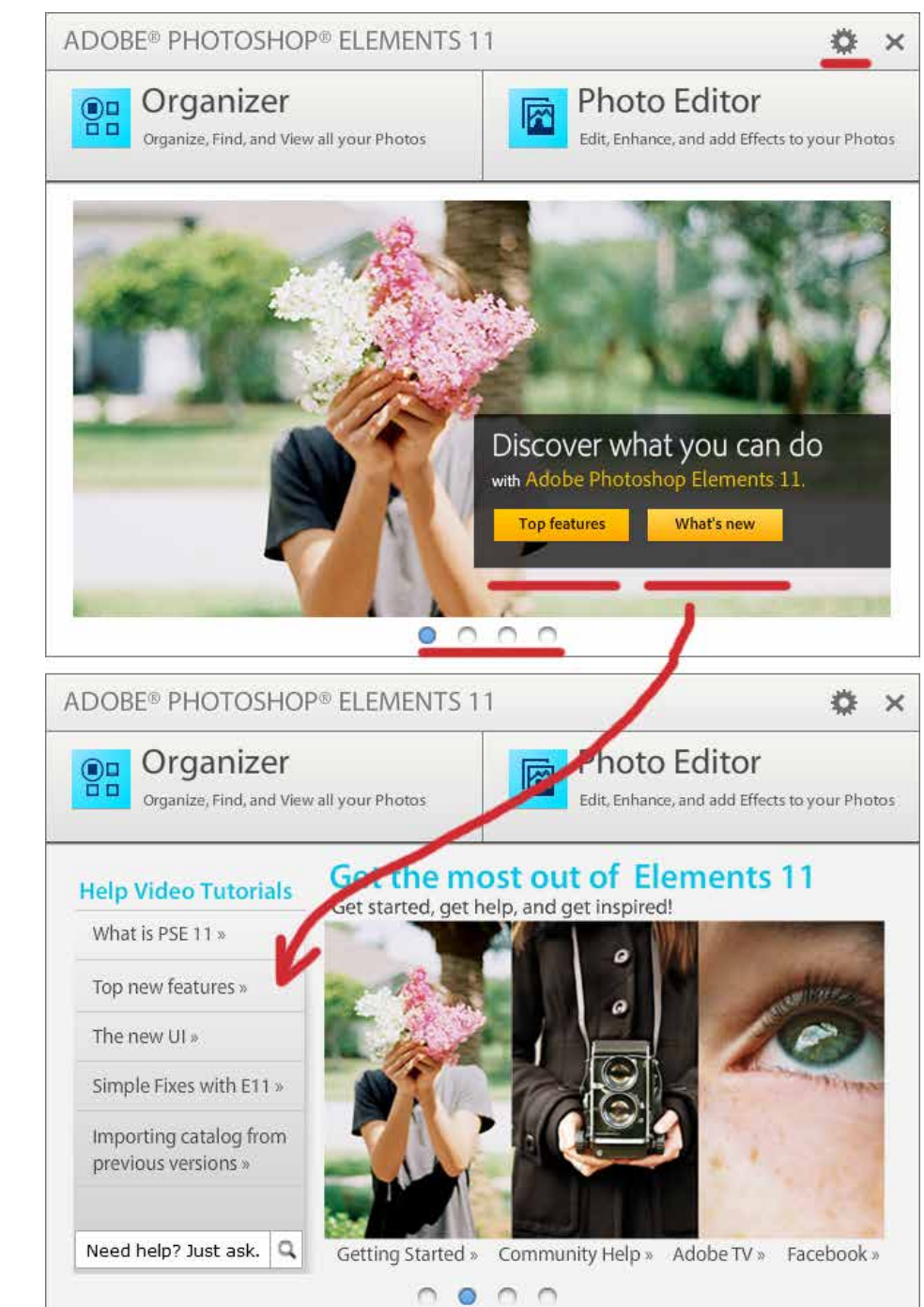
Stary poczciwy CTRL+Z cofa kolejne polecenia Undo, a nie tylko przełącza pomiędzy jednym stanem polecenia Undo/Redo, jak to się dzieje w Photoshopie od lat. Pozostałe skróty klawiaturowe aplikacji są jak najbardziej oczywiste i w zasadzie zgodne dla środowiska Adobe. Prosto z pudełka i nie trzeba edytować tablicy skrótów klawiaturowych. Może dlatego Preset Manager w menu Edit pozwala na zarządzanie, eksportowanie i importowanie pędzli, kolorów, efektów czy stylów, ale nie ma edycji skrótów.

Ale i zaawansowani userzy znajdą dla siebie garść porad, specjalnie dla nich przygotowanych, i to w miejscach, w których się ich nie spodziewasz:



Każdy, kto chociaż przez chwilę zastanawiał się nad tym nowym – nieszczęsnym, bo powodującym błędy wyświetlania – ustawieniem w Ps CS6, dotyczącym blendowania fontów gammą i umieszczonym w Color Settings CS6 bez jakiegokolwiek instrukcji lub wyjaśnienia ze strony producenta (nawet w Helpie), musi być pod wrażeniem strony www, do której odsyła Adobe w Color Settings Elements 11, w której wyjaśnia zawiłości danego zagadnienia.

Najwięcej frajdy, w kontekście tutoriali, sprawił nam Welcome Screen Photoshop Elements, który okazuje się... kolejnym zbiorem tutoriali, wyświetlającym filmy How To Do z Adobe TV:



Nie oglądałeś? Żałuj! Zgrabnie i skrętnie przekazuje wiedzę o programie.

Tę podstawową, o nowościach w aplikacji, ale też zupełnie wybiegającą poza ramy Elements. To właśnie dzięki jednemu z tych filmów ustawiliśmy sobie usługę Adobe Revel na telefonach i tabletach. Usługę, o której raczej nie słyszeliśmy wcześniej.

Porada nr 7

Welcome Screen możesz użyć do ustawienia, która część Elements 11 ma się wyświetlać domyślnie po uruchomieniu aplikacji (wybierz ikonkę zębatki w prawym górnym rogu i ustaw właściwą opcję w menu, które się pojawi).

Może to być sam Welcome Screen (domyślnie), Photo Editor, czyli właściwa część Elements, albo Photo Organizer, o którym można powiedzieć tyle, że kto zna jakąkolwiek aplikację do zarządzania zdjęciami, ten nie będzie mieć z nią żadnych problemów. Szczególnie użytkownicy Photoshop Lightroom będą mieć nieodparte wrażenie, że już to gdzieś widzieli.

