



revija za ustvarjalnost in inovativnost | 102 | 10 2008 | 4,80 eur

digitalni mediji

tisk

izdelki

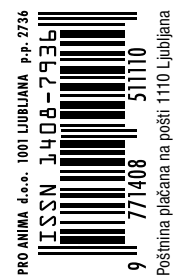
objekti

prostor

tema
številke:

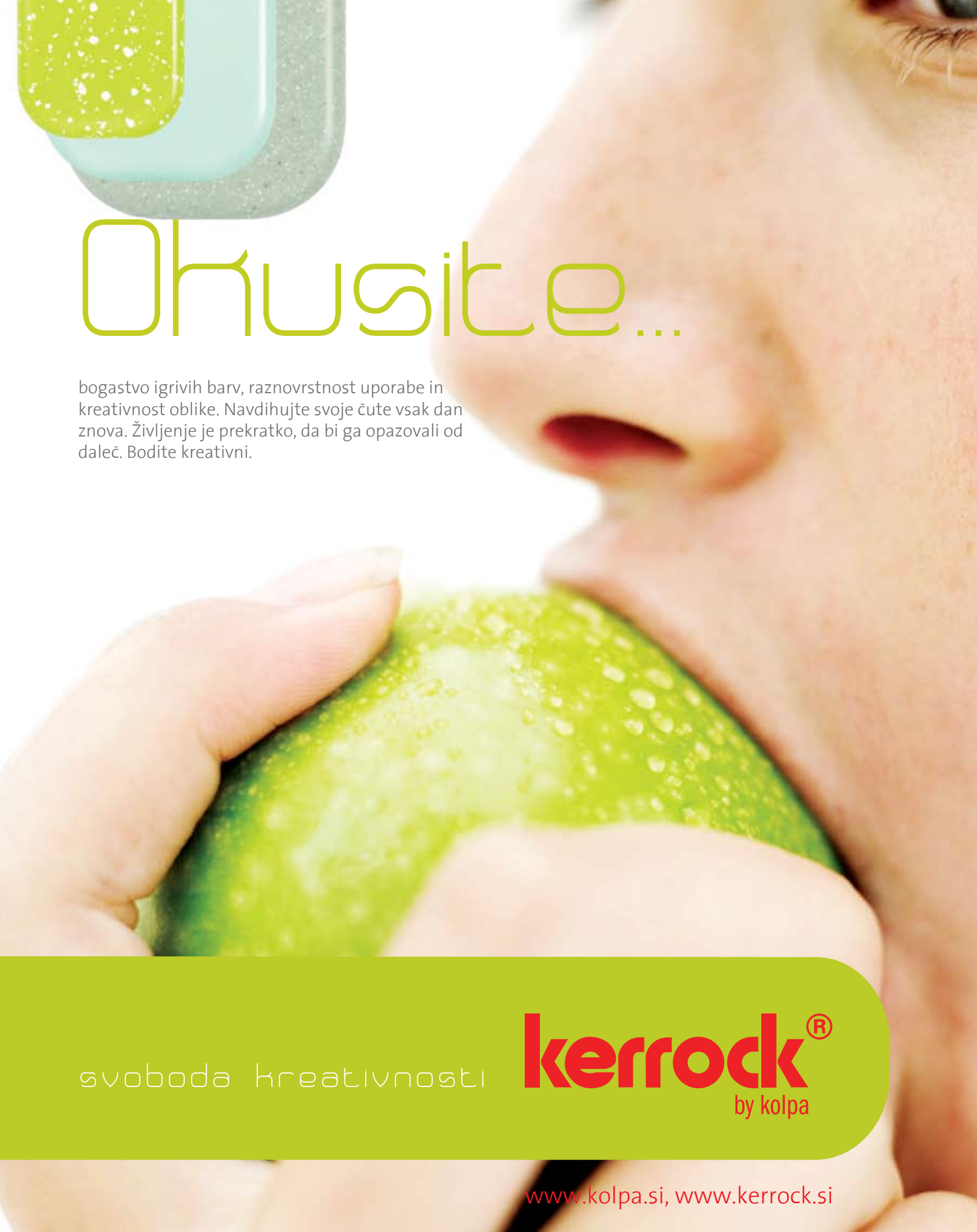
oblikovanje za čustva

dogodki | e-hiša | lep, lepši, najlepši ... most | sejem 100%design v londonu
| **tema številke** | intervju: marco van hout, ambasador združenja design
& emotion | razstava oblikovanje + čustva | oblikovanje za srce in misel |
projekti | partitura za štiri vode | jahto, prosim! | **ustvarjalnost digitalne
dobe** | stéphane berla | **programi** | adobe acrobat 9 | gis ni bavbav



poštna plačana na pošti 1110 Ljubljana | pro anima d.o.o. | 1001 Ljubljana p.p. 2736

poštna plačana na pošti 1110 Ljubljana | pro anima d.o.o. | 1001 Ljubljana p.p. 2736

A close-up photograph of a person's face, focusing on the nose and mouth. The person is holding a green apple with their mouth, and the apple is covered in water droplets. In the top left corner, there is a graphic of three overlapping rounded rectangles in green, light blue, and grey.

Okusite...

bogastvo igrivih barv, raznovrstnost uporabe in kreativnost oblike. Navdihujte svoje čute vsak dan znova. Življenje je prekratko, da bi ga opazovali od daleč. Bodite kreativni.

svoboda kreativnosti

kerrock[®]
by kolpa

www.kolpa.si, www.kerrock.si

volitve so mimo – žívele volitve!



Obtožbe so izzvenele, kritike potihnile, kri se je z lic in papirja vrnila nazaj v žile in – vlada se bo zamenjala. Stara je iztrošena, obglodana, raztrgana in poteptana v prah. Nova žarečih oči čaka na vratih. Kaj pa mi: občani, državljani - volivci, davkoplačevalci ... kaj si mi lahko obetamo? Janša in njegov malo črnkast plašč se izgubljata za vogalom. Skupaj z njim njegovi najzvestejši vazali – ministri. Prihajajo nove zasedbe, katerih sij vleče nekoliko na rdeče. Se nam bo z njimi življenje kaj spremenilo, bodo boljši, demokratičnejši, širokogrudnejši? Kdo ve ... A sami smo jih izvolili in pritoževati se ne bomo smeli.

Če pa osvetlimo temo volitev z malo drugačnega zornega kota, se začno pred nami porajati nova, drugačna vprašanja. Seštevki skupno zbranih glasov, ki trenutno, ko vse komisije še niso popolnoma zaključile z delom in utegne prav gotovo od kod iz naše izseljenske matice kaniti še kakšen pomemben glas, kljub vsemu pokažejo zanimive podatke. Največ posameznih glasov je kljub vsemu dobil (sedaj v kratkem nekdanji) ministrski predsednik Janez Janša, kar preko 14.000 volivcev se je odločilo zanj. Sledi mu njegov (še neokronani) naslednik Boris Pahor z veliko slabšim, skoraj polovico nižjim izidom. Takoj za njim sta se uvrstila dva (kmalu nekda-

nja) ministra z vsak po dobrih 7.000 nabranih glasov. Le še Miran Potrč se je uspel prebiti blizu magični številki 7.000, ostali so vsi veliko nižje.

Kaj lahko povzamemo iz zgornjih števil? Nas te navajajo k mislim, da so volitve nelegalne in da bo na oblast prišel nekdo, ki mu »narod« ne zaupa toliko, kot je zaupal predhodniku? Ta razmislek bo zagotovo vsak zaključil nekoliko po svoje, drugače. Sama se nikakor ne morem otresti vtisa, da so se volivci najpogostejše odločali za tiste, ki so jih poznali, saj ne vidim druge oprijemljive podlage odločitvam o izbiri. Če le pomislim na vse te neznane obraze, ki so te dni zrl name z različnih plakatov, imena, za katera doslej še nisem slišala, stranke, ki so zrasle iz morske pene in megle! Koga naj volim? Tistega sivolasca, ki se pretkano nasmiha? Ali okrogloličnega navihanca z živopisano kravato, platinasto plavolasko izgleda fotomodela, ki je popolnoma takšna kot neka druga »bionda«, ki ponuja vložke Always Ultra? Se bom, ujeta v isto tesno volilno kletko, sploh še spomnila njihovih imen?

Prav gotovo se je v tistem usodnem trenutku najlažje odločiti za nekoga, čigar ime vsaj zveni znano, čeprav ga pogosto ne znamo povezati z nekim konkretnim dobrim dejanjem ali pravilno odločitvijo. Če tale nek-

do ni prav nedavno »ušpičil« kakšne lumparije ali zagrešil nerodnosti, mu bodo glasovi volivcev naklonjeni, in to veliko bolj kakor kakšnemu stričku, ki so ga ambiciozni strankarski funkcionarji izvlekli nekje iz naftalina in ga predlagali za narodovega mesijo! Če Janezu Janši ne bi tik pred volitvami podtaknili tistih finskih oklepnikov, bi v svoj košek zagotovo pobral veliko večje število volilnih kroglic. Takoj za njim pa so se uvrstili njegovi ministri, tisti, ki so se najuspešnejše izognili škandalom. In Boris Pahor je tudi dovolj prisoten v medijih, da njegovo ime ljudje poznajo, Mirana Potrča prav tako.

In ob takšnem razmišljanju misli ne hote letijo dlje: kaj bi bilo, če bi bila na tej isti volilni listi namesto, na primer, Andreja Vizjaka zapisana Nuša Derenda ali pa namesto Milana Zvera Helena Blagne? Bi tudi njiju volilo teh nekaj tisoč volivcev, ki je odkljukalo oba ministra, bi njuni zlato pobarvani lasje prav tako drgnili trde poslanske klopi? Ne morem se znebiti vtisa, da so bili izvoljeni tisti, katerih imena so znana, drugi pa so s svojimi dobrimi in slabimi lastnostmi ostali skriti za včasih prav abotnimi volilnimi slogani in prepuščeni srečni roki fotografa in izkušeni potezi oblikovalca, ki jih je okviril na plakat. Je morda prav tisti sivolasec s pretkanim nasmehom

sijajen, odprt ter pošten možakar, ki bi se požrtvovalno zavzemal za pozitivne spremembe in prave odločitve? Jaz in mi vsi pa se – vzgojeni od stroja, ki se mu reče propaganda – odločamo za nam znana imena, obraze?

Morda pa je res ves ta volilni sistem popolnoma zgrešen! Zakaj ne spoznavamo kandidate, ki nas bodo zastopali skozi štiri mandatna leta, in se potem odločamo? Zakaj v ovojnicah znanih imen izbiramo popolnoma nepoznano blago? Saj vendar volimo parlament, poln neznancev, ki morajo biti podložni in podrejeni tistemu, ki je skupno s kreativnimi direktorji oglasnih agencij pisal na plakate slaboumne slogane v stilu »drastično bomo znižali odvetniške tarife«? Koga naj volim, kdo je tisti, ki bi mu zaupala, da zastopa moje mnenje, verjela, da bo branil moj položaj?

Mnogo mnogo je vprašanj, a le redkokateri odgovor. Kdaj se bo pojavil politik, za katerega bi dala roko v ogenj, šla po kostanj v žerjavico? ... in mu predvsem zaupala, da bo podrl zid v slepi ulici predragega in preobremenjenega slovenskega gospodarstva. Tega politika zaenkrat še ne uvidi, in nadalje stojim pred plakati, neodločena, in ploskam le spremembi barve plašča, ki sedi na vladnem prestolu.



založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik spletnih strani

andrej perčič

uredniški odbor

domen fras, aleksandra globokar, tomaž križnar, vesna križnar, roman satošek

svet revije

davorin horvat, dr. vojko pogačar, almira sadar

stalni sodelavci

boris beja, blaž erzetič, domen fras, aleksandra globokar, matevž granda, nataša kovšca, matic kos, daniel lovas, roman satošek, klemen trupej

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

Reichenberg Arhitektura d.o.o.

lektoriranje

breda munda

tisk

tiskarna bograf

marketing in naročnine

pro anima d.o.o.
telefon: 01 52 00 720
faks: 01 52 00 728
trr: 02012-0011497181

naslov uredništva

pro anima d.o.o.
proletarska 4, p.p. 2736, 1001 ljubljana
e-pošta: info@proanima.si
www.klikonline.si, www.proanima.si

Revija klik je mesečnik, izhaja 1. v mesecu vsak mesec razen januarja in avgusta. Vse pravice so pridržane. Vso gradivo revije je v lasti založnika. reproduciranje revije je dovoljeno le s pisnim soglasjem založnika. Založnik ne odgovarja za nobeno škodo, ki nastane na podlagi nasvetov, tekstov, slik, oglasov ali katerega koli drugega materiala objavljenega v reviji Klik. Mnenje uredništva se ne ujema vedno z mnenjem avtorjev besedil, objavljenih v reviji.

Izdajanje revije sofinancirajo Ministrstvo za kulturo RS, Ministrstvo za šolstvo in šport RS ter Javna agencija RS za raziskovalno dejavnost. Naklada 1500 izvodov.

issn 1408-7936

- 3 uvodnik: volitve so mrtve - živele volitve

novice, dogodki

- 8 balkan light
10 e-hiša
12 lep, lepši, najlepši ... most _____

- 18 splet arhitekture in oblikovanja _____
23 adobejev véliki pok: cs4

tema številke:

oblikovanje za čustva

- intervju: marco van hout -
24 ambasador združenja design&emotion

- 26 razstava oblikovanje + čustva _____

- 29 oblikovanje za srce in misel _____
32 počivanje v mestu?

ustvarjalnost digitalne dobe - 18

- 34 stéphane berla _____

projekti

- 36 partitura za štiri vode _____
38 jahto, prosim!

programi

- 40 gis ni bavbav
44 prevetreni acrobat _____
strojna oprema
43 olympus e520
triki in nasveti
49 corel tnt: coreldraw lens
50 flash tnt: risanje v flashu
52 autocad tnt: uporabniški vmesnik v 2009
54 archicad tnt: 3d-dokumenti in archicad
56 acadbau tnt: ukane pri stopnicah
58 inventor tnt: koristnost dodatkov



V Portu na Portugalskem so meseca julija razglasili najlepše mostove, zgrajene v minulih treh letih. Mednje se je uvrstil tudi most, ki je že izgrajen na reki Dravi v Mariboru. Tako imenovana Studenška brv je delo projektivnega podjetja Reichenberg arhitektura, nagrajeno pa je bilo za estetsko podobo in izjemne tehnične rešitve.

Obiskali smo sejem 100%design v Londonu, ki zajema poleg oblikovanja v sklopu razstave 100%design, še 100%materials - razstavo materialov, ki se uporabljajo v arhitekturi in notranji opremitvi, 100%detail, in od letos dalje tudi 100%futures. Vzporedno poteka tudi konferenca in seveda vrsta neformalnih srečanj.

Večino zaslug za razmah dejavnosti na področju oblikovanja za čustva ima združenje Design and Emotions. O združenju nam je več povedal Marco van Hout, ki v njem kot pobudnik in aktivni član deluje že vse od začetka. Zaradi njegovega dinamičnega in zavzetega pristopa so mu zaupali vlogo ambasadorja.

V nemškem mestu Karlsruhe je že od sredine poletja in vse tja do začetka novembra odprta obsežna razstava Design + Emotion, gosti pa jo deželni muzej pokrajine Baden-Württemberg. Če vas pot zanese v njegovo bližino, vam obisk priporočamo, nekaj zanimivosti pa predstavljamo tudi v članku.

Industrijsko oblikovanje se že dolgo ne ukvarja več le z reševanjem tehničnih problemov, ki nastanejo med proizvodnjo. Vse bolj je usmerjeno k uporabnikovim sposobnostim in željam. Kadar so v izhodišče ustvarjalnega procesa postavljene čustvene potrebe, motivacija ali človeška pričakovanja, govorimo o oblikovanju za čustva.

Že dejstvo, da se je Stéphane rodil v ulici Les Frères Lumières, je nakazovalo na to, da bo zanj neobhodno ukvarjanje s filmografijo. Od desetega leta dalje je bil prevzet nad glasbo in likovnim ustvarjanjem in je ves svoj čas preživel pred računalnikom in klaviaturo. Po ogledu filma Brazil režiserja Terryja Gilliama, je spoznal svoje poslanstvo.

Videastka Ana Pečar je v Kibli v začetku septembra premierno predstavila video-zvočno instalacijo Partitura za štiri vode, prvo v nizu izvedb istoimenskega dela v razvoju. Voda - njena agregatna stanja in pretočnost/tekočnost - je osnovni motiv in

Adobe nas je letos vso pomlad pustil nestrpne v pričakovanju nadgrajenih svojih programov. Šele prvi dnevi poletja so k nam zanesli prvo lastovko - na različico 9 povišanega Acrobat. V članku vam bomo podrobneje predstavili njegove novosti.

Zlati pokrovitelj revije:



pomembni datumi v oktobru

Natečaji, razpisi:

- **2008 Intelligent Living Spaces Competition**, natečaj za iskanje inteligentnih bivalnih rešitev za prihodnost, <http://design2008.ils.org.tw/english/e1.html>
Rok: 30. november
- **Live EDGE**, globalni okoljski izziv, oblikovalski natečaj z nagradnim skladom 100.000 usd, dve kategoriji udeležencev – študenti in vsesplošna odprta kategorija, namenjena inženirjem oblikovanja, ljubiteljem, iznajditeljem in vsem ostalim, ki niso redni študenti, www.live-edge.com/en_US/
Rok za prijave: 1. oktober 2008 – 31. januar 2009
- **[d³] design talents - [d³] schools**, natečaj za študente univerz in drugih šol daje 20 do 25 tovrstnim institucijam z vsega sveta možnost predstavitve njihovih izdelkov na sejmu [d³] design talents, ki bo med 19. in 29. januarjem 2009 na kölnskem sejmišču. Področja: oblikovanje, notranja oprema in arhitektura, imm-cologne.com/d3_talents
Rok za prijavo: 15. oktober 2008
- **13. natečaj Webby Awards**: Za spletne ustvarjalce v preko 100 kategorijah, ki so jim letos dodane interaktivno oglaševanje, spletni film in video ter mobilni splet. Informacije na www.webbyaward.org.
Rok za prijave za »rane ptice«: 13. oktober 2008

Seminarji, kongresi, sejmi:

- 6. mednarodna konferenca o oblikovanju za čustva
6.–9. oktober 2008, Hong Kong, Kitajska
- **Electrolux Design Lab**: Izbor zmagovalcev in zaključna prireditev mednarodnega oblikovalskega natečaja
8. in 9. oktober, Zürich, Švica
- **Kreativno razmišljanje, različni materiali in reciklaža v industrijskem oblikovanju**: Ustvarjalna delavnica, namenjena srednješolcem in študentom
9. in 11. oktober 2008, AML, grad Fužine, Ljubljana
- **Novi načini uporabe tekstila**: Dvodnevna ustvarjalna delavnica, namenjena srednješolcem in študentom
16. in 18. oktober 2008, AML, grad Fužine, Ljubljana
- **Ekskurzija Energetsko varčne zgradbe iz lesa regionalnega izvora na območju Vorarlberga (Avstrija)** v organizaciji CIPRA International in CIPRA Slovenija. Ekskurzija je namenjena predvsem arhitektom, planerjem, strokovnjakom na področju energetike, gozdarstva, gradbeništva, zaposlenim na občinah in vsem ostalim, ki jih zanima energetsko varčna gradnja. Več informacij na www.cipra.org/climalp.info, prijave na slovenija@cipra.org.
16. in 17. oktober 2008
- **Mednarodni posvet na temo ustvarjalnosti in inovacij** Zmožnost spremembe: Evropska komisija je leto 2009 razglasila za evropsko leto ustvarjalnosti in inovacije. Na to temo bodo spregovorili pomembni predstavniki stroke in politike, med njimi tudi sir George Cox, nekdanji direktor Design Councila UK, Vito Oražem, izvršni direktor Design Zentrum Nordrhein Westfalen iz Essna, in dr. Žiga Turk, minister Službe vlade RS za razvoj.
20. oktober 2008 ob 14. uri, GZS, Dimičeva 13, Ljubljana, Slovenija
- **Dnevi ORIS-a 2008**: Tradicionalni dvodnevni mednarodni simpozij arhitektov
25. in 26. oktober 2008, KC Vatroslav Lisinski, Zagreb, Hrvaška
- **100% Design Tokyo 2008**
30. in 31. oktober 2008, Tokio, Japonska
- **World Design Capital 2008**: italijanski Torino bo postal svetovni center, kjer si bodo dogodki in aktivnosti sledili tekom vsega leta.
7. - 31. december 2008, Torino, Italija
- **Adobe MAX 2008 Europe**: Vsakoletni dogodek podjetja Adobe za napredno mišleče oblikovalce, razvijalce in vodilne delavce.
1. - 4. december, Milano, Italija

www.klikonline.si

Razstave:

- CYP2C9, razstava treh ustvarjalcev s področij arhitekture, oblikovanja in slikarstva, dr. P. Krečič: "Gre za mitični lik naše gmotne sedanjosti, ki pa je hkrati spomenik naše duhovne revščine in uničevanja kulturne krajine."
6. september – 5. oktober 2008, Salon umetnosti Ptuj, Ptuj
- Design + Emotion – Razstava izdelkov, ki izražajo čustva, www.landesmuseum.de
1. avgust – 2. november 2008, Badisches Landesmuseum, Karlsruhe, Nemčija
- Beneški biennale, letos predstavlja 11. mednarodno arhitekturno razstavo, 6. mednarodni festival sodobnega plesa, 65. mednarodni filmski festival in 52. mednarodni festival sodobne glasbe, www.labiennale.org
27. avgust – 27. November 2008, Benetke, Italija
- BIO 21, 21. bienale industrijskega oblikovanja, www.bio.si
2. oktober – 2. november 2008, Arhitekturni muzej Ljubljana, Ljubljana
- Razstava Tretji pogled, izbor grafičnih del več umetnikov, nastalih v zadnjih desetih letih v Sloveniji.
11. september – 9. november 2008, Mednarodni grafični likovni center, Ljubljana
- **23. mednarodni bienale grafičnega oblikovanja Graphic Design Brno 2008**: Najstarejša razstava grafičnega oblikovanja na svetu s tradicijo od leta 1963. Vsak bienale je obarvan tematsko – tokrat so to grafično oblikovanje, ilustracije in črke v knjigah, revije, časopisi ter digitalni mediji, www.moravska-galerie.cz/en.
17. junij – 19. oktober 2008, Brno, Češka republika
- **Dunajski teden oblikovanja**: Predstavlja dela s področij oblikovanja izdelkov, pohištva, industrijskega oblikovanja in tudi eksperimentalnega oblikovanja. Prejšnje leto ga je obiskalo kar 12.000 obiskovalcev.
2.–12. oktober 2008, Dunaj, Avstrija
- **Budimpeški teden oblikovanja**
4.–12. oktober 2008, Budimpešta, Madžarska
- **21. bienale industrijskega oblikovanja**: Primerjalna mednarodna razstava industrijskega oblikovanja, vidnih sporočil in oblikovalskih zasnov z več kot štiri-desetletno tradicijo, na kateri so vsaki dve leti predstavljeni najnovejši oblikovalski dosežki z vsega sveta. Mednarodna izbirna komisija je za BIO 21 izbrala dela, ki ustvarjalno in inovativno rešujejo aktualne probleme današnjega življenja, so usmerjena v trajnostni razvoj in družbeno odgovornost ter zadovoljujejo posebne potrebe različnih skupin uporabnikov. Med 126 razstavljenimi deli iz 18 držav bo ugledna mednarodna žirija 2. oktobra 2008 podelila nagrade BIO.
- **2. oktober – 2. november 2008, AML, grad Fužine, Ljubljana, Slovenija**
- **experimentadesign 2008**: Mednarodni oblikovalski bienale
18. september – 2. november, Amsterdam, Nizozemska
- **1815 dialog 2008**: Razstava industrijskega oblikovanja keramike in porcelana iz 19. in 21. stoletja odpira dialog med industrijskim oblikovanjem keramike v 19. stoletju ter sodobnimi smernicami. Razstavljeni sta beloprstena keramika, ki je bila ustvarjena v prvi večji tovarni keramike na Slovenskem, ustanovljeni leta 1815 v Savinjski dolini, in sodobna keramika nemške tovarne porcelana Kahla.
15. avgust – 30. oktober 2008, Magušarjeva hiša, Radovljica, Slovenija
- **Ettore Sottsass 1917–2007**: Spominška razstava arhitekta in oblikovalca, ki je veljal za enega največjih italijanskih oblikovalcev. Zaslovel je v prvi polovici 70. let z vrsto izvirnih oblikovalskih dosežkov (pisalni stroj Olivetti Valentine, ki je postal svetovna uspešnica), namenjenih predvsem množični, zlasti mlajši populaciji
1.–25. oktober 2008, Salon Orion Intertrade, Celovška 149 b, Ljubljana
- **Reševanje nenamišljenih problemov**: Razstava oblikovalca Davorina Horvata, na kateri bodo razstavljeni velikoserijski izdelki s področja kuhinjskega posodja, pripomočki in namizne kulture, ki jih je Davorin Horvat oblikoval za Zepter International. Izdelki, proizvedeni iz plemenitega jekla CrNi 18/10, sledijo filozofiji naročnika: trajnostnemu oblikovanju, »oblikovanju za vse« in ekološki ozaveščenosti.
7. oktober – 7. november 2008, Informativno-prodajni center Zepter, Gregorčičeva ulica 13 a, Ljubljana, Slovenija

www.klikonline.si

boris beja

zaljubljeni v revije

Knjiga z naslovom *We Love Magazines* raziskuje revije in tovrstno kulturo oblikovanja ter izražanja z vsega sveta. Globoko upošteva vizualno umetnost in sodelovanje z vsemi socialnimi momenti, ki jih ta zvrst tiska povezuje. Razdeljena je na dva dela. Prvi zaobjema v desetih poglavjih internacionalno pop kulturo magazinov. Iz vsakdanjih grafičnih rešitev lahko prepoznavamo značilne poteze, včasih skoraj absurde. Knjiga ljubiteljem dodatno predstavi utirajočo pot neodvisnih časopisov in revij na trgu. Drugi, rumeni del knjige pa je prodajno naravnani, saj kupce usmerja na njihova prodajna mesta po vsem svetu. Publikacija v mehki vezavi je za uporabnika svetovalna in z več kot 1.100 primeri opremljena z odličnim slikovnim gradivom. Na podlagi starejših različic naslovnice lahko primerjamo oziroma razlikujemo med starejšimi ter so-



dobnejšimi, boljšimi rešitvami. Knjiga se ukvarja z analizami mnogostranskih vidikov revijalne umetnosti. Njen naslov odraža željo po informiranosti, stalnosti in presenečenosti, kar naj bi revije tudi bile. Je dobrodošlo branje za vsakogar, ki neguje strast do tiska.

Naslov:	We Love Magazines
Avtor:	Andrew Losowsky
Izdajatelj:	Die Gestalten Verlag
Število strani:	392
Leto izida:	2007
Jezik:	angleški
Cena:	41,39 eur
Cena za naročnike revije:	35,00 eur

boris beja

111 plakatov

Za plakate vemo, da je njihov rok trajanja kratek. Stare nadomestijo, prelepijo z novimi. Njihov prostor ni umeščen samo v galerije, srečujemo jih povsod. Knjiga *111 plakatov* predstavlja zbirko artistskih izdelkov. Palotai jih je izdal v sodelovanju s švedsko tiskarsko hišo. Vsaka stran v knjigi predstavlja celotno grafično in besedno vizualizacijo zamisli. Rezultat so privlačne slike in ilustracije, ki so v nekaterih primerih berljive prej likovno kot besedno. V tradicionalnem smislu plakata *111 posterjev* razkriva avtorja, ki se izraža tako emocionalno kot tudi humorno. Igra med pozitivom in negativom ali s tipologijo in preprostimi oblikami mu poraja nove zamisli. Nastale kompozicije dobijo predznak komuniciranja z gledalcem. Nagradjeni grafični oblikovalec Gábor Palotai je znan po bujni domišljiji, ki jo ustvar-



jalno uporablja v obliki preprostih elementov in struktur. Svojem izdelkom doda izviren in edinstven grafični jezik.

Naslov:	111 Posters
Avtor:	Gábor Palotai
Izdajatelj:	Die Gestalten Verlag
Število strani:	162
Leto izida:	2007
Jezik:	angleški
Cena:	47,31 eur
Cena za naročnike revije:	40,00 eur

boris beja

o razvoju ilustracije

Knjiga *Illusive 2* predstavlja razvoj ilustracije po vsem svetu. V njej lahko po mnenju urednika spoznavamo najboljše ilustracije današnjega časa. *Illusive 2* je nadaljevanje oziroma nadgradnja prve knjige z naslovom *Illusive*. Smernice narekujejo uporabo ilustracij v raznolikem spektru medijskega prostora. V grafičnem oblikovanju se vse pogosteje zamenjuje tudi s fotografijami. V knjigi predstavljene ilustracije so na splošno svojevrstne, eksperimentalne in kompleksne. S pridihom spontanosti skicirane postanejo dovršene in večplastne. Prepričljiva knjiga ponuja raznolikost izraznih slogov in nov pristop do oblikovanja v ilustraciji. Zajame širok pas uporabe: od vektorske do modne in trgovske ilustracije, stripa itn. Obuja raznovrstnost v uporabi tipografij in razvija zamisel, da se raz-



lične zvrsti v oblikovanju ne izključujejo, ampak povezujejo. Knjigo dopolnjujejo tudi opisi in intervjuji z vodilnimi agencijami ter umetniki, ki se ukvarjajo s tovrstno umetnostjo.

Naslov:	Illusive 2, Contemporary Illustration and its Context
Avtor:	R. Klanten, H. Hellige
Izdajatelj:	Die Gestalten Verlag
Število strani:	340
Leto izida:	2007
Jezik:	angleški
Cena:	52,04 eur
Cena za naročnike revije:	44,00 eur

nove arhitekture šotorov

Šotori so bili skozi stoletja cenjeni zaradi svoje lahкости, mobilnosti, kompaktnosti in elegantne konstrukcije. Sodobne zasnove šotorov se odzivajo na težave iz preteklosti z inovacijo in izvirnimi rešitvami. Z interdisciplinarnim zanimanjem za tekstil in med arhitekti pogostim motivom čutnega dotika Zemlje in arhitekture se povečuje pomen membranskih struktur ter njihovih zanimivih oblik.



Naslov:	New Tent Architecture
Avtor:	Philip Drew
Izdajatelj:	Thames & Hudson
Število strani:	250
Leto izida:	2008
Jezik:	angleški
Cena:	46,61 eur
Cena za naročnike revije:	39,50 eur

boris beja

nove razsežnosti grafičnega oblikovanja

Dvorazsežnost v tisku in grafični umetnosti je v nekaterih sodobnih rešitvah že preteklost. Tactile predstavlja, kako se grafično oblikovanje z razsežnostnimi prostora ali z njegovim zaznavanjem pomika proti trirazsežnostnim objektom in to, kako ob tem oblikovalci razvijejo in izvedejo svojo idejo projekta. Tactile dokazuje, da prostorska inovacija v grafičnem oblikovanju ni omejena na osebno, dvorazsežno delovno površino in umetniško prizadevanje, ampak išče nove rešitve. Primarni grafični elementi – črta, ploskev in slika – se pojavijo v drugem kontekstu z istim sporočilom. Knjiga se s prikazovanjem oblikovalčeve razvite zamisli osredinja na izdelke, predmete, instalacije in ustanove. Cilja na mlade, napredne grafične oblikovalce in na tiste, ki so aktivni v arhitekturi, oglaševanju in oblikovanju interierja. Lahko je tudi navdih umetnikom v likovni umetnosti, modnem



oblikovanju ali v vsakdanu nasploh. V trdi vezavi na 208 straneh prikazuje, kako lahko grafično sporočilo ostane isto tudi, če se pretvori v objekt, umeščen v prostor. Začne z izdelki grafične umetnosti in nadaljuje z eksperimentalnim, skoraj kiparskim dogajanjem v prostoru.

Naslov: **Tactile, High Touch Visuals**
 Avtorji: **R. Klanten, S. Ehmann, M. Huebner**
 Izdajatelj: **Die Gestalten Verlag**
 Število strani: **208**
 Leto izida: **2007**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **52,04 eur**
 Cena za naročnike revije: **44,00 eur**

temelji arhitekturne vede

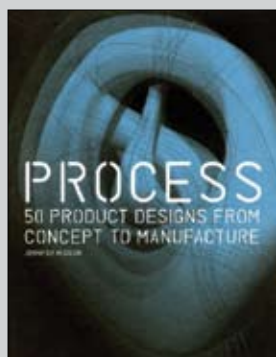
Knjiga Fundamentals of Architecture je referenčno branje za vsakogar, ki se zanima za uvod v izhodišča, ki so vplivala in oblikovala arhitekturo, notranje oblikovanje, grafične tehnike ter jezik, vse to povezano s pričujočimi zamislimi in zanimanjem za prostorsko realizacijo in eksperimentiranje. Knjiga predstavi tehnike in pojasni načrtovalski proces od osnovne zamisli in zasnove do razumevanja lokacije, konteksta in preteklosti. Predstavi tudi razvoj konstrukcij ter materialov in odnos teh do procesa gradnje.



