

# NILK

revija za ustvarjalnost in inovativnost | 99 | 06 2008 | 4,80 eur

digitalni mediji

tisk

izdelki

objekti

prostor

## DutiesFreeStore

Last Chance for Happiness

### DutiesFreeStore

DutiesFreeStore was a project made in final year at the School of design in Zagreb in 2004 in which the assignment was to create a project that would present our own attitude towards design. During the 4 years of studies the program of the school was mostly based on visual identities for local and multinational companies, commercial advertising and marketing projects.

After the affair in 2004, where it was questionable whether School of design would lose its space or not, and especially during the last two years in the part of the building of School of Design in Zagreb have been built various fashion shops under the brand of High club such as Lacoste, Cacharel and Calvin Klein which have stocked the entrance to the school, built a closed translucent roof, filled the walls with citylight commercials of various fashion brands, and put the sign on the entrance 'Faz - Fashion street', so the whole surrounding looked more like a shopping mall than a school.

Therefore we decided to take a critical stand towards current situation and make an installation which included our whole school and its surroundings, turning it in a dysfunctional supermarket that was selling all the things present. Starting from observation that design in use for advertising industry is based on the wrong principles of creating fake desires, new needs, envy and discontent, having solely one goal - to make people buy, without any duties and responsibilities towards the buyer, in our advertising of products we used universal meaning of language that global brands usually use, to show that simply everything can be sold and made interesting to a potential buyer, no matter was it old doors, tiles in the bathroom or the cable sticking out of the wall. The name of the shop was a word game coming out of Duty Free Store, the tax-free chain stores on airports and customs, in this context meaning no duties and responsibilities for the outcome and consequences of design work, and having only one goal: to make things desirable for a buyer.

We also issued a catalogue of all goods on sale, made wall graphics for interior and exterior and marked all products. And for the end, we have to mention that a bunch of people appeared every day after the opening of the DutiesFreeStore and wanted to know what was the new shop selling and offering.



**dogodki:**

belgrade design week

vizija o skupnem središču obeh Goric

energetska pot

**tema številke:**

drugačna reciklaža šole famul stuart

kako narediti svoj lastni boskop?

**pogled v prihodnost:**

inovativna fasada renza piana

**projekti:**

logo fashion 2008

**programi:**

impression 2

kaliopa.zbirka.2

za študente iz autodeska

poštnina plačana na pošti 1110 Ljubljana | proanima d.o.o. 1001 Ljubljana p.p. 2736

PRO ANIMA d.o.o. 1001 LJUBLJANA p.p. 2736



Poštnina plačana na pošti 1110 Ljubljana

# recikliranje

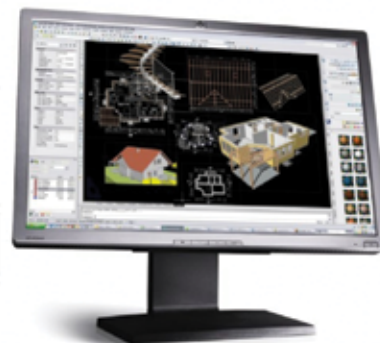
**MOJA + TVOJA = MANJ + VEČ**  
LICENCA LICENCA CENE POGLEDA

**ARHITEKTURNI PAKET S POPUSTOM in**

Kupi novo licenco Arhitekturnega paketa in pripelji še prijatelja, sodelavca...  
Oba bosta dobila program po znižani ceni in nagrado:  
**profesionalni 24" HP monitor** z ločljivostjo kar 1920x1200 točk  
Nikoli vam ne bo več primanjkovalo prostora pri delu z AutoCAD-om!

Akcija velja za obdobje: **14.maj do 15.junij 2008**  
Ob nakupu je obvezna naročniška pogodba.  
**Arhitekturni paket** (AutoCAD Architecture + ACAD-BAU)

leasing: **polog 1.765€ + 13 obrokov po 415€**  
(DDV že vključen in ni odtalih manipulativnih stroškov!)



**HP LP2465 24" (1920x1200) - WIDE**

Autodesk  invent

Več o akciji na [WWW.ARHINOVA.SI](http://WWW.ARHINOVA.SI)

 **ARHINOVA**

**AKCIJA!!!**



*mimovrste*

Spletni nakupovalni center

[www.mimovrste.com](http://www.mimovrste.com)



# moj boj za ekološki otok



Ko nas tujci obiščejo, pogosto pohvalijo našo deželico z besedami v slogu: »Ja, saj pri vas je pa enako kot v Švici ... Saj sploh ne veš, ali si v Bernu ali v Ljubljani!« Ob tem nam seveda zasijejo oči (ne bom rekla, da nam zraste greben, ker to je grdo!) – in ponosni sami nase odkorakamo naprej v beli dan in si mislih brundamo te lepe poklone. Samovšečnost je lepa lastnost. Podobna je mlečno belemu pleksisteklu – skoznje vidiš le obrise, pa še te le takrat, ko zasije od kod kakšna luč. In takšna luč je lahko laskava pohvala v slogu tiste, ki sem jo pravkar opisala. Kakšna pa je podoba resničnosti, če mlečno belo steklo nedolžnosti odstranimo?

Ekologija je postala »stvar v modi«, vsi so trajnostni, sonaravni, bio ... Pa je resnica res tako bleščeča? Nam praksa potrjuje visokotelečne besede iz letakov in časnikov? In koliko je preprosto življenje tistih, ki jim je odnos do okolja življenjski cilj in moralna obveza do naslednikov? Iz lastnih izkušenj vam lahko zatrdim, da ne prav zelo! Kot primer bi opisala kalvarijo prošelj, zahtevkov in telefonskih klicev, ki sem jo sama prehodila na poti do »ekološkega otoka«, kot se uradno imenuje tistih nekaj zabojnikov za odpadke, katerih pokrovi so modri, zeleni, rumeni ali rjavi.

Črva slabe vesti mi je vzbudil letak podjetja Snaga, ki se je v obdobju tik pred novim letom vtihotapil med množico oglasnih prospektov. Na svojih popotovanjih po svetu sem videla veliko poučnih primerov okolij, kjer odpadke skrbno ločujejo, celo operejo jogurtove lončke, preden jih dajo v ločeno vrečko. Seveda me vsi ti prizori niso pustili nedotaknjene in nesrečni prospekt je bil kriv, da sem

z grenkim občutkom slabe vesti odpravala do koška znotraj inovativnega korita Bianco in se zazrla v pisano vsebino znotraj sterilne rumene vrečke. Mešanica krompirjevih olupkov, papirnih brisač, čajnih vrečk in še marsičesa je trkala na mojo vest: vse te odpadke bi vendar prav lahko razdelila na tiste papirnate, plastične, steklene in bio!

In ker nisem obotavljive narave, sem krenila v akcijo: na v prospektu naveden kontaktni elektronski naslov sem ročno poslala zahtevek, da tudi v hiši, kjer prebivam, namestijo biozabojnik in ekološki otok. Imamo namreč kar dva gostinska lokala in v koših za odpadke se kopičijo kartonske škatle, steklenice ... Vse to, kar vanj ne sodi, zato smo do njega še kako upravičeni! Mimogrede: v prej omenjeni tujini se takšnim zabojnikom ne morejo in tudi ne smejo izogniti – razvrščanje je zakonjeno in tudi kaznovano.

Prvi hladni tuš je sledil zelo hitro: e-mail se je vrnil na moj naslov z obrazilno »permanent error«! Nič mi ni bilo jasno – kako je mogoče, da razpošljejo na desetisoče prospektov in ob tem ne poskrbijo za delujoč elektronski predal, ki si ga zna danes urediti že vsak otrok? A nemogoče je mogoče in treba se je bilo vrniti k ročnim napravam. Najprej telefon na kontaktno številko: zvonim prvič, drugič, petič – nič! Ali zasedeno ali brez odgovora ... Ker pa sem, kot že veste, vztrajna, sem poklicala centralo. Tukaj mi je prijazni receptor zaupal »pravilnejšo« številko in tudi ime. In prvič se je na drugi strani žice oglašil živ glas: pošljite faks, ni problema, bomo uredili. In smo napisali prošnjo ter jo po našem dobrem starem

analognem faksu odposlali v Snago. Spet čakam ... teden, dva, štiri ... Potem mi je prekipelo in sem ponovno poklicala. Spet so bile obljube sladke: »Bomo, seveda, takoj ... kje, kdaj? Le pošljite po pošti dopis.« OK, dobro. Ponovno odprem besedilo že poslanega faksa, ga preoblikujem v dopisni slog in spet čakamo ... Medtem se je snežna odeja popolnoma stopila, minil je pust in se bližala velika noč. Vzporedno s snegom se je stopila tudi moja potrpežljivost in ponovno sem tipkala znane telefonske številke. Tokrat je bilo navodilo, naj pošljem elektronsko pošto in ponovno zaprosim za že zaproseno. Pogoltnila sem jezo in ubogala. Čez kakšne tri tedne me je klicala vsa razburjena referentka naše hiše pri upravniku, kaj je zdaj s temi koši in da jo s Snage preganjajo, da jim javi točno lokacijo. Očitno ji je bilo popolnoma odveč, da se mora s tem ukvarjati.