Jedyną nowością Organizera wydaje się być podglądanie miniatur zdjęć umieszczonych w katalogu bez otwierania samego katalogu. Wystarczy przesunąć myszką w lewo lub prawo nad katalogiem, a miniaturka danego katalogu przyjmie jako ikonę miniaturę kolejnego zdjęcia w albumie. Proste i znane już na rynku rozwiązanie, podobnie jak tagowanie – opisywanie nazwiskiem, datą wykonania czy lokacją – zdjęć, które automatycznie program grupuje na podstawie opisu w odpowiadające im katalogi.

Do Welcome Screen dostaniesz się także z samej aplikacji, jeśli został ukryty za pomocą tej porady. Odpowiednie polecenie znajduje się w menu Help.

Po drugie, po co pisać tutorial, który i tak już masz na dysku i pewnie nawet do niego nie zaglądałeś. Uważamy, że lepiej powiedzieć Ci o programie coś, czego nie wiesz, raczej nikt Ci nie powie, a szkoda, bo może właśnie takiej informacji szukasz.

By głęboko nie sięgać, najwięcej niewiadomych i pytań wzbudza coś tak prostego, jak konfiguracja programów Adobe i zarządzanie kolorem.

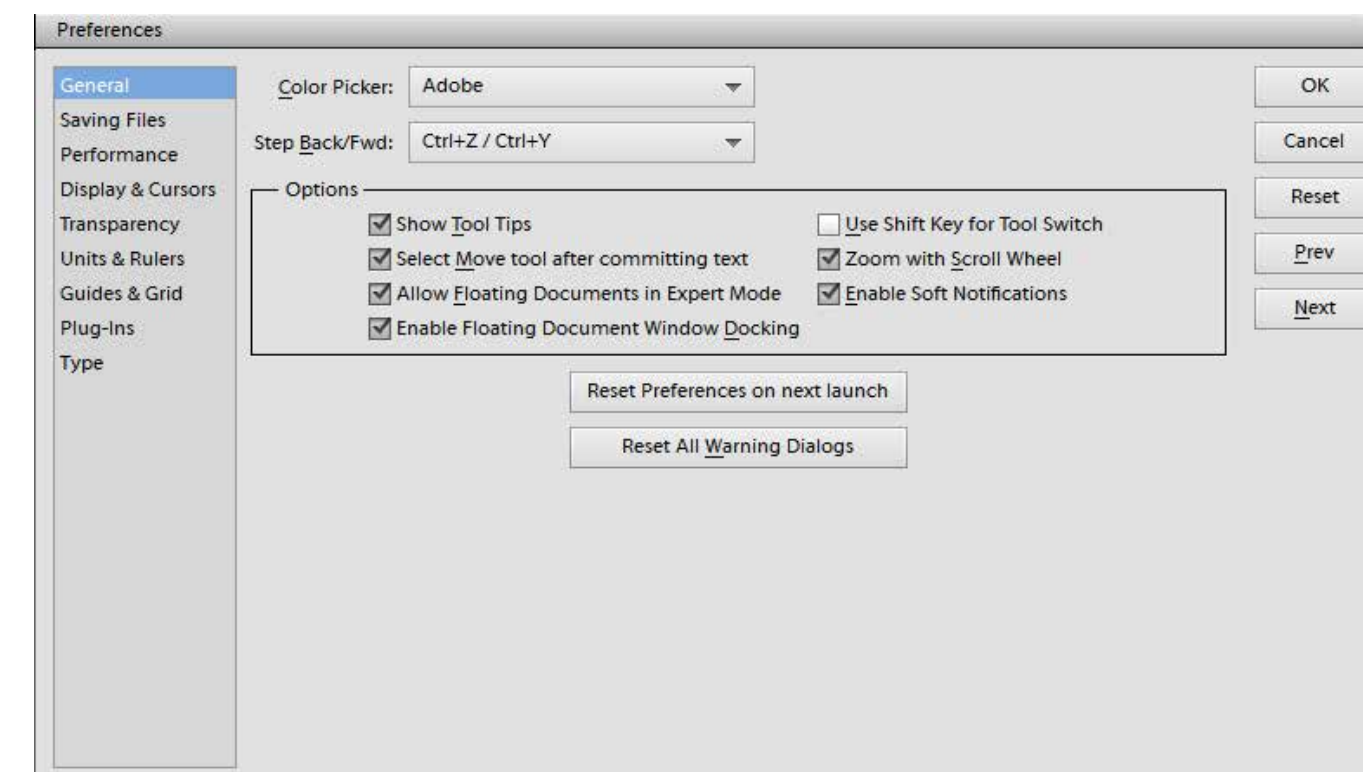
// SPRÓBUJMY WIĘC RAZEM USTAWIĆ ŚRODOWISKO PRACY ELEMENTS

Wywołaj okno Preferences (po prostu CTRL+K lub wybierz tę opcję u dołu menu Edit).

Okno to składa się z kilku podokien, które wywołujesz, wybierając kolejne zakładki z menu po lewej stronie okna (jeśli znasz jakiegokolwiek Photoshopa, znasz też to okno).

Omówimy tylko zakładki General, Saving Files i Performance.

Pozostałe podokna zawierają ustawienia mniej istotne z punktu widzenia profesjonalnego wykorzystywania Photoshop Elements lub ustawienia te są prawidłowo zdefiniowane w wartościach domyślnych.



» Color Picker dotyczy prezentacji koloru w oknie wyboru koloru. Ustaw na Adobe, chyba że chcesz zobaczyć, jak wybierało się kolory w czasach Win 3.11.