Naslov: **The Fundamentals of Architecture**
 Avtor: **Lorraine Farrelly**
 Izdajatelj: **AVAbooks**
 Število strani: **176**
 Leto izida: **2007**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **31,11 eur**
 Cena za naročnike revije: **26,50 eur**

50 izdelkov od zasnove do izvedbe

Knjiga je temeljita študija ustvarjalnega in proizvodnega procesa 50 sodobnih oblikovalskih predmetov za domačo rabo. Izbor izdelkov z vsega sveta se razteza od pohištva do razsvetljave, pribora, tekstila in drugih izdelkov. Značilna dela uveljavljenih oblikovalcev in mladih upov so bila izbrana glede na rabo nove tehnologije, nekonvencionalen ali kompleksen proizvodni proces, rabo inovativnih materialov (ali tradicionalnih materialov, uporabljenih na nov in drugačen način) in v nekaterih primerih zaradi same ustvarjalne zasnove. Po splošnem uvodu sledijo predstavitev posameznih projektov z opisom, slikovnim materialom, skicami, podrobnimi posnetki proizvodnega procesa



in končnega izdelka. Vsebuje tudi slovar proizvodnih metod. »Proces« je tako za študente kot tudi za profesionalne oblikovalce zanimiv in uporaben vpogled v oblikovanje izdelkov.

Naslov: **Proces: 50 Product Designs from Concept to Manufacture**
 Avtor: **Jennifer Hudson**
 Izdajatelj: **Laurence King**
 Število strani: **240**
 Leto izida: **2008**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **38,90 eur**
 Cena za naročnike revije: **33,00 eur**

oblikovanje novih medijev

Knjiga opisuje načine, kako grafični oblikovalec uporablja računalnik kot medij, ki združi besedo, sliko, gibanje, zvok in vpliv uporabnika za medmrežje, televizijo, igre, animacijo, zgoščenke ter razstave. Analizira priložnosti za kariero, ustvarjene z digitalno tehnologijo, opiše odnos, spretnosti in znanje, potrebne za opravljanje poklica ter ujame okus in razburljivost dela na tem področju. Širok izbor avtorjev – od tistih s področja fotografije do ilustracije, videa, prostorske (3D) grafike in grafike za oblačila – zaznamuje pomen grafičnih oblikovalcev novega medija za razvoj novih izkušenj informacijske in zabavne industrije širom sveta. Profil medmrežnega oblikovanja in imaginarnih svetov, vključno z virtualnimi svetovi, »digitalnim FX« in igra-



mi začrta nedaven in prihodnji tehnološki razvoj in njegove posledice za oblikovalce današnjega ter jutrišnjega dne.

Naslov: **New Media Design**
 Avtor: **Tricia Austin & Richard Doust**
 Izdajatelj: **AVAbooks**
 Število strani: **192**
 Leto izida: **2006**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **31,05 eur**
 Cena za naročnike revije: **26,50 eur**

balkan light

Četrta konferenca o razsvetljavi

Svetloba je del elektromagnetnega valovanja. Opišemo jo lahko kot radiometrično količino, ki jo zajemajo valovna dolžina, svetlobni tok in gostota le-tega. Druga količina je fiziološka – tu preučujemo učinek, ki ga v očesu povzroči svetloba. Tretje so kolorimetrične količine. V slednjo spadajo barvni ton, svetlost in nasičenost. Viri so različni – od naravnih do umetnih – in prav od vsakega imamo neko korist.



SDR, Slovensko društvo za razsvetljavo, je samostojno, prostovoljno, strokovno in znanstveno društvo, ki preučuje ter raziskuje tehnike razsvetljevanja in videnja svetlobe v praksi ter teoriji. Član društva lahko postane vsakdo s profesionalnim delovanjem na področju razsvetljave ali svetlobne tehnike ali pa predvsem zaradi poljudnega zanimanja te vede, je član Elektrotehniške zveze Slovenije (EZZS),

Zveze inženirjev in tehnikov Slovenije (ZITS) ter s svojim posebnim odborom, Slovenskim nacionalnim komitejem – SNK, tudi član mednarodne komisije za razsvetljavo (Commission Internationale de l'Éclairage – CIE). Konferenca Balkan Light se je prvič zgodila leta 1999, nato pa vsaka tri leta. Bile so v Bolgariji, Turčiji, Romuniji in letos v Sloveniji. Dotikajo se vseh področij, vezanih na sve-

tlobo. Med njimi sta tudi osvetljevalni inženiring in osvetljevalna tehnologija.

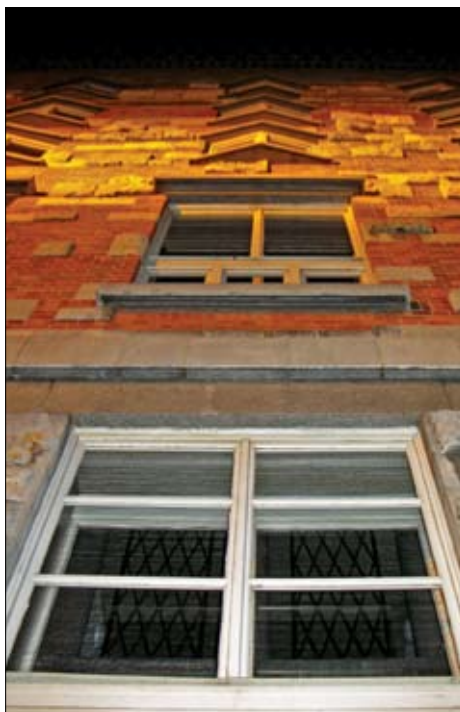
Letošnja konferenca, že četrta po vrsti, bo potekala v Ljubljani med 6. in 10. oktobrom. Tako kot vse druge do zdaj je tudi ta zamišljena predvsem kot prostor za srečanje, druženje ter izmenjavo mnenj, znanj in zamisli. Potekala bo v M Hotelu v Šiški z udeleženci s področij industrije ter raziskoval-

nih inštitutov in univerz, ki imajo znanje ter dosežke s področja razsvetljave. Udeleženci bodo z vsega sveta, iz Rusije, Norveške, ZDA, Kanade, Anglije, Izraela, Japonske in od drugod. Poudarek konference bo na novostih, možnostih v razsvetljavi in energiji, razsvetljavi in zdravju, kakovosti razsvetljave ter standardih in zakonodaji v razsvetljavi, uporabljeni v arhitekturi.



Fotografije: Boris Beja





Prva dva dneva sta namenjena standardizaciji. Člani tehničnih komitejev pripravljajo nove standarde in priporočila, izvedenci z vsega sveta pa jih komentirajo in analizirajo ter zanje z raziskavami in spoznanji iščejo nove rešitve in dopolnila. Znotraj CIE delujejo različni tehnični komiteji, ki nastopajo z rokom trajanja, naslovom in končnim izdelkom (standardom, priporočili, navodili ali

tehničnim poročilom). Rezultat je predlog standarda, ki se nato sprejme kot standard EN in norma ISO.

Drugi del simpozija sta konferenca ter predstavitev člankov in referatov na temo razsvetljave. Petnajstminutno predavanje avtorja se nadaljuje z razpravo in vprašanji slušateljev. Petek, zadnji dan Balkan Light 2008, je tako imenovani nacionalni dan. Namenjen je drža-

vi gostiteljici. Predavanja so večinoma v slovenščini in so namenjena dosežkom ter predstavitev slovenskih avtorjev. Ta dan je tudi občni zbor Slovenskega društva za razsvetljavo, ki je organizator celotne konference. Udeležbo na konferenci si lahko zainteresirani zagotovijo prek spletnega obrazca na strani www.balkanlight.eu. Prvih trideset študentov, ki se bodo prijavi na naslo-

vu matej.kobav@fe.uni-lj.si, se bo predavanj lahko udeležilo brezplačno.

Svetloba na ljudi nima le fizikalnega učinka, ampak tudi psihološkega. Kako se s tem spopadajo v Skandinaviji, naj preučujejo psihologi. Mi bomo preučevali svoj svetlobni pas. Svetloba naj nas obkroža še naprej. Naravna, umetna ali imaginarna in ne smemo dovoliti, da nam jo kar koli vzame.



e-hiša



V novogoriški Mostovni, katere upravitelj je zavod Masovna, so 17. septembra odprli tako imenovano E-hišo, izobraževalno središče, ki z interaktivnimi poizkusi prikazuje fizikalne pojave, tako da jih obiskovalci lahko lažje in hitreje dojamajo. Zasnovana je tudi z ekološkim konceptom, saj so v njej prikazane možnosti uporabe obnovljivih virov energije, meteorologija ter drugi naravni pojavi.

Fotografije: arhiv E-hiše in Blaž Erzetič

K projektu, ki je zorel dve leti, so bila objavljena podjetja, ki se ukvarjajo s tehnologijo ali znanostjo, Tehniški šolski center Nova Gorica ter druga društva in organizacije (radioamaterji, modelarji ipd.). E-hiša je namenjena izobraževanju in bogatenju osebnega znanja posameznikov vseh starosti, še posebno mladih. V njej se spoznavajo z naravo, tehniko in znanostjo ter dobijo boljši vpogled v gospodarstvo, ki zahteva znanja in inovacije s teh področij. Hišo so razdelili na štiri sklope:

- **Vizualne in zvočne zaznave**

Del, ki se ukvarja z optičnimi prevarami, med katere spadata moiréev učinek ali lom svetlobe skozi prizme in fosforna stena, na katera se projicira naša silhueta z močnim virom svetlobe. S 340 metri dolge cevi se opisuje potovanje zvoka. Na eni strani cevi izgovorimo besedo, čez sekundo pa jo zaslišimo na drugem koncu. Podobno je prikazan tudi odmev. Na voljo so tudi naprave za elektronsko ustvarjanje zvoka.

- **Računalništvo**

V okviru multimedijskega središča Mostovna sta na voljo računalniška učilnica z dostopom v medmrežje in možnost ogleda izobraževalnih filmov na projekcijskem platnu. Prek spleta lahko upravljamo robote v E-hiši, prek spletne kamere pa si ogledujemo dogajanje v njej. Multimedijsko središče ima še dva projekta: Honeypot, ki analizira hekerske napade, in strežnik NTP za distribucijo točnega časa.

- **Fizikalni in električni eksperimenti**

Tukaj si lahko v živo ogledamo pnevmatske elemente, delovanje vrtnica v ceva-

stem bazenu in žiroskop. Električni del nam ponuja prikaz mehanskih in svetlobnih generatorjev toka ter generatorje elektrostatike, medtem ko si lahko s tekočim železom lažje predstavljamo delovanje elektromagnetnih valovanj.

- **Naravni pojavi in ekologija**

Obiskovalci lahko vidijo, kako se z vetrom in soncem ustvarja električna energija,



spoznajo pa tudi malo meteorološko postajo s pripadajočimi poizkusi.

Ekipa E-hiše vam bo po predhodnem dogovoru razkazala in razložila eksperimente, ki so v hiši na voljo. Ob koncih tedna bodo potekale različne delavnice na temo prikazanih področij, na katerih se bodo predstavljale organizacije in gospodarske družbe, med počitnicami pa

se bodo tam izvajali izobraževalni tečaji in projekti. Kmalu bo oživila tudi spletna stran www.e-hisa.si oz. www.e-hisa.eu, kjer bodo vsi projekti tudi opisani. Prek spletne kamere jo bomo lahko opazovali v realnem času ali pa prek nje krmili robote.

Za več informacij in konkretne dogovore se obrnite na e-naslov info@e-hisa.si.





V podjetju Kaliopa smo poleg uradne licence za prodajo tudi tehnično usposobljeni, da vas popeljemo v uporabo Civil 3D programske opreme v obliki izobraževanj ali pogodbenega sodelovanja pri izvajanju končnih rešitev.

Pridružite se hitro rastoči skupini »Civil« specialistov.

Prodaja programske opreme in izobraževanja

- AutoCAD LT
- AutoCAD
- AutoCAD Map 3D
- AutoCAD Civil 3D
- AutoCAD Raster Design
- Autodesk Mapguide
- Autodesk Mapguide Studio

Autodesk

pooblaščen prodajalec, razvijalec programske opreme in podpora končnim rešitvam

KALIOPA
informacijske rešitve d.o.o.

www.kaliopa.si
www.iobcina.si
T: + 386(0)1 520 82 80

VODOVOD DLŽ DN125

441/5

441/6

441/10

441/8

441/7

441/9

441/11

441/12

441/13

441/14

441/15

441/16

441/17

441/18

441/19

441/20

441/21

441/22

441/23

441/24

441/25

441/26

441/27

441/28

441/29

441/30

441/31

441/32

441/33

441/34

441/35

441/36

441/37

441/38

441/39

441/40

441/41

441/42

441/43

441/44

441/45

441/46

441/47

441/48

441/49

441/50

441/51

441/52

441/53

441/54

441/55

441/56

441/57

441/58

441/59

441/60

441/61

441/62

441/63

441/64

441/65

441/66

441/67

441/68

441/69

441/70

441/71

441/72

441/73

441/74

441/75

441/76

441/77

441/78

441/79

441/80

441/81

441/82

441/83

441/84

441/85

441/86

441/87

441/88

441/89

441/90

441/91

441/92

441/93

441/94

441/95

441/96

441/97

441/98

441/99

441/100

lep, lepši, najlepši ... most

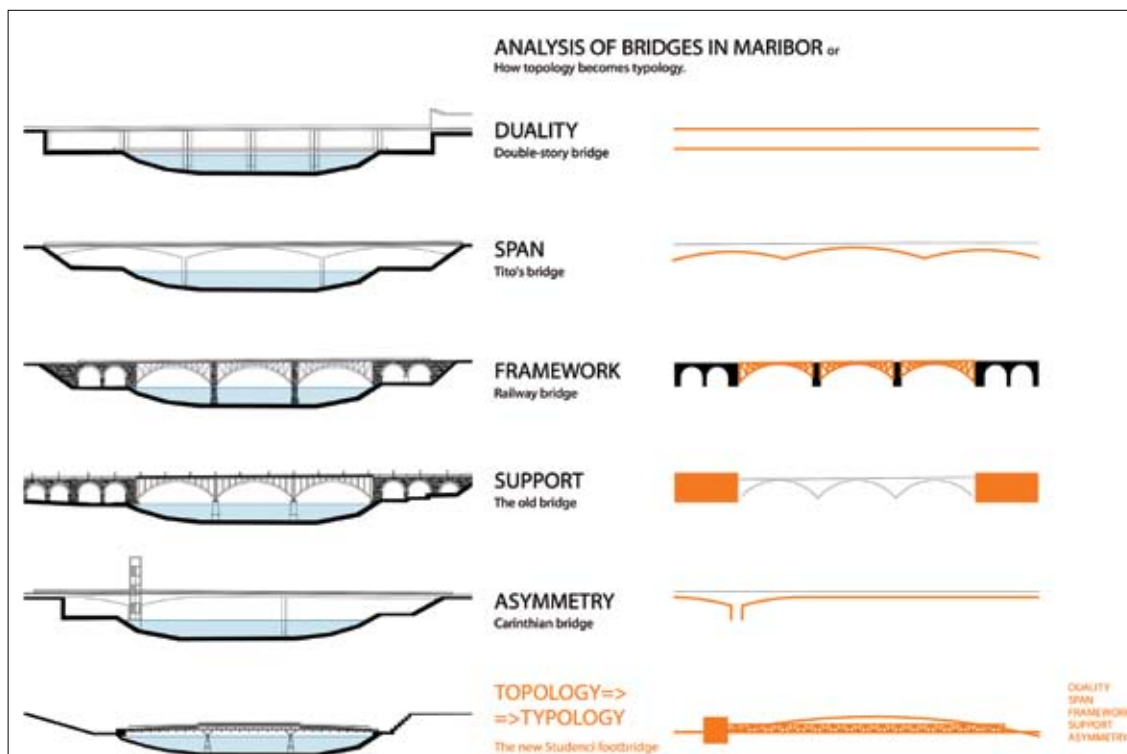
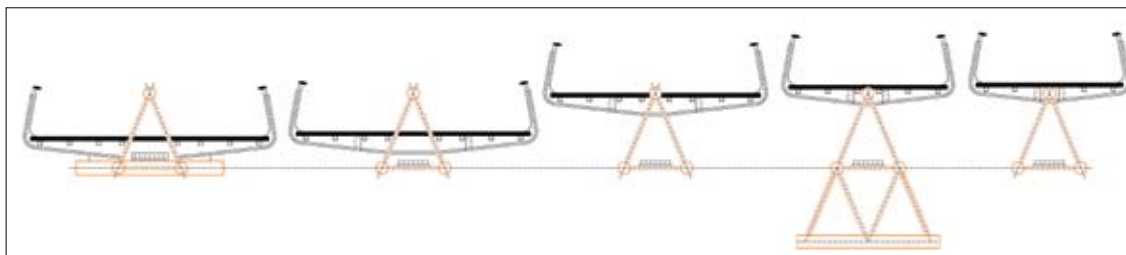
V blišču splošnega razcveta na področju gradbeništva, ko za vsakim vogalom ali ograjo že poganja kakšen nov razkošen objekt s poslovnimi prostori, stanovanji, lokali ipd., pogosto pozabljamo, kako izjemni arhitekturni dosežki so bili v preteklih obdobjih ustvarjeni kot industrijski objekti, vodovodi ali mostovi. In šele ko slišimo, da je bil letos prav Slovincem podeljen laskavi naziv, da imamo »najlepši most na svetu«, nam spomin odtava do tistih, na srečo še vedno številnih mostov in spomenikov tehnične dediščine, ki so še ohranjeni. Časten naslov, o katerem govorim, je zasluga mariborskega projektivnega biroja Reichenberg arhitektura. Prislužili so si ga za Studensko brv, ki zao-krožuje panoramo dravskih mostov v Mariboru.



O mostovih

Kot sem že v uvodu zapisala, mostove mnogi odpravljajo na rob ustvarjalnosti v zaliv, ki se mu reče »nizke gradnje«. A to mišljenje je zelo zmotno. Premostitev nepretrdnih naravnih ovir je bila skozi stoletja izziv, ki je združeval napore arhitektov, gradbenih inženirjev in gradbincev. Od rek in potokov, ki so bili prvotni izzivi graditeljev, se je prehajalo na vse večje in bolj drzne razpone. Kako te razdalje premostiti čim bolj varno s čim manj izdatki, predvsem pa tako, da je videz končnega mostu kar najlepši, je bila naloga številnih strokovnjakov od najbolj zgodnjih obdobij civilizacije naprej. Tekma, kako ustvariti čim boljši, predvsem pa čim lepši most, je postala posebno pe-stra, ko je nastopilo obdobje arhitektonskih konstrukcij, posebno tistih pred-napetih. Nešteto mest se kiti z mostovi, na katere so neskončno ponosna in ki so postali njihov zaščitni znak ter prizor, ki kra-si najlepše panoramske posnetke. Redki vedo, da imamo prav pri nas, v Sloveniji,





most z največjim lokom iz obdelanega kamna na svetu, kar kaže na izkušnje in tradicijo, ki jih imamo. Ta tradicija je tudi Maribor, mesto, kjer stoji letošnji zmagovalec, okitila z nizom različnih ločnih mostovnih konstrukcij, ki dajejo panorami mesta svoj pečat in vzdolž umirjene, široke in blago uvite struge Drave ustvarjajo številne prelepe poglede.

Po vsem naštetem bodo verjetno redki, ki se bodo začudili, ko bodo izvedeli, da obstaja revija, posvečena izključno mostovom.

Imenuje se (kako drugače kot) Bridge in je edina tako ozko usmerjena in razširjena po svetu. Njeno uredništvo vsako leto razpisuje tekmovanje za najlepše svetovne mostove in nagrade Footbridge tudi podeljuje. Prvič so jih podelili leta 2002, od takrat pa vsako leto. Merila za izbor najprej ločijo prijavitelje na tiste, ki se jim priznanje podeli za estetično, in druge, ki se jim podeli za tehnologijo, na naslednji stopnji pa so mostovi razdeljeni po dolžini na nizkorazpanske, srednjerazpanske ter tiste velikih razponov.

Letos je na natečaj prispelo 45 del iz 18 držav, med katerimi je komisija izbrala pet najboljših v vsaki kategoriji. Studenška brv je zmagala med mostovi, ki se odlikujejo po tehnološki plati, in sicer v kategoriji mostov srednjega razpona od 30 do 75 metrov. Nagrada, ki je bila podeljena štiripartitno – za arhitekturo, konstrukcijo, investitorja in izvajalca –, je nedvomno laskavo priznanje mariborskim ustvarjalcem in izziv mnogim drugim, da jim sledijo, zato si na kratko oglejmo še, kako so avtorji pristopili k zasnovi projekta.

Celostna prostorska zasnova – prostorski vzorci in predvideni urbani razvoj

Merilo za novo brv je bila morfološki vzorec, ki izhaja iz tipologije obstoječih mostov: dvojnosti Dvoetažnega mostu, raztegnjenega loka Titovega mostu, paličij Železniškega, kamnitega ležišča Starega in asimetrije Koroškega mostu. Nosilna konstrukcija je jeklena in položena vodoravno na obstoječe podpornike. Lesena hojnica se pne v loku in združi dva pasova na najvišji središčni točki. Prečkanje reke tako postane dogodek. Stik z bregovoma je skoraj neopazen. Na levem, v mestni promet iztekajočem se bregu, je ob ustju brvi s kamnitima blokoma ustvarjena piazzeta, kjer se tega umiri. Na desnem bregu se ta izteče v naravo.

Poteza mostu veže različne mestne prostorske sklope: rob starega mestnega jedra s prometno ulico Ob bregu na levi strani reke s skoraj nedotaknjeno ozelenjeno strmino desnega nabrežja, sprehajalno potjo ob njem in urbano iztrošenimi območji Ruške ulice. Gledano skozi možnosti predvidenega urbanega razvoja je mogoče predvideti, da se prav v spremenjenem zaledju te poteze skrivajo nekateri vidiki njene ponovne oživitve. Na območjih zdaj degradiranih mestnih površin med Ruško in Valvazorjevo namreč lahko že v bližnji prihodnosti pričakujemo razmah stanovanjske gradnje, saj so bila prav ta v okviru številnih urbanističnih delavnic obdelana v evropskem natečaju Evropan. Povečanje gostote stano-

arhitektura:

Reichenberg Arhitektura
Bogdan Reichenberg, u. d. i. a.
Gregor Reichenberg, u. d. i. a.
Miha Milič, u. d. i. a.
Sašo Rek, u. d. i. a.

Konstrukcije:

Ponting, d. o. o.
Viktor Markelj, u. d. i. g.
Rok Mlakar, u. d. i. g.

Investitor:

Mestna občina Maribor,
Komunalna direkcija

Izvajalec:

Konstruktor ngr

vanjske poselitve utegne vplivati tudi na sistem mestnega prometa, znotraj katerega je studenški kolodvor predviden kot eno od postajališč mestnega tirnega prometa. Tudi levi breg spreminja svoje urbane vzorce. V neposredni bližini poteze brvi so bili pred kratkim zgrajeni stanovanjski bloki visokega cenovnega razreda, blizu je tudi zimski olimpijski plavalni bazen, v njegovi sosesčini pa objekti študentskih domov. Lokacije vseh naštetih mestnih sistemov bodo imele v medsebojnih vplivih in ciljnih točkah –

Ljudski vrt, staro mestno jedro, obala Drave, Športni park Tabor in Pohorje – prav gotovo močan vpliv na oblikovanje celotne ter enovite prostorske poteze Studenške brvi.

Priključki na brv – levi breg ...

V smislu zagotavljanja enovitosti urbane poteze so obravnavani tudi priključki mosta na obrežje. Glede na značaj obeh bregov so ti različno označeni: levi breg predstavlja vhod (izhod) v urbano središče. Poteza mostu se razširi v tlakovano piazzeto, ki je nekakšen prostorski usmerjevalec. Tu se združuje več pomembnih poti: pešpot ob obali Drave, prometna Ulica ob bregu in Strma ulica. Osnovna zamisel ureditve je kamnita ploščad, ki daje prednost pešcu, vendar dopušča prevoz avtomobilom. Položena je na asfaltirano cesto, nanjo pa les tlaka mostu in tlakovci sprehajalne poti ob Dravi. Ploščad sama predstavlja tudi aluzijo na kamnite opornike starih mostov in deluje glede na reko kot pomol.

... in desni

Je drugačen od levega. Označuje in obeležuje ga strm ozelenjen breg, ki loči most od Ruške ceste. Tukaj je izveden poseg v brežino, ki naj ponudi možnost udobnih prehodov. Osnovna zamisel ureditve je izvedba stopni-





kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov

popusti pri nakupu knjig

ter vrsta uporabnih informacij za bralce

na spletni strani revije, kot so:

ceniki storitev

spletne povezave - linki

informacije o sejmih, natečajih ...

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

za vse naročnike klika

www.klikonline.si/prodaja.aspx

spletna prodajalna, kjer lahko ceneje kupite programe, katerih vsakodnevno uporabljate pri svojem delu: programe podjetij Adobe, Corel, QuarkXPress ter ArchiCAD, Artlantis, Piranesi in SketchUp

programe lahko naročite s pomočjo naročilnice v reviji ali na www.klikonline.si

dodatne ugodnosti!



V cenah je zajet 8,5 % DDV. Celoletna naročnina je možna le ob vnaprejšnjem plačilu. Vnaprejšnje plačilo naročniku zagotavlja popust in brezplačno dostavo na želeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštne storitve. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec pošlje položnico ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



projektiranje
oblikovanje
digitalni mediji
vizualizacija & animacija

Novi KLIK najdete na prodajnih mestih Dela prodaje, knjigarni Goga v Novem Mestu ter knjigarni v Kibli v Mariboru.

Vsebine nove številke najdete tudi na www.klikonline.si

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- ☐ 102 oktober 2008
☐ 103 november 2008

način plačila

- ☐ položnica
☐ račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)



kaj dobim



naročnina na klik

10 številk



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov
popusti pri nakupu knjig
ter vrsta uporabnih informacij za bralce
na spletni strani revije, kot so:
ceniki storitev
spletne povezave - linki
informacije o sejnih, natečajih ...

kje se naročim?

s priloženo naročilnico
po internetu | www.klikonline.si
po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

16 **oktober**



časte ploščadi, ki je nekakšen antipod piazzeti na levem bregu. Ta pokončni zalomljen trg je dostopen po segmentih, ki premagujejo višinsko razliko – stopnice na eni in rampe na drugi. Vsak od teh predstavlja razgledno ploščad na višji ravni, celotna poteza pa poudarja v hrib zarezano potezo prehoda čez reko. Rampe in stopnišča so po sredini ločeni z ozelenjenimi zidovi, ki navidezno zmeščajo poseg v hrib in predstavljajo prehod v naravno okolje. Material te obdelave je vidni beton, leseni tlak mosta se konča pod prvo ploščadjo.

Povzetek

Uspeh mariborskega projektivnega biroja zaokrožuje vrsto kakovostnih izvedb mostov širom Slovenije, s svojo odmevnostjo pa odpira vprašanje ohranjanja arhitekturne in vizualne kakovosti tudi drugih objektov nereprezentativne narave, kot so industrijski ter različni infrastrukturni objekti. Ti so nekoč že bili kakovostno rešeni s tipskimi rešitvami, ki so se v svoji ponovljivi, a vendarle estetski naravi pojavljale na širših območjih. Tukaj pa je potrebno le nekaj strokovne širine vladnih ustanov, da se te dobre prakse ponovno obudi in oživi. In, seveda, še naprej gradi lepe in ustvarjalno zastavljene mostove. Unikatne seveda.



splet arhitekture in oblikovanja

Kje se konča arhitektura in kje se začne oblikovanje? Ali obratno: kje se konča oblikovanje in kje začne arhitektura? Digitalne tehnologije nudijo doslej nepojmljive možnosti: arhitekturne lupine se vse bolj osvobajajo spon pravokotnosti paralelnih ravnin in se spreminjajo v svobodna prostorska telesa, v katera se vpenjajo človekova bivališča – hoteli, poslovne zgradbe, stanovanja ... Panoramo londonskega Cityja danes bolj kot njegova tradicionalna obeležja St. Paul's, Tower Bridge in druga zaznamuje vpadljiva silhueta stolpnice Swiss Re, stolpa storžaste oblike iz ustvarjalne delavnice Normana Fosterja. V drobno, čipkasto strukturo Londona se vraščajo tekmovalne stolpnice in palače, njihova drznost jemlje dih. Vse to razkošje in visoka tehnologija potrebujeta zaledje izkušenih in tehnološko visoko izurjenih ponudnikov materialov in opreme, ki takšne izvedbe omogočijo. Ti se zberejo in dajo na ogled na londonskem sejmu 100%design.



Ti in še mnogi drugi, seveda. Saj sejem ne zajema le oblikovanja v sklopu razstave pod naslovom *100%design*, ampak še *100%materials* – razstavo materialov, ki se uporabljajo v arhitekturi in notranji opremi, *100%detail*, in od letos dalje tudi *100%futures*. Vzporedno poteka tudi konferenca, na kateri tako razstavljalci kot zunanji strokovnjaki podrobneje predstavljajo rešitve in teoretična ozadja. Vodilne niti so še nadalje inovativnost, energetska varčnost ter naravni materiali. Te so tudi usmerjale žirijo pri izbiri nagradencev, ki so prejeli kar 12 nagrad v različnih kategorijah, vezanih na razstavna področja.

100&design

Sejemski oddelek oblikovanja je zajel največji tlorisni obseg, saj se je na njem pre-

stavljalo kar 450 razstavljalcev z vsega sveta, največ pa prav gotovo iz Evrope. Kar nekaj držav so predstavljali oblikovalci, združeni v zveze, združenja in podobno. Tako je državno združenje popeljalo na sejem norveške, estonske, danske in belgijske oblikovalce, pa še katere ... Zastopane so bile tudi slovenske barve, in sicer preko skupine oblikovalcev pod okriljem Društva oblikovalcev Slovenije. Ti so v glavnem razstavljali izdelke podjetja Klun Interieri ter TOM-a iz Mokronoga. Žal so skozi ta izbor ponudili dokaj ozek pogled v razpon slovenske ustvarjalnosti s področja industrijskega oblikovanja, ker pa sočasno vemo, da so tam nastopali brez kakršne koli državne podpore, se moramo pač sprijazniti s predstavljenim izborom, ki je bil zastavljen v okvirih mogočega.

Najrazkošnejši, pa tudi drugače zelo ambiciozno zastavljen razstaveni prostor na sejmu nasploh so imeli Korejci. Ti so se predstavljali tako skupno, združeni pod okriljem korejskega oblikovalskega inštituta, kot posamezno ob podpori seulskega Design centra in seulske poslovne agencije. Seul bo leta 2010 za leto dni nosil naziv Svetovne prestolnice oblikovanja in eden od razlogov tako številčne udeležbe je prav gotovo ta. Seveda je bilo umestno povprašati, od kod tako »močno« zastopstvo po prebivalstvu (ima jih le slabih 50 milijonov) ne prav velike države. Prijazni domačini so se v odgovor radi pohvalili z izjemno podporo, ki jo dajeta oblikovanju vlada in predsednik in ki je bila opazna v vsakem trenutku in na vsakem koraku. Vse kaže, da je v državi, ki je bila dolgo časa meka za ceneno pro-



Korejsko oblikovanje: Seoul bo leta 2010 svetovna oblikovalska prestolnica



Korejsko oblikovanje



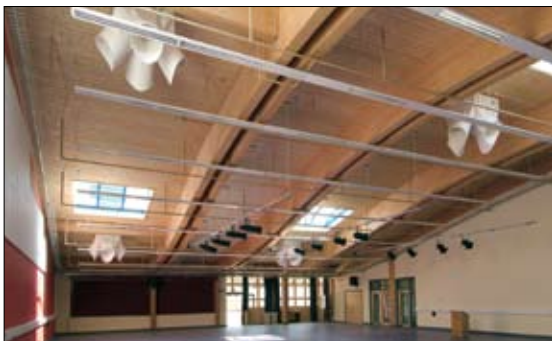
Korejsko oblikovanje: straniščna školjka in umivalnik v enem kosu



SPD roof light



Emmanuelle: Stick chair



Kanali za naravno prezačevanje Passivent, nameščeni v Bushloe High School



Freedom of creation uporablja za izvedbo tudi 3d-tiskanje



Laboratorijska oprema oblikovalca Benjamina Huberta



Net chair, oblikoval Sam Johnson za MARK Product

Pršna kolekcija Axor Starck

izvodnjo in delovno silo, prevladalo prepričanje, da je le kakovostno oblikovanje tisto, ki jih bo popeljalo v nove vode gospodarske rasti in uspešnosti. Pri nas smo do tega trenutka še zelo daleč, saj bo, če ponazorimo le z enim primerom, tribuna inovativnosti, ki jo v Sloveniji organizira ministrstvo za gospodarstvo, letos ponovno potekala brez soudeležbe kakovostnih oblikovalskih dosežkov.

Sicer pa so največ razstavnih prostorov zasedali podjetja in posamezniki. Med temi so bili izbrani tudi nagrajenci, med katerimi je zlato priznanje za najboljši izdelek za notranjo opremo prejel elegantno oblikovan mrežni stol Net Chair, navdihnjen z na soncu sušečimi se ribiškimi mrežami. Sestavlja ga kar 38 različnih jeklenih palic, končni izdelek pa se seveda lahko nalaga v kopice. Mesto najboljšega razstavljalca novega oblikovanja je zasedla korporacija Suikosha, najbolj obetajoči »futurist«, to je oblikovalec izdelkov za prihodnost za leto 2008, pa je Benjamin Hubert.

Še eno priznanje se je uvrstilo med oblikovalska, in sicer nagrada revije Architecture Today za najboljšo inovacijo s področja gradbeništva. Ta je šla v roke podjetju Smartglass za izdelek SPD Smartglass, posebno obdelano steklo, ki ga je mogoče zatemniti za ustvarjanje intimne v prostoru, hladiti ob poletni vročini, pa tudi toplotne izgube so ob obojem veliko manjše. SPD Smartglass namreč zmanjšuje potrebe tako hlajenja prostorov poleti kot ogrevanja pozimi.

100%futures

Smartglass je dober uvod v področje »futures«, ki združuje 50 izstopajočih ustvarjalcev oziroma izumiteljev, ki so jih izbrali izvedenci organizatorjev sejma. Izumi niso dosežki tehnično izurjenih izumiteljev, ampak le, na primer, drobne olajšave ljudem z gibalnimi omejitvami, imajo boljše ali drugače uporabljene obstoječe materiale ali inovativno rešujejo katero od nefunkcionalnosti obstoječih izdelkov. V množici

različnih izdelkov na tržiščih je ta pot nedvomno tista, ki omogoča vpogled v lepšo prihodnost.