Ne glede na njeno nekooperativnost se je kmalu po veliki noči pojavil biozabojnik. Treh kopic pa ni bilo še od nikoder. Sedaj mi je popolnoma prekipelo, saj sem smeti iz doma zamisljene ločevalne »naprave« že debele štiri mesece nosila na odlagališče na koncu ulice. Ponovno sem klicala Snago, sedaj kar neposredno k vratarju, ki je deloval najzanesljivejše in dobro obveščen v podjetju. Ta mi je povedal ime odgovorne osebe, poklicala sem ga in tokrat sva se vse zmenila, tako kot se šika – v ekološkem duhu. Uredil mi je ključke za zabojnike, propagandni material ter vse skupaj opremil z obljubo, da bodo zabojniki nameščeni takoj po prvomajskih praznikih. Pa so ponovno minili prazniki in tudi po-prazniki brez pisanih

kopic na ulici. Sedaj sem bila že toliko uporna, da sem takoj telefonirala. Ponovno obljube in ... ponovno zamude. A nekega deževnega dne, ko je nad nebom polna luna kosila po cestni pločevini, so pisani pokrovi le zasijali ob pločniku. Kakšna radost! Pisal se je 20. maj, to pomeni, da je skoraj napočil že šesti mesec preganjanja. Pet mesecev prošelj za ekološki zabojnik za nekoga, ki mu je za naravo še kako mar, je hudo veliko! Nekaj, kar je marsikje rutina in obveza, je pri nas še vedno neprijetna obveznost. In vsebina v biozabojnikih vse prej kot tisto, kar vanjo sodi. Premnoge briga!

Kdo torej ločuje? Absolutni virtuoz tukaj so črnci – ti vsako avtomobilsko gumo štirikrat obrnejo, uporabljajo pisane ovojnine in iz njih izdelujejo torbice, lepijo in luknjajo kamne in še in še. Takoj za petami so jim različne »zasebne« ustvarjalne šole, vrtci ... Sami berači torej, ki jim je zbiranje in predelava smeti preživitvena nuja. Drugi še nadalje brezskrbno polnijo in vežejo pentljo na nerazvrščene vrečke. Morda se malce namrgodijo, ko jih pot zanese mimo zaudarjajočega smetišča, a preko tega z mislimi ne prodrejo!

Kdo pa zunaj ločuje? Žlahtrnim angleškim gospodom, ki se ponašajo tudi s kakšnim lordskim okrasom, to ni izpod časti, ampak del njihove splošne kultiviranosti, del življenja. Lahko, da sami sebe vidimo enake bleščečemu razvitemu svetu po številu avtomobilskih lepotcev ter njihovi ceni, a po kulturi do svojega okolja smo nekje daleč na smrdljivem smetišču. Za opicami, kot to danes radi rečejo mladi!



## založnik

pro anima d.o.o.

## odgovorna urednica

irena hlede

## urednik spletnih strani

andrej perič

## 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, katja troha, klemen  
trupej

## celostna grafična podoba

andrej troha

## naslovnica

Dora Budor in Maja Cule

## lektoriranje

jan grabnar

## 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. Rokopisov, disket in fotografij ne vračamo, razen če je to urejeno s posebnim dogovorom. 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 sofinancirata Ministrstvo za kulturo RS in Ministrstvo za šolstvo in šport RS. Naklada 1600 izvodov.

issn 1408-7936

4 junij

3 uvodnik: moj boj za ekološki otok

6 **novice, dogodki**  
moderno na kvadrat \_\_\_\_\_

8 "come and see" magdalena \_\_\_\_\_

12 vizija o skupnem središču obeh Goric

17 data collision  
20 energetska pot \_\_\_\_\_

24 nagrade if 2008  
**tema številke:**  
**recikliranje**

28 drugačna reciklaža šole famul stuart  
30 kalejdoskop  
**projekti**  
32 logo fashion 2008 \_\_\_\_\_

**ustvarjalnost digitalne dobe - 16**  
34 tom greenway  
**pogled v prihodnost**  
36 inovativne rešitve renza piana \_\_\_\_\_

**programi**  
38 impression 2 \_\_\_\_\_  
43 kaliopa.zbirka.2

46 za študente iz autodeska  
**triki in nasveti**

48 archicad tnt: booleanove operacije  
50 inventor tnt: gredna zveza po želji  
52 photoshop tnt: vonj po kavi  
54 corel tnt: coreldraw za izdelavo čopičev



Beograd je letos gostil že tretji teden oblikovanja zapored. Poleg zavidljivega uspeha organizatorjev, da so – kljub kratki zgodovini dogodka – na enem mestu zbrali toliko zvonečih imen svetovne ustvarjalne industrije, je zavidljivo tudi to, da so uspeli pritegniti tudi zelo veliko število slušateljev mlajše generacije.

Magdalena je festival, ki vsako leto obiskovalcem ponudi v treh dneh mednarodni izbor del s področij grafičnega, industrijskega in spletnega oblikovanja, arhitekture nove dobe, kritike potrošniške družbe in mladih zvezd oglaševanja, mladih medijskih aktivistov in številnih drugih ...

Diplomska naloga Gorizia/Nova Gorica – nov intermodalni center je interdisciplinarni projekt, ki ponuja kakovostno rešitev za povezavo dveh obmejnih mest. Anna Pellegrini in Florijan Petelin sta za celostno zasnovano nalogo prejela študentsko Plečnikovo priznanje

Na področju obnovljivih energijskih virov je avstrijska vzhodnoštajerska regija vzorčen model. Za lokalno energetske oskrbo so razvile in uporabljene številne inovativne in trajnostne tehnologije. Program ekskurzije je bil osredinjen na nizkoenergetske in pasivne javne objekte.

Vsi vemo, da je lahko dober logotip preproste oblike ali sestavljen iz ene same črke brez dodanih prosojnosti in prostorskih učinkov, vendar ni nujno, da je tudi učinkovit. V članku si lahko preberete več o ukanah, ki izboljšajo njegovo učinkovitost, in tehnikah, ki so letos »in«.

Tudi najpomembnejši svetovni arhitekti v svoja dela vključujejo inovativne rešitve. Lep primer je projekt Pritzkerjevega nagradjenca Renza Piana za poslovno stolpnico založniške hiše New York Times. Z inovativno rešitvijo lamel iz bele keramike je 52-nadstropnemu nebotalničniku dodal kar nekaj novih vrednot.

Autodesk je to pomlad svoje uporabnike presenetil z lepo potezo – je brezplačno ponudil program Autodesk Impression! Program je zmogljiv pripomoček za izdelavo ploskovnih (2D) predstavitev na osnovi risb DWG. Z veseljem ga bodo uporabljali vsi arhitekti, ki se jim zdijo vizualizacije 3D prezahtevne.

Mladi so najbolj zaželen cilj skupina! Vsi ciljajo nanje: proizvajalci oblačil, obutve, avdio in video naprav, mobilnih telefonov ... Zato ne presenetite dejstvo, da so se tudi pri Autodesku odločili, da jim ponudijo poslastico, zasnovano posebej zanje – portal, kjer lahko nabirajo in izmenjujejo znanje in izkušnje ter imajo vrsto ugodnosti.

## interdisciplinarni seminar na švedskem

Seminar City Move Interdesign 2009 vabi k sodelovanju pri reševanju problemov rudnikov v kraj Gallivar na severnem Švedskem. Razmah rudarstva in nebrzdano koriščenje naravnih podzemnih bogastev so povzročili, da se ponekod teren pogreza pod celotnimi mesti. To je neverjeten izziv preživetju celotnih skupnosti, saj jih lahko prisili, da zapustijo svoje domove, delovna mesta, javne prostore, lokalne znamenitosti ipd. ter se preselijo drugam. Kako zagotoviti varnost tako obsežnim premikom prebivalstva? Kako to izvesti učinkovito? Človeštvo se že skozi celotno obdobje svojega obstanka srečuje z razmerami, ki prisilijo celotne skupnosti k selitvam. Tudi danes je enako, le da so razlogi pomikovi drugi: klimatske spremembe, naravne katastrofe, vodne regulacije ali politični nemiri. Znotraj teh izzivov predstavlja seminar City Move Interdesign edinstveno priložnost za udeležence, saj jim bo omogočil, da bodo na licu mesta raziskovali nove zasnove kot tudi druženje z ljudmi z vsega sveta v ustvarjalni klimi. Vsa ta vprašanja se bodo reševala na delavnici med 22. majem in 4. aprilom. Poziv k oddaji prispevkov se je začel z 21. aprilom in bo trajal tja do 31. julija. Do Gallivarja si bodo morali udeležencu sami kriti stroške poti, vse ostalo pa jim bodo krili organizatorji. Predvideno je okrog 35 udeležencev, ki jih bodo organizatorji izbrali na osnovi kakovosti predloženih prispevkov. Delavnica je namenjena tako arhitektom kot tudi industrijskim oblikovalcem, krajinarjem, sociologom, urbanistom, okoljskim izvedencem, umetnikom, psihologom ter drugim. Več informacij lahko najdete na spletni strani [www.svid.se/citymove](http://www.svid.se/citymove). Delavnica poteka pod pokroviteljstvo ICSID-a.