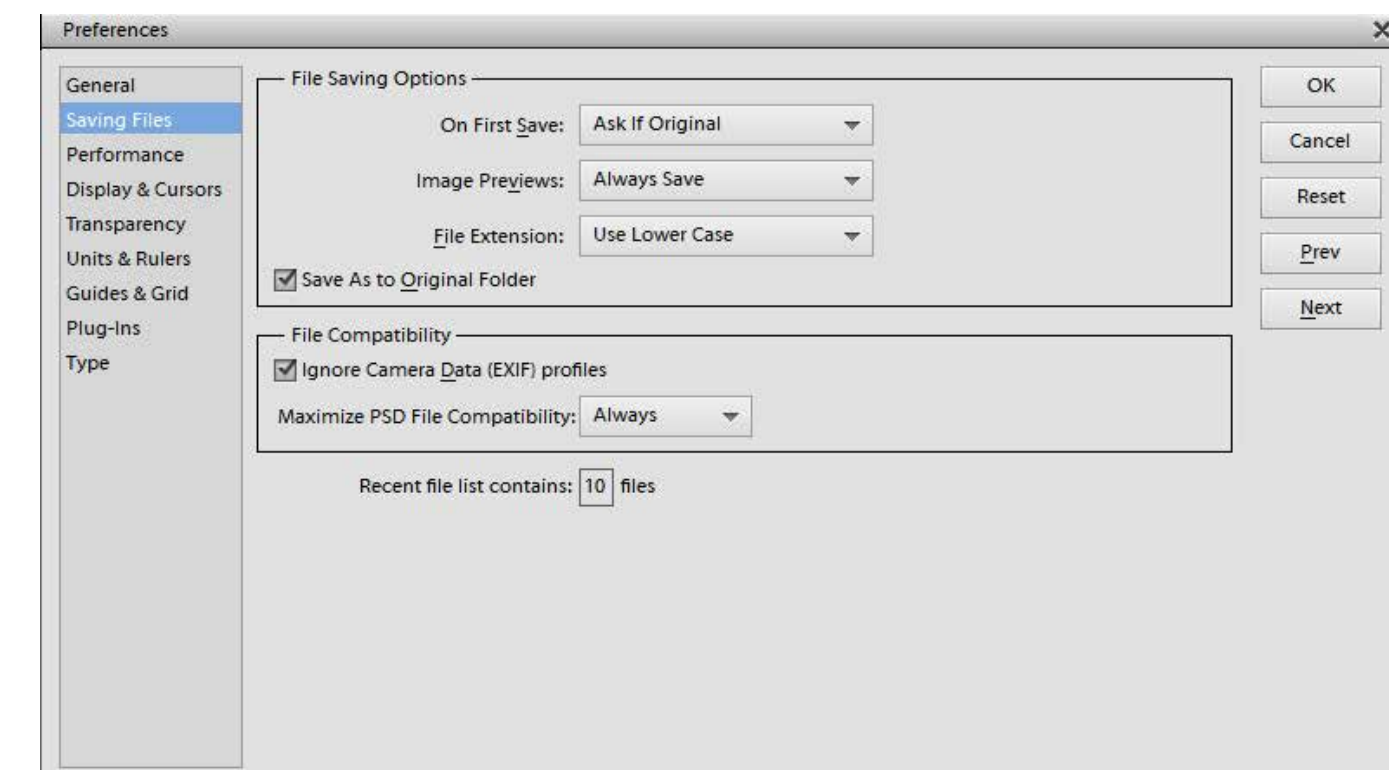
» Step Back/ Fwd to możliwość zdefiniowania skrótu klawiaturowego dla cyklicznego cofania i przywracania ostatnich akcji Undo/Redo. Jak wspominaliśmy, domyślnie już jest ustawione tak, jak to się

przyjęło w systemach komputerowych, ale zawsze możesz sobie utrudnić życie, przywracając domyślne zachowanie charakterystyczne dla Photoshopa (poprzedni krok/aktualny).

» Show Tool Tips to opcja zezwalająca na szybkie podpowiedzi w postaci małych wyskakujących dymków pod myszką, gdy najedziesz na dowolny aktywny element interfejsu. My bardzo lubimy te dymki, gdyż stanowią czasem dobrą odskocznnię dla oka, ale możesz je wyłączyć.

» Opcje Floatingu określają, jak mają się zachowywać okna plików w programie. Opcja pierwsza pozwala na odklejenie zadokowanego okna pliku od okna programu, podczas gdy opcja druga zezwala na dokowanie okna pliku w oknie innego pliku.

» Dwa guziki służą, odpowiednio, do zresetowania układu i preferencji Elements do wartości domyślnych (ma wpływ na wynik porady 4 i 5).



» Image Previews ustaw na Always Save. Wielkość pliku wzrasta, ale za to można podglądać zawartość pliku za pomocą miniatury systemowej bez otwierania pliku w programie. Wygodne.

Na pewno zalecamy wyłączenie użycia Shift do przełączania pomiędzy narzędziami, które wywołać można takim samym skrótem klawiaturowym (np. selekcja kołowa i kwadratowa). Używanie Shift to przystawiony drugi grzybek w barszczu, który spowalnia pracę z Ps. Zamiast Shift i klawisza skrótu używaj po prostu klawisza skrótu, naciskając go tyle razy, aż ikona narzędzia zmieni się w znaczniku myszki i w Toolbarze na właściwą.

Porada nr 8

- » File Extension to pozostałość po czasach niekompatybilności systemów operacyjnych. Dziś bez większego znaczenia.
- » Save As to Original Folder to opcja pozwalająca zmienić domyślne zachowanie opcji Save As... (i tylko jej). Kiedy opcja ta jest zaznaczona, okno Save As... otworzy to miejsce na dysku, z którego otwierany był zapisywany plik, kiedy jest odznaczona, otworzy ostatnie miejsce zapisu pliku.

Porada 9

Zachowanie typowe dla starszych wersji Photoshopa uzyskasz, odznaczając tę opcję.

- » Ignore EXIF pozwala programowi zignorować dane dotyczące profilu koloru zapisanego w EXIF otwieranego pliku. Przydatne, jeśli wiesz, co to jest zarządzanie kolorem.

- » Maximize Compatibility... dotyczy tylko plików PSD i ich kompatybilności z wcześniejszymi wersjami programu Photoshop. To ustawienie jest bardzo ważne.