Med razstavljenimi izdelki, ki niso prejeli nobenega odlikovanja, pa so bili kljub temu futuristični, artistični ali vsaj zanimivi, so pozornost pritegnili tudi mnogi drugi, recimo nizozemski Freedom of Creation, ki uporabljajo kot metodo za izvedbo tudi 3D-tiskanje. Tako so nekateri izdelki v celoti ali vsaj deloma modelirani računalniško. Okoljsko sporočilo ter kritika neodgovornega ravnanja z njim so prav tako sestavni del oblikovnih eksponatov, ki so večinoma maloserijski.

Oblikovanje za čustva je vse bolj v prevladi, saj izdelek, ki ne pritegne pozornosti opazovalca, tudi na prodajnih policah ostaja nedotaknjen. Mnogo je izvirnih in vsečnih idej, ki pritegnejo s svojo subtilno navezavo na funkcijo, kot so na primer vaze v obliki ločja, veliko tudi takšnih, ki izvirajo s svojo drugačnostjo, kot na primer Stick Chair z druge fotografije. Redki arhi-

tekti se ne bi ustavili ob vsečnih in izčiščeno oblikovanih ter izvedenih piktogramih podjetja Signbox ali ob prihi Axor Starck, seveda izdelku slavnega oblikovalca, katere privlačnost sta na sejmu poudarjala še senčna plesalca v ozadju.

100%detail

... je prvenstveno usmerjen v materiale, ki jih pri svojem delu uporabljajo arhitekti. Ker se že nekaj časa skoraj ne govori več o drugem kot o sonaravnih materialih, je bila tudi tukaj pozornost osredinjena nanje. Materiali na pohodu so izdelani iz naravnih ali ekoloških surovin, so obnovljivi, strogo pa je nadzorovana tudi količina energije, uporabljena ob njihovi izdelavi.

Ta opis najbolje zastopajo kar nagrajenci. Tako je prvo nagrado med sonaravnimi materiali prejelo podjetje Camira Fabrics za tkanine za notranjo dekoracijo ali industrijo, izdelane iz kopriv. Podjetje že vrsto let goji in razvija sonaravne materiale in pri svojih izdelkih nenehno poudarja lastnosti

sonaravnosti, obnovljivosti ter nevtralnosti do ozračja. Po valu izdelkov na osnovi korusu se očitno obetajo novi, ki bodo koristno uporabili tudi plevel za pridobivanje okolju prijaznih izdelkov.

Naslednjo nagrado so za sonaravno gradbeno rešitev prejeli predstavniki podjetja Passivent za izdelek Natural Ventilation Airscoop – rešetko za naravno prezračevanje. Tudi na strani tega podjetja je zapisanih vrsta naravi prijaznih izhodišč in načel, v skladu s katerimi načrtujejo nabór izdelkov za proizvodnjo v prihodnosti. Mednje pa se že danes vključujejo hibridni solarni sistemi ter vrsta rešitev za naravno osvetlitev in prezračevanje predvsem industrijskih objektov.

Tretja »objektna« nagrada pa je šla v roke podjetju s področja razsvetljave ACDC Lighting Systems, ki s svojo inovativno svetilko Evolution LED trenutno žanje navdušenje na vseh svetovnih sejmih, saj z njo uspešno – ob veliko daljši življenjski dobi ter občutno manjši porabi energije – zagotovi ne samo kakovostno, temveč tudi cenovno ugodno in okolju prijazno razsvetljavo.

Nenagrajeni, a nedvomno zanimivi za uporabo pri ogrevanju objektov, so tudi s pomočjo izčiščenega etanola ogrevani kamini, ki imajo izjemno visok, kar 90-odstotni izkoristek. Njihova dodatna odlika je, da ne potrebujejo nobenih napeljav, ne dovodnih in tudi ne odvodnih dimnikov. Postavijo se neposredno v prostor ali po potrebi prenesejo na prosto. Njihova edina slabost je zaenkrat visoka cena.

100%material

Razstava je, kot že leta doslej, na vpogled ponudila celo vrsto inovativnih ter drugače izstopajočih materialov. Čustva, ki jih v tej številki revije podrobno osvetljujemo v njihovi vlogi v oblikovanju, vstopajo tudi na področje materialov ter v notranjo opremo. Tako, na primer, lastnost preproge ni več le to, da je mehka in očem dopadljiva, ampak je zaželeno tudi to, da v nas budi pozitivna čustva. V izdelke je vse pogostejše vgrajena tudi elektronika, ki omogoča, da postanejo tla, stena ali predelna zasteklitev odzivne (interaktivne) površine.

Popolnoma novo poglavje možnosti so odprle diode LED, ki so lahko zaradi majhnosti, predvsem pa nizkih potreb po energiji in s tem povezanih nezahtevnih instalacijah, uporabne v vrsti izdelkov, kjer si jih pred tem nismo mogli niti zamisliti. Tako jih je podjetje Schott vgradilo znotraj laminiranega stekla ali pa smo jih zasledili kot del dekoracije zidnih tapet in tekstilnih oblog.

Na področje gradbenih materialov vse uspešneje vstopajo tudi digitalni tiskalni



Ecosmart – okolju prijazno in izjemno učinkovito ogrevanje



Tkanina Sting podjetja Camira Fabrics



Diode LED so lahko tudi del zidnih tapet ali tekstilnih oblog



Diode LED v laminiranem steklu podjetja Schott

ki, s katerimi je mogoče na poljubno površino natisniti prav tako poljuben motiv ter ga kasneje laminirati znotraj dveh plasti stekla. Ob tem nastali vizualni učinki so vsaj lepi, če že ne navdušujoči. Kot primer predstavljamo podjetje 3form, pri kate-

rem je izbor različnih v steklo utopljenih motivov tako širok, da lahko zadosti pravsem okusom, pa tudi oblikovne možnosti so skoraj neomejene. Podeljevanje nagrad so letos zaključili s podelitvijo pokalov obetajočim mladim

oblikovalcem. Prvega je s strani pokroviteljice, podjetja Londonewcastle, prejela mlada angleška oblikovalka Linda Boronkay, za poseben prispevek na področju oblikovanja pa si ga je prislužil Martino Gamper. Med nominiranci za nagrado IYDE, ki



3form: potiskano in laminirano steklo



Evolution LED Downlight podjetja ACDC Lighting Systems



Luka Stepan – preprosti stol



Oblikovanje za čustva - tudi tako so lahko oblikovane vaze



Nekateri izdelki so blizu pop-artu



Razstavišče Earl's Court v času sejma

jo podeljuje British Council, je bil letos ponovno Slovenec, in sicer Luka Stepan, ki je po uspešnem obdobju delovanja v domačih oblikovalskih studiih sedaj na specialističnem študiju v Londonu. Prva nagrada v znesku 7500 angleških funtov pa žal ni

bila podeljena njemu, ampak Indijcu Siddhanti Dasu za nadaljevanje projekta ponovnega povezovanja tradicionalnih obrti in mestnih struktur v njegovi domovini. Sejem 100%design z vsemi vzporednimi prireditvami in množico kakovostnih raz-

stavljavcev obiskovalcu prav gotovo ponudi dovolj zanimivih informacij, da mu ni žal izdatka za obisk Londona, ki se je pred nedavnim povzpel na »častni« položaj najdražjega mesta na svetu. Dodaten doprinos k vzpostavljanju informativne mreže

o oblikovalcih in izdelkih pa ostaja spletna stran, kjer so v osnovnih informacijah zajeti vsi podatki, ki jih je sejem ponudil. Zato lahko do naslednjega sejma prispevek zaključimo z besedami: po 100%design – www.100percentdesign.com!

poziv k sodelovanju na festivalu novomedijske umetnosti pixxelpoint

Kako mediji spreminjajo način našega predstavljanja/reprezentacije/čaščenja/preklinjanja božanstva? Če nam je všeč ali ne, je duhovnost oblikovala evolucijo medijev, prav tako pa so le-ti nanjo močno vplivali. Dve najbolj učinkoviti tehnološki blagovni znamki, simbol Velikega brata (Big Brother) in znak Drugega življenja (Second Life), sta očitno iskali navdih pri božjem očesu.

Božje igre (God games) so se uvrstile med najbolj uspešno zvrst videoiger. Tehnološki izumi se vedno bolj potegujejo za status fetišev. S stališča vloge igralcev je vnema za igranje videoiger postala nova oblika molitve. Spletnim iskalnikom pripisujemo vlogo preroka. »Res je, saj sem prebral na Googleu« je kliše, primerljiv z načinom verovanja. Če je religija (bila) opij za ljudstvo, potem bi se v devetdesetih letih lahko enako banalno izrazili o televiziji, danes pa lahko to bolj ali manj trdimo za YouTube. Satelitska slika, ki je postala popularna prek navigacijskih sistemov (GPS) in prek spletnega programa Google Earth, po eni strani posnema božji pogled na svet, po drugi pa vsakomur omogoči možnost, da ga osvoji. Tehnologije vdirajo v našo zasebnost tako, kot je to nekoč lahko počel samo Bog. Če osebni računalniki še niso tako zmogljivi, da bi uresničili usodo fiktivnega stroja HAL 9000, supermožganov v Ku-

Tema festivala: **Za božjo voljo! (For God's Sake!)**
 Kurator: **Domenico Quaranta, Italija**
 Datum in kraj: **5.–12. december 2008, Nova Gorica**
 Rok za oddajo del: **3. november 2008**
 Prijava: **www.pixxelpoint.org/entryform2008.pdf**
 Več informacij: **www.pixxelpoint.org, pixxelpoint2008@gmail.com**



brickovem filmu Odisejada 2001 (2001 A Space Odyssey), se zdi, da bo do tega prišlo kmalu.

Gledano z druge strani pa prav cerkve različnih redov in stopenj kar najbolj učinkovito koristijo potencial medijev. Na neki krščanski spletni strani sem prebral, da »Bog vedno uporablja najnovejšo tehnologijo«. Svete vojne se bijejo v virtualnih svetovih. Prav od tehnologije pričakujemo potrditve mitov in čudežev. Splošno znan primer je katoliška »podpora« uspešnemu filmu Mela Gibsona.

Sodobne umetniške prakse so že večkrat postavile v ospredje naslednje teme: tehnološki fetiš, preroška narava interneta, pobožnost, s katero se poslužujemo medijev, in »evangeljski« pristop tistih, ki jih ustvarjajo. Sodobna umetnost se je tega pogosto lotila s kritičnim pristopom pa tudi tako, da je v medijih iskala avtentično sredstvo duhovnosti. S sprejetjem omenjene tematike za svoj natečaj se Pixxelpoint 2008 ravnodušno obrača k svetnikom in heretikom, da bi poiskali projekte, ki raziskujejo odnos med mediji in duhovnostjo v ključnem trenutku človeške zgodovine, na točki spopada med civilizacijami ter konservativnimi spodbudami, apokaliptičnimi morami in upanjem na novo razsvetljenje.

Vabljeni k sodelovanju!

Domenico Quaranta, kurator

www.klikonline.si

delavnica reciklirane identitete

Kreativna šola Ateljeja 2050 in AML – Sekretariat BIO organizirata v sklopu spremljevalnega programa BIO 21 delavnico reciklirane identitete. Sestavljena je iz dveh delov, in sicer iz uvodne projekcije in praktične delavnice. Na uvodni projekciji v soboto, 27. septembra, med 15.00 in 18.00 se bodo udeleženci spoznali z različnimi možnostmi recikliranja, z mentorico predelali različne zamisli in materiale ter poiskali možnosti njihove reinterpretacije. Na delavnici, ki bo pote-

kala od ponedeljka, 29. septembra, do petka, 3. oktobra, med 17.30 in 20.30 uro, pa se bodo udeleženci na podlagi osnutkov z uvodne projekcije lotili predelave izbranih predmetov. Ti so lahko različnih oblik in iz poljubnih materialov, pogoj je le, da se lahko spremenijo, predelajo, nadgradijo. Uporabljale se bodo različne tehnike, predznanje ni potrebno. Končni izdelki bodo predmeti za opremo interierja. Namen delavnice je analizirati predmete, s katerimi se vsak dan srečujemo, z drugega zornega kota, jih lo-

čiti od njihove primarne identitete in jim nadeti novo. Udeležba na uvodni projekciji je brezplačna, kotizacija za praktični del pa znaša 50 evrov oziroma 30 evrov za študente in dijake. Delavnico bo vodila Helena Franca, ki je zaključila študij industrijskega oblikovanja na IUAV (Istituto Universitario di Architettura Venezia) in ga nadgradila s študijem interierja na Istituto di Arti Operative Perugia. Več informacij na spletnih straneh Kreativne šole www.kreativnasola.si. B. P.



www.klikonline.si

adobejev véliki pok

Bombastične spletne najave v obliki "velikega poka" so očitno prišle v modo - tokrat se je te taktike ob predstavitvi obnovljene zbirke svojih programov oprijel Adobe in 23. septembra natanko ob 10.00 vsemu svetu naenkrat prikazal revolucionarne rešitve nove generacije svojih programov.



Založništvo, na katerega je večina Adobejevih programov na takšen ali drugačen način tesno navezana, se, kot so pravilno ugotovili pri proizvajalcu in kot to uvidimo tudi sami, nepovratno spreminja. Klasično, le na tiskovne sestavke vezano področje, se zliva z drugimi, digitalnimi, ter v klasičnem smislu izumira - oziroma se preobraža v medije, znotraj katerih najdemo tako interaktivne spletne medije kot aplikacije za mobilne telefone, internet ali kar koli drugega.

Tiskovno konferenco od predstaviti izi da je pospremil niz uho parajočih izrazov o enkratnosti in popolnosti ponujenih rešitev. Glede tega smo izkušeni uporabniki že popolnoma imuni, saj v celotnem obdobju svojega novinarskega dela ne pomnim enega samega izida, ki ne bi bil pospremljen s podobno kopico visokoletečih izrazov. Ves ta "glamour" bomo seveda preverili, ko bo za to nastopil čas in bodo programi na naših namizjih. Danes pa bomo le na kratko povzeli novosti, ki jih izpostavljajo Adobejevi prodajniki.

Na prvem mestu je vseskozi odprtost programov. To na eni strani pomeni, da je mogoče en sam dokument z izvozom prirejati različnim pojavnostim: lahko so to tiskovine, interaktivni spletni mediji, multimedijske aplikacije s kompaktnih plošč ali mobilni telefoni. Proces nastajanja ostaja za vse isti, le izvedba se od primera do primera spreminja. V četrtem izdanju ustvarjalne zbirke nam njeni proizvajalci objublajo tudi popolno prehodnost med programi (ta je bila

doslej le delna - kdaj je delovala, drugič spet ne). Preprosteje povedano: odslej ne bo več ovir za prenašanje datotek med različnimi Adobejevimi aplikacijami, saj naj bi vse bile medsebojno popolnoma usklajene.

In katere so najpomembnejše dodelave oziroma izboljšave posameznih programov?

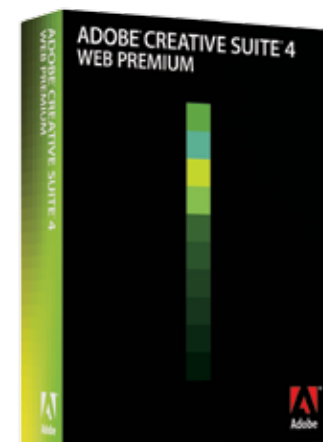
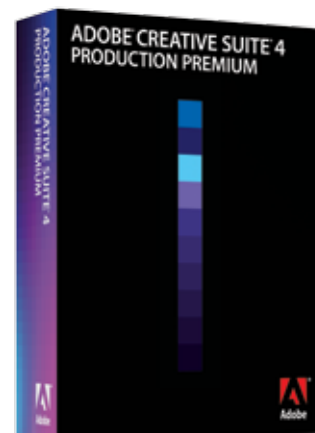
InDesignu so vgradili predogled pred tiskom v živo oziroma Live Preflight ter dodelali paleta s povezanimi datotekami (Linked files) tako, da je odslej možno te razvrščati po različnih kriterijih. Prav tako so ga, podobno kot prej Acrobatu, tesno povezali s Flashom, tako da je možen obojestranski izvoz in medsebojno odpiranje datotek. S tem je InDesign pridobil veliko novih možnosti ustvarjanja interaktivnih publikacij. Izboljšave so narejene tudi na področju dela z dolgimi dokumenti, nov ukaz Conditional Text pa olajša prenos besedil v večjezične različice. V InDesignu so vgradili tudi njemu lasten označevalni jezik IDML, ki lajša delo zunanjim razvijalcem aplikacij.

Verjetno je najbolj uporabna novost Photoshopa za arhitekte in ostale tehnične strokovnjake možnost 3D-urejanja in vzpostavljanja (compositing). Omogočeno je tudi prostorsko upodabljanje (volume rendering). Poleg tega je dodatno izpiljenih kar nekaj orodij: Dodge, Burn, itd. Večjih sprememb v programu ni navedenih, kar večino uporabnikov pogosteje razveseli kot razjezi. Illustrator je (končno) dobil reši-

tev za delo z večstranskimi dokumenti, imenuje se Multiple Artboard. Dobil je tudi popolnoma novo orodje Blob Brush, verjetno pa bo najbolj dobrodošla in uporabna možnost prosojnosti prelivov.

Flashu so dodali objektno osnovan animacijski model, možnosti prostorskih predelav - 3D Transformations ter dve novi orodji: Bones tool za povratno kinematiko ter Deco tool za proceduralno modeliranje. Dodani sta tudi dve novi paleti: Motion Editor in Motion Presets. Tudi drugi paradni konj iz nekdanje Macromedije je dodelan: najprej mu je dodan Live View, poleg njega pa še možnosti Related Files in Code Navigator. Podpira dobre prakse CSS in Adobejevo urejanje OnContext.

Tole je na hitro nekaj glavnih navedb sprememb, povzetih po podatkih iz Adobejevih dokumentov za novinarje. Vsi programi imajo grafično predelane uporabniške vmesnike, predvsem pa celotno podobo celotne zbirke, ki je izgubila prav vsa dosedanja krašenja in ostaja ovita je v glede na vsebinsko različne škatle. Na uho visoke razlike med cenami programov za evropske in ameriške uporabnike so bili Adobejevi predstavniki na tiskovni konferenci v Ljubljani gluhi - pravijo, da naj bi se z rastjo dolarja delno zmanjšala. Argument sicer ni posebno prepričljiv, a žal tukaj pomoči ni. Vse ostalo o prenovljenih Adobejevih programih pa bomo korakoma spoznali skozi naslednje številke revije ob podrobnejših testih.



ambasador ...

Večino zaslug za razmah dejavnosti na področju oblikovanja za čustva ima združenje Design and Emotions. O razvoju dogodkov ter o združenju samem nam je več povedal Marco van Hout, ki v njem kot pobudnik in aktivni član deluje že vse od začetka. Zaradi njegovega dinamičnega in zavzetega pristopa so mu zaupali vlogo ambasadorja gibanja ...

Priprava: Irena Hlede

Gibanje Design and Emotion se je začelo leta 1999 na University of Technology v nizozemskem Delftu. Kakšni razlogi so vas takrat vodili, da ste organizirali najprej delavnico in pozneje še seminar?

Marco van Hout: V letih pred prvo konferenco Design and Emotion (oblikovanje in čustva, op. p.) so ustanovitelji združenja zaznali porast zanimanja za to temo. Prav tako je bilo očitno tudi dejstvo, da so bile, kljub temu da je že več ljudi na različnih področjih preučevalo možnosti vključevanja čustev v oblikovalski proces, njihove pobude nepovezane. Ustanovitelji so menili, da bi vzajemni pristop vsem koristil, zato so povabili pionirje s tega področja, da se jim pridružijo na prvi konferenci o oblikovanju in čustvih.

Danes, po vrsti uspešnih konferenc, je opazno splošno zavedanje o pomembnosti področja oblikovanja in čustev. Pojavljajo se že podgibanja in kritična razmišljanja, nastala na podlagi konkretnih izkustev. Ponosni smo, da vodimo in spodbujamo ta dialog, ki poteka skozi naše združenje na mednarodni ravni.

Med letoma 2004 in 2006 je vaše združenje sodelovalo v nizu dogodkov, vezanih na evropski projekt ENGAGE. Menite, da je to bila dobra priložnost, da zamišljal oblikovanje in čustev razširi po vsej Evropi?

Marco van Hout: Združenje je bilo eden od partnerjev v pobudi Evropske unije znotraj 5. okvirnega programa. V tem obdobju sem bil znotraj Skupnosti Design and Emotion koordinator projekta ENGAGE, zato

bom na kratko opisal, kaj se je v njem dogajalo. Čeprav je funkcija izdelka od nekdaj – in tudi vedno bo – glavni predpogoj za zadovoljstvo in tržni uspeh nekega izdelka, je v sodobni družbi vse bolj v porastu pomen čustvenega izkustva kot gonila sprejemanja ter uporabe nekega izdelka. Metode spoznavanja čustvenih potreb porabnikov, njihovo vključevanje v oblikovalski proces in meritve porabnikovega čustvenega odziva še niso popolnoma razvite in niti še ne standardizirane.

- Komunikacija in sodelovanje med raziskovalci in tudi med praktiki na tem področju sta bila že od nekdaj omejena.
- Obstoječa znanja in izkušnje so razdrobljene in razpršene.
- Posamezne uspešne metode pogosto niso dovolj dobro dokumentirane in vrednotene; pogrešam vztrajnost pri privajanju na nove razmere.
- Porajajoče se metode med seboj tekmujejo in industrija na splošno ne ve, katero v določenih pogojih uporabiti.
- Čeprav so nekatere obstoječe metode izjemno kakovostne, se pogosto ne vključujejo dovolj dobro v obstoječe vseživljenjske inženirske procese.
- Slabo je opredeljen in prepoznaven odziv uporabnikov.

Zaradi vseh teh razlogov se raziskovalci z več področij – porabniške znanosti, psihologija, ergonomija, industrijsko oblikovanje, inženirstvo ... – in tudi industrija nasploh odzivajo na potrebe vključevanja uporabnikovih čustev v izdelek vsak s svojega zornega kota, a povezovanje je nujno potrebno.

Namen projekta ENGAGE je bil oskrbeti evropsko industrijo s sredstvi za oblikova-

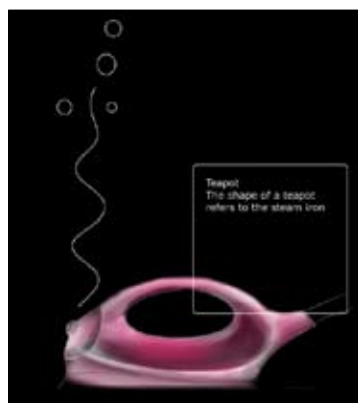


marco van hout, življenjepis

Marco, po rodu nizozemec, je naredil magisterij iz komunikologije in se usmeril v področje čustvenih izkustev (interaktivnih) izdelkov, znamk ali storitev. Je ustanovitelj podjetja Monito Design & Internet, specializiranega v inovativne rešitve medmrežnih aplikacij, ter soustanovitelj in kreativni direktor SusaGroup, podjetja, ki usposablja za ustvarjanje izdelkov in storitev z bolj poglobljenimi izkuštv. SusaGroup prav tako organizira delavnice usposabljanja in svetovanja za podjetja, ki želijo več vedeti o učinkih, ki jih imajo na izkustva kupcev njihovi izdelki, storitve ali obli-

kovanje in o tem, kako naj ta znanja uporabijo, da se bi se ta izkustva izboljšala. Marko je pogosto povabljen, da govori o ideji oblikovanja za čustva na dogodkih, seminarjih, konferencah ali kongresih.

Prav tako je ambasador Združenja Design and Emotion, urednik mednarodno poznane spletne strani "design & emotion", kjer je tudi objavil svoje intervjuje z vodilnimi oblikovalskimi profesionalci iz nekaterih najuspešnejših agencij, pogosto pa tudi piše o čustvenem vplivu oblike, blagovne znamke ali storitve.



Plakat za konferenco v Hong Kongu



FreshSurfer



Ena redkih knjig o oblikovanju za čustva



V vsakem od nas je vedno del otroka

nje ob popolnem upoštevanju potreb porabnikovega subjektivnega in čustvenega življenjskega sloga.

S partnerji smo bili pobudniki več dogodkov, katerih skupni cilj je bil razširiti oblikovanje za čustva po vsej Evropi. Verjamem, da je to prava pot, da se aktivira skupnost in razširi zamisel. Najpomembnejše je, da obstaja medij, skozi katerega se lahko enakomisleči še naprej povezujejo. In to vlogo je, potem ko je bil projekt ENGAGE zaključen, prevzela Skupnost Design and Emotion. Pravkar razvijamo oblike dejavnosti za naše predstavljanje navzven, v širšo skupnost. Organizatorje dogodkov prosimo, naj nam napišejo svoje vtise in jih skupaj s fotografijami objavijo na naši spletni strani. S spletno stranjo bomo ljudem tudi omogočili, da pridejo v stik in si izmenjajo izkušnje ter dobre prakse. V tem smislu so bili projekt ENGAGE in dogodki ob njem izjemen primer, kako hitro se lahko spodbudi dogajanja na lokalni ravni in kako zelo so ob tem navdušeni njihovi pobudniki.

Gibanje Design and Emotion se je začelo v Delftu na Nizozemskem. Vsi poznejši dogodki so se odvijali v Evropi. Ali to pomeni, da je iniciativa izključno evropska ali sodelujete s podobnimi v vsega sveta?

Marco van Hout: Združenje Design and Emotion je na vsak način usmerjeno globalno. Čeprav se glavnina dogajanj še nadalje osredinja na Evropo ali natančneje na Nizozemsko, je naš namen, da pritegnemo kogar koli iz katere koli države ali organizacije, ki ga tematika zanima. Formalnih povezav z drugimi organizacijami v Evropi ali svetu nimamo, smo pa vendarle v tesnem stiku z več organizacijami iz Azije, Združenih držav Amerike, Avstralije in drugod, ki prav tako delijo naše namene po vzpostavitvi poglobljenih izkušenj, razumevanja in

raziskovanja oblikovanja ter čustev.

Mnogi še vedno povezujejo oblikovanje za čustva le z industrijskim oblikovanjem oziroma še ožje – z oblikovanjem izdelkov, a na spletni strani združenja predstavljate tudi LEMtool, orodje za merjenje čustvenih izkustev spletnih strani in vmesnikov. Katere so po vašem mnenju ciljne skupine in področja, kjer se lahko uporabljajo orodja, izkustva in metode oblikovanja za čustva?

Marco van Hout: Tukaj moram podati kratko izjavo, da ne bi prišlo do križanja interesov ali organizacij: sem ambasador Združenja Design and Emotion ter imam tudi neodvisen weblog Design and Emotion – www.design-emotion.com. Poleg tega pa sem tudi soustanovitelj in kreativni direktor podjetja SusaGroup. SusaGroup pomaga in usposablja podjetja za ustvarjanje bolj osmislenih izkušenj njihovih izdelkov ali storitev. Za to uporabljamo tri korake: merjenje, razlago in spremembo. Za prvi korak imamo dve orodji, s katerimi merimo čustvena izkustva z izdelki: PrEmo in LEMtool. Medtem ko je prvo od teh predvsem usmerjeno v meritve izkustev za fizične izdelke, je LEMtool oblikovan za interaktivna okolja, torej za spletne strani in vmesnike. Na spletni strani združenja orodja LEMtool ne promoviramo, se pa nanj sklicujem na svojem osebnem weblogu, prav tako pa ga najdete na spletni strani SusaGroup. Kot odgovor na vaše vprašanje vam lahko rečem, da se orodje PrEmo, s katerim imamo praktične izkušnje, lahko uporablja ob raziskavah konkretnih izdelkov, storitev, blagovnih znamk ali pa tudi okolja. Za primer lahko navedem, da pravkar raziskujemo njegovo uporabnost v hotelskih okoljih, kjer je izkustvo ključnega pomena. Ker je večina orodij in metod precej usmerjena

v vrednotenje osebnega izkustva, jih lahko po mojem mnenju uporabite tako za konkretne izdelke kot za interaktivne izdelke in okolja, resnična okolja, storitvena izkustva, blagovne znamke, izkušnje zadovoljstva zaposlenih in tako naprej. Orodja so lahko uporabljena na prvi stopnji vrednotenja ali raziskovanja ustvarjanja izkustva. Šele ko je izkustvo oblikovano, bo zahtevalo vpogled v čustveno izkustvo uporabnikov. Uporabnost takih orodij je zato zelo vsestranska. V podjetju SusaGroup trenutno sodelujemo s podjetjem, ki želi raziskati, kako se ljudje odzivajo na različne dišave.

Med 6. in 9. oktobrom bo v Hong Kongu potekala prva neevropska konferenca združenja. So bili kakšni posebni razlogi, da ste se odločili prav za to lokacijo?

Marco van Hout: Seveda. Ker se popolnoma vklaplja v trenutno sodelovanje med Nizozemsko in Hong Kongom, kar je bila tudi vodilna tema predkonference, ki je bila v Hong Kongu letos. Trenutno so vezi med državama zelo tesne in ustvarjajo zelo dobro okolje za uspešno izvedbo konference, ki bo v kratkem. Prav zaradi te konference so izjemna prednost tesne vezi med Polytechnic University iz Hong Konga in Technical University iz Delfta. Konec koncev je Hong Kong vstopna točka

ka na vzhod in je dobra pot, da se tudi tukaj vzpostavi pot za predstavljanje koncepta oblikovanja za čustva.

Kakšni so vaši načrti za prihodnost?

Marco van Hout: Prav tako kot do zdaj bomo širili svojo spletno bazo znanja in organizirali dvoletne konference. Poleg tega bomo izboljšali tudi svojo taktiko. Izpostavljali bomo pomen teme, da bomo lahko članom našega združenja zagotavljali boljše razlage in jim pomagali pri napredku na tem področju. Prav tako bomo nadgrajevali združenje, tako da bomo organizirali manjše lokalne dogodke, podobno kot v obdobju projekta ENGAGE. Več naporov bomo vložili v sodelovanje z odgovornimi združenji in izboljšanje finančnega načrtovanja.

Pričakujemo, da bodo v prihodnjih letih znanje, orodja in metode dozorele tudi na tem področju. To pomeni, da bo oblikovanje na podlagi čustvenih izkustev vedno bolj vpeljavano v industrijske procese. Trenutno je vse več ved že vključenih na to področje, na primer trženje, HCI – interakcija človeka in računalnika, človeški dejavniki, razvoj novih materialov in tako naprej. Naslednji korak in tisto, kar čutimo kot veliko odgovornost, pa sta izgrajevanje mostov med vsemi.

razstava oblikovanje + čustva

V nemškem mestu Karlsruhe je že vse od sredine poletja odprta obsežna razstava izdelkov, ki izražajo čustva, in bo še tja do 2. novembra. Med razstavljenimi izdelki boste našli smejoče se stole, plavajoče svetilke in še vrsto drugih duhovitih ter ustvarjalnih domislic bolj ali manj uveljavljenih lokalnih in svetovnih oblikovalcev. Razstava je naslovljena z Design + Emotion, gosti pa jo deželni muzej pokrajine Baden-Württemberg. Če vas pot zanese v njegovo bližino, vam obisk priporočamo, nekaj zanimivosti pa predstavljamo tudi v naslednjih vrsticah.



Prevedla in priredila po katalogu razstave: Irena Hlede

Področje oblikovanja in čustev oziroma oblikovanja za čustva je precej novo in v mnogih oblikovalskih krogih ali šolah še ne uveljavljeno, zato pa je toliko bolj cenjeno v krogih izvedencev in poznavalcev. Ti so po navadi tudi tisti, ki presojujejo vrednost izdelkov, prispelih na različne natečaje, zato je koristno vedeti, katere odlike izdelka jih prepričajo pri izbiranju nagrajencev.

Na razstavi v Karlsruheju je predstavljenih več kot 200 izdelkov, ki v skladu z novimi smernicami predstavljajo oblikovane izdelke in oblikovne rešitve za sodobne porabnike. Ti so bili še do pred kratkim zadovoljni z izdelki, ki so bili »le« dovolj funkcionalni ter lepo oblikovani, v osemdesetih letih prejšnjega stoletja pa se je tehnica zadovoljstva nagnila v prid tistim, ki jih je odlikovala

tudi nota čustvenosti. Razstava se osredinja na poglobljen pristop k izdelku in vzpostavlja priljubljen koncept oblikovanja za čustva: izdelki morajo ponuditi nekaj, kar se bo dotaknilo porabnikove najgloblje biti, zaznava in dojemanje izdelka pa morata imeti čustven učinek.