## svetovni dan industrijskega oblikovanja

Blíža se 29. junij, prvi svetovni dan industrijskega oblikovanja, ko so vsi svetovni oblikovalci spodbujeni, da raziščejo lastno ustvarjalnost, inovativnost in strast za promoviranje pozitivnih učinkov oblikovanja na vsakodnevno življenje. Ta in še nekateri drugi dogodki se bodo na ta dan odvijali. Tako bo v daljni Kanadi tamkajšnja zveza industrijskih oblikovalcev ACID postavila ob svoji sočasni 60-letni retrospektivno razstavo izdelkov industrijskega oblikovanja, spremljano z vrsto spremljajočih dogodkov, ki se bodo pod okriljem sponzorjev izvajali širom države. Verjetno tudi na obisk slavnostne večerje člani lokalne organizacije Icsid ne bomo prejeli vabila, prav tako ne na dogodke na Japonskem, Filipinih ali v Tajvanu.

Lažje pa bi se odločili za obisk oblikovalskega uličnega sejma na budimpeških ulicah, privatne večerje pri senatorju Icsida Petru Zecu (če bi dobili povabilo) ali podobnega, a manj ekskluzivnega dogodka na Finskem ali v Veliki Britaniji. Vsi dogodki se bodo izvajali pod pokroviteljstvom mednarodne zveze industrijskih oblikovalcev Icsid.

## pomembni datumi v juniju

### 17. Braunprize 2009

- Razpis za študente oblikovanja in tiste, ki so pravkar diplomirali. Udeležba je brezplačna, glavna nagrada pa 12.000 evrov in plačano 6-mesečno usposabljanje v Braunovem oblikovalskem oddelku. Vsi finalisti bodo prejeli nagrade v znesku 5000 evrov.

**Rok za prijavo: 31. januar 2009**

### Povabilo za udeležbo na 10. natečaj *Observateur du Design*

- Razstava organizacije za promocijo industrijskega oblikovanja APCI vabi k sodelovanju oblikovalce, ki so svoje stvaritve izvedli v sodelovanju z industrijo oziroma proizvajalci, da se prijavijo za udeležbo na redni letni razstavi. Starostnih in drugih omejitev ni.

**Rok za prijavo: 6. junij 2008**

### 100%design

- Ta vodilni oblikovalski sejem v Londonu bo letos, podobno kot prejšnja leta, v mesecu septembru. Poleg razstave 100%design bodo tam še 100%LIGHT za osvetlitve, 100%FUTURE, 100%MATERIAL in še vrsta drugih privlačnih oblikovalskih razstav in prireditev v galerijah širom Londona. Kot država se bo tokrat predstavljala Norveška.

**18.–21. september 2008**



### Barcelona bo gostila svetovni arhitekturni festival

- Tridnevni festival, ki bo potekal v barcelonskem Centre de Convencions Internacional med 22. in 24. oktobrom, bo pritegnil arhitekta z vseh celin. Cilj festivala je odraziti naraščajočo mednarodno naravo arhitekture, znotraj katere se oblikujejo nacionalne in lokalne značilnosti. V sklopu festivala poteka tudi razpis za festivalske nagrade v 16 različnih kategorijah, na katerega se je še možno prijaviti do 20. junija na spletnem naslovu [www.worldarchitecturefestival.com](http://www.worldarchitecturefestival.com). Vsi prijavljeni izdelki bodo razstavljeni, dela pa bo ocenjevala komisija, v kateri ne manjka slovečih imen, če navedemo le nekatere: Lord (Norman) Foster (predsedujoči), Charles Jencks, Eva Jiricna, Zaha Hadid, Massimiliano Fuksas, Michel Rojkind, Richard Meier itd. Informacije o programu in vsem ostalem najdete na že navedenem spletnem naslovu.

TEKSTILIJE IN OBLAČILA

NOTRANJA OPREMA

VIZUALNE KOMUNIKACIJE



Visoka šola za dizajn

WWW.VSD.SI

V LJUBLJANI SAMOSTOJNI VISOKOŠOLSKI ZAVOD

GERBIČEVA 51, 1000 LJUBLJANA, SLOVENIJA, TEL: 01 28 33 795, E-MAIL: INFO@VSD.SI

# moderno na kvadrat

## belgrade design week 2008

Beograd je letos gostil že tretji teden oblikovanja zapored. Tokratnega so organizatorji označili kot najvznemirljivejšo konferenco ustvarjalne industrije. Design week je poleg konference, ki je trajala od 8. do 10. maja, ponudil tudi več kot 50 spremljevalnih dogodkov, razstav, delavnic in predstavitev, ki so se odvijale na različnih lokacijah po Beogradu med 5. in 11. majem. Tema letošnje konference je bilo moderno življenje, oziroma kaj v svetu, ki je že preživel obdobje modernizma in postmodernizma, sploh še pomeni beseda moderno.



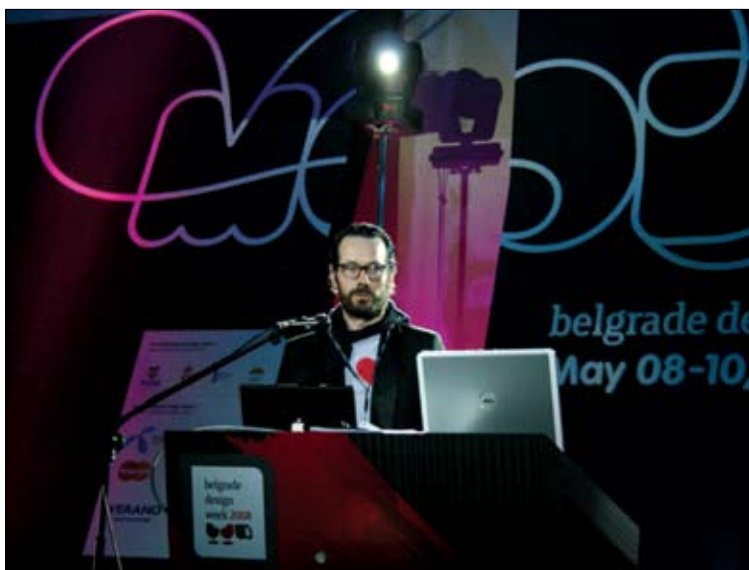
Po besedah enega izmed predavateljev in zvezd konference, Konstantina Grcica, ima beseda *moderno* danes zelo arhaičen prizvok in jo je v stroki popolnoma izrinila beseda sodobno. Rdeča nit, ki se je vlekla skozi večino predavanj, je bila tako tudi ukvarjanje s klasičnim vprašanjem, kakšna je vloga oblikovanja, arhitekture in različnih oblik komunikacije za preoblikovanje sveta, v katerem živimo, o tem, ali lahko tudi te discipline prispevajo k ozaveščanju uporabnikov in industrije ter ali je modernistična socialna agenda sploh še aktualna.

Vsem, tudi tistim ne najbolj vpeljanim v svet visokega oblikovanja, je pogled na program vzbudil velike skomine pa tudi dvome, koliko od zvenečih imen svetovnega oblikovanja se bo dogajanja v resnici udeležilo in koliko bo takšnih, ki bodo svojo udeležbo zaradi neodločljivih obveznosti v zadnjem trenutku odpovedali. Na srečo in veliko presenečenje je bilo takšnih odpovedi zelo malo oziroma nič. Udeleženci konference smo tako tri dni lahko uživali v predstavitvah svetovnih imen industrijskega in grafičnega obliko-

vanja, arhitekture, oglaševalske in branding industrije, organizatorjev, kritikov in predstavnikov izobraževalnih institucij. Prvi dan konference smo tako imeli priložnost slišati predstavnico blagovne znamke Camper, Jakoba Odgaarda, direktorja studia Bang & Olufsen, Michaela Baulka iz postprodukcijske hiše The Mill iz Velike Britanije, Stefano Serra in Sergio Viotti iz italijanskega podjetja Tecno SpA, ki je s svojimi produkti sodelovalo pri oprepi naročnikov, kot so Center Pompidou, British Museum in Evropski

parlament, ter Luiso Collino in Fabrizia Pinerandrei z milanske politehnične univerze, ki sta predstavila program oblikovanja sistema proizvodov in storitev. Nesporni vrhunec prvega dneva pa je bilo predavanje Ascana Mergenthalerja iz švicarskega arhitekturnega biroja Herzog & de Meuron, ki je pod nazivom Flowing into Landscape predstavil nekaj osupljivih projektov biroja (med njimi sicer ne razvpitega olimpijskega stadiona v Pekingu), ki slovi po uporabi tehnoloških in konstruktorskih inovacij. Na predavanju so se predstavili s





štirimi aktualnimi projekti, katerih skupna točka je posebnost lokacije in vključevanje v okolje, kamor so umeščeni. Projekt 40 Bond je prestižen rezidenčni projekt, umeščen v newyorško četrt, kjer prevladuje značilen tip litoželezne gradnje. Ta je ohranjena, vendar radikalno redizajnirana tudi v projektu 40 Bond. Na mimoidoče naredi poseben vtis z ograjo, ki varuje stanovalce pritličnih stanovanj pred radovednimi pogledi, svojo obliko pa črpa iz najbolj urbanega in nepogrešljivega elementa vsake ulice – grafitov. Poleg tega je Mergenthaler predstavil še projekt prenove in širitve Parrish Art Museuma v New Hampshire, New York, kjer so posamezne stavbe muzeja prevzele značilnosti različnih tipov umetniških ateljejev ter monumentalen Elbe Philharmonic Hall, postavljen na vrh starega pristaniškega skladišča znotraj novonastajajočega predela Hamburga, imenovanega Hafen City. Steklena organska forma, za katero se zdi, kot da lebdi nad starim opečnatim

pristaniškim skladiščem, bo znatno spremenila silhueto mesta.