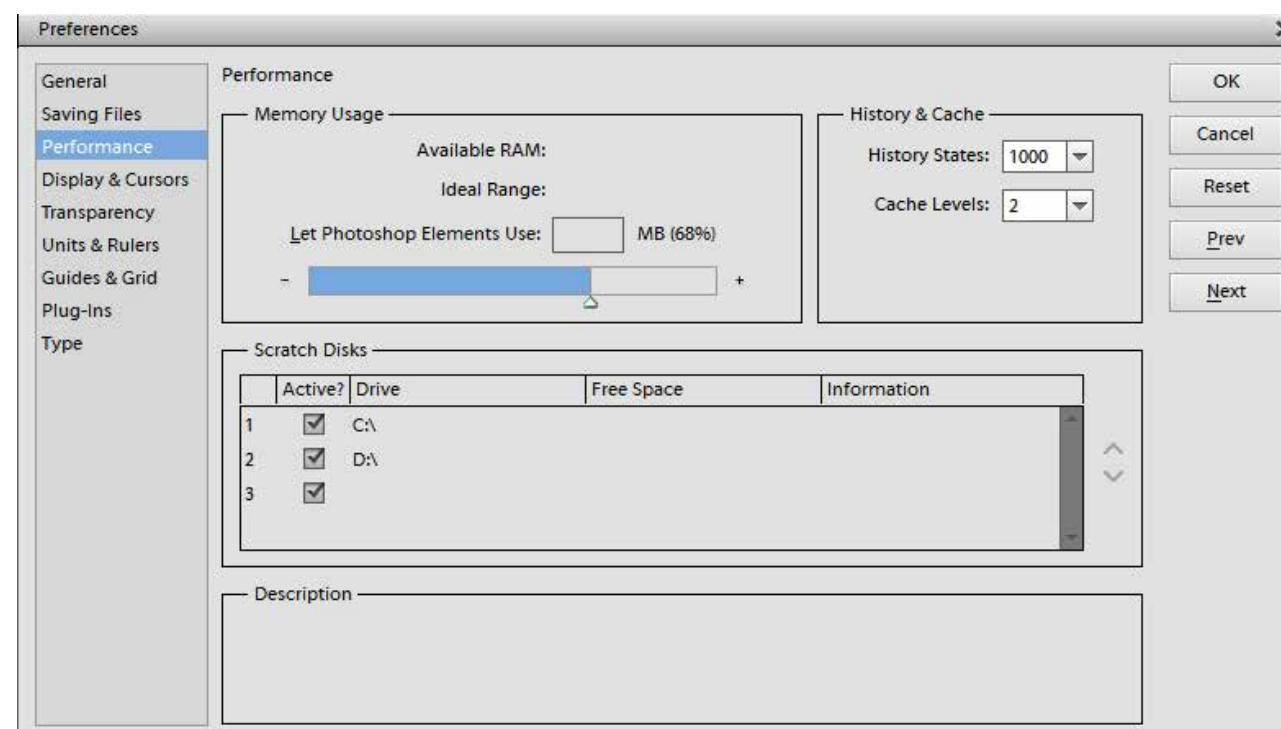
Porada 10

Jeśli nie chcesz zdziwić kontrahenta lub klienta plikiem, który nie otwiera się lub otwiera z błędami, staraj się mieć w tej opcji ustawione Always. Pamiętaj, że grzeczność w DTP to takie przygotowanie pliku, by otworzył się wszystkim zainteresowanym na każdej wersji programu uznawanej w danej chwili za standard. Standardem nie jest najnowsza wersja twojego programu, uznaj to za dogmat.

- » Recent Files... to opcja pozwalająca zmienić ilość nazw plików wyświetlanych w menu File/Recent Files.

Porada nr 11

Jeśli nie chcesz szybko stracić kontroli nad tym menu, ustaw małą wartość. Wartość maksymalna to 30 plików.



Performance to grupa ustawień decydująca o sprawnym działaniu programu. Jest to też okno, które wywołuje najwięcej wątpliwości i obrośło licznymi legendami. Spróbujmy z nimi powalczyć.

- » Memory Usage informuje, ile pamięci RAM pozostało w systemie do wykorzystania przez program, i pozwala zdecydować, ile z tej przestrzeni oddać Photoshopowi.

Porada nr 12

Nie jest to pamięć RAM potrzebna w danej chwili np. systemowi, bo ten już jest tu odliczony. Oczywiście, system lub inny program mogą zażądać w trakcie pracy większej ilości pamięci i jeśli jej nie będzie, najczęściej kończy się to crashem. Dlatego nadal zaleca się stosować starą zasadę, by z wartości podanej tutaj nie przydzielać programowi więcej niż 75% wartości dostępnej pamięci.

- » Scratch Disk to dysk, na którym Photoshop zapisywać będzie swój Temp File.

Porada nr 13

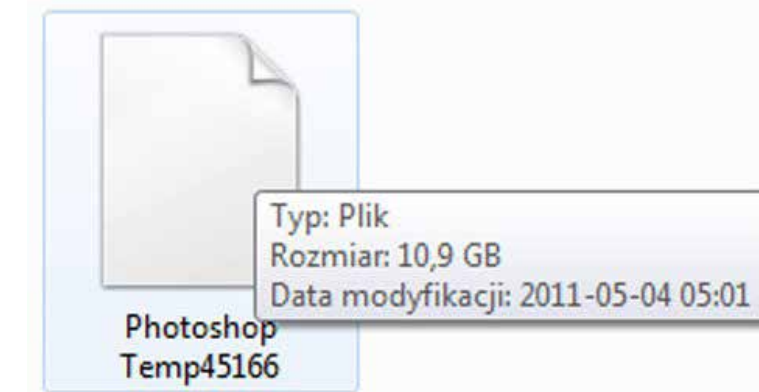
Dawne wersje Photoshopa wymagały, by pierwszym dyskiem dla pliku tymczasowego Photoshopa był dysk systemowy. Dziś wydaje się, że możesz ustawić dowolny dysk bez obawy crashu Photoshopa.

Porada nr 14

Staraj się nie ustawiać tego dysku, na którym system operacyjny zapisuje swój Temp/Swap File, w przeciwnym razie możesz oczekiwać zwolnienia pracy komputera.

Porada nr 15

W razie awarii i nieoczekiwanego zamknięcia się Photoshopa przeglądaj katalogi główne zaznaczonych przez siebie w tym oknie dysków. Może się okazać, że po pracującym Photoshopie pozostał ogromny plik, który musisz usunąć ręcznie:



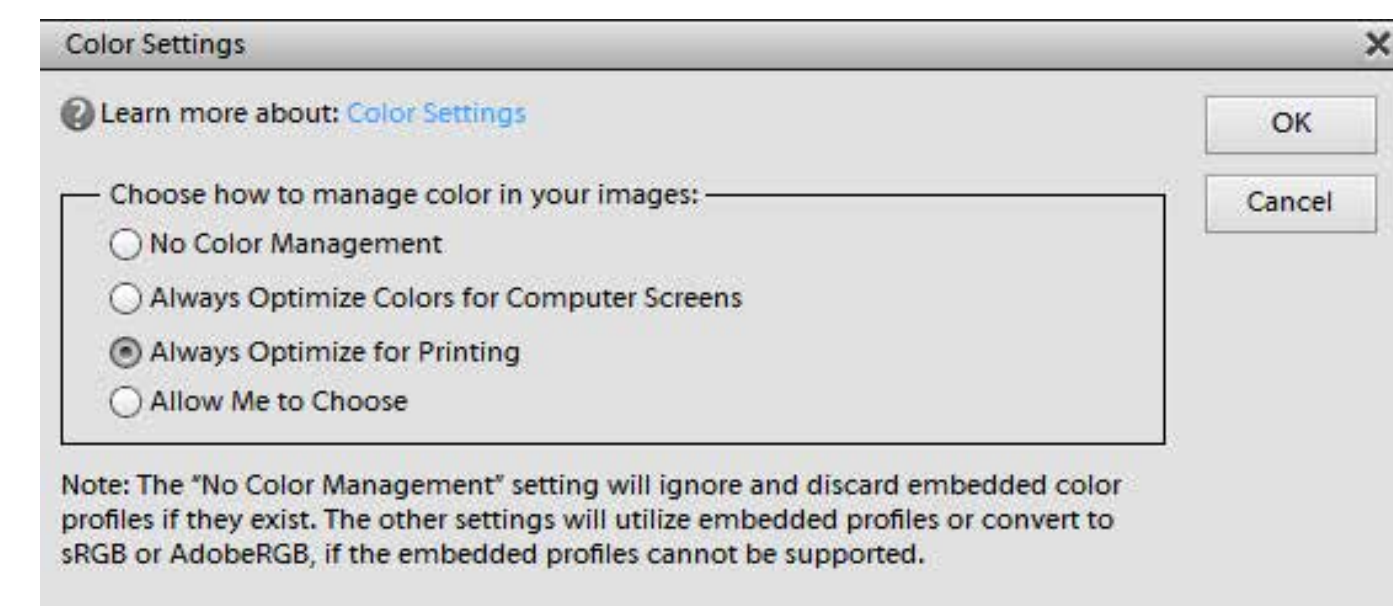
- » History & Cache to dwie opcje wpływające na wydajność i wygodę pracy z Photoshopem.