V primerjavi z dosedanjimi tradicionalnimi razvrščanji razstavljenih izdelkov glede

na funkcijo, slog ali materiale, ki jih je oblikovalec uporabil, so ti tokrat razpostavljeni drugače, kot smo bili vajeni do zdaj, in sicer glede na to, kakšne občutke vzbujajo. Ogled razstave je tako raziskovalno popotovanje skozi čustvene izkušnje, od zavajanja, presenečenja, navdušenja do zabave. Nekateri izdelki ali oddelki razstave ponudijo osebni izraz in čustvo samo po sebi – za-



Nosilec za kuhinjske brisalke "Dog-end Mk 1"
Oblikovanje: Luke Haslam-Jones, Slam Design Ltd., Rugby, 2005



Nosilec za kuhinjske brisalke "Dog-end Mk 2 spotty"
Oblikovanje: Luke Haslam-Jones, Slam Design Ltd., Rugby, 2005



Stoječa svetilka "FlapFlap", Oblikovanje: Constantin Wortmann, München, 2001,
Foto: Daniel Meier, München



Ročna torbica "Guardian Angel"
Oblikovanje: Vlieger & Vandam, Rotterdam, 2005



Stol "Tongue-in-Cheek"
Oblikovanje: Peter Harvey, Berlin, 1996
Foto: Tom Lee



Oljna svetilka "Grenade oil lamp"
Oblikovanje in izvedba: Piet Houtenbos, New York, 1997/2003



Stojalo za lepilni trak "Hannibal"
Oblikovanje: Julian Brown, 1998



Grelec "Heatwave"
Joris Laarman, 2004



Rezalna deska "Revital e. V."
Oblikovanje: Antje Gerwien, Berlin (Unikat), 2005



Vaza "T Party"
Oblikovanje: Ototo, 2005



Namizna svetilka "Oceanic"
Michele de Lucchi, 1981



Stoječi svetilki "Giant Anglepoise 1227 black" in "Anglepoise type 75 light black", 2006
Izdelovalec: Anglepoise Ltd., Waterlooville, UK



Slika z razstave: "T Party Vase"
Oblikovanje: Ototo, 2005



Kolekcija: Bedside Gun
Oblikovanje: Philippe Starck, 2005



Slika z razstave: "Bikini-Vase"
Slika z razstave: Pickel: Pampanel, 2003/2004

dovoljstvo, nemir, razočaranje in izzivanje. Čustveni vrtljak suče opazovalca skozi lastna občutja ob dojemanju in preizkušanju razstavnih eksponatov. Med njimi so celo taki, ki jim težko določimo uporabnost in jasno razberemo njihov namen, saj nam ponujajo zelo nenavaden vpogled v svoje notranje delovanje. Edino poslanstvo slednjih je, da izzovejo radovednost. Lahko si zaželim preizkusiti izziv, ki ga pred naša pričakovanja postavi svetilka, ki lebdi na svoji lastni žici, ali masiven leseni stol, ki se nenadoma spremeni v nenavadno luč.

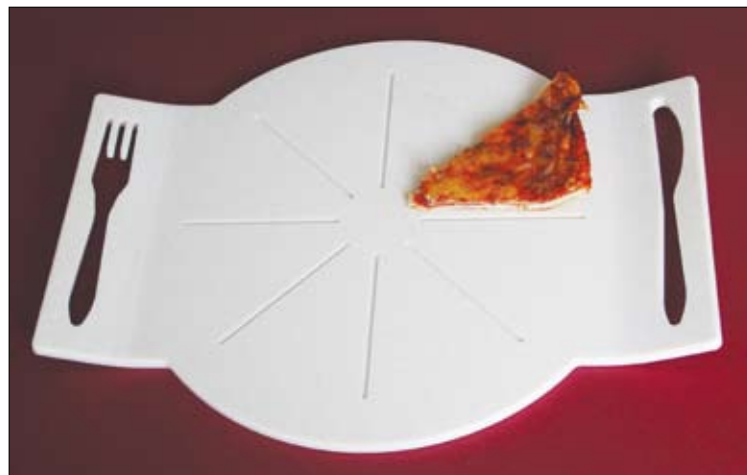
Zabava in zadovoljstvo sta temi, ki se najpogosteje pojavljata na področju pozitivnih čustev, in ti sta tudi razlog, da so na razstavi izpostavljeni »nasmejani izdelki«, ki so pogosto popolnoma neresnične kombinacije oblike in uporabnosti. Mednje bi recimo lahko prišteli odpiralč steklenic v obliki pisane obarvanega karikiranega stola, ki nam na obraz nariše širok nasmeh. Izzivalna imena in vabljeni vzorci odlikujejo izdelke, katerih namen je vzbuditi občutke ugodja. Mnogi med njimi nam omogočijo uravnavanje igre luči in barv trenutnemu razpolo-

ženju. Lahko pa vidimo tudi vznemirjajoče izdelke, kot so preproga v obliki morilčeve žrtve in bomboni, polnjeni s koblicami. Našteta dela so ustvarili oblikovalci, med katerimi zasledimo tudi zvoneča imena, kot so Philippe Starck, Michele de Lucchi, Guido Venturini, Stefano Giovannoni, Hella Jongerius, Joris Laarmann, Marten Baas, Marcel Wanders, Ronan Bouroulec, Dominic Wilcox in Vogt+Weizenegger, ter mnoga druga imena mladih ustvarjalcev, ki se šele uveljavljajo. Posebno živahna je na tem področju oblikovalska »scena« v Berlinu.

Razstavo dopolnjuje vrsta spremljajočih dogodkov, kot so pogovori z oblikovalci, vodeni obiski in podobno, na Univerzi za umetnost in oblikovanje v Karlsruheju pa je organiziran tudi seminar. Ob razstavi je bil izdan tudi obsežen katalog, dopolnjen s slikovitimi komentarji ter poglobljenimi razlagami. Ta ima eno samo pomanjkljivost – razumejo ga le tisti, ki govorijo nemško. Opis razstave prilagamo nekaj fotografij najbolj zanimivih, izzivalnih ali čustva vzbujajočih izdelkov.

oblikovanje za srce in misel

Industrijsko oblikovanje se že dolgo ne ukvarja več le z reševanjem tehničnih problemov, ki nastanejo med proizvodnjo. Vse bolj je usmerjeno k uporabniku, k njegovim sposobnostim in željam. Kadar so v izhodišče ustvarjalnega procesa postavljene čustvene potrebe, motivacija ali človeška pričakovanja, govorimo o oblikovanju za čustva (emotional design). Ta gradi izdelek v razmerjih in oblikah, ki pri uporabnikih vzbudijo neke psihološke reakcije.



Nekoč so kupci lahko izbirali izdelke glede na ceno in kakovost. Nato pa je izvrstna izvedba postala samoumevna. Vsi pralni praški so prali enako dobro, vse čokolade so bile enako kremaste in vsa pisala so puščala enako dolgo sled. Zato so si ljudje zaželeli več. Pričakovali so izdelke, ki bodo izražali njihov status, prepričanja, zadovoljevali domišljjske in erotične potrebe. Kot odziv na to se je v devetdesetih letih pojavil nov način snovanja izdelkov, poimenovan oblikovanje za čustva, emotional design.

Novi pristop k oblikovanju

Filozofija *oblikovanja za čustva* temelji na spoznanjih sodobne psihologije ter se udejanja z moderno tehnologijo in materiali. Informacijska tehnologija je s prostorskim modeliranjem poenostavila načrtovanje, standardizirala postopke in omogočila hitrejšo komunikacijo. Oblikovanje ni več tehnična disciplina, ki bi krmarila med sposobnostmi materiala, zmožnostmi proizvodnje, ustrezno ceno ter željami naročnika. Postalo je kompleksnejše, oblikova-

lec kot izvajalec postopka pa svobodnejši v razmišljanju. Bolj se je začel zanimati za zunanje dejavnike, ki vplivajo na kakovost, učinkovitost in trženje izdelka. Sprašuje se po pričakovanjih uporabnikov, o tem, kako narediti predmete uporabnejše, kako jih oblikovati, da bi zmanjšali število okvar in nesreč. Odgovori se iščejo v filozofiji, ekonomiji in medicini.

Za industrijsko oblikovanje je postala zanimiva razmeroma mlada veja psihologije – kognitivna psihologija. Ukvarja se z zazna-

vanjem, učenjem in mišljenjem. Od drugih vej se razlikuje po tem, da za raziskovanje uporablja znanstvene metode. To v nadaljevanju pomeni, da sloni na empiričnih, merljivih in vidnih dokazih. Podatke za potrditev ali ovržbo hipoteze pa pridobiva z opazovanji in poskusi. V primerjavi z drugimi principi psihologije predvideva obstoj notranjih psiholoških stanj, kot so vera, želja in motivacija. S poznavanjem miselnih procesov in vedenja lahko oblikovalski stroki ponudi odgovore. Iz tega sledi,



Projekt: Embalaža za med, Andreja Stankovič, s. p.

Problem: Ga. Stankovič je želela pakirati med v bolj modno embalažo in se oddaljiti od ustaljenih oblik in barv. Poudariti je želela njegovo vsestransko uporabo (med, vosek, medena krema, medica).

Rešitev: Kombinacija glazirane bele gline in geometrijskih oblik ustvarja vtis elegance. Izdelki delujejo kot majhni arhitekturni objekti. Privlačnost in občutek zdravja dodajo naravni materiali, kot so rafija, jutasta vrv in lesena paličica.



Projekt: Servirni pladnji My Nature in namizna dekoracija Etno, Kolpa, d. d., Metlika

Problem: Podjetje Kolpa, d. d., je proizvajalec kompozitnega materiala kerrock. Po dotiku, videzu in lastnostih je podoben kamnu ter keramiki. V podjetju so želeli predstaviti material kot vsestransko uporaben ter mu vdahniti mehko in lahkost.

Rešitev: Z oblikovanjem različnih potiskov smo ustvarili dve družini: servirne pladnje My Nature in namizno dekoracijo Etno. Ornamenti prve skupine izvirajo iz narave in ustvarjajo vtis čipke, elementi namizne dekoracije pa črpajo motive iz ljudskega izročila.



da ljudje raje posegajo po izdelkih, ki jih osrečujejo (ne terjajo velikih miselnih naporov) in odsejajo tisto, kar si želijo postati v očeh drugih; da so uporabniški vmesniki razumljivejši, če ukazne vrstice zamenjajo vsečne in barvite grafične ikone; da se »lepi« izdelki manj kvarijo; da lažje razumemo evolucijo kot revolucijo predmeta ipd. Z razširitvijo znanj je oblikovanje postalo multidisciplinarna dejavnost. Spoznanja o naših čustvenih reakcijah so vplivala na bolj osebno podobo izdelkov. Applovi računalniki so postali lahkotni in čutni objekti, ki bi jih človek najraje božal. Izdelki za dom podjetja Alessi so postali naši najboljši prijatelji zaradi barv in oblik, ure Swatch pa so iz neosebnih merilnikov časa postale modni dodatek, ki si ga lahko izbral glede na svoj življenjski slog. *Oblikovanje za čustva* je tako odprlo nove možnosti za oblikovanje izdelkov in jih spreminilo v poželjena vredna objekta.

Interakcija med oblikovalcem in uporabnikom

Površno bi bilo misliti, da *oblikovanje za čustva* ustvarja le izdelke, ki nas zabavajo in osrečujejo. Pravi izziv predstavlja načrtovanje, ki bi zmanjšalo negativne čustvene reakcije, kot so frustracije, obup in stres ob uporabi. Oblikovalec mora zato prisluhniti željam uporabnika, misliti na funkcijo izdelka in predvideti možne napake. Za uspe-

šno opravljeno nalogo je pomembna interakcija med vsem naštetim.

Ljudje imamo za lažje bivanje in delovanje ustvarjen lasten mentalni model. Model vsebuje zapise o naših reakcijah na zunanje in notranje dražljaje, na primer, kaj v nas sproži srečo, žalost, jezo itn. Ta se ustvarja in gradi skozi izkušnje in odloča o tem, kako bomo z novim izdelkom »sodelovali«. Oblikovalec mora dobro poznati mentalni model končnega uporabnika, ker le tako lahko ustvari jasen in konsistenten izdelek. Težave se pojavijo, kadar ni skladnosti med mentalnim modelom in izdelkom.

Vzemimo za primer sodobni avtomat za kavo. Od izdelka pričakujemo, da nam bo v zameno za denar v kratkem času ponudil napitek. Uporabnik je postavljen pred izziv, ker delovanje aparata ni označeno dovolj dobro (kdaj vstaviti denar, kdaj izbrati pijačo, kdaj zahtevati vračilo). Slabo opisan postopek delovanja sproži v ljudeh nelagodje, obup in jezo. Kavni avtomat ni v skladu z našimi pričakovanji in potrebami, kar vzbuja negativne čustvene reakcije. Z vključevanjem *oblikovanja za čustva* v postopek razvoja aparata bi uporabo naredili bolj intuitivno in smiselno.

Čustvena zaznava izdelka

Podjetja želijo pri svojih izdelkih zmanjšati število neprijetnih čustvenih reakcij in ob-

čutkov krivde, zato se podrobneje ukvarjajo z zaznavanjem in sprejemanjem izdelkov. Donald Norman, avtor knjige *Emotional Design Why We Love or Hate Everyday Things*, deli ta proces na *prvi vtis* (visceral), *fizični stik* (behavioral) in *refleksijo* (reflective).

Večina izdelkov stavi na zapeljivo in lepo zunanjo podobo, ki pritegne naš pogled. Dober vtis (oblika) zagotavlja, da bomo k izdelku pristopili, si ga podrobneje ogledali, preizkusili ... Knjiga z modno oblikovano naslovnico vzbudi zanimanje za svojo vsebino. Pijača močnih barv in v nenavadni embalaži deluje bolj skrivnostno. Pisala organskih oblik nas z čarobno močjo vabi, da jih vzamemo v roke. Take predmete spoznavamo s čuti (tip, vonj, sluh). Knjiga nam pove neko zgodbo, poda nova znanja ali nas zadovolji z lepimi slikami. Pijača nam omogoči užitek ob okušanju in potrebi. Pisala s svojo obliko dobro sedejo v roko in ne puščajo madežev. Celovito izkušnjo nam da fizični stik (oblika + funkcija). Kot zadnja stopnja zaznavanja nastopi refleksija (oblika + funkcija + čustvo). S podživitvijo vtisov si o izdelku ustvarimo mnenje in ocenimo vrednost, ki jo ima za nas. Knjigo kupimo, če sta nam všeč oblika in vsebina. Pijačo pijemo raje, če nam je všeč tudi okus. Za pisala pa se odločamo, če so lepa in prav tako uporabna.

Vsak izdelek dojemamo skozi vse tri stopnje, ki pa so lahko različno dolge in močne. Nekateri izdelki imajo močan in drzen videz, ki preglaši uporabnost. Spet drugi so tako prijetni in uporabni, pa čeprav so grdi in nezanimivi. Kupujemo in uporabljamo namreč izdelke, ki imajo za nas neko čustveno vrednost, pa naj bo to znana blagovna znamka, revolucionarna oblika ali ustrezna funkcija.

Privlačne stvari delujejo bolje

Vsi se trudijo z ustvarjanjem lepih oblik. Pa ne le zaradi likovnosti in statusa umetnine, temveč zato, ker lepe in privlačne stvari tudi bolje delujejo.

Estetski in zanimivi predmeti pritegnejo našo pozornost, zanje smo bolj dojemljivi. Lažje si jih zapomnimo. Ustvarjajo pozitivna čustva, spodbudijo našo radovednost in nas naredijo bolj odprte za učenje. Postanemo ustvarjalnejši in tudi hitreje najdemo rešitev.

Za primer vzemimo operacijski sistem DOS in Windows. Prvi temelji na kompleksnem poznavanju računalniškega programiranja, drugi je s prijazno in razumljivo grafiko razumljiv najširši množici. Ljudje so zaradi ikon hitreje usvojili delo z računalnikom.

Tako so postali izdelki, ki temeljijo na ču-



Projekt: Informacijski sistem EFIS za ultralahka letala, Kanardia, d. o. o., Celje

Problem: Instrumenti v ultralahkih letalih so oblikovani preprosto in robustno, a s poudarjeno uporabno vrednostjo. V mladem in razvijajočem se podjetju Kanardia so želeli, da bi bil njihov vrhunsko programiran izdelek všečen tudi na pogled.

Rešitev: Oblike in razporeditev elementov morajo ustrezati zahtevnim standardom v letalstvu. Kljub temu je bila aluminijasta plošča odlična podlaga za likovno oblikovanje izrezov, poglobitev in gumbov. Razporeditev je bila oblikovana z mislijo na uporabnika, ki se prvič srečuje z instrumentom. Gumb za vklop je drugačne oblike od drugih. Obrisi na levi strani nakazujejo skupine ukazov. Spodnja vrstica je v skladu z meniji na zaslonu.

stveni osnovi, uspešnejši na trgu. Zmanjšalo se je tudi število napak in okvar izdelkov (manj reklamacij, daljša doba uporabnosti). S tem pa je tudi *oblikovanje za čustva* postalo nepogrešljiv del razvoja izdelka.

Ni vse zlato, kar se sveti ...

Z vključevanjem drugih znanj so si oblikovalci ustvarili lasten svet idealov in prepričani. K reševanju problemov pristopajo bolj osebno. V želji, da bi preseгли pričakovanja kupcev, pa izdelki včasih

postanejo preveč konceptualni in futuristični. Oblikovanje tako postane samo sebi namen. Tako ustvarjeni izdelki preveč zaposlijo naše čute in vežejo nase preveč energije. Njihov prostor je prej v muzeju ali razstavnem salonu kot v na-

ših domovih. Zato se moramo strinjati z Donaldom Normanom, ki pravi, da je vse, kar izdelki potrebujejo, *zmernost*. Dober izdelek je namreč tisti, ki razveseljuje srce, ustreza namenu in je v skladu z okoljem.



ARHINOVA

ZA ARHITEKTE!

AutoCAD 2009 ACAD-BAU XP2009 3ds Max Design 2009

PRODAJA PROGRAMOV

AutoCAD 2009
ACAD-BAU XP2009
AutoCAD Architecture 2009
3ds Max Design 2009
Strešne konstrukcije
Terrain

IZOBRAŽEVANJE ZA ARHITEKTE IN GRADBENIKE

AutoCAD 2D
AutoCAD 3D
ACAD-BAU
3ds Max Design

IZDELOVANJE 3D MODELOV in VIZUALIZACIJ

Pooblaščen učni center
Pooblaščen prodajalec

Autodesk

WWW.ARHINOVA.SI

tel.: 04-5155-800 in 041-71-00-89

počivanje v mestu?

Kolikokrat ste si po sestankih, medtem ko ste bili na odprtju kakšne razstave, ko ste nakupovali, se borili z uradi ali pa se zvečer malce dlje zadržali zunaj zaželeli »ad hoc« počivalnik kar v središču svojega ali tujega mesta? Vizionarske zamisli, ki bi rešile marsikatero zagato in mesto morda naredile bolj prijazno tudi tistim, ki ne živijo/-mo v njegovem središču, predstavljajo štiri študentke Ambianta na Šoli uporabnih umetnosti Famul Stuart.



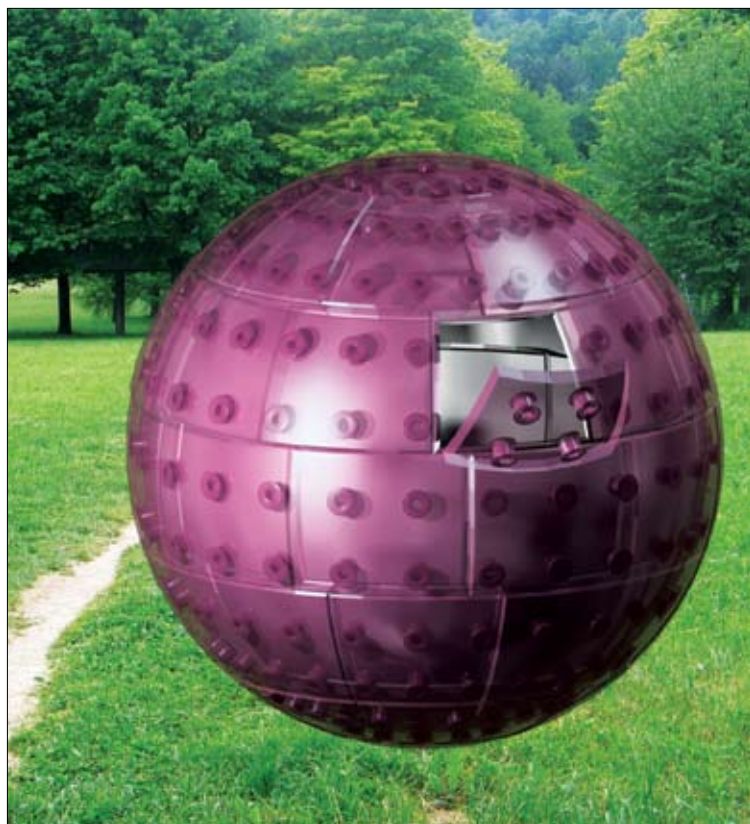
Osnovna premisa naloge, zastavljene pri mentorici *Metki Pretnar*, je bila oblikovanje počivalne kapsule v urbanem okolju, ki ima ločeno infrastrukturo. Avtorice so se torej lahko v tem primeru bolj posvetile mehkim vidikom oblikovanja, kar je prineslo nekaj zanimivih zamisli. Skupni imenovalec vseh zasnov je intima v urbanem.

Kapsula *Kokon* avtorice *Alje Drame* stoji poleti v parku Zvezda in gostu nudi zgolj možnost spanja. Kokon je dvignjen na višino treh metrov, njegove stene pa so prosojne, kar je idealno za spanje pod zvezdami. Ker se *Kokon* podnevi s hidravličnim sistemom odpre kot roža, ga lahko sonca željni uporabijo kot intimno mestno plažo.

Če bi bili radi popolnoma sami ali potrebujete le zatočišče, se lahko odpravite v kapsulo *Varna hiša*, ki jo je oblikovala *Mateja Lukežič*. *Varna hiša* se zliva z okoljem, saj po zunanosti posnema drevesno deblo. Bivalni del *Varne hiše* je dvignjen, še dodatno pa je pred zunanjim svetom zavarovan s stranskimi neprosojnimi stekli.



Iva Renčelj, notranjost Ljubezenskega gnezdeca



Iva Renčelj, Ljubezensko gnezdece, »žoga« z odprtim oknom



Mateja Duljak, Urbani kamp nad Ljubljano

Avtorica Iva Renčelj je udobnost kapsule namenila urbanim zaljubljenecem, ki si ne morejo privoščiti hotelske namestitve.

Krogla je narejena iz PVC-materiala in deluje na principu zorbinga – vrteče se adrenalinske žoge, le da ima v notranjosti

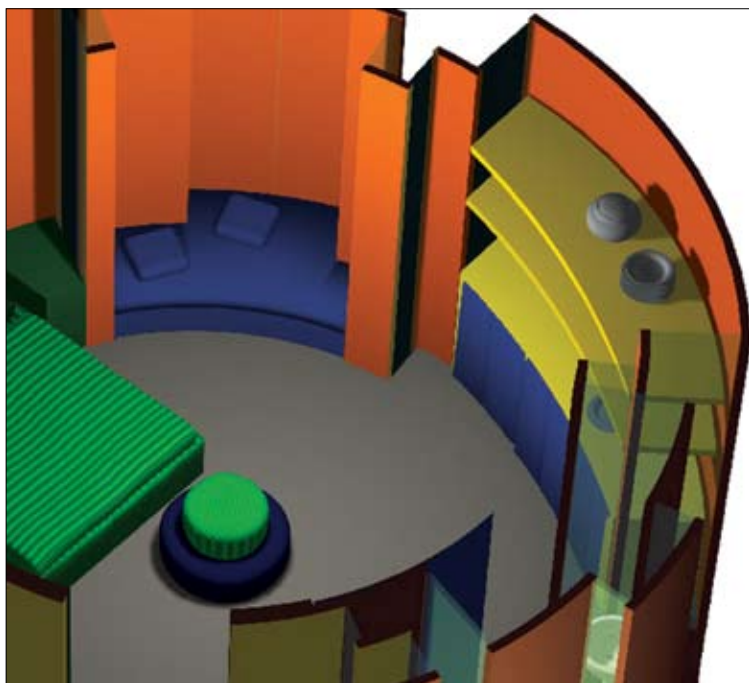


Alja Drame, razprti Kokon

sti še dodaten modul, ki je na dnu obtežen in tako vedno ostaja z nogami na tleh. V notranjosti *Ljubezenskega gnezdeca* sta dve nadstropji, zgornje je namenjeno spanju, spodnje pa preživljanju časa podnevi. Za komunikacijo z zunanjim svetom so namenjene lopute, ki se lahko kjer koli odprejo in so kot okno.

Urbani kamp *Mateje Duljak* predstavlja sklop kapsul – molekul vode (H_2O), ki so

v samem središču mesta nad Ljubljano. Vsaka vodna molekula lahko sprejme največ dva gosta, ki v svoj mestni šotor vstopita na nabrežju reke in se k počitku zanihata nad njeno gladino. Plastični materiali lupini zagotavljajo trdnost in lahkost, 'vodikovi' deli jo z zunanje strani varujejo pred zvedavimi pogledi, iz notranje pa ponujajo pogled na vodo in mestni okoliš.



Mateja Lukežič, notranjost Varne hiše



Mateja Lukežič, Varna hiša v gozdu

stéphane berla

Že dejstvo, da se je Stéphane rodil v ulici *Les Frères Lumières* (pionirja filma in fotografije), je nakazovalo na to, da bo zanj neobhodno ukvarjanje s filmografijo. Od desetega leta dalje je bil prevzet nad glasbo in likovnim ustvarjanjem in je ves svoj čas preživel pred računalnikom in klaviaturo. Po ogledu filma *Brazil* režiserja Terryja Gilliamja, je spoznal svoje poslanstvo.



Stéphane Berla

Po prvih animiranih in posnetih filmih se je vpisal v slavno francosko šolo kinematografije ESRA, v okviru katere je naredil še nekaj odzivnih del. Po diplomi je delal kot umetniški vodja, v svojem prostem času pa je snemal lažne reklame in glasbene videe z uporabo mešanja različnih tehnik. S temi deli se je izpostavil na različnih festivalih.

Vedno sem občudoval Francijo kot deželo odlične video produkcije, kar kaže na to, da je veliko posameznikov in podjetij usmerjeno v to področje. Kako težko je dobiti naročilo kot režiser (pa čeprav za manjše projekte) v Franciji?

Tukaj je res veliko ljudi, ki bi radi to delali, še posebno odkar se je pojavil 3D. Mnogo oblikovalcev bi se rado poizkusilo v režiji in konkurenca je zelo velika, še posebej na področju glasbenih videospotov, kjer vlada ekonomska kriza. Vedno je tudi veliko izjemno nadarjenih ustvarjalcev, pa čeprav na neatraktivnih projektih.

V tem okolju lahko delujemo na dva načina: slepo sledimo željam in navodilom naročnika ali pa tvegamo z nečim drugačnim. Drugi prijem je veliko težji, ampak se vedno izkaže za tistega, ki je na koncu najbolj zadovoljiv.

Uporabljaš veliko različnih tehnik, kot so 3D, stop-kamera, lutke, film itd. Kako se odločiš za medij? Sperejmeš to odločitev, preden začneš delati na zgodbi ali potem, ko je ta že napisana?

V glavnem se vse začne z občutkom ali idejo, ki bi jo rad prikazal, nato sledi groba sestava zgodbe. Šele tedaj začnem

razmišljati o tem, katera tehnika bi bila najprimernejša s tehničnega in umetniškega vidika, da bi čimbolj poudaril zgodbo in ustvaril izvirno in impaktno podobo. Sledi prepis zgodbe z vsemi podrobnostmi. A ta postopek ni vedno enak. Napisanih pravil ni in nič ni vedno po istem kopitu. Včasih se vse začne z neko posebno sliko, ki si jo zamislim in katero bi rad delil z drugimi.

Kateri od naštetih medijev ti je najbolj pri srcu?

Nimam preferenc. Všeč mi je film, kjer se soočamo tako s spontanostjo igralcev, kot spontanostjo kamere. Tudi stop-kamera mi je všeč, saj je zanimivo videti mrtve in statične predmete, ki so kasneje na platnu animirani. 3D mi da veliko svobode v primerjavi s prej omenjenimi tehnikami. Najboljša pa je kombinacija vseh.

Tudi v 3D-ju opažam, da uporabljaš alternativne in nekonvencionalne pristope. Je to zato, ker hočeš zakriti podobo 3D-ja ali ti je preprosto všeč, da eksperimentiraš?

Niso mi ravno všeč 3D-slike, ker na trenutke delujejo zelo tehnično in ta podoba tudi zelo hitro zastara. Rad gledam slike, pri katerih ne vem, kako so bile narejene.

Kje dobiš navdih za karakterje? So podobni ljudem, ki jih poznaš ali si jih nekoč srečal?

Opazil sem, da mi ni treba daleč, da najdem navdih za karakterje, saj so del mene in odražajo duševno stanje, v katerem se takrat nahajam. Za primer lahko vzamemo glasbeni video spot *Neige*, ki sem ga naredil, ko sem delal v neki službi, ki me

je utesnjevala. Tako sem napisal zgodbo o osebi, ki želi pobegniti iz snežne krogle. Veliko mojih zgodb je zasnovanih na tem principu.

Kaj pa glede zgodb? Kako delaš na njih?

Najprej zelo shematsko določim »okostje« zgodbe. Ponavadi, če ne gre za glasbeni



Izsek iz videa *Matmatah – La Cerise*



Izsek iz videa Jean-Fraçois Coen - Café Bouillu

videospot, grem na sprehod in poslušam glasbo, za katero delam video. Skiciram si jo na papir, opazujem, kje so tisti prehodi, ki so ključni za zgodbo ter se izogibam parafraziranju. Prehode kasneje sinhroniziram na računalniku, kar je pogosto zamudnejši proces od pisanja samega.

V tvojih delih, pa čeprav kratkih, je veliko podrobnosti in stranskih zgodb, kar ustvarjajo razliko med bolj in manj izkušenim režiserjem. Kako delaš na njih? Jih predvidiš vnaprej ali se spontano pojavijo v izvedbenem procesu?

Ker je v mojih delih vpleteno veliko animacije, moram biti izredno natančen pri na-

povedovanju denarnega obsega projekta. V ustvarjanem procesu sem vedno pripravljen na presenečenja, kasneje poskušam vanj vnesti nove ideje. Pogosto je veliko prerekanja s producenti, saj ti ne marajo sprememb, sicer pa skoraj vedno pride mo do nekih kompromisov pri pogajanjih.

Tudi nekomercialni in eksperimentalni kratkometražni filmi, ki si jih naredil (npr. Scoob), so tako zahtevni, da potrebuješ celo ekipo. Kako se je upravljalo s stroški za sceno, opremo in igralce? Si imel kakšne pokrovitelje?

Te kratkometražne filme sem si sicer zamislil kot celovečerne, vendar zanje nisem

imel denarja. Nisem izurjen za iskanje denarja, tako da sem jih realiziral s pomočjo cenene tehnike in talentiranih prijateljev. Naredili smo jih s stvarmi in ljudmi, ki smo jih lahko našli, ter z adaptacijo skripte. Nisem imel nobenih pokroviteljev in lahko smo si privoščili samo ceno filmskega traku. Denar, ki sem ga dobil kot nagrado na festivalih, sem uporabil za nadaljne projekte.

V tvoji filmografiji je veliko glasbenih videospotov. Kakšno je tvoje razmerje z glasbo? Te ta navdihuje, ko misliš na zasnovo videa?

Glasbene videospote sem naredil zato, ker so mi jih ponudili. Sicer so mi ti všeč, saj so enkratna priložnost, da delam na nekomercialnih projektih, ni pa to edini razlog. Z glasbo sem se ukvarjal že zelo mlad in zanjo porabil polovico svojega prostega časa. Na žalost sem bil pred nekaj leti prisiljen v to, da se odločim med glasbo in sliko. Odločitev je padla in v roku enega tedna sem moral glasbo iz svojega življenja brisati. Glasbeni videospoti so tako navidez stik s mojo preteklostjo.

Bi lahko naredil video za skladbo, ki ti ni všeč?

Vedno, ko sem to naredil (ker ne znam odkloniti dela), sem bil s svojim dosežkom

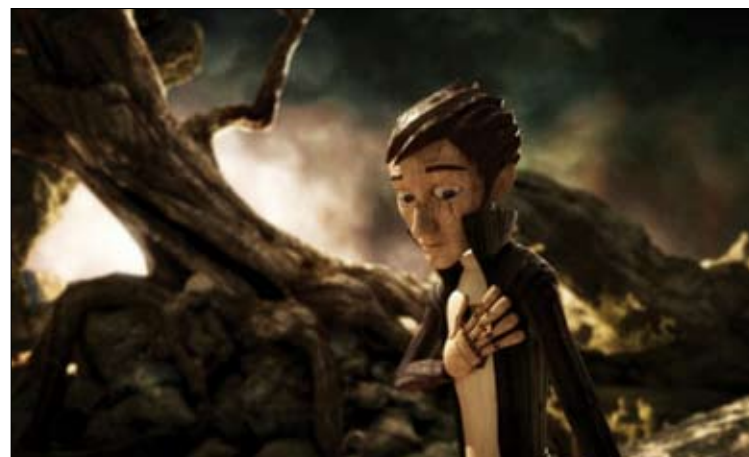
nezadovoljen. Občutja, ki jih doživljam ob poslušanju glasbe, se bodo izražala v zgodbi. Če ta vsebuje leteči iztrebek, bodo z dobro mero nesreče gledalci to tudi opazili. Zdaj sem samo mnenja, da je življenje prekratko...

Zanimiv mi je bil podatek, da si prisostvoval na natečaju, ki ga je leta 2002 organiziral Moby za svoj videospot. Kakšen je bil odziv na tvoj video?

Ni bilo nikakršnega odziva in nad tem sem bil razočaran, saj sem porabil tri dni, da sem zanj izdelal enominutno sceno. Pravzaprav sem se spraševal, če so ga sploh dobili, saj se je pri prenosu videa njihov strežnik sesul.

Do sedaj si delal na krajših zgodbah, zdaj pa boš delal na celovečernem filmu z Mathiasom Malieujem. Lahko poveš kaj več o tem?

Za skupino Dionysos sem naredil dva videospota. Mathias je vodja te skupine in to je bila priložnost, da sva se spoprijateljila. Je pa tudi pisatelj in ena njegovih zadnjih knjig z naslovom *Mehanika srca* je v Franciji požela velik uspeh. Celu Luc Besson se je vanjo zaljubil in se odločil, da bo po njej sproduciral film. Tega bova skupaj z Mathiasom režirala.