Drugi dan programa je ponovno postregel s kar nekaj uveljavljenimi imeni. Posebej so izstopali Erwan Bouroullec, polovica oblikovalskega dua iz Bouroullec designa, ki je postregel s kar nekaj bestsellerji, kot sta polica za knjige Nuages in dekorativni elementi Algue. Arne Quinze (Quinze and Milan), predstavnik bolj umetniškega pristopa k oblikovanju, ki samega sebe pojmuje kot oblikovalca atmosfere, je v tem duhu tudi predstavil nekaj prostorskih projektov, ki jemljejo sapor med njimi gigantsko instalacijo Cityscape, sestavljeno iz prepletenih koščkov lesa, ki krasi belgijsko prestolnico, nadrealistične makete hiš na kolah in futuristični mobilni salon belgijskega proizvajalca visokotehnoloških radiatorjev JAGA. V istem dnevu smo imeli priložnost slišati tudi Paolo Antonelli, kustosinjo za področje oblikovanja v newyorški MOMI, ki je pripravila povzetek razstave Design and the

Elastic Mind, ki se je ravno v tem času zaključevala v MOMI, predstaviti pa je skušala recipročno povezavo med znanostjo in oblikovanjem.

Za zadnji dan konference so organizatorji prihranili absolutno zvezdo konference, Daniela Libeskinda, arhitekta monumentalnih zgradb, kot so Židovski muzej, Imperial War Museum North v Manchesteru in Memory Foundations, ki bo zapolnil ground zero v New Yorku.

Poleg Libeskinda so organizatorji za zadnji dan prihranili tudi predavanje Konstantina Grcica, stalnega gosta konference in tudi dobitnika nagrade BDW (Belgrade Design Week), ki se je v svojem predavanju, za razliko od večine ostalih predavateljev, posvetil predstavitvi razvojnih faz nastanka stola MYTHO, izdelanega iz plastike Ultradur High Speed nemškega proizvajalca BASF, na katerega pobudo je stol tudi nastal.

Konferenca je potekala na razvalinah hotela Jugoslavija, enega nekdanj najve-

čjih in najprestižnejših hotelov v Srbiji, postavljenega na idilični lokaciji ob Donavi na obronkih parka Ušče. Čeprav je hotel Jugoslavija zaprt že dve leti, so se organizatorji odločili, da lokacijo konference pripravijo prav tukaj in tako oživijo njegov retro šik, še preden se začne proces obnove, načrtovan za junij 2008.

Poleg zavidljivega uspeha organizatorjev, da so – kljub kratki zgodovini dogodka – na enem mestu zbrali toliko zvenelih imen svetovne ustvarjalne industrije, je zavidljivo tudi to, da so uspeli pritegniti tudi zelo veliko število slušateljev mlajše generacije. Tako so bili tam obiskovalci, od študentov do mladih profesionalcev na začetku svojih kariernih poti pa vse do uveljavljenih ustvarjalcev. Organizatorjem lahko opravičimo tudi velike zamude v programu z izgovorom, da se je večina gostov na odru počutila tako sproščeno, da so svojih odmerjenih 30 do 40 minut krepko prekoračili.

# »come and see« magdalena

V življenju nas dnevno nagovarjajo različni napisi, znaki in sporočila, ki želijo v nas doseči odziv in razmišljanje o tem, kaj oglas predstavlja, prodaja ali sporoča. Vse te vizualne komunikacije najdemo na ulicah, cestah, stavbah, panojih in drugih predmetnih površinah ter vse več tudi v digitalni obliki. Vsa preko najrazličnejših medijev sporočajo in oddajajo sporočila v svet in v nas same. Posledično nam lahko dobra vizualna komunikacija obogati naš vsakdan in nas spodbudi k etničnemu, kulturnemu, družbenemu, socialnemu in političnemu razmišljanju.



Foto: Matej Kristovč



Magdalena je festival kreativne komunikacije, ki vsako leto obiskovalcem ponudi v treh dneh mednarodni izbor del s področij grafičnega, industrijskega in spletnega oblikovanja, arhitekture nove dobe, kritike potrošniške družbe in mladih zvezd oglaševanja, mladih medijskih aktivistov in številnih drugih, ki se ukvarjajo s sodobnim pristopom k vizualnemu komuniciranju. Glavni cilj festivala je predstaviti in nagraditi najizvirnejše ideje mladih avtorjev. To mednarodno srečanje mladih oblikovalcev je v sredini maja gostila štajerska prestolnica.

Povezovalna nit v mestu in na festivalu so bili napisi *Come and see* pred galerijami in drugimi festivalskimi prostori. Poleg razstav so organizatorji ponudili obiskovalcem predavanja s področij vizualnega komuniciranja, razne delavnice in druge družabne dogodke.

V času tridnevnega festivala so bila na različnih lokacijah v Mariboru na ogled dela avtorjev, mlajših od trideset let, ki so tekmovali za glavno nagrado Magdalene in druge nagrade, podeljene v soboto na zaključni prireditvi. Sedemčlanska mednarodna

žirija v sestavi predsednice žirije Charlotte Fiel iz Velike Britanije, Philippa Boutiéja iz Francije, Erika Norina iz Švedske, Jamieja J. Johnsona iz Velike Britanije, Davorja Brukeje iz Hrvaške, Marte Di Francesco iz Velike Britanije in Tanje Mezga iz Slovenije je ocenjevala in izbirala med 467 prijavljenimi deli iz skupno enajstih držav. Mladi ustvarjalci so s svojimi deli lahko sodelovali v sedmih kategorijah tekmovalnega dela festivala, in to v kategorijah tiskanih oglasov, zunanjih medijev, malih promocijskih materialov, interaktivnosti, filmov, logotipov in

eksperimentalnosti. 95 del oblikovalcev je bilo narejenih na podlagi ustvarjalnega razpisa *Do it Right*, ki ga je letos pripravil Center za preventivo aidsa in različne skupine (CARS), in ki je moralo kot komunikacijsko sredstvo nagovarjati k odgovorni spolnosti in uporabi kondoma. Žirija je prvenstveno ocenjevala moč ideje in ne toliko izvedbe, pri čemer so bili vsi udeleženci med seboj enakovredni. Sodelujejo lahko tako digitalni oblikovalci, ki si pri oblikovanju pomagajo z računalniško opremo, kot tudi tisti, ki svoje ideje oblikujejo in udeležajo s svinčni-



Zlati modrc - PRINT



Nagrada Do It Right! - The Hand-stamp



Zlati modrc - EXPERIMENTAL





Nagrada Magdalena



Nagrada The Price - Walk the tune



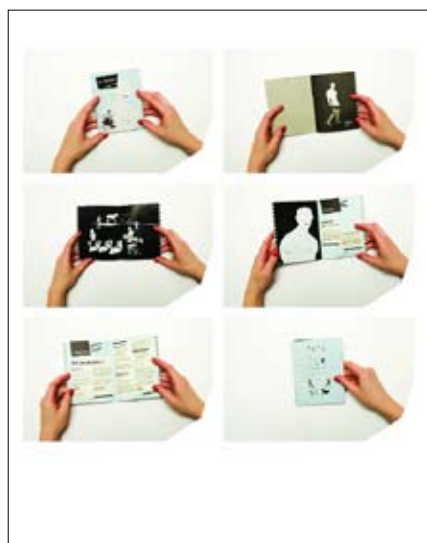
Zlati modrc - interactive



Zlati modrc - OUTDOOR



Zlati modrc - NEWCOMER



Zlati modrc - DESIGN



Zlati modrc - SMALL PROMOS



Doodheart - ustvarjanje grafitov v živo



Retrospektivna in študentska razstava v Hladilnici



Phillipe Boutie na predavanju

kom. Magdalenine nagrade – Magdalena ter zlati in srebrni modrci – so z leti postali ene izmed najbolj zaželenih in cenjenih nagrad za mlade ustvarjalce iz Evrope, letos konkretno iz Slovenije, Hrvaške, BiH, Srbije, Nemčije, Avstrije, Francije, Rusije, Latvije, Nizozemske in Italije.

Osrednje dogajanje festivala se je odvijalo v Narodnem domu in v Multimedijem centru Kibla, prijavljena dela pa so bila razstavljena v izbranih mariborskih galerijah v mestnem središču. V Kulturnem inkubatorju sta bila predstavljena film in interaktivne instalacije, tiskani oglasi in vsi »spooof« oglasni pa so bili na ogled v razstavišču Rotovž. V slednjem so si obiskovalci lahko ogledali še zunanji medij, eksperimentalne stvaritve in ustvarjalni razpis »do it right«, drobni promocijski materiali in logotipi pa so bili predstavljeni v galeriji Media Nox.