Porada nr 16

Cache Photoshopa to parametr, którym ustalasz, jak ma wyglądać podgląd pracy w programie (a także jak mają być zliczane piksele w palecie Histogram, Levels/Curves). Domyślnie, wartość Cache ustawiana jest na 0 tylko w jednym wypadku: gdy oglądasz pracę w powiększeniu 100%. Wtedy obraz, który widzisz, jest obrazem, który edytujesz. To dlatego fachowcy wiedzą, że w Photoshopie pracuje się w takim powiększeniu, jeśli to tylko możliwe. W każdej innej sytuacji Photoshop wyświetla tylko lepszy lub gorszy podgląd, w zależności od ustawienia Cache w tym miejscu. Jeśli masz dobrą maszynę, zalecamy wartość 2-4 i 4 dla przeciętnych maszyn. Nie zalecamy innych wartości ze względu na gwałtowny spadek komfortu pracy (0-2) lub możliwe błędy wyświetlania (powyżej 4).

- » Zasad użycia obydwu opcji jest prosta, im mocniejsza maszyna, tym ilość możliwych do zapisania kroków Historii większa, a wartość Cache mniejsza.

Teraz wybierz Color Settings z menu Edit (lub kombinację Shift+CTRL+K). Jesteś w menu, które decyduje, jak Photoshop zarządzać będzie kolorem:



- » Wybierz opcję pierwszą, jeśli z jakiegoś powodu potrzebujesz wyłączyć zarządzanie kolorem. Wbrew pozorom ta opcja jest zarezerwowana dla tych, którzy wiedzą, dlaczego należy wyłączyć Color Management. Nawet, jeśli pliki zawierają będą przypisany profil kolorów, zostanie on zignorowany.

Porada nr 17

W wypadku operacji na zawartości pliku należy liczyć się ze sporą degradacją informacji kolorystycznej, gdyż Adobe Photoshop podstawia sobie systemowy profil monitora, co oznacza najczęściej w praktyce, że transformacje i operacje na pliku będą przeprowadzane w węższej przestrzeni kolorów niż w pozostałych wypadkach.

- » Always Optimize Colors for Computer Screens wydaje się opcją właściwą dla projektantów www. Przestrzeń kolorystyczna zostanie ustawiona na sRGB, a współczynnik Gamma na 2,2 (domyślny dla monitorów systemów Windows).

Porada nr 18

Chociaż kolory będą żywsze niż w przypadku pracy w Adobe RGB, praca w tej przestrzeni nadal oznacza utratę informacji kolorystycznej, gdyż plik otagowany jako Adobe RGB (i w każdej innej szerszej przestrzeni) zostanie przekonwertowany do przestrzeni sRGB, czyli przestrzeni węższej.

- » Always Optimize for Printing to opcja, naszym zdaniem, najlepsza do pracy z wszelkimi plikami, nie tylko tymi, które trafią w rezultacie twojej pracy do profesjonalnej drukarni.

Porada nr 19

W wypadku wybrania tej opcji wszelkie operacje na informacji kolorystycznej w pliku przeprowadzane będą na lepszej jakości i większej ilości próbek, niż miałyby to miejsce w pozostałych przypadkach, gdyż Photoshop Elements pracuje w tym wypadku w przestrzeni Adobe RGB.

Dla kolorów z przestrzeni zawierającej się w Adobe RGB, jak np. sRGB, nie ma utraty kolorów, a za pomocą polecenia Save for Web zawsze można uzyskać na końcu pracy wersję pliku sRGB lub nieotagowaną.

- » Ostatnia opcja pozwala wybrać zachowanie Adobe Photoshop Elements w momencie otwierania pliku. Dla zaawansowanych.

// PODSUMOWANIE

Za takie pieniądze nie można chyba dostać lepszego programu do obróbki zdjęć. W pakiecie z Premiere Elements to już w ogóle nie ma o czym mówić.

Szczególnie na posiadaniu Elements skorzystają właściciele starszych wersji Adobe Photoshop, gdyż tracąc np. grupy warstw (o ile w ogóle je mają), zyskują szybszą wersję Photoshopa, bardzo zbliżoną zachowaniem i obsługą do aktualnej pełnej wersji.

Trzeba przy tej okazji wspomnieć, że Elements 11 wydaje się lepiej zintegrowany z aktualną pełną wersją Photoshopa niż był poprzednik ze swoim pełnym odpowiednikiem – chociaż umieszczenie na stałe paska sterującego (Tool Options Bar/Taskbar) na dole aplikacji, który od zawsze jest w Photoshopie na górze (lub można go odpiąć), uważamy za dość niefortunne rozwiązanie.

Elements powinien też być szczególnie pomocny fotografom posiadającym Adobe Photoshop Lightroom, gdyż zdaje się być uosobieniem tego, czego od dawna brakuje w Lightroomie, czyli edycji na warstwach i maskowania.

Dodatkowo, przynależność do rodziny Adobe Photoshop widać gołym okiem.