Izsekia iz videa Dionysos - Tais-toi mon coeur

partitura za štiri vode

Videastka Ana Pečar je v Kibli, prostoru za umetnost, v začetku septembra premierno predstavila video-zvočno instalacijo *Partitura za štiri vode*, prvo v nizu izvedb istoimenskega dela v razvoju. Voda – njena agregatna stanja in pretočnost/tekočnost – je osnovni motiv in tema instalacije; voda je entiteta, skozi katero raziskuje specifične značilnosti gibanja, ritma in časa.



Foto: Ana Pečar

Voda je kemijska spojina in polarna molekula pri standardnih pogojih tekočina s kemijsko molekulsko formulo H_2O . Formula pove, da je molekula vode sestavljena iz dveh vodikovih in iz enega kisikovega atoma. Vodo najdemo skoraj povsod na Zemlji in je potrebna za vse znane oblike življenja.

Kemiki včasih vodo v šali pojmujejo kot dihidrogenov monoksid ali DVMO s sistematičnim kovalentnim imenom te molekule, še posebno v parodijah o kemičnem raziskovanju, ki kliče po izobčenju te »smrtonosne kemikalije«. Sistematično kislinsko ime za vodo je hidroksidna kislina ali hidroksilna kislina, čeprav tega pojma skoraj nikoli ne uporabljajo.

Energetski potencial reke Drave je v njenem slovenskem delu z osmimi elektrarnami popolnoma izkoriščen. Pri povprečnem pretoku lahko elektrarne na Dravi proizvedejo 2.833 milijonov kWh na leto. S svo-

jo proizvodnjo zadostijo do 26 odstotkom slovenskih potreb po električni energiji. Umetnica nastopa v vlogi raziskovalke in občudovalke; s posvečenostjo odkriva razsežja vodnega – na reki Dravi.

Struga reke Drave, ob kateri je pohajala ob zgodnje jutranjih svetlobah vseh letnih časov in s kamero snemala pretekajočo se vodo, je prikrita stalnica videozapisov vedno »druge« reke, drugačnih barv in raznolikih formacij, različnega ritma in frekvence valovanja, razmerij med prepoznavnostjo zaznanega ter slutenjem nesnovnega v stvarnem. Narava je navdih in motiv, ki ga Ana Pečar neposredno zajema s kamero. Partituro za štiri vode tvorijo fragmenti videozapisov, artikulirani v štirih videih s postavljenim zvočnim delom. Znova lahko

**»Drava,
po tebi merimo življenje in
pijanost.«**

**France Forstnerič, nagrajenec
Prešernovega sklada 1972**

s Heraklitom zatrdimo, da nikoli ne stopimo dvakrat v isto reko, od tukaj pa še nadaljujemo, da konstelacija štirih videoprojekcij in zvočnega dela instalacije ter razmerja med videosliko in njenim umaknjenjem ter zvokom in njegovo ukinitvijo (iz)zveni vse-

lej drugače, tako v praznini brez slike kot v človekovih notranjih predstavah in občutenjih ob prenehanju zunanjih sonornih impulzov. V montaži posameznih videodel in sekvenc zvočnega materiala ter pri oblikovanju interrelacij je v ospredju ustvarjanje ritmičnega nihanja – valovanja, ki ga na eni strani pogojuje linearni čas, na drugi pa se ta kaže kot ciklična struktura. Valovanje je vseprisotno, le da od blizu ni videti kot nihanje, ki ga pulzirajo številni dejavniki. Kot tako se izkaže ob izolaciji in distanci, doseženi s

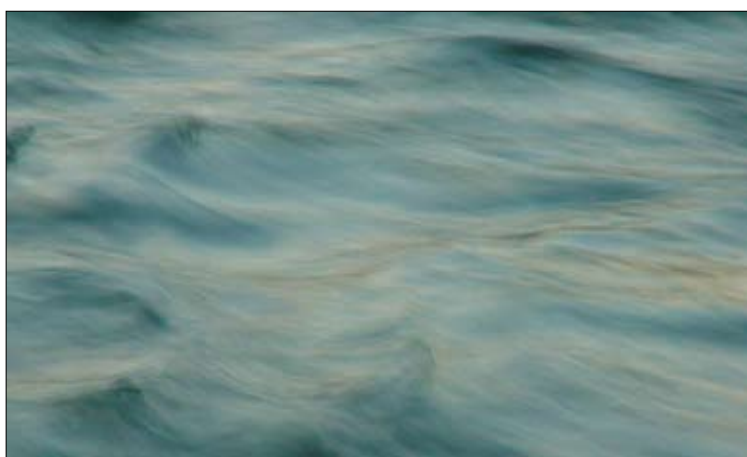
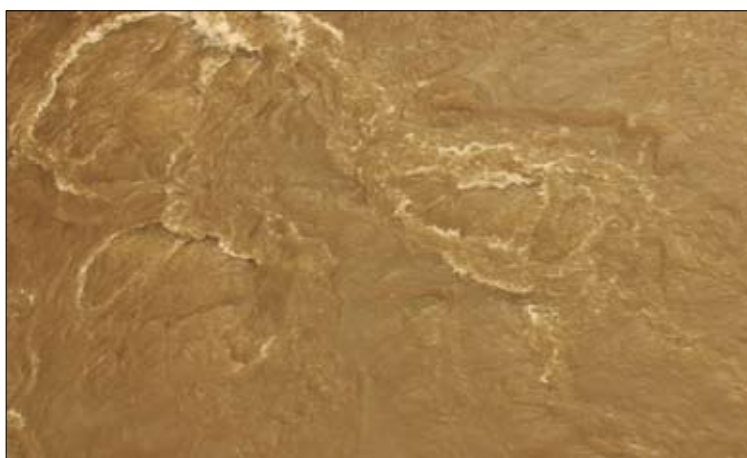
snemalno napravo, digitalnimi orodji montaže, sredstvi prikazovanja in položajem gledalčevega zaznavanja, ki zdaj ne poteka več od zgoraj navzdol, ampak vodoravno v liniji njegovega očišča.

Na formalni ravni Partitura za štiri vode intenzivira razmerje med medijem videa, ki ga opredeljujeta premišljena manipulacija videomateriala ter kompozicija časa, kar posledično ustvarja gibanje v sliki, *ter vodo kot naravnim elementom*, ki jo prav tako bistveno določajo čas, gibanje in s tem povezane pretvorbe njenega pojavljanja. Raznolikost prikazov vode Ana Pečar oblikuje s postopki sestavljanja, ponavljanja, platenja. Vizualna predstava vodnega učinkuje med prepoznavnostjo videne in abstraktnimi formacijami, vzorci, brez namenske narativnosti. Konstelacija videa in zvoka udejanja umetniško konfiguracijo gibanja, ritma ter časa kot načinov približevanja konstelaciji temeljnih določevalcev živosti.



ana pečar, življenjepis

Formalno vzgojo je Ana pridobila na Corcoran school of Art v Washingtonu, D.C. in na Pedagoški fakulteti v Mariboru, neformalno pa na številnih delavnicah ter prek najvrednejše medosebne dinamike. Njena namenska metoda je vzporedno delovanje v več skupinah. Zaprisežena je: Digitalni komuni (igri plesalke in tehnologije), Traku 47 (multimedijskemu kolektivu, delujočem na področjih računalniško proizvedene glasbe, akustičnih zvokov, slikanja v živo, videa in javne provokacije), BBM (skupini s sedežem v Berlinu, specializirani za razvoj prototipov umetniških pripomočkov novih tehnologij in medijskih umetniških predmetov, kot so roboti, videozidovi in stroji za produciranje videa in zvoka), Byzantine Cadillacu (avdio-vizualnemu kabaretu) in SOOGLEDom (novi produkcijski enoti, samoorganizirani skupin samostojnih avtorjev, izhajajočih z različnih umetniških področij, kuratorstva, producentstva, teorije in kritike, novinarstva ...).



Plan your visit now!

EUROMOLD

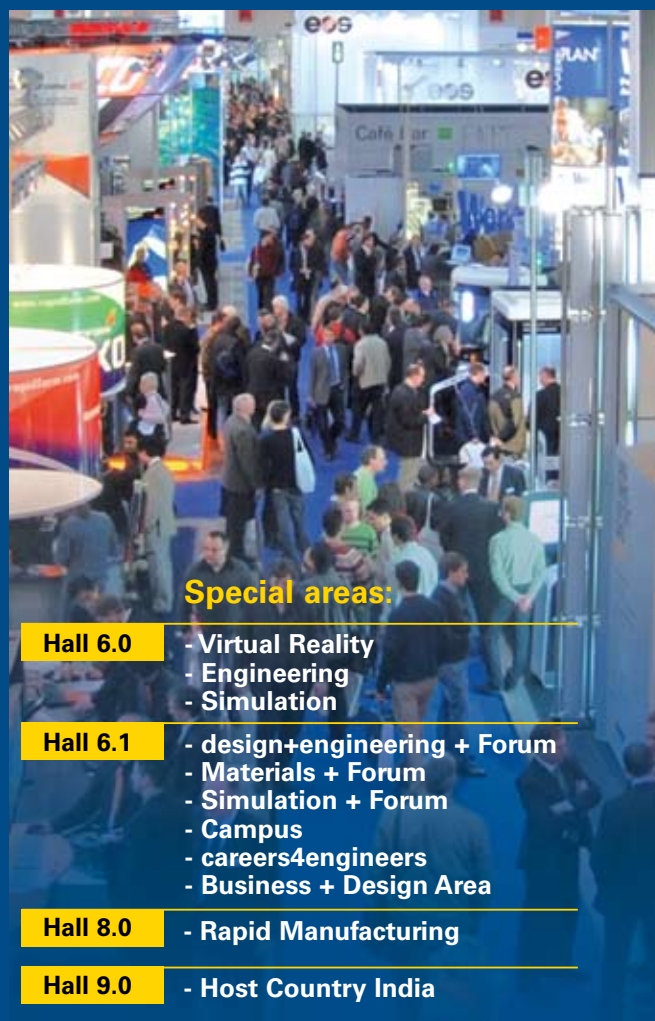
**World Fair for Moldmaking and Tooling,
Design and Application Development**

December 3 - 6, 2008

Frankfurt / Main Exhibition Center

Halls 5.0, 6.0, 6.1, 8.0, 9.0

"From Design to Prototyping to Series Production"



Special areas:

Hall 6.0

- Virtual Reality
- Engineering
- Simulation

Hall 6.1

- design+engineering + Forum
- Materials + Forum
- Simulation + Forum
- Campus
- careers4engineers
- Business + Design Area

Hall 8.0

- Rapid Manufacturing

Hall 9.0

- Host Country India

www.euromold.com

Parallel:

turntec International Trade Fair for Turned Parts,
Turning and Milling Technology **Dec. 3 - 5, 2008**

Organizer: **DEMAT GmbH**

P. O. Box 110 611, D-60041 Frankfurt / Main, Germany

Phone: + 49-(0) 69 - 274 003 - 0, Fax: + 49-(0) 69 - 274 003 - 40

E-mail: euromold@demat.com

jahto, prosim!

Kljub temu da smo že globoko zakoračili v jesen, še nismo pozabili na uspehe naših jadralcev na letošnjih olimpijskih igrah v Pekingu. No, seveda še dolgo ne bomo. Niso samo uspehi naših športnikov tisti, ki dokazujejo, kako »doma« smo v navtiki, visokorazvita je tudi naša navtična industrija, ki prav po zaslugi manjših in večjih slovenskih podjetij potrjuje dejstvo, da si lahko na tem področju uspešen tudi z morsko obalo, dolgo le nekaj kilometrov.



»Slovenska navtična industrija je po zaslugi Seawaya v segmentu potovalnih karbonskih jadrnic med 50 in 100 čevlji v samem svetovnem vrhu. Viden delež na trgu komercialnih potovalnih jadrnic med 10 in 15 metri zavzema Elan. Ne smemo pa pozabiti VSR-a, ki je v svoji sicer ozki tržni niši profesionalnih gumenjakov vodilni na svetu,« nam razloži Jure Bukavec, kreativni direktor Uniellé yacht designa, oblikovalskega studia, ki je svojo priložnost našlo prav v prostorski funkcionalni konceptualizaciji ter oblikovanju zunanosti jahte – exterior stylingu.

Omenjen slovenski oblikovalski studio je za tujega proizvajalca Gentech Ltd. oblikoval jahto Soraya 46. Ne prav majhna številka na koncu imena pove dolžino plovila v metrih (152 čevljev), tako da sta na njej predvidena tudi pristajališče za helikopter in ne prav majhna masažna kad. Največja hitrost plovila je 16 vozlov, potovalna pa 14 vozlov.

Jure Bukavec tudi pravi, da je »Soraya 46 plovilo tipa mega jahte in kot tako v Sloveniji orje ledino ter nima konkurence. Kaj bo Soraya 46 pomenila na svetovnem trgu, tako prodajno kot oblikovalsko, bomo še videli šele po predvideni splavitvi v drugi polovici naslednjega leta. Zaenkrat so odzivi na obliko izjemno pozitivni«.

Kako prodati mega jahto, ki pravzaprav še ne obstaja?

Čeprav si virtualno podobo njene zunanosti in notranjosti ter pomanjšano maketo že lahko ogledamo, bo Soraya 46 svojo estetsko dovršenost v živo prvič predstavila predvidoma prihodnje leto na mona-

škem navtičnem sejmu. Pri večjih jahtah in jadrnicah gre pravzaprav za pravo butično proizvodnjo, tako da sta zaenkrat v načrtu dve plovili. Hull no.001 je že prodan in je namenjen izključno čarterju, medtem ko se vzporedno gradi tudi hull no.002 za trenutno še neznanega kupca.

Danes se zaradi vseh 3D-orodij, ki jih imajo na voljo oblikovalci, konstrukterji in tržniki, zelo redko zgodi, da bi kupci kupovali mačka v žaklju. Modelirniki in upodobljevalniki so dandanes sposobni izvesti tako kakovostne vizualizacije, da le s težavo razberemo, ali gre za resnični objekt ali raču-



Natančno izdelana maketa jahte v merilu 1 : 50.

nalniško simulacijo. Na sejmskih in drugih predstavitev pa virtualne predstavitve že dolgo niso dovolj. Kupce največkrat pritegnejo, če ne celo očarajo prav podrobno izdelane makete in tudi pri Sorayi 46 je bilo tako. Brez tako imenovanih 3D-tehnologij si izdelavo makete plovila zelo težko predstavljamo. S klasičnimi orodji bi potrebovali kar nekaj časa, da bi izvedli pravilne linije ladijskega trupa. Vsekakor gre omejenim 3D-tehnologijam v prid dejstvo, da so vsi postopki ponovljivi.

Za Sorayo so bile v podjetju IB-PRO-CADD s 3D-tiskanjem in konvencionalni-

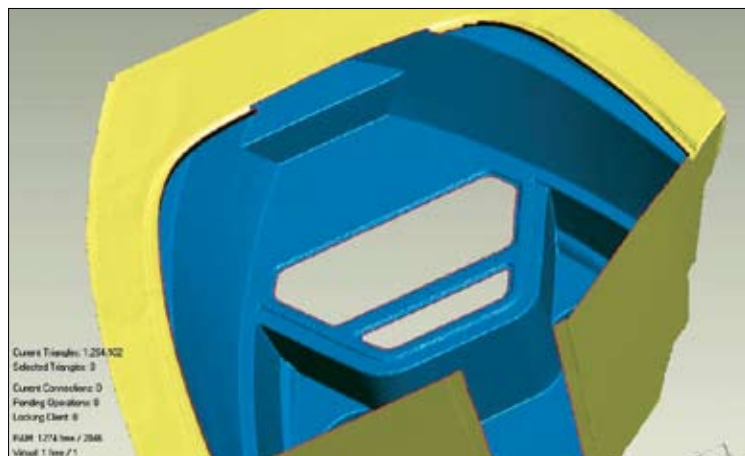
mi maketarskimi postopki dodelave partnerjev v pičlih 10 dneh izdelane kar tri makete. Dva modela jahte, in sicer zaprta in odprta različica v merilu 1 : 75, sta bila skupaj še z manjšim modelom v merilu 1 : 150 razstavljena na navtičnem sejmu v Moskvi. Kakovostno izdelane makete in vizualizacija so pri prodaji ključnega pomena. Za še podrobnejši prikaz razkošnosti jahte je bil pozneje izdelan še model v merilu 1 : 50. Zanj so poskrbeli v eni najboljših modelarn za plovila, Model-MM iz Bolgarije. Največja maketa bo predstavljena na sejmi v Monacu, For-



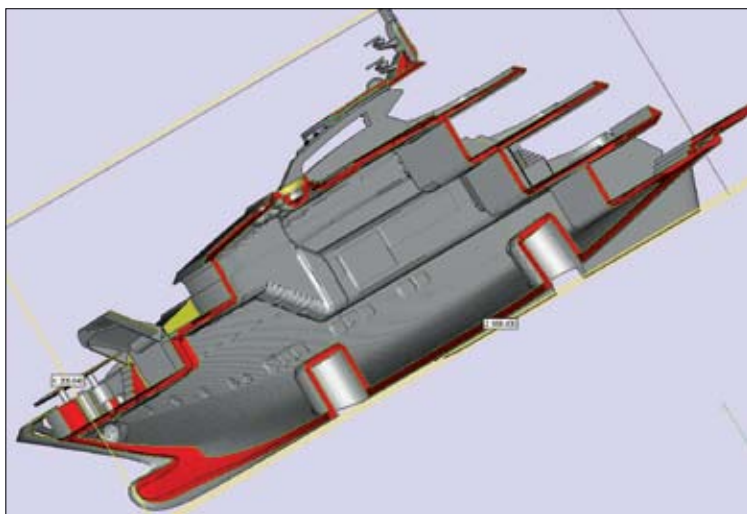
Razstavljene makete Soraya 46 na navtičnem sejmu v Moskvi.



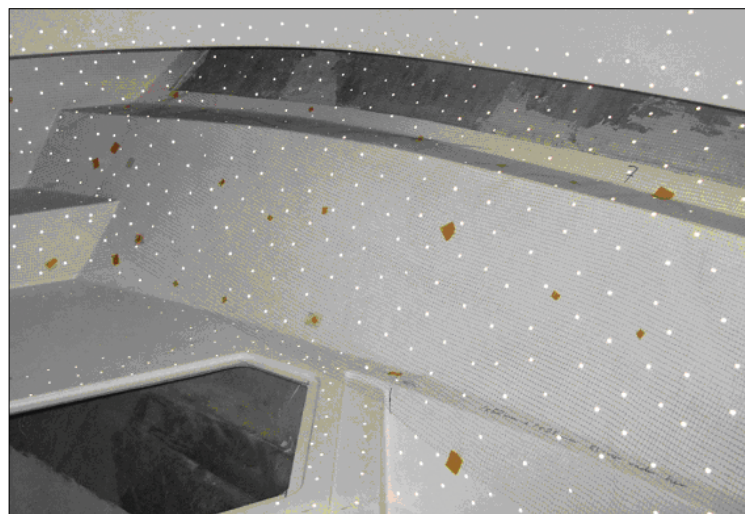
Urejanje skenirane datoteke poteka v programski opremi Geomagic. Model CAD v datotečnem formatu IGES (17 MB).



Prostorsko skeniran in urejen zapis v poligonski obliki STL (61 MB). Gabaritne mere skenirane površine zajemajo 3,3 m x 3,6 m x 2,2 m.



Priprava modela jahte za 3D-tisk. Jahta je bila modelirana v Rhinu in pozneje »zaprta« v Magicsu.



Za digitalni prostorski zajem pripravljena notranja lupina jahte.

tLauderdalu, Amsterdamu, Moskvi in na drugih predstavitev.

Konceptualna zasnova jahte je bila modelirana v Rhinocerosu, ki je, kot trdi Bukavec, »najbolj razširjen 3D-program v navtični industriji«. Njegova prednost je tudi v velikem številu dodatkov, ki jih ponujajo njihovi partnerji. Za konceptualno zasnovo plovil si lahko naložimo RhinoMarine, ki je uporaben pri oblikovanju trupa, nudi pa tudi prvi izračun ocene nosilnosti.

»3D je v navtiki in večini sorodnih panog zadnjih pet let nepogrešljiv. Ne samo za namen predhodne predstavitve in vizualizacije med razvojem plovila, temveč predvsem za končne izdelave. S 3D-tehnologijami oblikovalec skoraj stoddostno obvladuje končni izdelek,« trdi Jure Bukavec in dodaja, da 3D-natisnjene makete »kupcem predvsem pomagajo lažje razumeti kompleksnost izdelka in pripomorejo k boljši predstavi«. Dobra komunikacija je

bistvenega pomena v razvoju izdelka, ne samo v začetnih razvojnih fazah, ampak tudi v poznejših trženjskih procesih.

Premagovati prostorske in časovne ovire

Zgodbe o manjših (po številu svojih zaposlenih) slovenskih podjetjih le redko zasledimo v medijih, čeprav ta pogosto dvigujejo ugled slovenskemu gospodarstvu. Večina med njimi je po zaslugi izkušenj in z znanjem prepoznala svojo tržno nišo. Mednje spada tudi družinsko podjetje Mizarstvo Bobič iz Novega mesta, ki deluje že od leta 1960. Leta 2000 so svojo proizvodnjo opremili z najnovejšo tehnologijo, prilagojeno izdelavi notranje opreme plovil, in tako svoj proizvodni program preusmerili iz klasičnega pohištvenega v navtičnega. »Proces razvoja visokokakovostne opreme za motorna plovila in jadrnice se začne z oblikovanjem ali 3D-skeniranjem modela,«

pravijo. Na podlagi pridobljenih podatkov izdelajo konstrukcijske in delavniške načrte. V informacijski dobi ni nič nenavadnega, da se plovila in druga prevozna sredstva izdelujejo na različnih koncih sveta. Tako Mizarstvo Bobič sodeluje s partnerji iz drugih držav Evropske unije, partnerje pa ima tudi na Norveškem in Hrvaškem.

Za potrebe natančne izdelave pohištva so bili prostorsko zajeti notranji prostori jahte – dve spalnici, kopalnica, kuhinja in kapitanska kabina. Današnje naprave za natančno lasersko 3D-skeniranje omogočajo zajemanje tudi neposredno na terenu. Notranjost jahte, ki je bila med proizvodnjo na Norveškem, je bila zajeta v 30 urah. Da so bili ti podatki, ki so jih zajeli izvedenci iz podjetja IB-PROCADD, primerni za uporabo podatkov na najsodobnejših lesnoobdelovalnih strojih, je bilo potrebnih le še nekaj ur urejanja datoteke, ki je lahko neposredno predana mizarskim mojstrom.

Ti so pohištvo po posnetih merah lupine izvedli in izkazalo se je, da se to z notranjo lupino plovila ujema veliko bolje, kot bi se z računalniškim modelom jahte, posebno če vemo, da lahko pride pri izdelavi večjih objektov tudi do nekajmilimetrskih odstopanj. Če računalniške datoteke ni, pa druge rešitve, kot da posežemo po prostorskem digitalnem zajemu, skoraj ni. Končna montaža pohištva in vse druge opreme je bila izvedena na Norveškem. Potekala je brez težav in kakršnih koli merskih odstopanj, kar se pri siceršnjem klasičnem postopku pogosto dogaja.

Zgornja primera in še mnogi drugi dokazujejo, da se nam za prihodnost navtične industrije v Sloveniji ni treba bati. Uporaba najsodobnejših praks in orodij, pa naj si gre za ponovljivost postopkov, skrajševanje razvojnega procesa ali izboljšanje komunikacije, vsekakor dodobra pripomore k dodani vrednosti izdelka.

gis ni bavbav

Besedica GIS (geografski informacijski sistem) pomeni za mnogo ustvarjalcev »nekaj, s čimer se ukvarjajo drugi«. A v svetu, kjer sta zahtevani vse večja širina in interdisciplinarnost, so v tehničnih poklicih le redki, ki jim uspe popolnoma izogniti se srečevanju s tem področjem. Če pa jim kdaj le »spodleti« in so primorani ugrizniti tudi v to kislo jabolko, je dobro, da poznajo nekaj osnovnih podatkov.



Vrste GIS-ov in čemu so namenjeni

Definicija pravi, da so GIS-i oziroma geografski informacijski sistemi informacijski sistemi za zajem, shranjevanje, prikaz, analizo in distribucijo prostorsko orientiranih podatkov. Slednji so tisti, ki jih lahko prikazujemo tudi v obliki zemljevidov, ne pa samo kot »neskončno dolge preglednice«. Poleg prostorsko orientiranih podatkov lahko GIS vključuje tudi poljubne neprostorske podatke, ki jih imenujemo atributni podatki. Ti so povezani s prostorskimi podatki in tvorijo celovit informacijski sistem. Prostorske podatke običajno združujemo v t. i. sloje, ki jih polagamo drugega čez drugega. Tako nastanejo elektronski zemljevidi po uporabnikovi meri.

S poizvedovanjem, analizami, preseki in statistikami prostorskih podatkov dobivamo zelo pomembne odgovore na vprašanja, ki so pogosto tudi strateškega značaja. Njihova uporabnost se izkaže pri odločanju o racionalizacijah, ukrepih, strateških naložbah ipd.

Kje jih uporabljamo

Krog potencialnih in aktivnih uporabnikov GIS-ov se vztrajno širi v izjemno širok krog dejavnosti. Če naštejemo le nekaj vidnejših, naj omenimo gradbeništvo, urbanizem in arhitekturo, ki v GIS u iščejo strokovne podloge za potrebe projektiranja. Uporabnost teh informacijskih sistemov je dobro znana tudi v geodeziji, kjer služijo v kartografiji, zemljiškem katastru, rabi prostora, pri nepremičninah, letalskih posnetkih ipd. Poleg tega je področje uporabno še v geologiji za geološke karte, v kmetijstvu za rabe prostorov in posledično

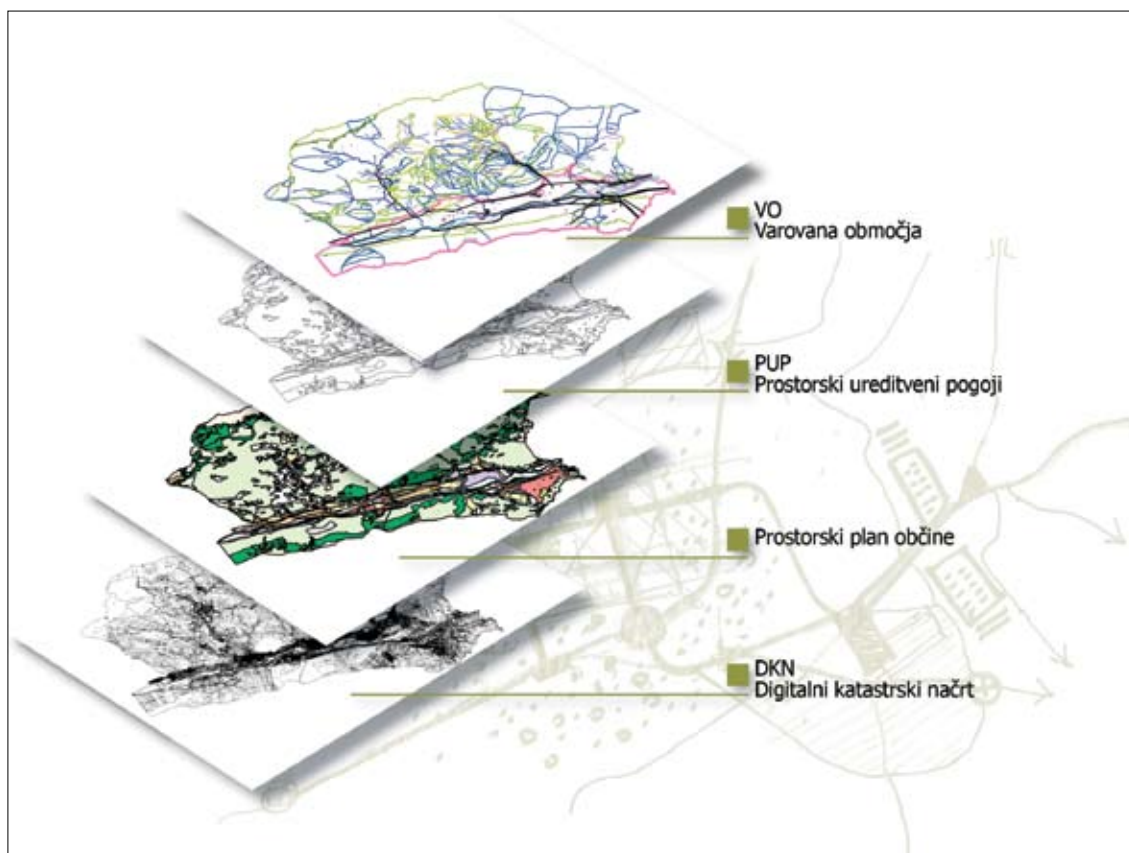
subvencije, v urbanizmu za načrtovanje namenskih rab prostora, v okolju za odkrivanje onesnaževalcev okolja, varovanih območij, v hidrografiji, hidrologiji, naravni dediščini ter monitoringu, v gospodarski javni infrastrukturi, upravnih postopkih, turizmu, marketingu, pri raziskavah itn.

Obseg uporabnosti je že v izhodišču širok, dnevno pa se rojevajo nove in nove zamisli, kako zbirati podatke, ki se bodo pozneje lahko preučevali s tehnikami GIS. Te tehnike so temelj različnim analizam in poizvedbam po različnih merilih, ki jih v nastajanju podatkov pogosto še ne poznamo.

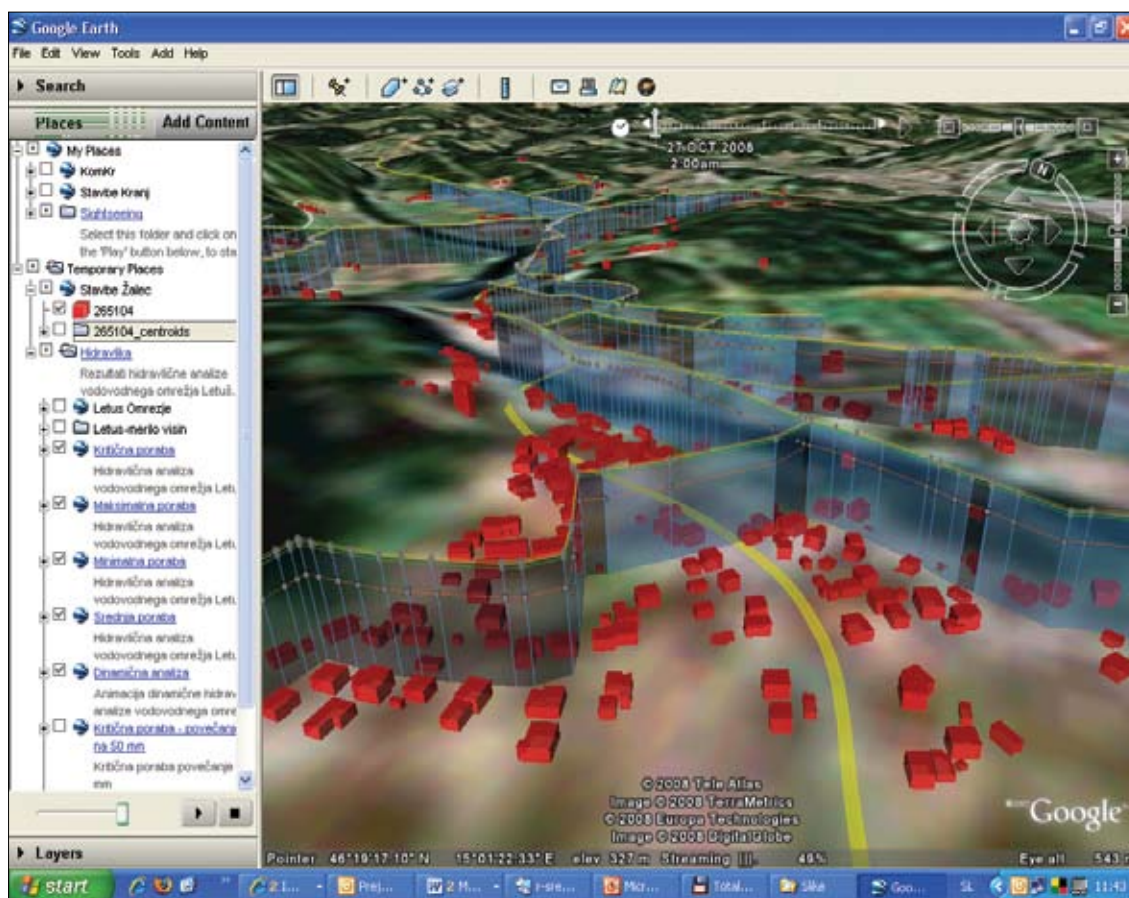
Vrste GIS-ov

GIS-e delimo po več merilih, najpogostejše pa je govora o naslednjih:

- *Merilo načina shranjevanja prostorskih podatkov in prikazovanja kart.* Tukaj so podatki podani bodisi v vektorski obliki diskretnih objektov, kot so točke



Združeni prostorski podatki (občine) v obliki digitalnih slojev



Tridimenzionalna tlačna »zavesa« s katastrom stavb v okolju Google Earth tudi laikom prikaže realna stanja na omrežju.



Vizualizacija računovodskih odjemnih mest in izvedba povezav na vozlišča vodovodnega omrežja

(npr. hiše), črte (npr. ceste), poligoni (npr. parcele), ki predstavljajo resnične objekte v naravi, bodisi v rasterskem zapisu v obliki digitalnih slik.