Večerno dogajanje festivala – zabave in koncerti – se je odvijalo na prvotni lokaciji Magdalene v Pekarni, kjer se je v petkovem večeru predstavila modna revija z naslovom Zaveži. Poleg festivalskih razstavišč in dogajanj pa so se v sklopu Magdalenine predstave še tri razstave, in sicer razstava študentskih del v hladilnici, *Extra, extra fantastique* v Multimedijem centru Kibla in razstava Jonathana Barnbrooka *Collate-*

*ral damage*, postranska škoda, v Muzeju narodne osvoboditve.

Program je bil zelo raznovrsten: poleg razstav in delavnic so se obiskovalci festivala lahko udeležili tudi predavanj in pogovorov s številnimi mednarodnimi strokovnjaki na področju vizualnega oblikovanja, med katerimi so bili Jamie J. Johnson, Charlotte Fiell, Philippe Boutié, Marta Di Francesco, Bojan Hadžihalilović, Siri Vorbeck in Cassandre Knipper, Serge Seidlitz, Jonathan Barnbrook, Don Parker in drugi.

Eden zanimivejših dogodkov letošnje Magdalene je bila otvoritev razstave avtorja Jonathana Barnbrooka iz Velike Britanije v Muzeju narodne osvoboditve Maribor v povezavi z MMC Kilba in Magdaleno. Grafični oblikovalec in tipograf je svoja dela postavil v politični kontekst in multimedijko izkušnjo prepletel s stalno razstavo muzeja. Večplastna dela ustvarjajo že davno opuščeni tipografski modeli in grafične oblike, ki zaznamujejo edinstven izraz 21. stoletja. Naslov razstave *Postranska škoda* odseva produkcijo studia, ki je pogosto politična, in njihovo strastno vizijo, ki temelji na želji po ustvarjanju kritike svojega lastnega poklica in družbe. Vidna dejavnost studia Barnbrook Design je povezana z oblikovanjem črkovnih vrst, običajno tradicionalnim po-

dročjem, v katerega so vnesli svoje družbenopolitično videnje. Črkovne vrste utemeljujejo na zgodovinskih oblikah, katerim dodajo zelo sodoben subverziven pridih, imena pa izbirajo na konfrontativen način. Sobotno dogajanje na festivalu je začela predavateljica Charlotte Fiell s predavanjem pod naslovom Grafično oblikovanje danes: nova orodja, združevanje medijev in etnični cilji. Vizualna sporočila nas nenehno in od povsod zasipavajo, od sporočil na ovojnicah, oglasov v časopisih, preko cestnih signalizacij in znakov, velikih napisov na plakatih in stavbah. Vse te informacije so v vsakdanjem življenju prisotne v tolikšni meri, da postanemo nanje imuni in se pogosto več ne odzivamo. Kot primer je navedla znak *prepovedano kaditi*, ki ga srečujemo tudi na takšnih mestih, kjer kadilec niti pomislil ne bi, da bi si prižgal cigareto. Dandanes so po mnenju Charlotte Fiell grafično oblikovanje in z njim povezani mediji vse pogosteje uporabljeni cinično, le z namenom tržiti nek izdelek ali storitev, ki jih uporabniki sploh ne potrebujemo. Predstavila nam je tudi, kako se vizualne komunikacije vse bolj prepletajo z različnimi mediji, kot so glasba, film in animacija. Opozorila je tudi na naraščajoči vpliv računalniško ustvarjenih podob v dvo- ali trirazse-

žnostnem prostoru, ki razvojno že premika meje v tehnologiji in pojmovanju virtualnega oblikovanja.

Don Parker, ki predava oblikovanje v oglaševanju na newportski šoli za umetnost, medije in oblikovanje (univerza na Walesu, Newport), je nadaljeval s predavanjem, v katerem je opredelil virtualne znamke, raziskovanje antiznamk, učinek vedenja potrošnikov in korporativne odnose. Predavanje je osnoval na čustveni pripadnosti blagovnim znamkam v luči »post brand« marketinga struktur in na raziskovanju trženjskih strategij, spoznanjih njegovega petnajstletnega dela na področju oglaševanja. Poleg svojega doprinosa h grafičnemu oblikovanju je predstavil tudi film in koncept filma oziroma akcije Češke sanje, v katerem je odlično predstavljena namišljena trgovina in z njo povezano oglaševanje. Naivnost Čehov bi lahko povzeli z vprašanjem, zakaj kupujemo to, kar kupujemo, in kako nas to omamlja.

Gostujoči predavatelj iz Francije Philippe Boutié je vodil predavanje z naslovom *To je igra, to je služba, to je laž ...* to je oglaševanje – končno resnica o oglaševanju. Philippe Boutié se je lotil tematik *kdaj bom postal slaven ali bogat, ali so vsi kreativni direktorji geniji in vsi naročniki be-*



Otvoritev na prostem



Žirija pri delu



Urbana pomlad



Grafitarnica v živo

daki, zakaj toliko ljudi dela v oglaševalskih agencijah in tako redki med njimi ustvarjajo oglase, zakaj oglasov, ki so videni na raznih festivalih, nikoli ne vidimo na ulicah, kako to, da za operiranje človeka potrebujemo diplomo, kako to, da je toliko kreativcev samoukov, zakaj naslov ni hkrati tudi ideja in še mnogih drugih vprašanj.

Magdalena večinoma presega ustvarjalnost, ki jo narekujejo oglaševalski trgi, predana je izboljšanju in inovacijam na področju vizualnega oblikovanja in komuniciranja. Na festivalu smo obiskovalci lahko spoznali različne izvedbene ter idejne pristope, pri oblikovanju in sporočilnosti pa različne panoge družbenega življenja: politiko, gospodarstvo, človekoljubnost, kulturo, pro-

met, okolje, izobraževanje, šolstvo, naravo itd. Ker Magdalena ve, kaj je njen namen, na samem festivalu ni bilo prisotnega slabournega, neokusnega in žaljivega oglaševanja. Dela, prijavljena na festivalu, so lahko konceptna, narejena posebej za festival, lahko so seminarske naloge v okviru šolanja ali pa projekti, naročeni s strani podjetij. Glede na odziv mladih je organizatorjem potrjeno, da mladi tak festival potrebujejo in si ga želijo, saj z njim predstavljajo sebe in s svojimi idejami tekmujejo na trgu delovne sile med oblikovalci. Zmaga in priznanje pomeni referenco za vse, ki iščejo pot v svetu oblikovanja, oglaševanja in medijev. Festival Magdalena mlade spodbuja k razmišljanju in oblikovanju novih oblikovnih zasnov in rešitev. Reševanje in razmi-

šljanje o problematiki oglaševanja pa je pomemben dejavnik v našem okolju tako za oblikovalce kot tudi za naročnike.

### Nagrajenci

Mednarodna žirija najprej izbere finaliste in med njimi dobitnike festivalskih nagrad. Zlati modrci in velika nagrada festivala Magdalena se podeljujejo na odru Narodnega doma, srebrne modrce pa dobitniki prejmejo po pošti. Najboljšemu delu na festivalu se podeli nagrada Magdalena. Letošnjo sta prejeli Dora Budor in Maja Cule s Hrvaške za delo z naslovom DutiesFreeStore. Zlati modrci so nagrade za najboljše delo v vsaki od sedmih tekmovalnih kategorij, v vseh teh pa se za drugo najboljše mesto podeljujejo še srebrni modrci. Poleg tega

sta še izredni nagradi: posebna nagrada pokrovitelja, društva CARS, za najboljše delo na kreativnem razpisu Do It Right! in nagrada New Moment New Ideas Company za najboljši primer umetnosti v oglaševanju. Multimedijски center Kibla podeli tudi nagrado THE PRICE za najboljšo promocijo kulture v gospodarstvu, Inštitut za razvoj družbene odgovornosti pa za družbeno najodgovornejše delo na festivalu.

Zmagovalki desete Magdalene sta hrvaški avtorici ideje in oblikovalki Dora Budor in Maja Cule za delo DutiesFreeStore (Vesti oprana trgovina), ustvarjeno v kategoriji eksperimentalno. Svoj projekt sta zasnovali na kritični perspektivi do komercializiranja današnje družbe. Prostore svoje šole sta preoblikovali v nakupovalni center in tako izrazili svoj kritičen odziv na vse večje število nakupovalnih središč. Žirijo sta prepričali s svojim svežim in kritičnim pristopom. Nove trgovine so namreč dobile prostore v sobivanju s šolo za oblikovanje v Zagrebu, ki je s tem izgubljala svojo podobo in dobivala novo podobo nakupovalnega središča. Spremenila pa se ni le zunanost, komercialnost je napadla tudi njihov program, ki se je usmerjal v oglaševanje na račun neprofitnih, ustvarjalnih projektov. Zasnovan je na podlagi njihovih ugotovitev, da reklamna industrija in oblikovanje danes temeljita na napačnih stališčih, ki kupca spodbujajo k nakupu nepotrebne.