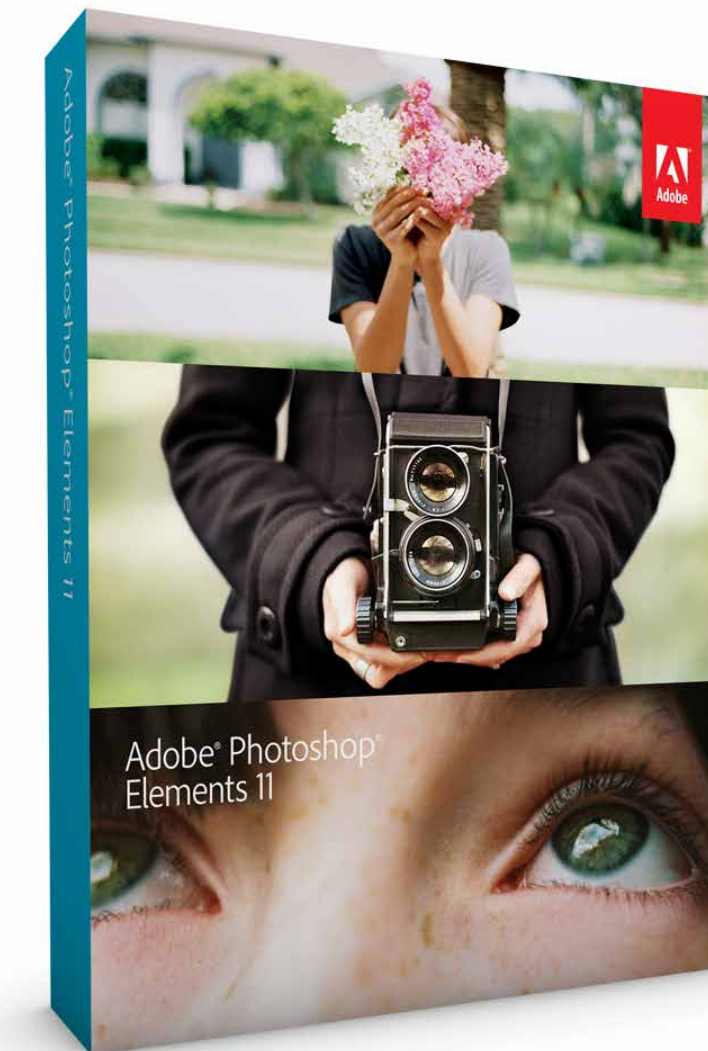
Można więc potraktować Elements jako program do nauczenia się obsługi „dorosłego” Photoshopa. Skok od razu do CS6 ze starszych wersji programu może być niezłym szokiem i czasem oznacza naukę i poznanie niuansów od nowa. Wierzcie nam, mówimy z doświadczenia.

Uważamy też, że kto się nauczy obchodzenia ograniczeń Elements narzuconych przez producenta, ten ma szeroko otwartą drogę do photoshopowego mistrzostwa.

Elements jest w tej kwestii bardzo bliski Photoshopom sprzed generacji CS, które uczyły myślenia i znajdowania własnego rozwiązania problemu. Dzisiejsze CS, które w wielu sprawach technicznych

decydują za usera, tak naprawdę są wspólne temu, co obserwujemy na rynku i w branży – kompletny brak wiedzy użytkowników programów o tajnikach technologicznych, skutkujący kolejnym zmielonym nakładem lub niezgodnościami kolorystycznymi. Reklamacje i poprawki, poprawki i reklamacje, bo użytkownicy programów poruszają się po utartych ścieżkach, my zaś wiemy, że utartych ścieżek w publishingu nie ma.

Jeśli coś potrafisz zrobić w Elements, potrafisz zrobić nawet za pomocą przysłowiowych drzwi od stodoły. Jeśli nie potrafisz i do swojej kreacji potrzebujesz zaawansowanej technologii to... nie potrafisz.



Irena Czus & Marek Szewczyk
<http://www.creamteam.pl>

Creamteam Studio Brandingu i Reklamy to opowieść o reklamie, identyfikacji i designie, prosto z Krakowa, serca Polski. Creamteam to opowieść o łączeniu pasji tworzenia w branding i miłością do profesjonalizmu w reklamie. Creamteam to najlepsze połączenie obydwu!

20

ORYGINALNYCH PROJEKTÓW BUTELEK PIWA

„Piwo” dla niektórych jest napojem bogów. Jak wiadomo, boski trunek nie może źle wyglądać. Tak więc graficy muszą dołożyć wszelkich starań, by butelki posiadały odpowiednie kształty oraz miały ciekawe etykiety. W tym artykule znajduje się zestawienie 20 ciekawych projektów butelek piwa. Zachęcam do obejrzenia wszystkich.



Projekt: *Rodolfo Kusulas, Lee Dunford*
Kraj: *Meksyk, Australia*
Butelka piwa Heineken
Butelka, która wygrała w konkursie na projekt butelki Heinekena w ich 140 rocznicę istnienia.

Projekt: *Komm Design Strategy*
Kraj: *Brazylia*
Butelka piwa Way Beer
Projekt butelki skierowany raczej do młodszych ludzi (oczywiście tych powyżej 18 roku życia).



Projekt: *Leandro Crispim*
Kraj: *Brazylia*
Butelka piwa Drama Beer
Piwo stworzone po to, aby zapisać smutki i zapomnieć o złych rzeczach. Pierwsze piwo, które nie zachęca nas poprzez imprezę, tylko mówi wprost, że jest stworzone po to, aby zapisać smutek.



Projekt: *Thorleifur Gunnar Gíslason, Geir Olafsson, Hlynur Ingólfsson*
Kraj: *Islandia*
Butelka piwa Porsteinn
Projekt butelek piwa Porsteinn wykonany przez trzech studentów.





Projekt: *Polaris Brand Design & Development*

Kraj: Ukraina

Butelka piwa Hike

Piwo Hike to marka klasy premium na Ukrainie. Jego głównymi odbiorcami są młodzi ludzie i właśnie dla nich był stworzony ten projekt.



Projekt: *Designworks*

Kraj: Nowa Zelandia

Butelka piwa Monteith's Single Source

To, co wyróżnia tę butelkę spośród innych piw, to z pewnością czarny kolor samej butelki.



Projekt: *Ninety Three Design*

Kraj: Wielka Brytania

Butelka piwa Fullers Black Cab Stout

Projekt oryginalny, nowoczesny i przy okazji nawiązuje do tradycji. Projektanci czerpali inspiracji ze starych londyńskich plakatów.



Projekt: *Kissmiklos*
Kraj: Węgry
Butelka piwa Heineken
Projekt, którego głównym celem było hasło LOVE 2012. Jeżeli dobrze się przyjrzymy, zauważymy właśnie ten tekst ułożony z zielonych wstążek.

Projekt: *Wilk Studio*
Kraj: Polska
Butelka piwa Książęce
Design etykiet jest wyjątkowy i niespotykany na polskim rynku. W projekcie graficznym uwzględniono połączenie efektów matowych z metalicznymi, które dzielą etykietę na dwie części.