- **Tehnološko merilo načina uporabe.** To je bila v preteklosti domena pešči-ce izbrancev, ki so se lahko z njo ukvarjali. Zahtevna in draga programska oprema, podatkovni strežniki in druga infrastruktura so bili širšemu krogu uporabnikov nedostopni. Danes te rešitve uporabljamo, kadar gre za zelo zahtevne operacije GIS z ogromnimi količinami podatkov. Poleg zgoraj naštetih imamo v lokalnih omrežjih še rešitve Desktop-GIS, v globalnem omrežju (internet) pa rešitve WEB-GIS. Uporaba interneta je omogočila selitev zajema in prikaza prostorskih podatkov tudi med širše množice. S tem so se odprle izjemne možnosti za vedno nove zamisli o tem, kje in kako uporabljati GIS e. Ta je zaradi hitrostnih omejitev interneta trenutno še vedno omejena, a za večino uporabnosti, ki jih potrebujemo v praksi, že povsem primerna in uporabna. Obe tehnologiji lahko tudi kombiniramo, kar pomeni, da podatke zajemamo lokalno ter jih prikazujemo in uporabljamo globalno.

- **Merilo vsebinskih sklopov:** vsebinske sklope, ki jih danes v praksi uporabljamo, delimo na tiste na globalni, makro- in mikroravni.

Na *globalni ravni* velika svetovna zbirateljca (kupca in prodajalca) prostorskih podatkov – podjetji NAUTEQ in TELEATLAS – skrbita, da se podatki s celotne zemeljske oble sistematično zbirajo v celovite globalne prostorske podatkovne baze. Posamezni razvijalci programske opreme, kot sta na primer Google (Google Earth) in Microsoft (Virtual Earth), pa te prikazujejo prek interneta, in to, kar je najlepše, brezplačno. Ne smemo pozabiti na vesoljsko agencijo NASA.

Povezave:

earth.google.com, maps.google.com
in www.microsoft.com/VirtualEarth

Makroraven predstavlja interesna območja prostorskih podatkov države oziroma pristojnih ministrstev. V Sloveniji trenutno delujejo tri večji sistemi GIS: Geodetska uprava RS (prostor.gov.si), Ministrstvo RS za okolje in prostor (gis.arso.gov.si/atlasokolja) in Ministrstvo RS za kmetijstvo (rkg.gov.si/GERK/). Ti v javnost pošiljajo prostorske podatke, za katere so pristojni in ki so javnega značaja. Za podatke nejavnega značaja je omogočen vstop z geslom in digitalnim potrdilom, ki ga mora posameznik pridobiti predhodno.

Poudariti je treba, da je Geodetska uprava RS omogočila, da lahko danes uporabljamo osnovne gradnike vsakega GIS a, kot so hišni naslov, meje občin, naselij itd.

Njihovi prostorski podatki so običajno vedno izhodišče, na katerem gradimo druge prostorske podatke. Kot zanimivost lahko tukaj (na www.gu.gov.si/index.php?id=9814) vidimo vso širino prostorskih podatkov, ki jih lahko pri njih tudi naročimo (kupimo) in uporabimo kot podloge za nadaljnjo nadgradnjo sistemov GIS. S strokovnega vidika so sicer preprosti, a za vsakodnevno uporabo zelo uporabni. Vsi pa temeljijo na prostorskih podatkih Geodetske uprave RS (Register prostorskih enot, meje, naselja, turistične karte, hišni naslovi, letalski posnetki itn.). Poleg državnih GIS ov v Sloveniji poznamo še nekaj uporabnih WEB-GIS ov. In sicer GIS Telekom Slovenije (tis.telekom.si/NewMap.aspx), GIS iskalnika Najdi.si (zemljevid.najdi.si/index_maps.jsp?q=&tab=maps) ter GIS podjetja Cosylab (www.geopedia.si). *Mikroraven* uporabljajo občine, javna gospodarska podjetja (komunalna podjetja, energetika itn.), večje tovarne in vsi tisti, ki morajo zbirati in analizirati prostorske podatke na manjših območjih. Kot izhodišče običajno prevzamejo prostorske podatke globalne (Zemlja) in makroravni (država, ministrstva), nad katere dodajajo lastne prostorske informacije. Tako nastanejo manjši, a podrobnejši elektronski zemljevidi, ki so predvsem strokovnim službam v oporo in pomoč pri vsakodnevnem delu.

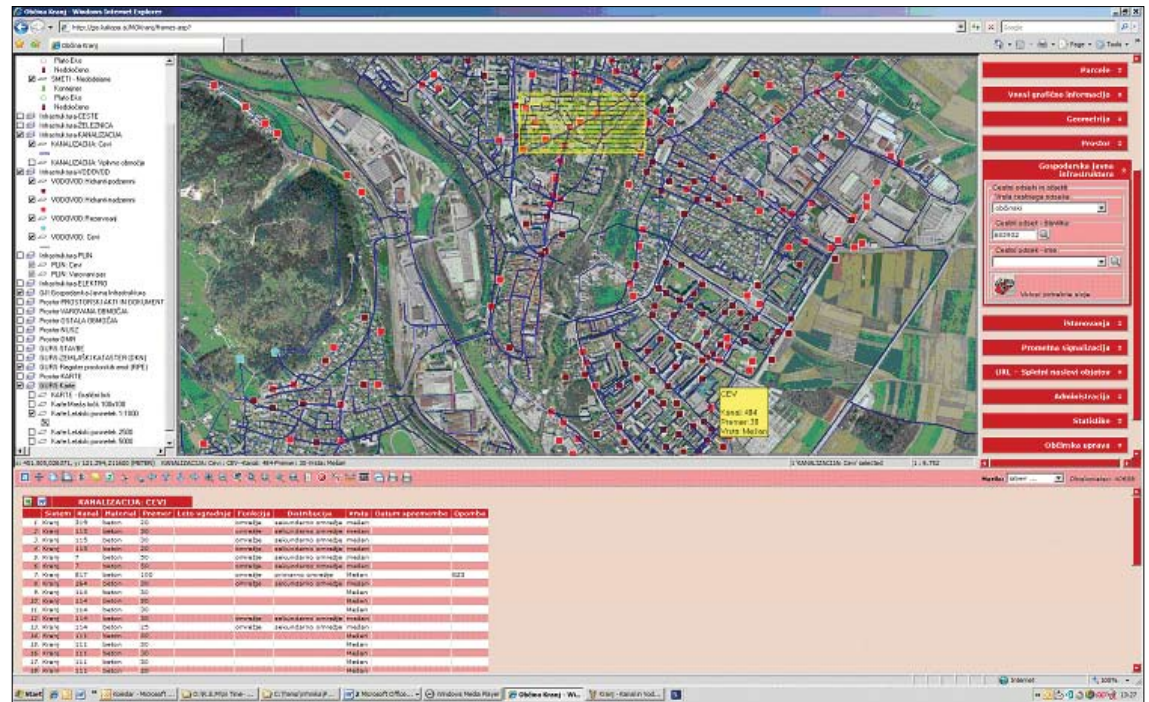
Občinski GIS i in njihove naloge

Občinski GIS i so po svoji vsebini vsota prostorskih podatkov države, regije in prostorskih podatkov, ki so lastni posamezni občini. Običajno združujejo vse mogoče državne prostorske podatke (različna ministrstva) javnega in nejavnega značaja, vključno z evidenco centralnega registra prebivalstva (CRP) in poslovnega registra Slovenije (PRS). Občinski GIS i spadajo v skupino mikroravni in po svoji naravi zajemajo manjši krog zainteresiranih uporabnikov kot na primer globalna raven. Skupaj z lastnimi prostorskimi podatki sestavljajo celovito mikrolokacijo najrazličnejših podatkov, zanimivih za lokalno upravo in občane. V spodnji tabeli je prikazanih nekaj vsebin, kjer občine uporabljajo svoje prostorske podatke.

Vsi podatki niso javnega značaja, namen večine pa je na srečo ta, da uporabnikom ponudijo celovit vpogled v mikrolokacijo. Trenutno sta v Sloveniji dva večja sistema WEB-GIS-a, specializirana za občine. Delujeta tako, da občine zaupajo svoje in državne prostorske podatke, ki jih nato ekipe izvedencev za GIS združujejo v smiselno celoto občine, primerno za splošno uporabo.

Kam kaže nadaljnji razvoj

GIS i se danes pogosto srečujejo s težavo, imenovano ažurnost podatkov. Če sis-



Občinski GIS i Občina (www.iobcina.si)

Vsebinski sklop	Opis
prostorsko izvedbeni akti	Vodenje sistema planskih aktov (PLAN, PUP, OPN, OPPN) s pripadajočo zakonodajo
predlogi in pobude	Evidentiranje pobud in predlogov občanov (po prekategorizaciji zemljišč)
lokacijske informacije	Lokacijska informacija (vzpostavitev, vloge, dokumentno vodenje)
komunalni prispevek	Izračun komunalnega prispevka, ki nastane na podlagi »Programa opremljanja stavbnih zemljišč«
stanovanja	Vodenje evidence stanovanj (upravljavci, stanovanja, pogodbe)
nadomestilo za uporabo stavbnega zemljišča (NUSZ)	Račun in izris podatkov NUSZ s poročilom
nezazidana stavbna zemljišča (NSZ)	Račun in izris podatkov NSZ s poročilom
lastnina občin	Vodenje evidenc parcel, stanovanj in drugih nepremičnin v občinski lasti
gradbena dovoljenja	Vodenje evidence gradbenih dovoljenj
komunalne infrastrukture	Vodovodi, kanalizacija, greznice, ekootoki, zabojniki, soglasja, izdana na parcelo
cestne infrastrukture	Ceste, prometna signalizacija, začasne zapore
energetske infrastrukture	Toplovodi, plinovodi
javne in zelene površine	
javna razsvetljava	

Viri: http://en.wikipedia.org/wiki/Geographic_information_system
<http://www.kaliopa.si>
www.jobcina.si

tem nima rešenega sprotnega osveževanja podatkov neposredno od tistega, ki je tega ustvaril, se dogaja, da prav takrat, ko nekaj zelo potrebujemo in iščemo, GIS tega še ne vključuje. Primer: ne najdemo hišne številke prijateljev, ki so se ravno vselili v novo hišo. Zakaj? Zato ker mora poda-

tek o novi hišni številki potovati od enega ministrstva do drugega, in od tam naprej v GIS (na primer Najdi.si), ki nove podatke naroča na Geodetski upravi RS morda vsake tri mesece ali še redkeje.

Prihodnost prostorskih podatkovnih baz je prihodnootvorna, saj se bodo razvijale in pridobile priložnosti za izboljšanje in razširjanje podatkovnih baz. Prihodnost prostorskih podatkovnih baz je prihodnootvorna, saj se bodo razvijale in pridobile priložnosti za izboljšanje in razširjanje podatkovnih baz.

različnih GIS ov širom po svetu. Tako se bodo globalna, makro- in mikroraven zlije v en sam, celovit sistem prikazovanja vedno ažurnih podatkov. Povezovanje bo potekalo prek t. i. spletnih storitev (WFS, WMS), ki bodo delovale na podlagi globalnih odprtih standardov.

olympus e520

Olympus je po predstavitvi svojega aparata formata DSLR periodično pošiljal na trg nove izdelke. Tako je pred časom prispel na trg tudi nov E520. Čeprav v njem ne bomo našli ničesar revolucionarnega v primerjavi z njegovim predhodnikom, ima kljub temu dovolj dobrih lastnosti in tudi nekaj novih bombončkov, da lahko marsikoga spodbudi za nakup.



Ohišje, ergonomija

Oblika in videz E520 nista nič novega, saj je izdelek skoraj enak kot prejšnji model E520, le barva oznak na ohišju se je spremenila. Spremenil se je tudi zaslon LCD, ki tukaj meri 2,7 inča, namesto 2,5 kot pri predhodniku. Žal pa je število točk ostalo nespremenjeno; 230.000 jih je. Ohišje je razmeroma kakovostno, gumiran »grip« pa omogoča dober oprijem. E520 ponuja stabilizacijo slike znotraj ohišja, ki lahko odpravi (ali vsaj omili) tresljaje roke. To pa seveda ne pomeni, da bo zamrznil akcijo ali omogočil večsekundne ekspozicije. Velika prednost stabilizacije znotraj ohišja je tudi ta, da deluje z vsako lečo, ki jo uporabimo. Vgrajena bliskavica se vključi elektronsko, vodilno število pa je 12 (ISO100). Seveda je na ohišju nameščen HotShoe, ki omogoča priključitev zunanje bliskavice. E520 omogoča sinhronizacijo le-te, 1/180 oziroma 1/4000 v načinu FP. Skozi iskalo bomo zajeli približno 95 odstotkov slike, imamo pa tudi možnost nastavitve dioptrije. Mere aparata so 136 x 92 x 68 mm, njegova teža pa je 475 g (brez baterije in kartice).

Kakovost slik, meniji

E520 uporablja senzor 4/3 Live MOS z 11,8 efektivnih slikovnih točk. Kot medij lahko uporabimo kartice xD ali Compact Flash. Slike se lahko zapisujejo v formatih RAW ali JPG (štirje različni načini kompresije), v barvnem prostoru AdobeRGB ali sRGB. Le-te so kakovostne, pravilno nasičene in večinoma tudi pravilno osvetljene. Razpon ISO je med 100 in 1600,

olympus e520

olympus

www.olympus.si

558 eur (ohišje, z ddv)

660 eur (osnovni komplet, z ddv)

ima šest načinov fotografiranja in uporablja šestnajst scenskih načinov. Za čiščenje senzorja uporablja Supersonic Wave Filter, ki kar dobro odstrani manjši prah, kaj večjega pa bo treba odstraniti ročno. Podobno kot konkurenca tudi E520 ponuja svoj tehnični čudež za ohranjanje podrobnosti v temnih območjih slik – Shadow Adjustment.

Pohvalni so meniji in pregled posnetkov. Čeprav je prvih ogromno in se v njih kaj hitro izgubimo, pa nam omogočajo skoraj vse nastavitve, ki bi si jih želeli. Če ne želimo brskati po vmesniku, ima večina pomembnejših funkcij na ohišju tudi lasten gumb (ki jih je kar veliko) za neposredni dostop. Tako lahko na primer spremembo beline opravimo na kar tri načine.

Hitrost, prenos podatkov

Z E520 lahko posname 3,5 slike na sekundo (čeprav pri našem testiranju tega nismo dosegli, številka je bližje trem slikam na sekundo), kar je pri zmogljivosti pomnilnika devet posnetkov formata JPG. Sam čas prenosa s pomnilnika na kartico je zelo odvisen od medija, ki ga uporabljamo. Pri navadni kartici xD je to trajalo kar dolgo. Ostrenje je pri dobri svetlobi hitro, pri slabši pa AF običajno enostavno obupa. Aparat ponuja tudi ostrenje na podlagi kontrasta. Seveda je tu tudi LiveView, ki olajša delo predvsem pri makroposnetkih. Za prenos podatkov E520 uporablja protokol USB2, ima pa tudi možnost predogleda na TV-zaslonu (Video Out) in IR brezžični upravljačec.

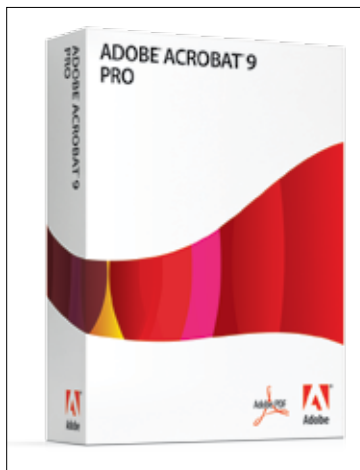


čajno enostavno obupa. Aparat ponuja tudi ostrenje na podlagi kontrasta. Seveda je tu tudi LiveView, ki olajša delo predvsem pri makroposnetkih. Za prenos podatkov E520 uporablja protokol USB2, ima pa tudi možnost predogleda na TV-zaslonu (Video Out) in IR brezžični upravljačec.

Povzetek

Olympus E520 je zanimiv aparat, ki poskuša ustreči vsem, tako čistim začetnikom kot tudi bolj naprednim uporabnikom. Dobre slike, veliko možnosti lastnih nastavitev in prilagoditev, stabilizacija v ohišju so le nekatere lastnosti, ki ga postavljajo trdno ob bok konkurentom.

prevetreni acrobat



adobe acrobat 9
adobe
www.adobe.com
561 eur
 (različica Pro)
538,60 eur
 (za bralce)
821,00 eur
 (različica Pro extended)
788,20 eur
 (za bralce)

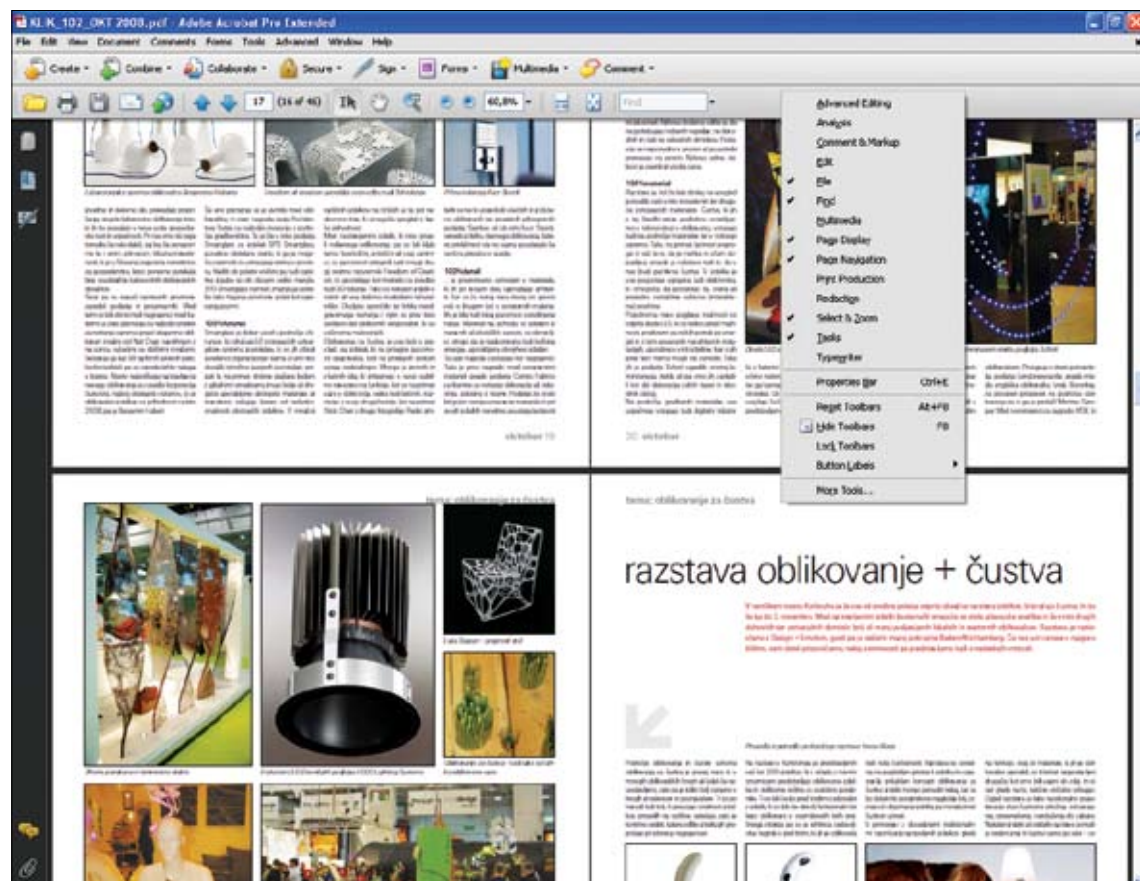


Adobe nas je letos vso pomlad pustil nestrpne v pričakovanju nadgradenj svojih programov. Šele prvi dnevi poletja so k nam zanesli prvo lastovko – na različico 9 povišanega Acrobat. Z njim so tudi ustvarjalni zbirki CS dodali še eno piko in trojko, ki si ju je prislužila v različici Standard z novo različico Acrobat, v Premiumu pa so uporabniki pridobili še nadaljnjo drobtinico z mize »nekdanje« Macromedije – program Fireworks. Sprememb je kot vedno nekaj, in to bolj ali manj uporabnih. Vselej pa jih mora biti dovolj, da se radovednejši in zahtevnejši uporabniki odločijo iz žepa odškriniti izdelek za nadgradnjo.

Takoj na začetku moram priznati, da je bil pregled novosti narejen ob pregledovanju poskusne (Trial) različice programa. Boga-taški Adobe predstavnike medijev s tako obrobni delov sveta, kot je Slovenija, popolnoma ignorira, saj si – tako kot njegova

manj premožna konkurenta Quark in Corel – očitno ne more privoščiti niti tega razkošja, da bi nam ponudil informacije tiskovne služ-be za stike z javnostjo. Redakcijska različica programa(-ov) so seveda popolna utopija. Ob podpori dveh tipkanih strani osnovnih

podatkov o novostih se zato toliko bolj spro-ščno posvetimo raziskovanju programa in njegovih novosti, saj nas ne obremenjujejo »balasti« navodil proizvajalca. No, seveda pa nas v tiskovnem poročilu nenapovedane novosti tako veliko bolj vzradostijo!



Zaslonsko okno s kontrastnim, temno sivim ozadjem je veliko primernejše za prikaz predogleda strani



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina 43,20 EUR

Podaljšanje naročnine 39,40 EUR

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

45 oktober



New Tent Architecture

jezik: angleški
strani: 250
izid: 2008
cena: **46,61 eur**

za naročnike:
■ **39,50 eur**



The Fundamentals of Architecture

jezik: angleški
strani: 176
izid: 2007
cena: **31,11 eur**

za naročnike:
■ **26,50 eur**



50 Product Designs from Concept to Manufacture

jezik: angleški
strani: 240
izid: 2008
cena: **38,90 eur**

za naročnike:
■ **33,00 eur**



New Media Design

jezik: angleški
strani: 192
izid: 2006
cena: **31,05 eur**

za naročnike:
■ **26,50 eur**

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

■ 102 oktober 2008

■ 103 november 2008

način plačila

■ položnica

■ račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanec)

[naročilnica na knjige]



We Love Magazines

jezik: angleški
strani: 392
izid: 2007
cena: **41,39 eur**

za naročnike:
■ **35,00 eur**



Tactile, High Touch Visuals

jezik: angleški
strani: 208
izid: 2007
cena: **52,04 eur**

za naročnike:
■ **44,00 eur**



111 Posters

jezik: angleški
strani: 162
izid: 2007
cena: **47,31 eur**

za naročnike:
■ **40,00 eur**



Contemporary Illustration and its Context

jezik: angleški
strani: 340
izid: 2007
cena: **52,04 eur**

za naročnike:
■ **44,00 eur**



pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720



V cenah je zajet 8,5 % DDV. Celoletna naročnina je možna le ob vnaprejšnjem plačilu. Vnaprejšnje plačilo naročniku zagotavlja popust in brezplačno dostavo na želeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštinskih storitev. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec poslane položnice ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica ☐

račun ☐

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov

popusti pri nakupu knjig

ter vrsta uporabnih informacij za bralce

na spletni strani revije, kot so:

ceniki storitev

spletne povezave - linki

informacije o sejmih, natečajih ...

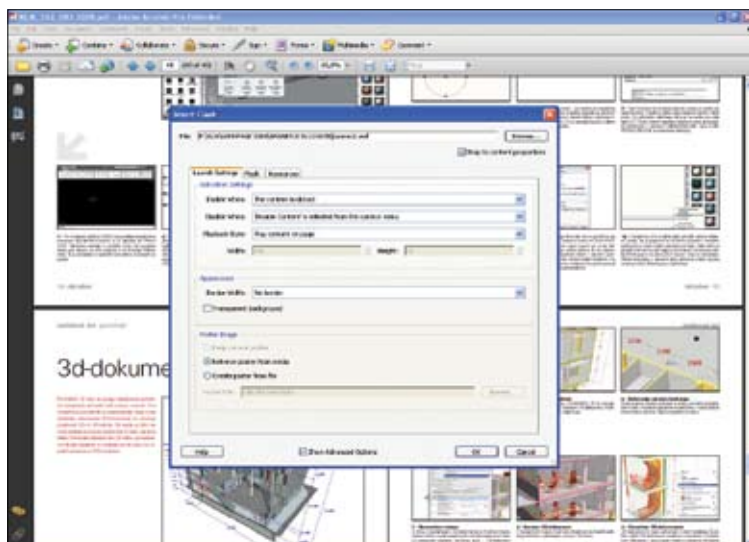
kje se naročim?

s priloženo naročilnico

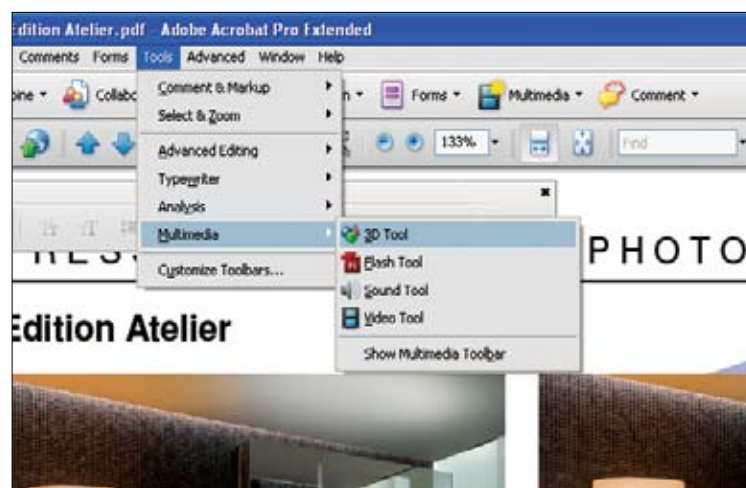
po internetu | www.klikonline.si

po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

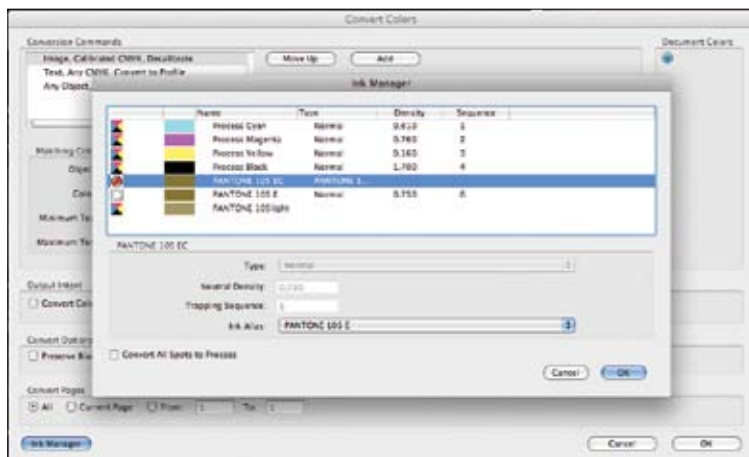
46 **oktober**



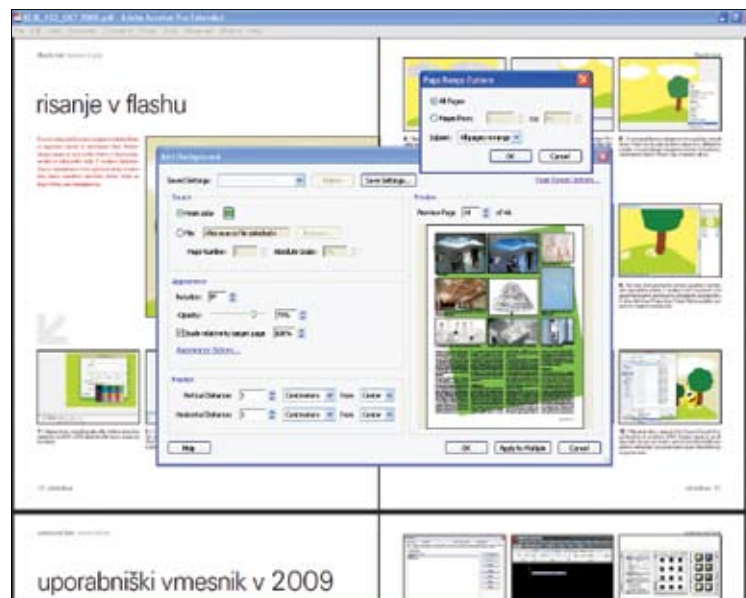
Okno za nastavitve ob vnosu datotek Flash



Nova orodja, vpeljana predvsem za lažje izdelovanje predstavitev



Okno za upravljanje z barvami - Convert Colors Ink Manager



Možnost dodajanja ozadja obstoječim stranem z bogatim izborom nastavitvev

Namestitev ne prinese neprijetnih pretrsov, osreči pa nas podatek, da se v okolju Windows še ohranja podpora XP-jem. Občutno dlje časa se namešča Pro Extended, a delovanje obeh »močnejših« različic je vendarle občutno hitrejša kot tisto od njunega predhodnika - različice 8.

Vmesnik, ki nas pozdravi ob zagonu, so oblikovalci še izčistili: prednastavljen videz menijev in orodnih vrstic je pregleden ter eleganten. Kot je to »moda« tudi v drugih programskih hišah, se vse več ukazov seli v orodne vrstice v obliki ikon. Tako so po novem na levem, elegantno temno sivem traku ikone za poklopne palete (Collapsible Palette) za pregledovanje pripomb, vezanih datotek, vnašanje zaznamkov (Bookmarks) in opomb ter prehajanje med stranmi. Sijoča temno siva praznina traku nas vabi, da bi nanjo poskusili namestiti lastne ikone, a se uštejemo: red tukaj postavlja le še! Svobodno nizanje naborov z ukazi je dovoljeno le na zgornjih trakovih in je v dodatno izčiščeni obliki pregledno in preprosto.

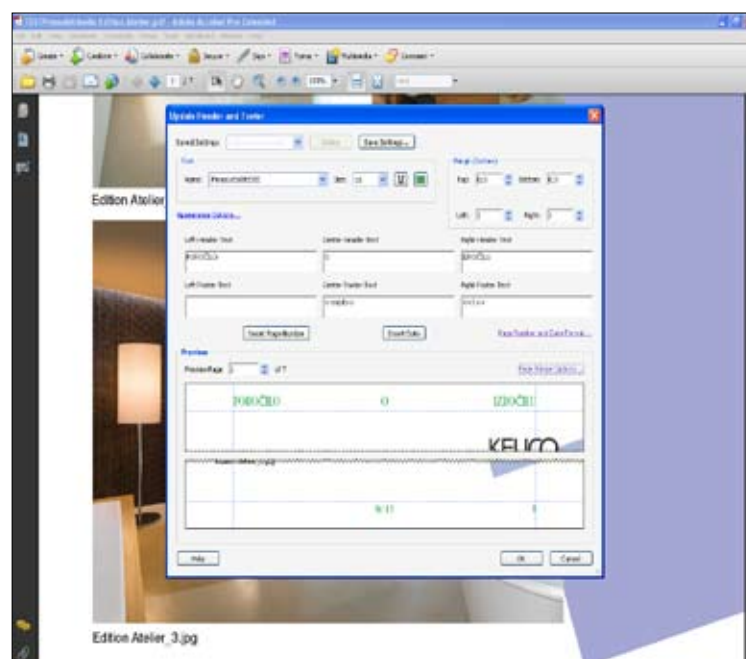
Dobrodošel, Flash

Med izboljšavami je povsod na prvo mesto postavljena izboljšana kompatibilnost s »kraljem« spleta - Flashom. Ta se zaen-

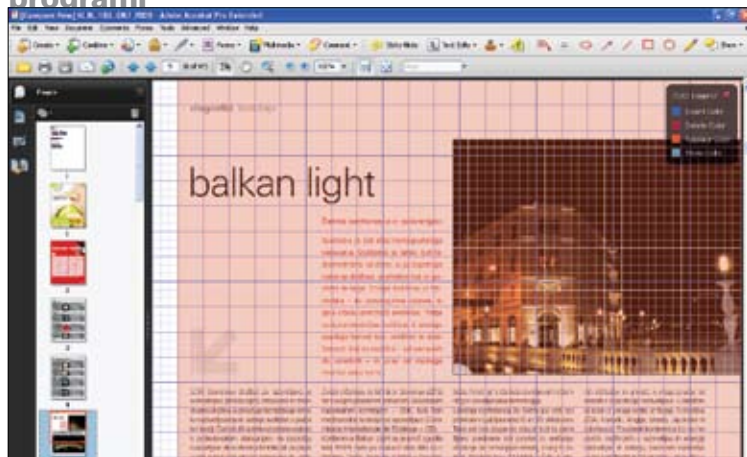
krat odraža predvsem v tem, da je mogoče v Acrobatov dokument vključevati v Flashu ustvarjene video- in druge programske datoteke. Te se dodaja hitro in učinkovito le z ukazi, nasutimi na prilepnem meniju desnega gumba miške, priročen vmesnik pa omogoča preprosto razporejanje datotek ter njihovo brisanje. Izboljšana podpora dokumentom, ustvarjenim s Flashem, nam je vzbudila tudi upanje, da bomo lahko po novem v PDF pretvarjali tudi v tem programu ustvarjene spletne strani ali vsaj imeli možnost, da na primer označimo telefonsko številko in jo prilepimo v začasni spomin. Žal ta tako zelo uporabna možnost še vedno ni mogoča za v Flashu narejene spletne strani.

Seveda izboljšana podpora prej omenjenim videom in izvirnim datotekam Flash omogoča uporabo programa pri mnogih drugih izdelkih. Acrobat se namreč vse pogostje uporablja tudi pri izdelavi medijskih aplikacij in predstavitev, ki so se nekoč delale kot predstavitve PowerPoint. Ponujajo se zelo široke možnosti tudi na področju elektronskih (ter video- in audio-) knjig, v izobraževanju in še marsikje.