Na festival se lahko prijavljajo le mladi oblikovalci, njihovih let pa so tudi organizatorji. Ne odlikuje se samo po zanimivih razstavljenih delih, ampak tudi po odlični organizaciji in neformalnemu duhu. Kotizacije za sodelovanje na festivalu so minimalne in tako dostopne večini mladim, saj prijava dela in osebna udeležba odvzame le petindvajset evrov. Festival, ki ima za seboj kar deset uspešno izpeljanih Magdalen, sam nabira sponzorska sredstva med različnimi podjetji, na festivalu pa nismo zasledili mestnih funkcionarjev ali predstavnikov ministrstva za kulturo, ki jim ustvarjalnost in s tem tudi ustvarjalnost mladim očitno nista zanimivi.

# vizija o skupnem središču goric

Diplomska naloga Gorizia/Nova Gorica – nov intermodalni center je interdisciplinarni projekt, ki ponuja kakovostno rešitev za povezavo dveh obmejnih mest. Anna Pellegrini in Florijan Petelin sta za celotno zasnovano nalogo, ki podrobno analizira značilnosti urbanega razvoja obeh mest in poda idejo za njuno nadaljnjo rast, prejela študentsko Plečnikovo priznanje.



Sedanji pogled na železniško postajo v Novi Gorici



Nagrajena diplomska naloga, ki sta jo Anna Pellegrini in Florijan Petelin opravila pod mentorskim vodstvom prof. Serrene Maffioletti in prof. Roberta Sordina na beneški Fakulteti za arhitekturo, predstavlja zasnovano novega intermodalnega centra kot skupnega jedra Nove Gorice in Gorice. Pred več kot dvema letoma, ko sta avtorja začela zbirati prve dokumente o območju Transalpine, kamor sta postavila novo središče, še nista slutila, da se bo njuna naloga razvila v obsežno analitično študijo urbanega razvoja obeh mest, še posebej Nove Gorice. To območje je namreč edina točka ob vzhodni slovenski meji, na kateri sta urbana sistema v neposrednem stiku.

Gorica je imela v preteklosti zaradi svoje geografske lege pomembno vlogo v sistemu potniškega in trgovskega prometa, saj leži na stičišču prometnih zvez med beneško ravnino in pokrajinami Srednje in Vzhodne Evrope. Najpomembnejšo vlogo v razvoju mesta z multietničnim sestavom je imel prav sistem krajevnih povezav, ki je obenem določal njegovo obliko (vzhodna proga, imenovana Transalpina, je povezovala Trst s Celovcem, zahodna, nanjo pravokotna, pa je potekala proti Vidmu in Benetkam). S postavitvijo železne zavese po drugi svetovni vojni pa se je vloga mesta kot prometnega središča z utrjeno industrijo in trgovino vidno zmanjšala. Danes je Gorica majhno obmejno mesto brez

gospodarske radoživosti, s povsem spremenjeno socialno strukturo prebivalstva in ostro začrtano politično mejo.

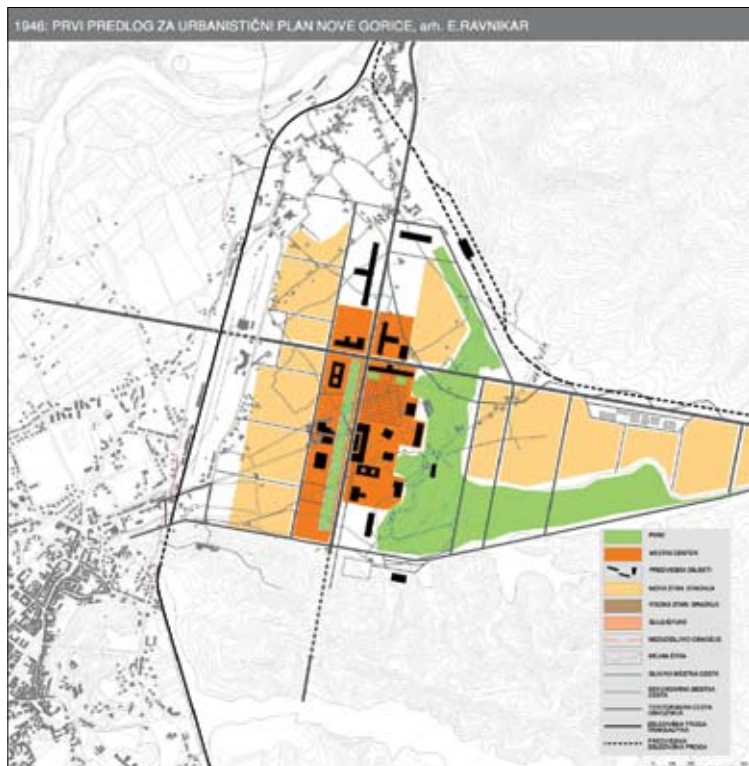
Anna Pellegrini in Florijan Petelin sta v prvem delu svoje študije podrobno proučila zgodovino vzhodne slovenske meje, ki je kmetijsko zaledje na Goriškem odrezala od svojega upravnega centra. Mirovni pogajalci so se nedvomno zavedali težavnega stanja, zato so pri postavitvi meje upoštevali potek obstoječe infrastrukture in se odločili, da bo Jugoslaviji ostala proga Transalpina, medtem ko je Italija obdržala železniško povezavo z Vidmom in Benetkami. Istočasno, leta 1947, je jugoslovanska uprava sprejela odločitev, da bo v neposredni bližini Gorice zgradila

novo mesto za dvajset tisoč prebivalcev. Med tremi urbanističnimi idejami je ministrstvo izbralo predlog arhitekta Edvarda Ravnikarja.

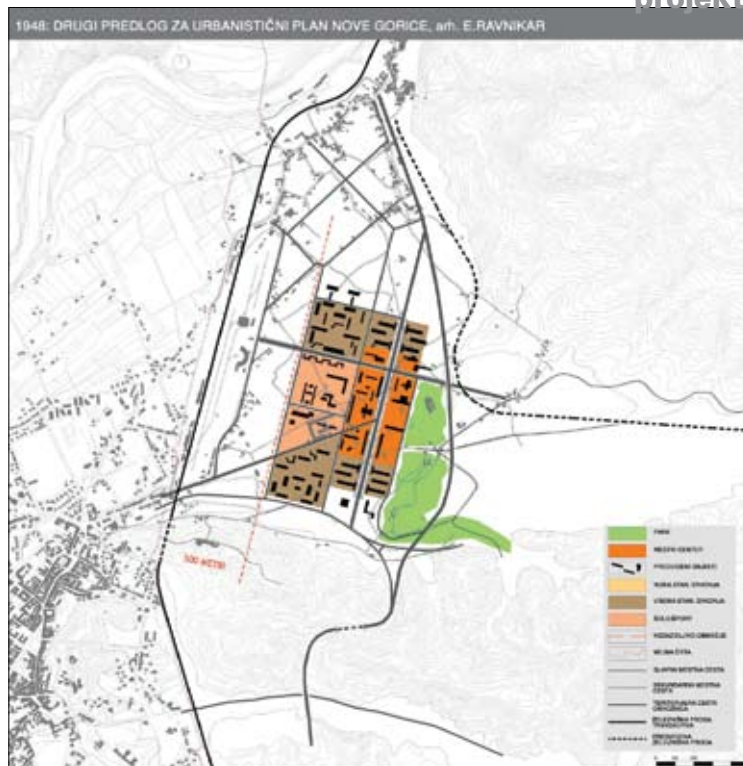
Vendar sta avtorja ugotovila, da je Ravnikar prvi urbanistični načrt za novo mesto izdelal že leta 1946, torej prej, kot je bil razpisan natečaj (tudi sam Ravnikar v članku *Nova Gorica po 35. letih* govori o dveh povsem različnih projektih). Prvi predlog, dokumentiran samo z dvema risbama, je zasnovan na načelu Le Corbusierjevega cestnega križa, ki deli mesto na štiri območja. Glavni element kompozicije je magistrala, kar osemdeset metrov široka urbana cesta, obdana z zelenicami in javnimi stavbami, ki poteka skoraj



Območje Transalpine po prvi svetovni vojni (Foto: Pokrajinski arhiv v Novi Gorici)



Prvi Ravnikarjev predlog za urbanistično zasnovo Nove Gorice iz leta 1946



Ravnikarjev urbanistični načrt iz leta 1948

vzporedno z železniško progo. Ulica, ki je pravokotna na magistralo, pa se nadaljuje preko državne meje. Stavbe ob magistrali so postavljene prosto, kot paviljoni v zelenju, in ne presegajo višine mediteranskih dreves.

Drugi Ravnikarjev načrt (obstaja več različic do leta 1949), ki ga je predstavil ministrstvu, razkriva povsem drugačno podobo. Lego mesta je moral v celoti premakniti proti vzhodu, saj je bil medtem sprejet zakon, ki je zahteval vzdrževanje petsto metrov širokega nezazidljivega pasu ob meji. Tudi cestnega križa ni mogel izpeljati v celoti, ker so tunel skozi Kostanjeviški grič naredili na njegovem najožjem delu. Ob magistrali ni bilo več širokega pasu zelenja, razporeditev stavb, sedaj višjih od drevesnih krošenj, pa je bila klasična in strožja. Središče mesta je postal trg, namenjen političnim ma-

nifestacijam, okrog katerega so bile razporejene stavbe javnih uprav. Zakaj je Ravnikar spreminjal svoj načrt, ni znano. Avtorja menita, da je arhitekt najverjetneje poznal tudi sočasne ruske urbanistične študije, vendar za to nimata dokazov. Podoba Nove Gorice naj bi torej bila rezultat prepletanja Le Corbusierjevega urbanističnega pristopa in ruskega *socialističnega mesta*.