Projekt: *Sean Flanagan*
Kraj: USA
Butelka piwa Samson
Projekt butelki, na którym możemy znaleźć legendę o Samsonie, który zabił lwa własnymi rękami. Tutaj natomiast jest pokazane, jak leje piwo do paszczy lwa.



Projekt: *José Guízar*
Kraj: Meksyk
Butelka piwa Cervecería Sagrada Lucha Libre to jeden z najbardziej znanych symboli meksykańskiej popkultury. Jego maski zostały umieszczone na etykiecie piwa.



Projekt: *Ostecx Creative*
Kraj: Polska
Butelka piwa Ale Browar
Projekt wykonany przez Polaków z Ostecx Creative. Każde piwo z serii odróżnia się ilustracją postaci oraz kolorystyką etykiet.





Projekt: *Redthumb*

Kraj: Holandia

Butelka piwa Brouwerij 't Ij IPA

Projekt zainspirowany Stanami Zjednoczonymi. Są tu cycki, tatuaże i czaszki. Wszystko to, co kojarzy się z ciemną stroną tego kraju.



Projekt: *Eric Talkar*

Kraj: USA

Butelka piwa Black Ship

Kolejny projekt wykonany przez studenta. Dość oryginalny pomysł na stworzenie etykiety na piwo.



Projekt: *Jeffrey Chan Tin*

Kraj: Kanada

Butelka piwa Lasko's Zlatorog Beer
Ciekawy projekt butelki, który posiada fajną grafikę barana.



Projekt: *Vladimir Pospelov*

Kraj: Rosja

Butelka piwa Rein

Czerwona butelka piwa z białymi napisami. Na butelce możemy znaleźć Renifera, który ma nawiązywać do nieskażonej przyrody w Norwegii.

Projekt: *Martin Fek*

Kraj: Słowacja

Butelka piwa MEKFARTIN

Oryginalna butelka piwa z białą etykietą oraz czarno – szarymi grafikami. MEKFARTIN to piwo z sokiem z brzozy.



Projekt: *Wilk Studio*

Kraj: Polska

Butelka piwa Perła Summer
Projekt graficzny nawiązuje do lekkiego smaku nowego wariantu smakowego Perły oraz lata, które stanowi doskonałą okazję do spożywania piwa o jabłkowo-miętowym aromacie.



Projekt: *The Taboo Group*

Kraj: Australia

Butelka piwa Nelson
Brązowa butelka piwa z białymi grafikami. Etykieta jest prosta, posiada tylko nazwę marki oraz ciekawą grafikę umieszczoną w głównym punkcie butelki.



Projekt: *Tom Affleck*

Butelka piwa Forester Crown

Założeniem było, aby projekt tego piwa smakowego przedstawiał bardziej jako napój orzeźwiający.



Jeżeli interesują Cię projekty nie tylko butelek, ale i opakowań, odwiedź koniecznie [blog](#) poświęcony tylko i wyłącznie projektom opakowań.

| Autor lub powtórzenie tytułu artykułu w przypadku długości przekraczającej 1 stronę |

Wilogo.com uruchamia swoją usługę w języku polskim

Wilogo.com to pierwsza internetowa społeczność specjalizująca się w projektowaniu logo i kreacji graficznej w przystępnych cenach. Serwis, funkcjonujący od 2006 roku, w lutym uruchomił swoją odsłonę w języku polskim.



Wilogo to społeczność, która w prosty sposób łączy projektantów z klientami. Serwis, kupiony przez Fotolię i dotychczas obsługiwany w języku francuskim, niemieckim, angielskim i hiszpańskim, od 5 lutego jest już dostępny po polsku. Start polskiej wersji serwisu to wynik rosnącego zainteresowania jego działalnością ze strony polskich klientów oraz grafików.

– Jesteśmy przekonani, że Polska będzie dla nas chłonnym rynkiem, podobnie jak to się dzieje w przypadku Fotolii. Polscy projektanci graficzni potrzebują rozwiązań, które my oferujemy, aby przyciągnąć szersze grono potencjalnych klientów i mieć możliwość poszerzenia portfolio. Naszym rynkiem numer 1 w Europie jest Francja, a obecnie Niemcy zajmują drugie miejsce. Polska, ze swoim potencjałem, ma duże szanse, żeby wyprzedzić swoich sąsiadów i zostać numerem 2 w tym segmencie rynku. W Polsce jest wielu doskonałych grafików, jest też widoczne zapotrzebowanie na dobre jakościowo projekty. I tu pojawia się nasz serwis, który jest platformą integrującą potrzeby klientów z grafikami – podkreślił Jerome Bazin, prezes Wilogo.com.

Przez serwis klienci składają zamówienia na określone projekty graficzne. Obecnie projektowanie nowych logotypów stanowi aż 80% zamówień klientów. Profil działalności serwisu uzupełniają inne prace graficzne takie jak projekty identyfikacji wizualnej na profile firmowe w serwisach Facebook i Twitter, banery czy projekty ikon i buttonów reklamowych.

JAK TO DZIAŁA?

Firma zainteresowana zakupem projektu poprzez serwis, wypełnia kreatywny brief na stronie

www.wilogo.com i otrzymuje w ciągu kolejnych dni od rejestracji propozycje prac od społeczności graficznej Wilogo, która aktualnie składa się z ponad 20 000 projektantów graficznych z Francji, Niemiec, Polski, Kanady, Kolumbii, Brazylii oraz Indonezji. Co ciekawe, odbiorca otrzymuje unikalną możliwość dostępu do spersonalizowanego projektu w atrakcyjnej cenie, już od 695 zł. Dodatkowo umowa o prawach autorskich gwarantuje klientom możliwość dowolnego wykorzystywania i zmieniania zwycięskiego projektu.

CZTERY PROSTE KROKI

Serwis Wilogo.com dostępny jest przez 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu, a proces tworzenia nowego logotypu można zamknąć w ciągu tygodnia. Cały proces, począwszy od złożenia zamówienia po dostawę plików odbywa się online, na stronie serwisu Wilogo.com, w czterech prostych krokach. Pierwszy to wybranie niezbędnych opcji i sposobu płatności. Następnie zaczyna się faza projektowa – projektanci nadsyłają swoje prace przez czas od 2 do 15 dni. W tym czasie klient może się komunikować z grafikami indywidualnie lub globalnie, jako z całą grupą, i informować ich na bieżąco o swoich oczekiwaniach. Następnie odbiorca ocenia prace i eliminuje te, które rażąco odbiegają od jego wyobrażenia. Na koniec klient ma czas na podjęcie ostatecznej decyzji, maksymalnie w ciągu 15 dni. W ciągu 48 godzin następujących po wyborze odbiorca może ostatecznie dopracować projekt z autorem zwycięskiej pracy.