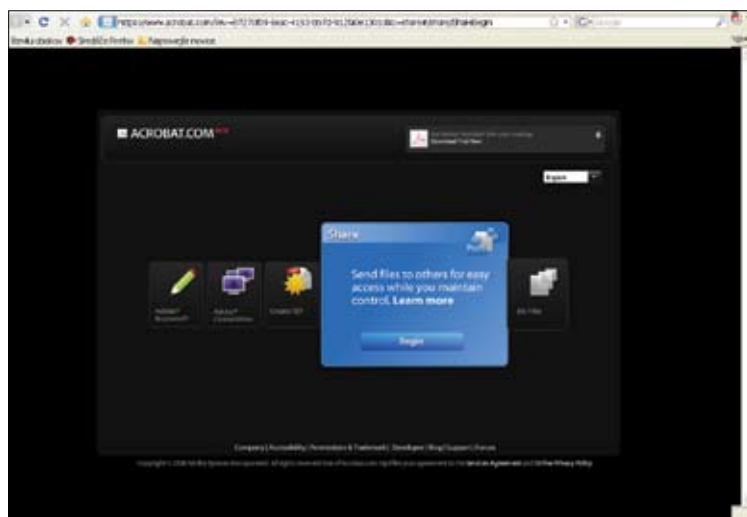
Ne popolnoma nova, a s podporo Flashu obnovljena in dodelana je tudi možnost



Po novem lahko stranem dodajamo tudi vzglavja in vnožja (Header, Footer)



Primerjava dveh dokumentov z ukazom Compare



Spletno mesto Adobe.com, kjer lahko izmenjujete datoteke in počnete še vrsto drugih reči

združevanja več dokumentov v enoten, stisnjen dokument PDF. Izboljšava so v tem primeru posebne, novim možnostim prilagojene listnice (Portfolio) za ustvarjanje teh »skupkov«. Tako zlepljanje datotek je, čeprav deluje zelo napredno, pri nas v praksi redko uporabljano.

Podpora spletnemu sodelovanju

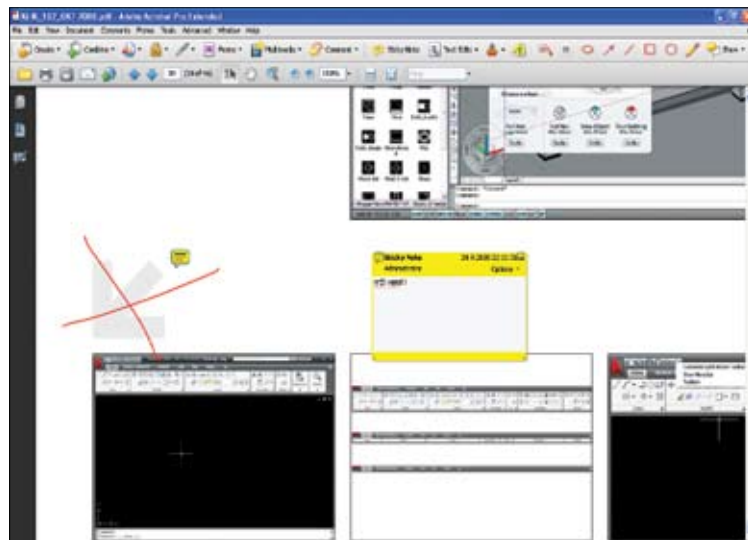
Adobe še naprej razvija spletne rešitve za uporabo svojih programov ter rešitve za dostop in sočasno delo (*sharing*) več uporabnikov na enem dokumentu. Tako so letos vzporedno z izdajo obnovljenega Acrobatata poskusno odprli novo spletno mesto adobe.com, ki trenutno sicer še deluje kot poskusna – beta različica, a kjer pa je že mogoče v živo (in zaenkrat še brezplačno) preizkusiti Adobejeve rešitve za spletno izmenjavo datotek – nekakšen javni strežnik ftp, že prej omenjeno skupno delo več uporabnikov, spletne konference, spletno ustvarjanje dokumentov PDF ter spletni urejevalnik besedil Buzzword, Adobejevo konkurenco MS Wordu, tudi Open Officeu in še komu.

Pristop k uporabi omenjenih rešitev zahteva prijavo elektronskega naslova in izbiro gesla, za njegovo aktivacijo pa še strinjanje

s skoraj 32.000 znakov dolgim spiskom pogojev. Teh sicer skoraj nihče ne prebere (Le kako bi jih glede na dolžino, predvsem pa glede na zahtevnost pravnškega jezika!). a najnovejše izkušnje govorijo v prid previdnosti ob pridruževanju takim in podobnim brezplačnim spletnim »poslasticam«. Kadar te postanejo tako nadležne in agresivne, kot je lahko Adobejeva ponudba Stock Photos, se jim je zaradi lastnega miru včasih bolje izogniti. Sicer pa je v podobni medmrežni ponudbi zagotovo prihodnost, čeprav jo bodo skoraj zagotovo pogostejše in več potrebovali običajni uporabniki kot strokovnjaki – arhitekti, oblikovalci ipd. Vsaj na področjih, ki jih ponuja Adobe na omenjenem spletnem naslovu.

Izboljšave na področju tiska

Acrobatov format PDF je na področju tiska tako temeljito pometel s konkurenco kot redko katera druga rešitev. Dokumenti, pripravljani za prenos v proizvodnjo v tiskarskih strojih, so danes skoraj izključno v tem formatu, katerega odlike so majhne datoteke, preproste za prenos prek medmrežnih povezav. Imajo le eno veliko pomanjkljivost – pogosto so v njih napake, ki pa jih lahko le redko odpravijo v studiju za pripravo za tisk.



Orodjem za vnašanje uredniških opomb je dodan uporaben svinčnik

Najpogostejše jih mora kar avtor sam. Zelo pogosta napaka so zgrešene barve, ki so lahko v napačnem barvnem modelu: RGB, CMYK ali Pantone. Zato je zelo dobrodošla izboljšava, da se lahko barve pretvarja iz enega v drugi barvni model, isto tako pa se tudi barve mapira drugim barvam. Tem postopkom v prid so v program vključene vse standardne barvne lestvice Pantone. Naslednja pridobitev je pameten predlog prebitkov (Overprint), s katerim lahko izvedenci priprave za tisk v živo vidijo učinke na barvnih površinah, ki se prekrivajo. Za lažji nadzor nad spremembami, nastalimi v datotekah ob vnosih popravkov, pa je nameščena možnost, ki je znana iz urejevalnikov besedil – Compare Documents. Teh nekaj izboljšav je zato, da v nadgradnjo programa prepičajo tudi tiskarske studije, ki so danes, ko skoraj ni več tiskarja, ki bi še vztrajal ob filmih in svinčenih tiskarskih ploščah, tako rekoč že vsi digitalizirani.

Drugo

Že v prejšnjih različicah vpeljana možnost združevanja različnih dokumentov v skupnega, stisnjeneza z izjemno učinkovitim stiskanjem programa Acrobat, je zdaj še dodatno izboljšana. Različnim datotekam je po novem mogoče dodajati tudi tiste interaktivne in video, ustvarjene s priljubljenim Flashom.

Ustvarjalci spletnih strani se bodo razveselili možnosti prototipiranja spletnih strani s programom Fireworks, dodanim zbirki CD Premium. Fireworks namreč vsebuje kar nekaj predpripravljenih baz, s katerimi je mogoče urejati vektorske in bitne slike, dobro pa je tudi usklajen s programi Photoshop, Illustrator, Dreamweaver in Flash.

Različice in zbirka

Acrobat 9 je na trgu ponujen v treh različicah: Standard, Pro in Extended. Slednji so dodane izboljšave za ustvarjanje interaktivnih predstavitev z vključevanjem videovsebin, glasbe in filmov, ustvarjenih v Flashu, pred-

vsem pa podpira tudi del možnosti Acrobatata 3D. To so pretvorba 3D-vsebin v dokumente PDF, vključen 3D Rewiever pa omogoča tudi prikaz 3D- in 2D-datotek CAD kar iz Acrobatata (ne potrebujemo več CAD-prikazovalnikov). Vsem, ki se ukvarjajo s pripravo za tisk, bo še naprej popolnoma zadostovala različica Pro, Standard pa je še naprej namenjena vsem, ki Acrobatatove odlike potrebujejo le za pretvorbo datotek iz (predvsem) Microsoftovih programov ter za njihovo arhiviranje.

Različica Extended podpira tudi načrte - maps in je združljiva z GPS-i. Neposredno iz programa je tako možno odbirati geografsko pozicijo, razdalje, hitrost in druge, na GPS vezane podatke

Ustvarjalna zbirka CS je od izida Acrobatata 9 povišana na različico 3.3. Ta prinaša vsem zbirkam obnovljeni program Acrobat, zbirki premium pa še program Fireworks. Vse posamezne izboljšave so že našteje zgoraj.

Cenovna politika

Pri Adobeju kljub gromoglasnim peticijam evropskih uporabnikov ostaja cenovna shema programov enaka, ob pogledu na razliko med cenami evropskih in ameriških prodajalcev pa evropskim uporabnikom privrejo solze na oči. Solze je jeze, seveda, saj je razlika med ameriško in evropsko različico CS Premium skoraj dvojna: priporočena ameriška cena je približno 1225 evrov, slovenska za vključenim davkom pa kar 2.442 evrov! V nadaljevanju so enako nepravilne razlike ohranjene tudi pri Acrobatu, ki ga v Ameriki dobite za 492,50 evra, pri nas pa jih boste odšteli skoraj 1000 (985,20 evra). Nedvomno trenutni položaj na trgu Adobeju omogoča, da vzdržuje ta neskladja, in vse dokler kak sposoben odprtakodni programer (ali skupina le-teh) ne bo ponudil za polovično ali še nižjo (brezplačno) ceno vseh teh enakih ali zelo podobnih orodij, bo očitno tako tudi ostalo, in to kljub glasnim protestom ter peticijam.

coreldraw lens

Verjetno ste v programu Corel Draw že kdaj želeli izpostaviti neki del svoje vektorske risbe, izpostaviti napake ali povečati neko podrobnost na ilustraciji? Corel Draw ima nadvse preprosto in uporabno orodje, s katerim lahko to naredite. Imenuje se Lens. Posamezne dele vektorske ilustracije lahko povečamo ali jih celo izrežemo kot novo samostojno ilustracijo.



1 | Odpremo Corel Draw in dokument z vektorsko risbo.



2 | Z orodjem *Ellipse* narišemo krog ali elipso nad delom slike, ki ga želimo povečati. Narišemo lahko tudi kvadrat ali pravokotnik oziroma katero koli poljubno obliko.



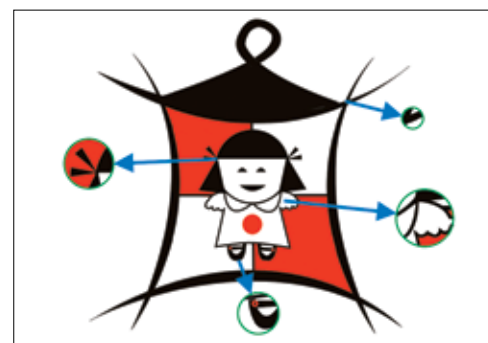
3 | V meniju *Window/Dockers/Lens* odpremo orodje *Lens*. Nastavimo spremenljivke, kot je prikazano na sliki, možnost *Frozen* pa za trenutek odkljukamo. Razlog za to si bomo pogledali v enem od naslednjih korakov. Kot vidimo, nam Corel pri orodju *Lens* ponuja kar veliko nastavljk, prav tako pa lahko spreminjamo tudi velikost povečave.



4 | Vse, kar je znotraj naše elipse, je povečano in ta se res obnaša kot povečevalno steklo. Po sliki jo lahko tudi poljubno premikamo in tako spreminjamo pogled na sliki.



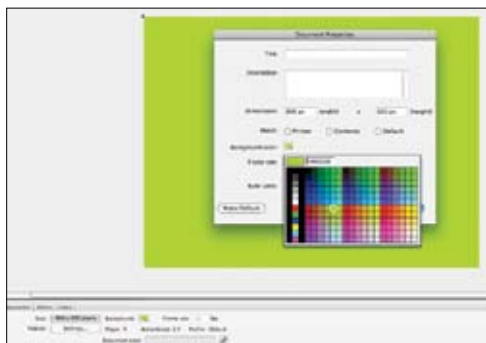
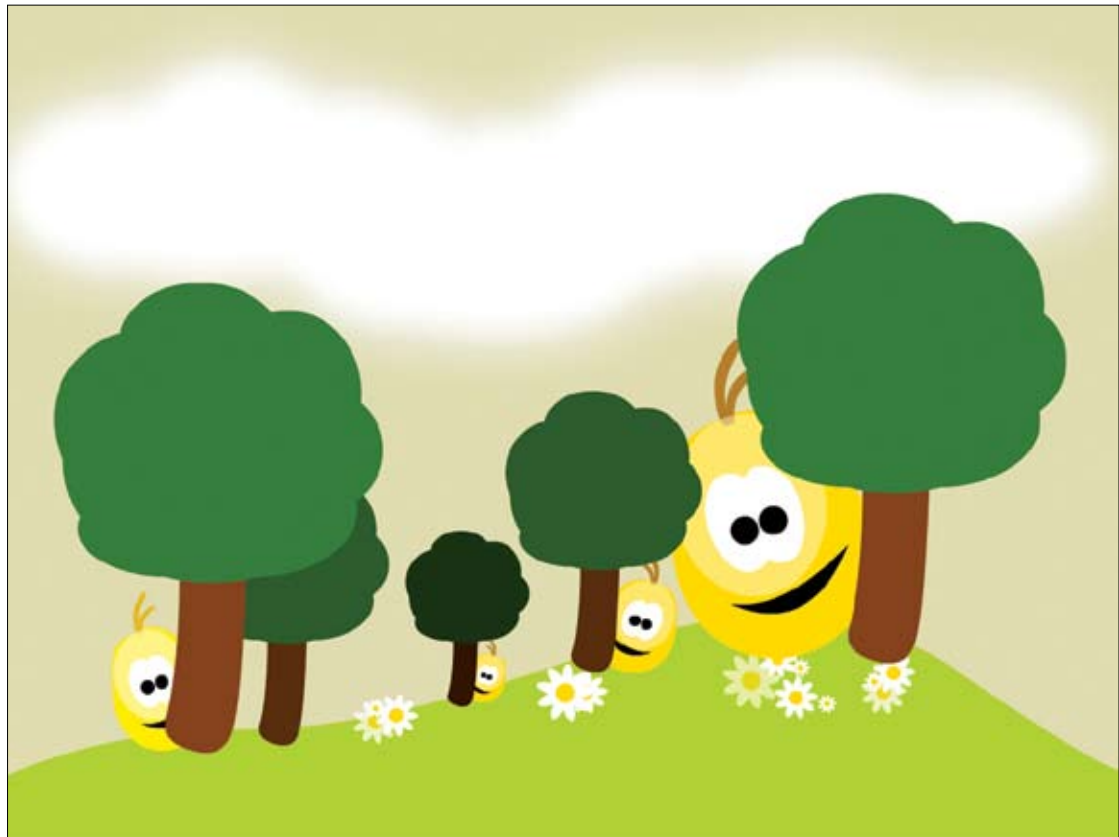
5 | V tretjem koraku smo možnost *Frozen* izpustili, zato si jo pogledajmo zdaj. Če ponovno označimo elipso in odpremo orodje *Lens* ter možnost *Frozen* obkljukamo, bomo ugotovili, da se je vsebina elipse izrezala in se spremenila v samostojen element.



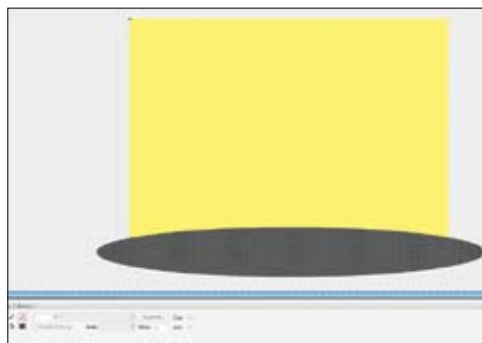
6 | Z orodjem *Lens* in možnostjo *Frozen* enostavno izpostavimo dele slike oziroma podrobnosti, ne da bi kakor koli vplivali na sliko. Prav tako preprosto tudi ustvarimo diagrame, izpostavimo napake ali naredimo ustvarjalni kolaž.

risanje v flashu

Ena od zabavnejših strani programa Adobe Flash je zagotovo risanje in animiranje likov. Vektorskega risanja se sicer lahko lotimo v Illustratorju, vendar je tukaj veliko lažje. Z orodjem *Selection Tool* (v nadaljevanju črna puščica) lahko iz navedne elipse naredimo zanimive oblike. Kako se tega lotimo, pa v nadaljevanju.



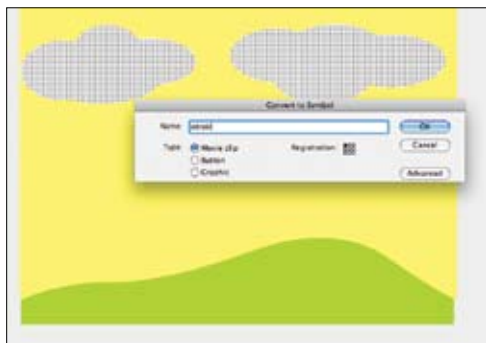
1 | Najprej bomo ustvarili ozadje slike. Velikost prizorišča nastavimo na 800 x 600 slikovnih točk, barva ozadja naj bo zelena.



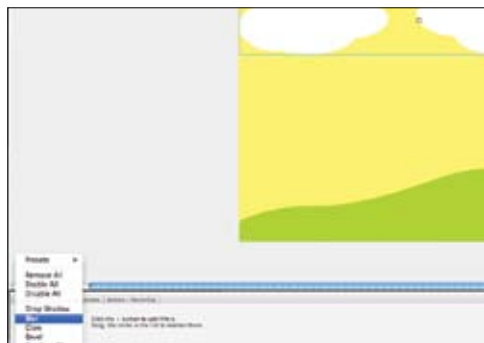
2 | Z orodjem *Rectangle Tool* narišemo kvadrat z rumenim polnilom čez celotno prizorišče, nato pa z orodjem *Oval Tool* narišemo črno elipso čez celoten spodnji del kvadrata.



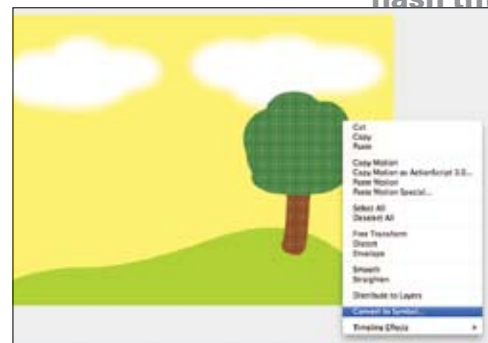
3 | Označimo narisano elipso in jo izbrišemo. S tem smo dosegli, da lahko v nadaljevanju s črno puščico preoblikujemo na novo nastali lik, dokler le-ta ne bo predstavljal hriba. Ko smo končali, zaklenemo trenutno plast (*Layer*).



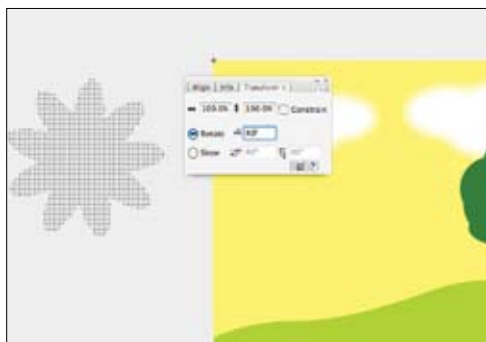
4 | Nadaljujemo risanje oblakov. V novi plasti narišemo nekaj belih elips (drugo čez drugo), dokler celota ne bo predstavljala oblakov. Nato vse označimo in jih s klikom desnega gumba miške spremenimo v simbol (*Convert to Symbol*), in sicer v *Movie Clip*.



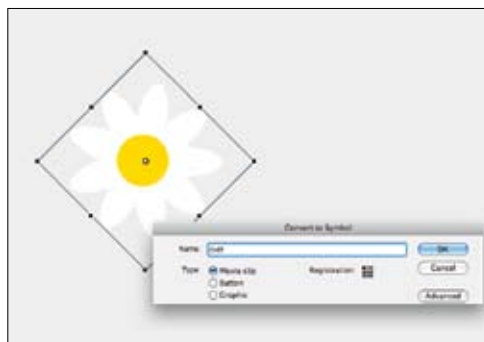
5 | Za lepši videz oblakov odpremo okno *Window/Properties/Filter* in s klikom na plus dodamo filter *Blur*. Globino nastavimo na 30 pikslov. Na koncu plast zaklenemo.



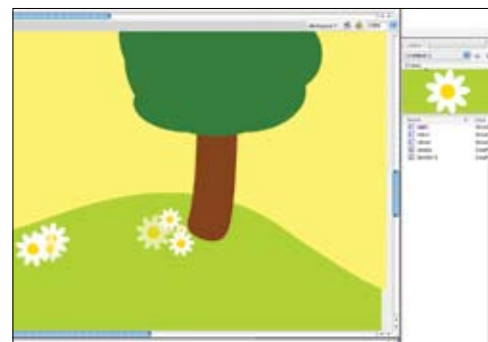
6 | V novi plasti bomo z elipsami in črno puščico ustvarili drevo. Enako kot do zdaj narišemo elipso, ki jo oblikujemo v deblo, in iz več elipsami sestavimo krošnjo. Ko končamo, spremenimo drevo v *Movie Clip*, imenovan *drevo*.



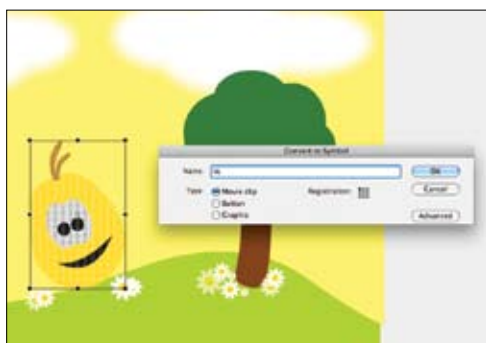
7 | Zunaj prizorišča bomo z elipsami narisali cvet. Narišemo prvo elipso in odpremo okno *Window/Transform*. Označimo *Rotate*, nastavimo vrednost 40 stopinj in klikamo ikono *Copy and Apply Transform*, dokler iz pomnožene elipse ne nastane cvet.



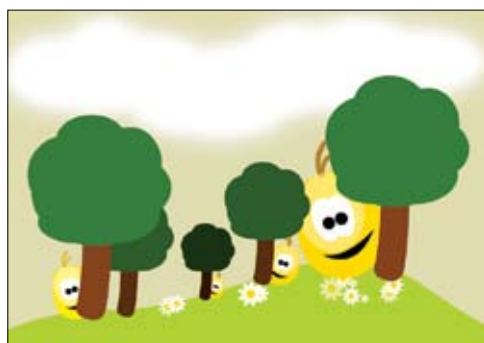
8 | Nato narišemo rumen krog in ga postavimo na središče cveta. Vse skupaj označimo in spremenimo v *Movie Clip*, imenovan *cvet*.



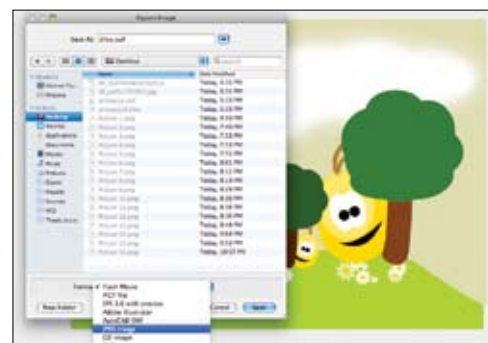
9 | Ker smo cvet spremenili v simbol, ga lahko v tem koraku uporabimo večkrat. Z orodjem *Free Transform Tool* ga pomanjšujemo, povečujemo ali kopiramo po prizorišču. V oknu *Window/Properties/Color/Alpha* se lahko poigramo z njegovo prosojnostjo.



10 | V zadnjih korakih bomo s kombinacijo elips in črt ustvarili svoj lik. Preverimo, ali imamo zaklenjene vse dosedanje plasti, in nato ustvarimo novo. Z elipso narišemo telo in oči, usta pa sestavimo iz dveh črt, ki ju povežemo skupaj. Z orodjem *Paint Bucket Tool* napolnimo usta s črno barvo.



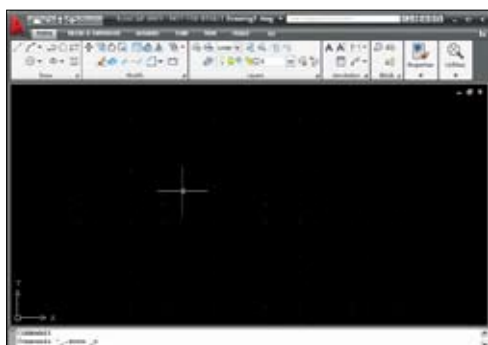
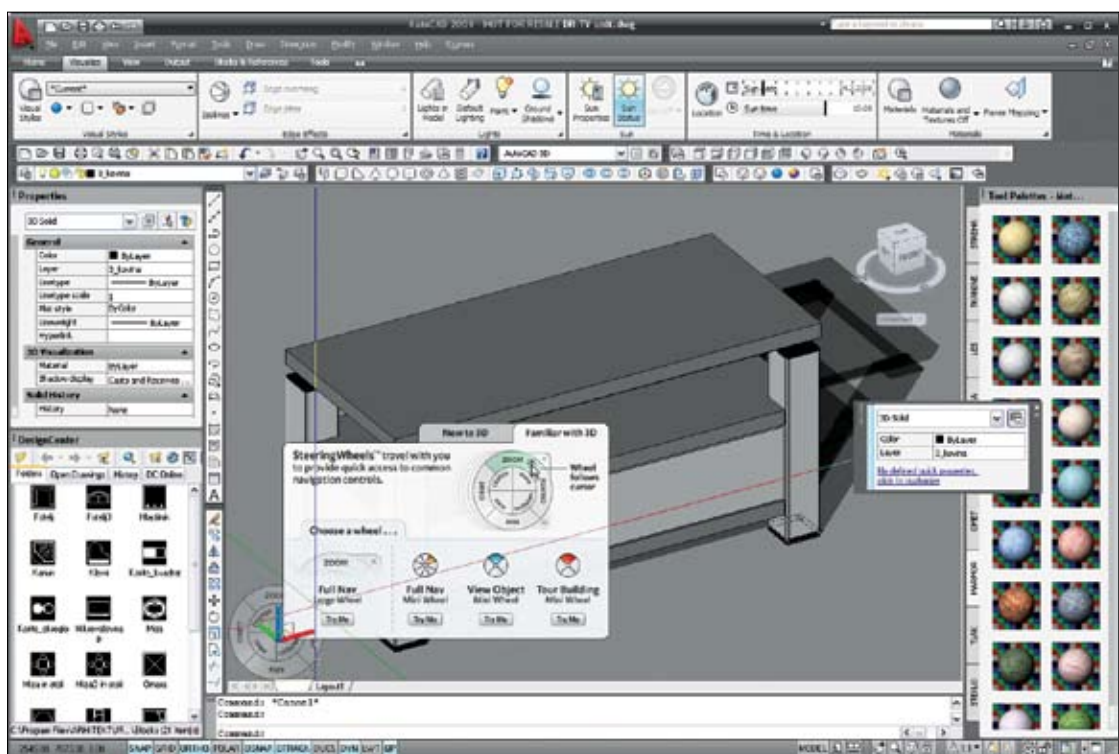
11 | Ko imamo pripravljene vse dele naše slike, jih lahko poljubno pomnožimo po celotnem prizorišču, podobno kot smo v devetem koraku naredili s cvetovi. V oknu *Window/Properties/Color/Tint* lahko spremenjamo tudi barve posameznih komponent.



12 | Nazadnje sliko z ukazom *File/Export/Export Image* izvozimo in označimo JPEG. Osnove risanja, ki ste jih spoznali v tej vaji, vam bodo v pomoč pri zahtevnejših projektih in animacijah, zato priporočam, da jih čimvečkrat (po svoje) ponovite.

uporabniški vmesnik v 2009

Nov uporabniški vmesnik je nekaterim všeč, drugim ne. Dejstvo pa je, da več elementov vmesnika prinaša tudi več možnih težav pri urejanju lastnega videza. Če občasno kateri del »izgine«, je treba najti pravo spremenljivko, da se »stvar« pojavi nazaj.



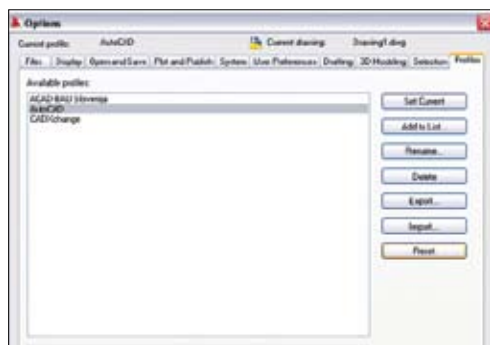
1 | Po instalaciji različice 2009 nas pozdravi popolnoma preurejen uporabniški vmesnik, ki se zgleduje po Officeu 2007. Namesto menijev in orodnih vrstic nas pozdravi samo pas ukazov na vrhu zaslona, ki se imenuje Ribbon (trak). Ta je sestavljen iz različnih kartončkov, na katerih so paneli.



2 | Na vrhu traku (desna stran) je ikona s puščico, ki omogoča tri nastavitve njegove vidnosti (mogoče je nastavljeni tudi prek priročnega menija – desni gumb): *Show Full Ribbon*, *Minimize to Panel Titles* in *Minimize to Tabs*. Tako lahko kontroliramo, koliko zaslona trak pokriva. Za njegovo popolno izključitev lahko vtikamo ukaz *RIBBON-CLOSE*, za ponovno vključitev pa *RIBBON*.



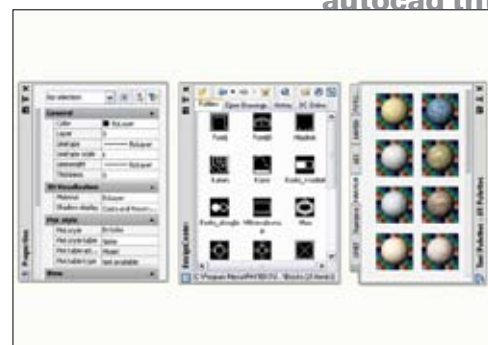
3 | Od orodnih vrstic vidimo le najpogostejše uporabljane šest ikon: *New*, *Open*, *Save*, *Print*, *Undo* in *Redo*. Vse so zbrane na tako imenovanem *Quick Access Toolbar*. *QAT* (*Quick Access Toolbar*) je tudi lepa bližnjica do znanih delov uporabniškega vmesnika iz prejšnjih različic. Z desnim klikom lahko aktiviramo stari meni s *Show Menu Bar* ali pa katero od orodnih vrstic prek *Toolbars*.



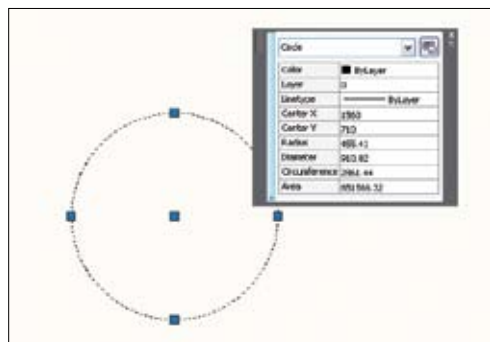
4 | *Quick Access Toolbar* včasih tudi izgine. Razlogi so različni: prenos nastavitev iz prejšnjih različic, uporaba starih datotek CUI in še kaj. V takem primeru naj bi pomagalo resetiranje profila. Torej *Tools/Options* in kartonček *Profiles*. Izberemo profil, ki ga uporabljamo, in kliknemo gumb *Reset*.



5 | Stari meni, ki smo ga bili vajeni, je še vedno na voljo. Omenila sem že, da ga lahko priključimo z desnim klikom *QAT*. Druga možnost pa je, da v ukazno vrstico vtipkamo ukaz *MENUBAR*. Vrednost 1 pomeni, da je zavesni meni vključen, vrednost 0 pa, da je izključen.



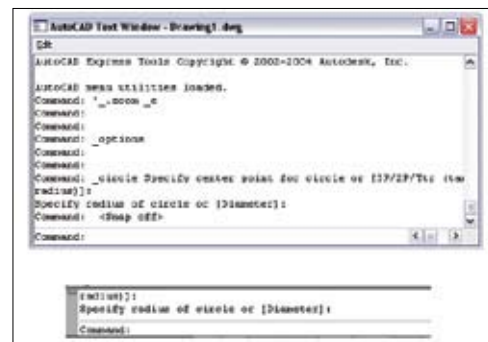
6 | Osnovne palete, ki jih uporabljamo pri delu, imajo še vedno enake bližnjice na tipkovnici: *CTRL + 1* za *Properties*, *CTRL + 2* za *Design Center* in *CTRL + 3* za palete z orodji. Enaka kombinacija tipk torej odpre ali zapre posamezno paleto. Vse tri osnovne bližnjice najdemo tudi v orodni vrstici *Standard*.



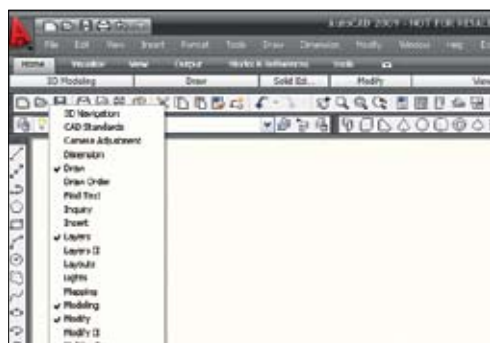
7 | Kar se tiče palete *Properties*, imamo sedaj nadomestek s *Quick Properties*. Poleg vsakega izbranega objekta se odpre okence *Properties*, ki vsebuje najbolj pomembne lastnosti objekta. S tem lahko, glede na velikost okna *Properties*, prihranimo kar nekaj prostora. Prikazovanje okenca *Quick Properties* nadziramo prek statusne vrstice (zadnja ikona).