Ravnikarjevi zasnovi Nove Gorice, ki jo je lokalna vlada le delno uresničila (leta 1950 so namreč arhitekta odstavili z mesta projektne vodje), so sledili še štirje urbanistični načrti: arh. Vilijema Strmečkega (1958), arh. Marjana Vrtočca (1966), urbanistični načrt za infrastrukture arh. Tomaža Vuge (1978) in inž. Andreja Pogačnika (1989). Anna Pellegrini in Florijan Petelin sta ob analizi načrtov ugotovila, da lokalna vlada iz neznanih razlogov nobe-

nega predloga ni izpeljala do konca. Arhitekti so v mestno strukturo vnesli le svoje raznolike vizije, ki so urbani podobi sicer dale svojevrstno dinamiko, vendar je mesto postopoma izgubljalo svojo identiteto. Jasno vizijo mesta vsebuje po njuni presoji samo prvi Ravnikarjev urbanistični načrt iz leta 1946, zato sta nekatere njegove neuresničene prostorske in arhitekturne vizije (kompozicijo prosto stoječih paviljonov v zelenju, prevlado praznega in zelenega prostora, razmerje med objekti in cesto) upoštevala tudi pri izdelavi svoje projektne naloge.

Nov intermodalni center sta postavila v območje Transalpine, doslej degradirane mestne površine v območju nezazidljivega obmejnega pasu, in oblikovala stavbni kompleks, ki je povezan s sedanjim institucionalnim središčem na Trgu Edvarda Kardelja. Projekt je sestavljen iz

različnih delov, med katerimi je gotovo najpomembnejša železniška postaja, ki v enem objektu združuje več vrst javnega prometa in omogoča dostop v novo središče tudi z osebnimi prevoznimi sredstvi iz Nove Gorice in Gorice. Avtorja sta poseben poudarek namenila infrastrukturni povezavi med obema mestoma, predvsem realizaciji skupne cestne obvoznice, saj si hočeta mestni upravi urediti vsaka svojo obvoznico, ki naj bi, absurdno, potekali vzporedno in ponovno poudarili »zabrisano« politično mejo. Premišljen prometni sistem (povezava obvoznice z avtocesto ter posodobitev in elektrifikacija slovenske železniške proge) je namreč po njunem mnenju bistvenega pomena za nadaljnji gospodarski razvoj obeh mest, ki sta zaradi neustrezne infrastrukture sedaj odmaknjeni od trase t. i. petega koridorja (Lyon–Budimpešta). Razmišljala



Ravnikarjeva risba za natečaj

## projekti

sta tudi o obnovi povezave med slovensko in italijansko železniško postajo, ki je bila po vojni prekinjena.

Ostali deli obsežnega stavbnega kompleksa so: mednarodno izobraževalno središče za podiplomske evropske študije (oddelek v Gorici že deluje), univerzitetno in stanovanjsko naselje ter kinematografski, športni in trgovski center. Novo namembnost sta dodelila tudi dvema stavbama kulturnega pomena na območju Transalpine. V stavbi sedanje železniške postaje (1906) sta predvidela administrativni sedež Univerze, ki naj bi stavbo simbolično ponovno povezal z Gorico, v prenovljeni remizi (1906) pa naj bi se izvajal kakovosten kulturni program. Vse nove univerzitetne in stanovanjske stavbe so postavljene vzporedno z železniškimi tiri, ki so delno poglabljeni. Objekti so nizki in zasnovani kot otoki sredi zelenja, s čimer sta se navezala na izvorni Ravnikarjev projekt. Železniška postaja je edini element celotne kompozicije, ki je postavljen pravokotno na progo, saj tudi v oblikovnem smislu predstavlja stičišče obeh mest.

Največja odlika diplomske naloge Anne Pellegrini in Florijana Petelina je nedvomno poudarek na uporabi javnih prevoznih sredstev, ki naj bi izboljšala kakovost življenja v mestih. Projekt obenem ponuja idejo za nastanek policentričnega univerzitetnega središča, ki bi brez dvoma spre-



*Remiza je ena izmed stavb kulturnega pomena v območju Transalpine*

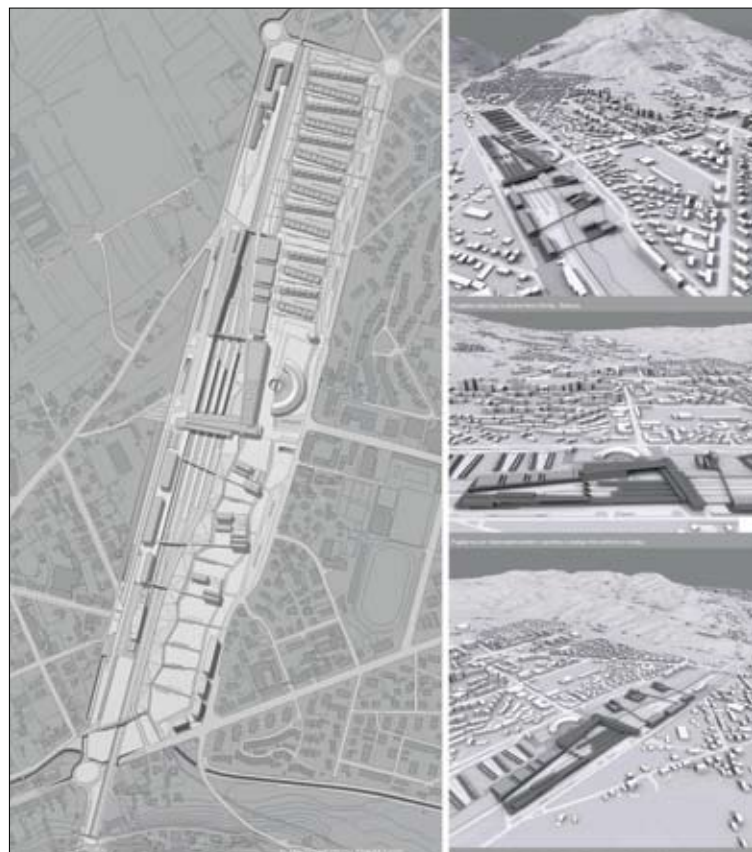
menil socialno strukturo prebivalstva in bi mestoma brez prave komunikacije povrnil izgubljeni vitalni zagon. Po mnenju mladih arhitektov je namreč prihodnost

obeh mest, še posebej Nove Gorice, ki je vpeta med okoliške hribe, predvsem v razvoju kulture in turizma. Za uresničitve njune ideje o povezavi dveh kultur v

srednjeevropskem prostoru pa je žal prepozno, saj na območju Transalpine že rasteta nova stanovanjska soseka in trgovski center.



*Rdeča linija predstavlja skupno cestno obvoznico, ki poteka po nekdanji meji. Na levi strani obvoznice sta poudarjeni nova grajena struktura in sedanje središče Nove Gorice.*



*Različni pogledi na nov intermodalni center*



# 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](http://www.klikonline.si)

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



# za vse naročnike klika

[www.klikonline.si/prodaja.aspx](http://www.klikonline.si/prodaja.aspx)

spletna prodajalna, kjer lahko ceneje kupite programe, kijih 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](http://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 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](http://www.klikonline.si) 01 52 00 720

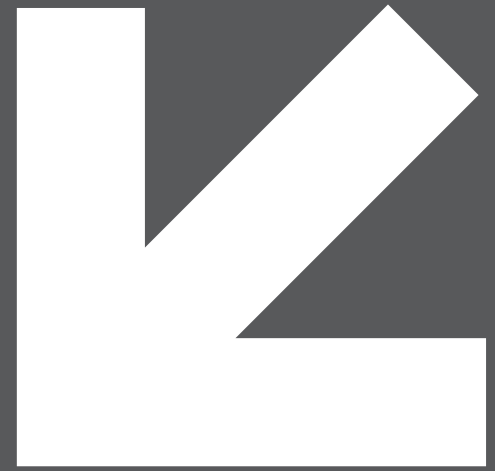
poštnina  
plačana  
po pogodbi  
št. 59/1/s

pro anima  
p.p. 2736

1001 Ljubljana



projektiranje  
oblikovanje  
digitalni mediji  
vizualizacija & animacija



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 sejmih, natečajih ...

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

Vsebino nove številke najdete tudi na [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si)

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- ..... 99 junij 2008
- ..... 100 julij | avgust 2008

način plačila

- ..... položnica
- ..... račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

kje se naročim?

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

16 junij



# data collision

Novogoriška Mestna galerija je med 11. in 30. aprilom predstavila multimedijsko razstavo, katere pobudnik in soorganizator je umetniška skupina BridA, ki je poleg svojega *Informacijskega pospeševalnika* predstavila še tri projekte gostujočih avtorjev, ki delujejo na podobnih področjih sodobne umetniške prakse in zaznamujejo mednarodni prostor kot najsodobnejši raziskovalci novih izraznih orodij na področju vizualne umetnosti. Gre za projekt, ki spodbuja dialog med znanostjo in umetnostjo.