SATYSFAKCJA LUB ZWROT PIENIĘDZY

Wilogo.com oferuje gwarancję „satisfakcja albo zwrot pieniędzy”. Jeżeli klient nie jest zadowolony z rezultatów, jakie uzyskał od grafików, może liczyć na zwrot zainwestowanych pieniędzy.

– Niezaprzeczalne są także zalety dla samych projektantów graficznych. Otrzymują możliwość zdobycia dodatkowego dochodu. Korzystają również z dodatkowej możliwości, jaką jest bezpośredni kontakt z klientem w atmosferze wzajemnego zrozumienia i całkowitej wolności kreacji. Projektanci mają możliwość pokazania swoich własnych prac, w których mogą przekazać osobiste doświadczenia – powiedział Jerome Bazin, prezes Wilogo.

A CO O TYM MYŚLĄ KLIENCI?

– Wilogo jest idealnym serwisem dla wszystkich, którzy chcą stworzyć nowe logo, za przystępną cenę. Efektywność i wysoka komunikatywność grafików oferujących swoje projekty była imponująca. Problemem może być wybór odpowiedniej grafiki, ponieważ wiele z oferowanych logotypów było na najwyższym poziomie – skomentował przedstawiciel firmy Rosam-Vicard, klienta Wilogo.com

WILOGO W LICZBACH:

- » Ponad 20.000 profesjonalnych grafików jest aktualnie członkami społeczności Wilogo.
- » Przeciętnie 166 różnych projektów powstaje w odpowiedzi na prośbę klienta.
- » Ponad 1.200 projektów jest wysyłanych każdego dnia na platformę Wilogo.com

» Graficy należący do społeczności Wilogo zarobili ponad 6 milionów złotych.

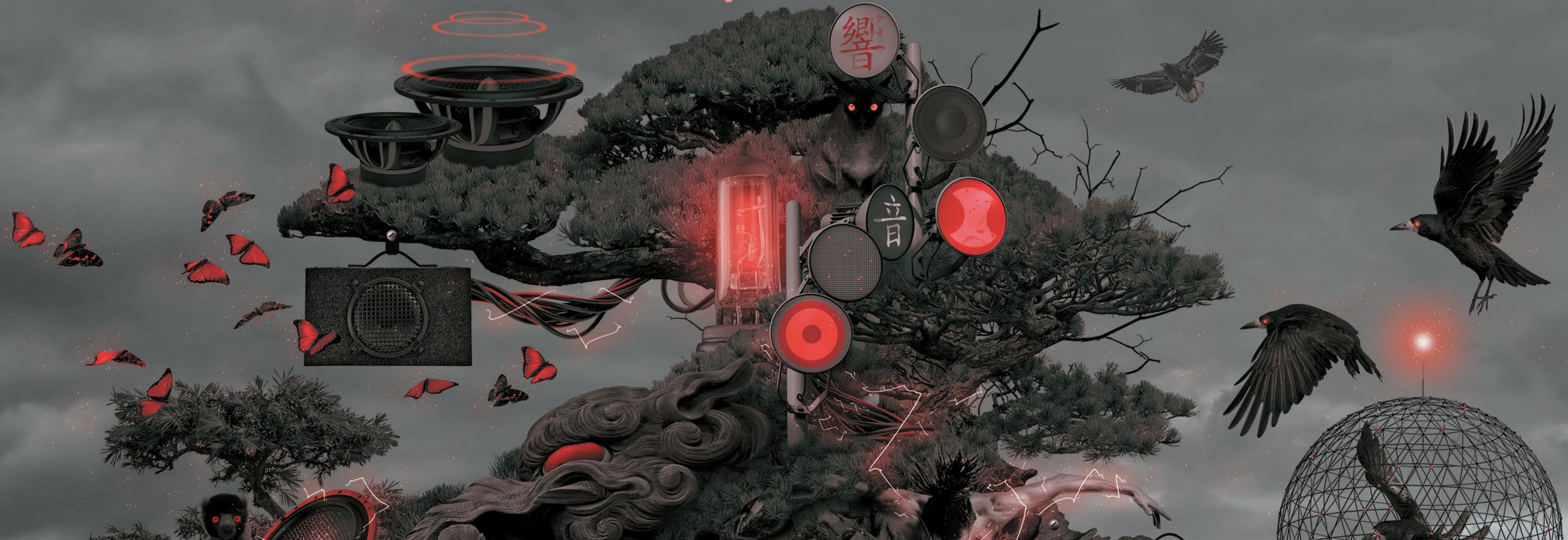
» Ponad 3.000 klientów zadowolonych z usług oferowanych przez serwis Wilogo.com

O WILOGO

Wprowadzony na rynek w marcu 2006 roku Wilogo to pierwszy społecznościowy serwis internetowy specjalizujący się w przetargach graficznych i zrzyszający ponad 20 000 grafików. Wilogo jest aktualnie wyznacznikiem jakości w dziedzinie europejskiej grafiki internetowej. Oferuje on wszystkim swoim użytkownikom możliwość stworzenia profesjonalnego logo i szeroko pojętej identyfikacji wizualnej w ciągu kilku dni. Platforma, z siedzibą we Francji i Niemczech, jest obecnie dostępna w pięciu językach: angielskim, francuskim, niemieckim, hiszpańskim i polskim. W marcu 2012 roku serwis został kupiony przez bank zdjęć Fotolia, europejskiego lidera w segmencie microstocków. W oparciu o międzynarodową reputację Fotolii, działającej w 21 krajach świata, Wilogo zamierza poszerzać działalność o nowe rynki. Z usług Wilogo korzystały m.in. takie marki jak: L'Oréal, Danone, Decathlon, Orangi-Schweppes, SNC oraz Unibail-Rodamco.

Dodatkowe informacje na temat serwisu i jego usług można znaleźć na stronie <http://pl.wilogo.com>

Marumiyan dla Fotolia



10

KOLEKCJA • TEN
2 sezon

10 ARTYSTÓW - 10 KRAJÓW - 10 MIESIĘCY - 10 PSD

Fotolia zaprasza każdego miesiąca do odkrycia nowego pliku źródłowego PSD stworzonego przez jednego z najlepszych międzynarodowych artystów.

**W środę 10 kwietnia pobierz za darmo plik źródłowy PSD autorstwa Marumiyan.
Nie przegap okazji zaczerpnięcia inspiracji z jego pracy.**

Tel. 22 389 70 52

www.fotolia.pl/ten

 **fotolia**