8 | Ko smo že pri statusni vrstici – po novem so nastavitve prikazane s sličicami. Komur je ljubše besedilo iz prejšnjih različic, lahko zadevo popravi z desnim klikom statusne vrstice in ukazom *Use icons*. Če je spredaj kljukica, vidimo ikone, če je ni, vidimo besedilo.



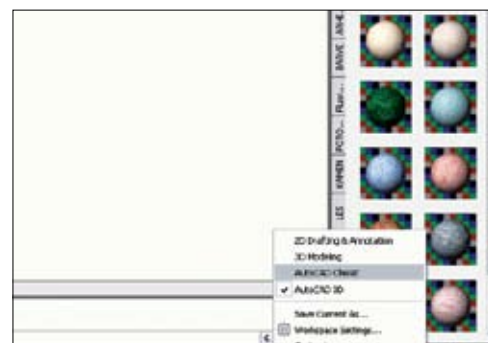
9 | *Text window* ali tri vidne ukazne vrstice so ostale nespremenjene. Poljubno lahko spreminjamo število vidnih vrstic. Za odpiranje celotnega okna je še vedno na voljo tipka *F2*. Če po nesreči zapremo ukazne vrstice, jih ponovno priključimo z ukazom *COMMANDLINE*. Ukaz *COMMANDLINEHIDE* je namenjen skritju.



10 | Za orodne vrstice smo že omenili, da jih najlažje odpremo z desnim klikom *QAT* (*Quick Access Toolbar*). Ko imamo odprto vsaj eno orodno vrstico, lahko naslednje odpiramo tako, da jo kliknemo z desno tipko miške. S tem se odpre seznam vseh orodnih vrstic in samo odključamo, katero želimo.



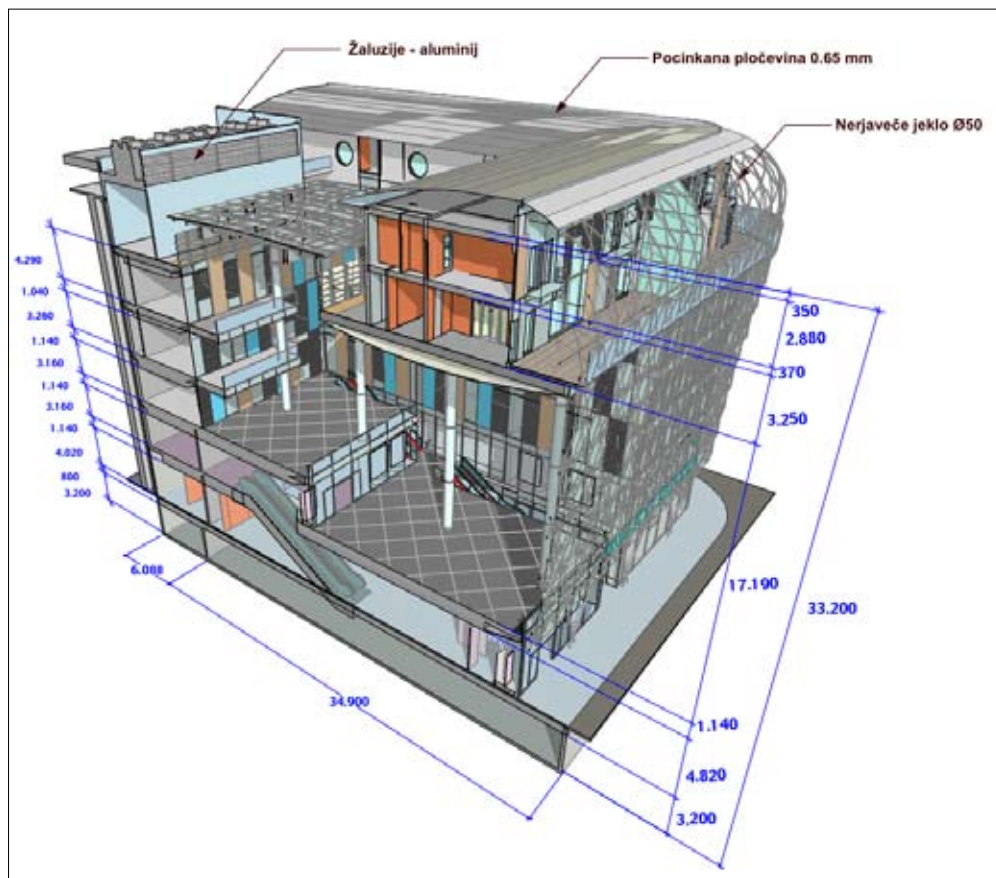
11 | Ko je videz delovnega okna tak, kot si ga želimo, ga shranimo v desnem delu statusne vrstice na ikoni *Workspace Switching* z ukazom *Save current as*. In če želimo, da se shranjeno okolje vedno zažene že ob zagonu AutoCAD-a, popravimo zagonsko ikono z desnim gumbom in *Properties*. Na konec vrstice target dodamo »/w ime_okolja«. Ime_okolja je ime, s katerim smo poimenovali shranjeni *Workspace* (brez presledkov!).



12 | Korakoma smo si lahko tako priredili celotno delovno okolje, da je popolnoma ali delno podobno starejšim različicam in s tem našim navadam pri delu. Hiter način za popoln prehod na star videz je enostavno zamenjati okolje *Workspace* na *AutoCAD classic*, ki je že pripravljen. Okolje menjamo v desnem delu statusne vrstice na prej omenjeni ikoni *Workspace Switching*.

3d-dokumenti in archicad

ArchiCAD 12 nam je poleg nekajkratne pohitritve programa prinesel tudi precej novosti. Ena izmed bolj uporabnih je predstavitev nove vrste datoteke, imenovane 3D document, ki združuje prednosti 2D- in 3D-okolja. Do sedaj je bilo namreč potrebno precej spretnosti in ukan, da smo lahko 3D-model obdelali kot 2D-risbo, ga kotirali, mu dodali besedilo in nalepke ter ob tem, žal, izgubili povezavo s 3D-modelom.



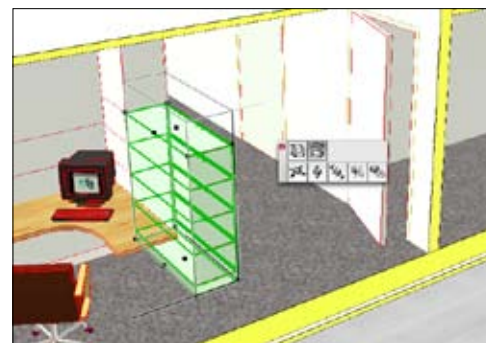
1 | Nastavitev pogleda

V 3D-oknu izberemo poljuben pogled v perspektivi ali aksonometriji. Lahko je prikazan le del stavbe, omejen z ograjico (*Marquee*) ali odrezan s prerezno ravnino (*3D Cut Planes*).



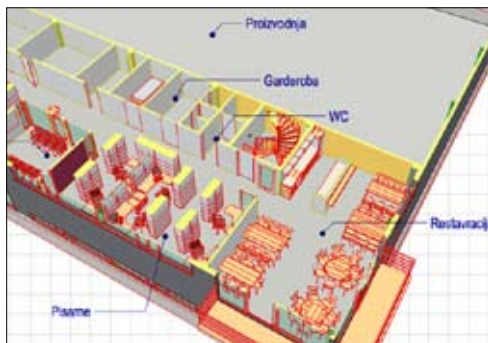
2 | Zapis 3D-dokumenta

Ko je na zaslonu želen pogled, kliknemo z desno tipko miške in v meniju izberemo *Capture Window For 3D Document* ali v meniju *Document* izberemo *3D document/ Create 3D document*. Pojavi se okno, v katerega vpišemo ime pogleda in njegovo ID-oznako.



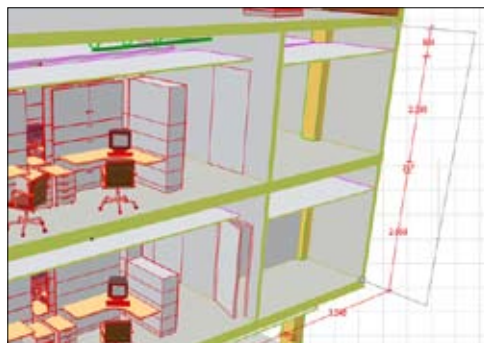
3 | 3D-dokument

Zdaj se izbrani 3D-pogled prikaže v 2D-oknu. V navigatorju je tudi nov razdelek, kjer se zbirajo 3D-dokumenti. Kljub temu da smo v okolju 2D, so objekti zadržali vse svoje 3D-lastnosti, ki jih lahko spreminjamo, menjamo, brišemo ...



4 | 2D-objekti

Kot v vsakem 2D-oknu lahko tudi tukaj uporabljamo vse ukaze za risanje elementov, pisanje besedil ter umeščanje oznak in nalepk.



5 | Kotiranje 3D-objektov

Z novim načinom kotiranja v ArchiCADu 12 je omogočeno tudi 3D-kotiranje. Ko kotiramo 3D-dokument, ArchiCAD sam ponudi ustrezen videz kote.



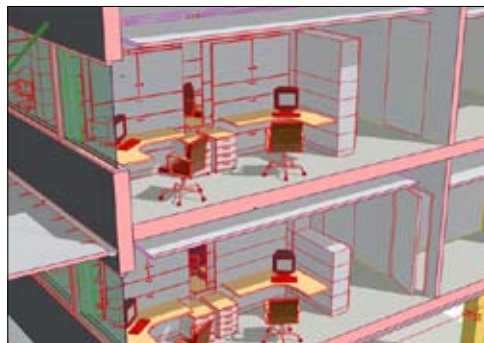
6 | Določanje ravnine kotiranja

Če ponujena ravnina kotiranja ni prava, se med postavljanjem kote s kazalcem dotaknemo površine, v kateri želimo imeti kotirno ravnino. Nato postavimo kotnico.



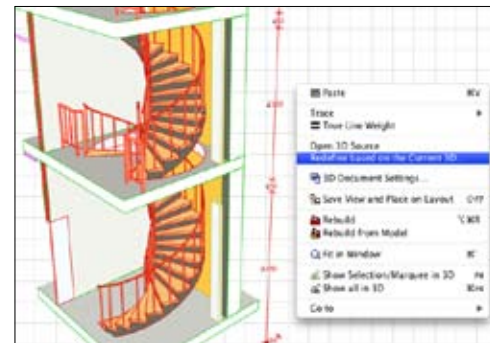
7 | Nastavitve videza

V oknu z nastavitvami 3D-dokumenta je možnost nastavljanja načina osveževanja (ročno ali samodejno) ter videza prerezanih objektov, senčenja, barv ... 3D-dokument lahko tudi osvežimo iz trenutnega 3D-okna ali spremenimo položaj kamere in s tem 3D-dokument.



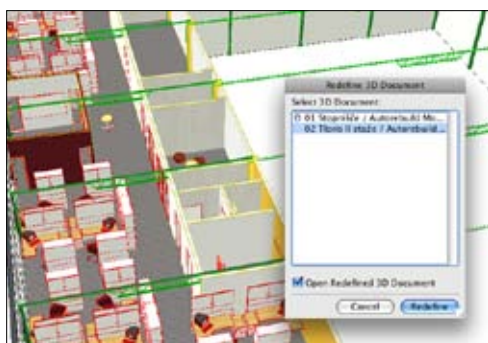
8 | Senčen 3D-dokument

V nastavitvah imamo možnost vklopiti sence, katerih položaj je določen s položajem sonca v 3D-oknu.



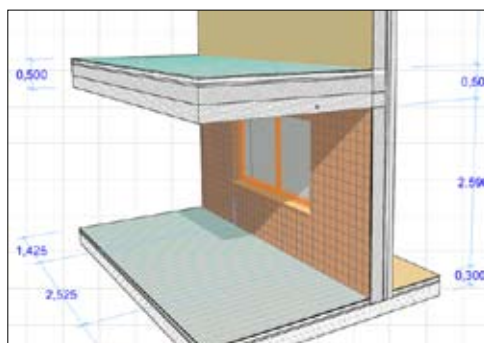
9 | Osvežitev 3D-dokumenta

3D-dokument ni nujno zamrznjen v enem pogledu. Če želimo, lahko 3D-dokument osvežimo s trenutnim 3D-prikazom. Kliknemo z desno tipko miške in izberemo *Redefine Based on Current 3D*. Te operacije ne moremo preklicati z ukazom *Undo*, zato previdnost ni odveč.



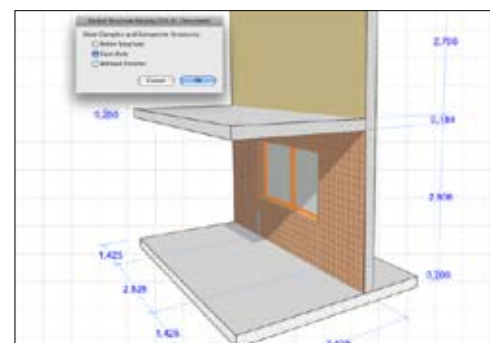
10 | Sprememba pogleda

Enako lahko naredimo tudi neposredno iz 3D-okna. Model prikažemo v poljubni perspektivi, s klikom desne tipke miške izberemo *Redefine 3D document* in nato med že izdelanimi izberemo tistega, ki ga želimo spremeniti.



11 | Prikaz konstrukcijskih elementov

3D-dokumenti so odlični tudi za prikaz sestave zidov, plošč ali streh, saj znajo prikazati tudi sloje v sestavi. Novost v različici 12 je tudi poljuben prikaz kompozitnih objektov, saj lahko preprosto prikažemo le nosilno konstrukcijo.

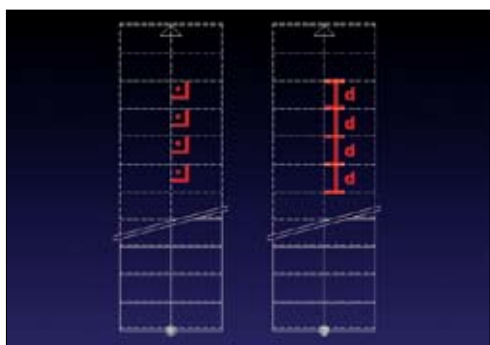


12 | Core only

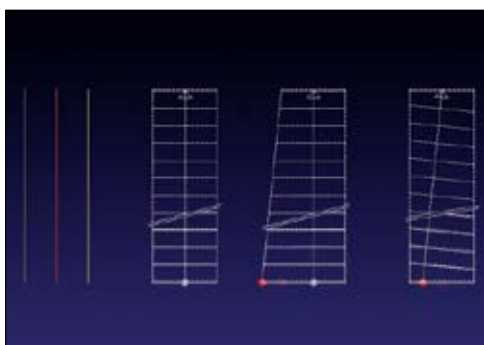
V meniju *Document/Partial Structure Display* imamo tri možnosti: celotna sestava brez finalnih slojev in samo jedro oziroma nosilna konstrukcija. ArchiCAD sam nadzira tudi prikaz le tistih kot, ki so relevantne.

ukane pri stopnicah

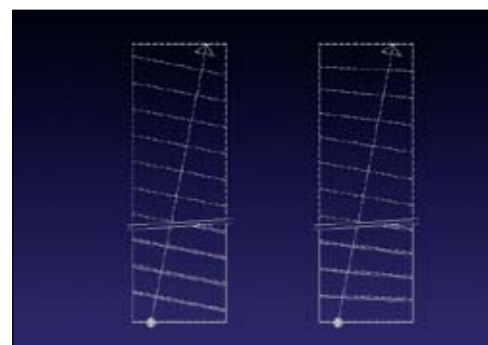
Stopnice so že same po sebi zelo zapletene, če pa naletimo na stare, ki se ne držijo »pravil«, jih je s specialnim programom težko narisati. ACAD-BAU premore nekaj ukan, s katerimi lahko zmodeliramo tudi take, ki so na prvi pogled neizvedljive ...



1 | Stopnice imajo lahko številne različice osnovne oblike in ko te kombiniramo še s podesti, je meja samo še ustvarjalčeva domišljija. Če imajo *Ravne* in *Krožne stopnice* omejeno oblikovanje, so stopnice po predkonstrukciji svobodne. Vezane le na tri osnovna črtovja (*Polyline*) se držijo samo dveh ključnih pravil oblikovanja: »Stopnice so pravokotne na hojnico« in »Stopnice imajo na hojnici enake globine«.



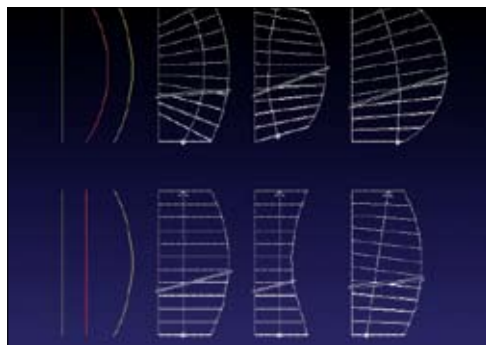
2 | Z naknadnim popravljanjem z ročaji lahko dobimo zanimive rezultate, tudi če so osnovne tri črte čisto običajne ravne in vzporedne in je rezultat v prvi fazi enak kot pri *Ravnih stopnicah*. Premikanje štirih vogalnih točk lahko stopnice spremeni v poljubno tapezno obliko, premikanje hojnice pa spremeni kot roba nastopnih ploskev – po pravilu se namreč vedno postavi pravokotno nanjo. Seveda je možna poljubna kombinacija premika ročajev hojnice in robov.



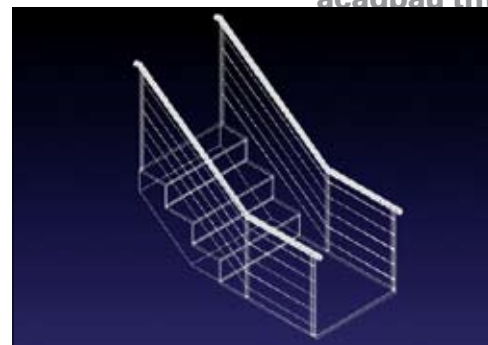
3 | Imamo tudi možnost »omilitve« prej omenjenega pravila pravokotnosti na hojnico. Če sta začetek in konec stopnic horizontalna, hojnica pa je poševna, imamo neko čudno situacijo – horizontalen začetek, nagnjene (a vzporedne) robove vmesnih stopnic in horizontalen konec. Na kartončku *Nastopne ploskve* lahko popravljamo *Povijanje nastopnih ploskev* in s tem uravnavamo jakost in število stopnic, ki se prilagajajo začetku in koncu – potek je tako enakomernejši.



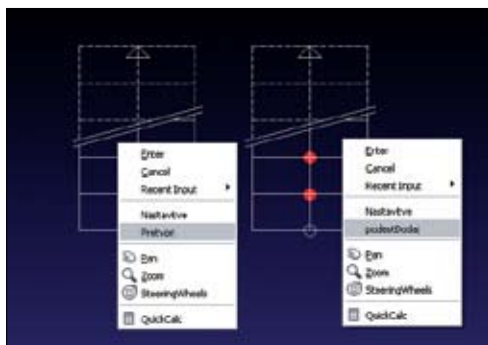
4 | Hojnica, izpeljana iz loka, vodi stopnice pravokotno na svoj potek in vsako urejanje z ročaji spremeni tudi nagljenost nastopnih ploskev, ki v tem primeru zaradi loka niso vzporedne. Robove lahko spreminjamo v kakršen koli trapezni ali poševni videz. Še vedno pa lahko nadziramo pravilo pravokotnosti na hojnico prek *Povijanja nastopnih ploskev*.



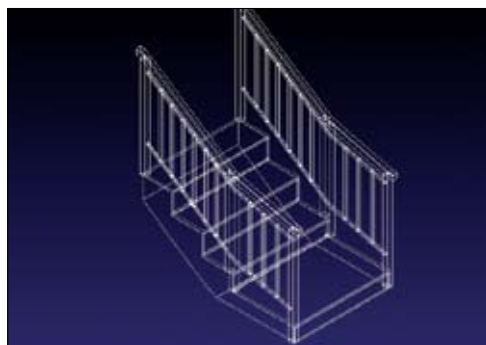
5 | Zdaj lahko hojnici poljubno kombiniramo ravne in ukrivljene linije ter se igramo s postavitvijo ročajev robov stopnišča. Če naredimo premik ročaja, ki vodi v »neizvedljive stopnice«, se zadeva preprosto ignorira in ročaja ne moremo postaviti.



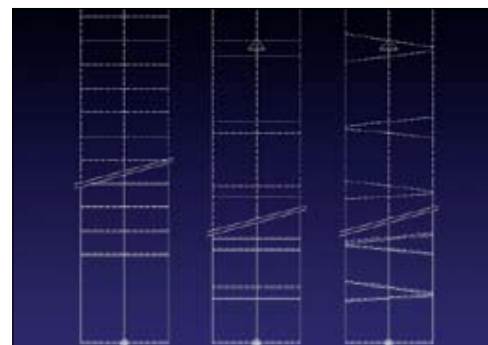
6 | Igrati se lahko začnemo tudi s podesti. Stopnice se lahko začnejo ali končajo s podestom (seveda pa je lahko ta tudi kjer koli vmes). Začetni podest je samo podaljšek plošče in nanj ni treba »nastopiti« – torej nima višine. Je pa zadeva uporabna, ker se lahko ob podestu, enako kot ob stopnicah, vleče ograja, kar nam v nekaterih primerih pride prav.



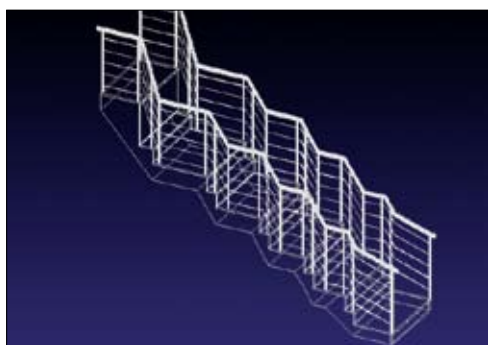
7 | Če želimo imeti podest na začetku, in to dvignjenega – torej da že predstavlja prvo stopnico –, lahko uporabimo naslednje ukano. Stopnice izdelamo po predkonstrukciji ali pa pretvorimo *Ravne stopnice*, da dobijo lastnosti stopnic po predkonstrukciji. Stopnice po predkonstrukciji imajo namreč lahko poljubno število podestov na poljubnih mestih. Z desnim klikom gumba izvedemo ukaz *Podest vstavi* ter ga vstavimo med drugi in tretji rob stopnic.



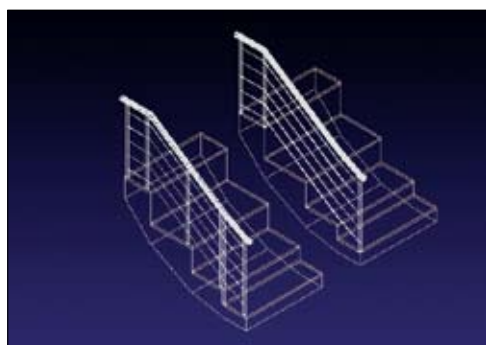
8 | Z ročaji popravimo robove podesta, in sicer tako, da razširimo prvo stopnico, da deluje kot podest, tega pa zožimo, da v nadaljevanju deluje kot prva stopnica. Vlogi obeh sta teoretično sicer zamenjani, v praksi pa so naše stopnice videti tako, kot želimo. S funkcijo *Popravi* lahko natančno določimo še višino prve stopnice in podesta.



9 | Ko razmišljamo v smeri, da je lahko podestov poljubno veliko, lahko načeloma postavimo podest tik za prejšnjim in tako spremenimo stopnice v sestav samih podestov. Sicer bomo porabili nekaj časa, da bomo poklikali vse robove stopnišča in jih pretvorili v podeste, a imamo kljub vsemu pri oblikovanju teh stopnic popolno svobodo.



10 | Pogosto se zgodi, da so v starejših objektih stopnice neenako globoke in visoke – torej da ima vsaka stopnica svoje nastavitve. V primeru nanizanih podestov smo se izognili pravilu, da morajo biti stopnice na hojnici enako globoke, in lahko z ročaji poljubno spreminjamo robove stopnic (ki so pravzaprav podesti). Enako prosto nastavljuje so tudi višine podestov in zato lahko tako rešimo še tako zapleteno zaporedje neenakih stopnic.



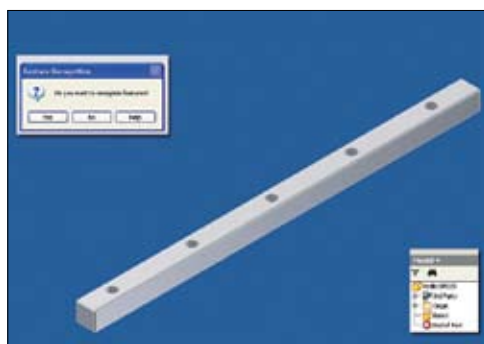
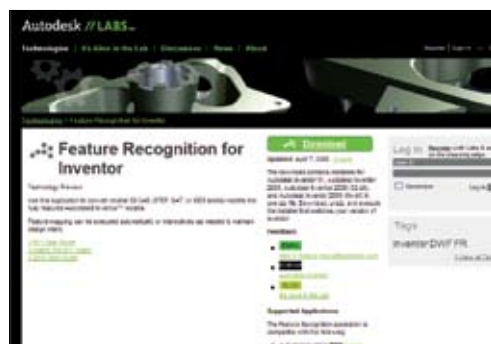
11 | Pri nizanju podestov nas lahko zmoti le ena stvar: samodejno izdelana ograja se lahko preveč veže na podeste in vstavlja dodatne stebričke ... Če želimo imeti tudi popoln nadzor nad ograjo, jo lahko pri izvedbi stopnic izključimo in jo narišemo naknadno z ukazom *Ograja*. Vse funkcije prostorskega risanja so na voljo s podukazom *3D* ali *Stopnišča*.



12 | Ograja se zdaj sama prilagodi pokazanim točkam. Če želimo še popoln nadzor nad stebrički, izključimo primarne stebre v oknu za popraviljanje ograje (možnost *Stebri* je še vedno vključena). Tako imamo možnost »ročnega postavljanja« stebričkov s funkcijo v priročnem meniju *Stebre dodaj* (med popraviljanjem ograje).

koristnost inventorjevih dodatkov

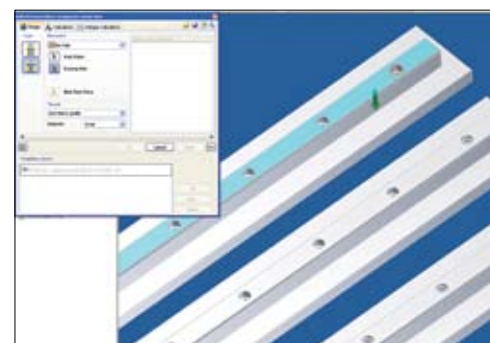
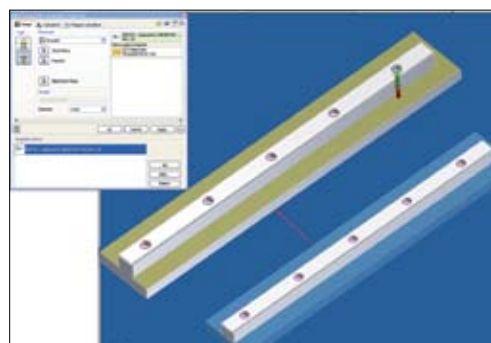
Nekega dne sem po pomoti našel spletno stran Autodesk LAB (<http://labs.autodesk.com/>), kjer sem našel kar nekaj zanimivih dodatkov za odlični program Inventor, ki je primeren predvsem za vse tiste, ki se ukvarjajo s strojogradnjo in avtomatizacijo, ter povsod tam, kjer so v igri standardni deli. Upodabljanje za ta področja je namreč še vedno najboljše rešeno v Inventorju. Tej trditvi bo sicer veliko ponudnikov drugih programov nasprotovalo, a cena in reference proizvajalcev teh modulov so prepričljive.



1 | Danes si bomo ogledali nadvse zanimiv in priročen dodatek *Feature Recognition*. Ta modul je zelo uporaben, če uvažamo datoteke STEP ali IGES. Seveda bom uporabnost prikazal s primerom. Dodatek najdete na naslovu labs.autodesk.com/utilities/feature_recognition in ga namestite v svoj računalnik.

2 | Naša prva naloga bo privjačiti vodilo na ploščo. Vodilo je bilo najdeno v medmrežni bazi izdelkov proizvajalca linearnih ležajev. V Inventorju to datoteko v formatu STEP le odpremo, preskočimo možnost *Feature Recognition* in jo shranimo kot PRT.

3 | Iz plošče in prej shranjenega vodila sestavimo sklop. Za to uporabimo ukaz za izdelavo vijčne zveze. Kljub temu da so izvrtine vidne, so za samodejno izdelavo vijčne zveze nevidne. Drugače povedano: ne moremo jih izbrati (*Select*).



4 | Do zdaj smo to naredili tako, da smo takemu kosu projicirali obris izvrtine. Tako smo dobili središče izvrtine. Pozneje, pri izdelavi vijčne zveze, smo uporabili kombinacijo začetne ploskve in izvrtine.

5 | Z novim dodatkom se je postopek spremenil. *Feature recognition* se zažene, ko prvič odpremo datoteko STEP ali IGES. Seveda pa lahko dodatek požene tudi pozneje. Primeren je za prepoznavanje gradnikov elementa. V našem primeru nas zanimajo samo izvrtine, zato vse druge odključamo. Ko zaključimo prepoznavanje, potrdimo zadnje okno.

6 | Zdaj lahko uporabimo kombinacijo začetne ploskve in izvrtine. Pri vsej zgodbi pogrešamo le možnost zapolnitve vseh izvrtin z enim ukazom, saj je potreben ukaz za vsako izvrtino posebej.

Monitor

OHRANITE PREDNOST

V oktobrskem Monitorju preberite:

Ponudniki interneta

Popoln pregled – cene, razlike, dodatna ponudba.

Digitalne televizije pri nas

Kabelska, satelitska ali IP TV? Kateri ponudniki oddajajo sliko v originalni kakovosti in kateri jo stisnejo in poslabšajo? Na preizkusu so bile razlike v kakovosti očitne.

Poslovna raba Facebooka

Je Facebook le izguba časa ali se lahko z njim tudi kaj zasluži?

Uporaba Googlovega oblaka

Je smiselno, da podjetja kupujejo razne pakete ali za večino potreb zadostuje tudi Googlov paket zastojnih storitev?

Novi pametni telefoni

Blackberry Bold, Nokia E71, Samsung Omnia, Sony Ericsson G900, HP iPaq 618, HTC Touch Pro, Samsung G810

Stalnica

- Novi fotoaparati in prenosniki
- na plošči DVD novi Monitor TV in film Plezalec (Cliffhanger).



Vsebina MonitorTVja:

- težko pričakovani pametni telefon Blackberry Bold
- majhni prenosniki za malo denarja
- kako na cestnem navigatorju Garmin 5000 gledati tudi filme



Monitor TV

[HTTP://WWW.MONITOR.SI](http://www.monitor.si)

COREL



CorelDRAW[®] X4
GRAPHICS SUITE

POSEBNA PONUDBA "BUNDLE"
Nakup CorelDRAW Graphics Suite X4 kar 30% ceneje
(zaloga je omejena)

Quark



QuarkXPress[®] 8
Xperience Design

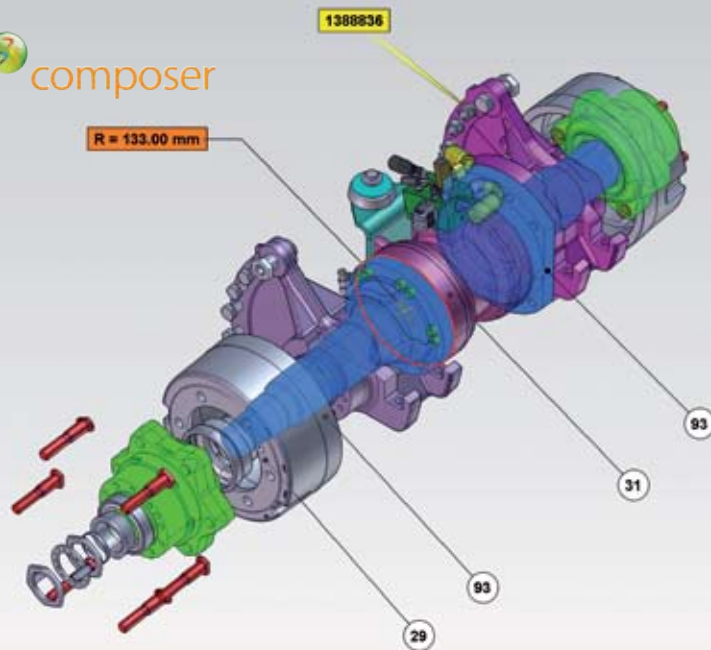


Uradni distributer za Slovenijo
CHS d.o.o., Brnčičeva 41a, Ljubljana

Za več informacij nas pokličite na telefon: 01 475 95 00, pošljite e-pošto na: prodaja@chs.si ali obiščite našo spletno stran: www.chs.si

SEE WHAT YOU MEAN!

3dvia  composer



Izdelava, posodabljanje in pošiljanje
produktne dokumentacije odslej
nikdar več ne bo, kar je bilo:

3DVIA

orodje za izdelavo interaktivne
produktne dokumentacije,
animacije in tehničnih ilustracij



CADCAM LAB, d.o.o., member of CAD/CAM Group, Tržaška cesta 2, SI-1000 Ljubljana, ☎: +386 1 4267 333

☎: +386 1 2518 036, 🌐: www.cadcamlab.si, demo različica programa na: www.cadcam-group.eu/plm/slo/home.html