*Fotografije: Foto atelje Pavšič Zavadlav, Solkan*

Skupina BridA se je z večino avtorjev spoznala na rezidenčnem programu v ZKM Karlsruhe, kjer je gostovala v okviru trienaletne sodobne slovenske umetnosti. Razstava je srečanje dveh navidez nasprotnih polov delovanja na področju umetnosti. Na eni strani so to znanstveniki, ki se zavedajo, da umetnost lahko predstavlja alternativo ali celo cilj za raziskovanje nedotakljivih dimenzij naše podzavesti, na drugi strani je umetnost nedvomno legitimno orodje, ki

bríše vse mejnike med znanostjo in umetnostjo in brez predsodkov ustvarja nove arhitekture izražanja, v katerih imajo ideje snovne lastnosti.

Kvantna mehanika, teorija dinamičnih sistemov ter hermenevitični pristopi so osnova za simulacije procesov dojetanja in možganske percepcije. Te simulacije so nekakšni znanstveni modeli in hkrati izjemna umetniška uprizoritev. Na navideznem razpotju se umetnost in znanost srečata, in to

prav tam, kjer se ustvarja kolizija in atrakcija v fizikalnem in filozofskem pomenu in kjer računalnik ni več dovolj za izračun tako obsežne mase podatkov.

## **Informacijski pospeševalnik v.1.1,**

avdiovizualna instalacija  
BridA (Jurij Pavlica, Sendi Mango,  
Tom Kerševan)

V projektu Informacijski pospeševalnik se združujejo in prepletajo procesi od-

dajanja in sprejemanja ter usmerjanja in ustreznega kanaliziranja informacij v obsežnem cevnem sistemu oziroma modulu, ki se razteguje po galeriji kot nekakšen vod, ki omogoča pretok in predelavo različnih informacij. Je sistem cevi, pretočni kanal ali instalacija, kjer se nahaja vsa potrebna oprema za delovanje tega stroja. Opremljen je z elementi za opazovanje in povezavo z zunanjim svetom (kontrolni monitorji, interaktivna stikala, zvočne eno-



*Bridin Informacijski pospeševalnik*

te, mikrokontrolerji za nadzor in usmerjanje različnih operacij). Skozi cevni sistem se pretakajo, predelujejo ter predvsem pospešujejo informacije s potenciranjem napetosti in povečevanjem pritiskov skozi različne mehanske, vizualne in avdio naprave. Informacije – kot bistvo sporočilnosti tega vizualno zvočno in mehansko orientiranega stroja – ostajajo manipulirane in postajajo nove, predelane ter prečiščene zvočne in vizualne oblike.

BridA se nenehno ukvarja z možnostmi informacij, odkriva meje oziroma tista področja, kjer se informacija združuje z umetniškimi posegom, in pridobiva nadoseben, od subjekta neodvisen značaj. Zanima jo torej tisti trenutek reakcije in odziva, ko informacija postaja čista in samostojna likovna izraznost, sicer posredovana skozi stroj, a hkrati osamosvojena in čista umetniška govorica. Skupina pravi, da s »postavitevjo poskušajo prikazati različne možnosti manipuliranja z informacijo v umetniškem procesu, poudariti njeno materialno prisotnost, obravnavano skozi snov, tekočino ali plin. Poskušajo jo materializirati tako, da simulirajo njeno izpostavljanje mehanični in kemijski predelavi. Instalacija istočasno govori tudi o pretoku in usmerjanju informacij, ki v konkretnem primeru pridobi podobo snovi, in o njenem energijskem, tako pozitivnem kot negativnem, potencialu. Njen obstoj je na pogled nedefiniran in strjen v mrežo prevodnikov, žic in kanalnih sistemov, ki skupaj le potencirajo napetost in pričakovanje. Informacije potujejo mimo nas, nekatere lahko ujame-mo, druge lahko le indirektno občutimo.«

Informacijski pospeševalnik ustvarja napetosti informacijskih tokov, kjer ne gre za njihovo tolmačenje, pač pa poudarjanje informacijskih vrednosti, njihovo prisotnost povsod okoli in predvsem njihov velikanski vpliv na naša vsakdanja opravila in življenje nasploh.

### Členitev časovnih serij

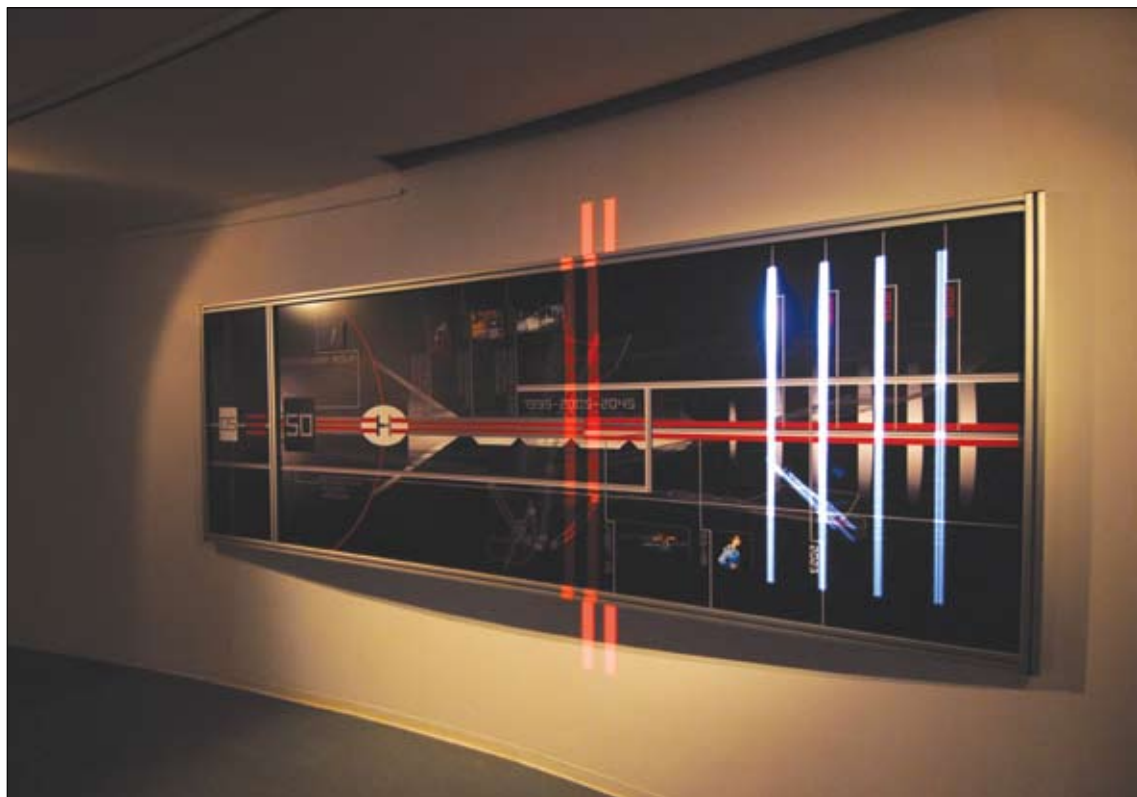
#### Spojni protokoli,

video instalacija

Dragan Živadinov, Dunja Župančič  
in Miha Turšič

Členitev časovnih serij spojnih protokolov, vektorsko usmerjenih v absolutni dogodek: modul postopkovno uskladimo z načrtovano časovno serijo. Načrtovane serije so tri. Smrt je tretja! Smrt je absolutni dogodek, ki je v neposrednem stiku z absolutnim ničem. Strah pred smrtjo je strah pred lastnim opazujočim umom. Nenehoma smo v analizah lastnih vrednosti. Prav zaradi njih smrt je in vedno bo oddaljen dogodek.

Ko v življenje trči razum, nastopi smrtna zbranost. Zbranost in nadzor. Tako modularni vzorci različnih časovnih razpršenosti ogrožajo našo sedanost, nameščene v spojnem modulu. Na dan smrti nihče



Instalacija Dragana Živadinova

ne more umreti namesto nas. Spojni protokoli so funkcije, napolnjene z mišljenjem vseh pomnoženih sistemov planeta. Moduli so planeti razvijajočega se vesolja. Nikomur ne moreš vzeti njegove smrti. Smo v nevarni orbiti in drsimo proti zadnjemu razdelku uma. Sledi akt načrtovanega. Digitalna tkanina se polni s pomenskimi akti. Tako zaradi spojnega mehanizma postanemo središče, in ne pretok dogod-

kov. Nikjer ni več prostora za zavest. Vse je procesirano s shemo mnogopomenske sistemske planetarne organizacije.

**Hear and now**, avdiovizualna instalacija Florian Grond

Avdiovizualno instalacijo sestavljajo talna projekcija in osem zvočnikov, postavljenih v krog. Vizualna projekcija na tla sestoji iz nabora počasi premikajočih se

krivulj. Vsaka izmed njih zarisuje pot delca v nelinearnem dinamičnem sistemu, definiranem v polju kroga. Poti potekajo iz središča krožne strukture navzven proti zvočnikom. Gledalec lahko iz središča instalacije opazuje trenutek, ko trajektorije dosežejo obod kroga. Tam se položaji delcev preko ločenih akustičnih entitet prenesejo v zvočnike. Zvoki se premikajo v skladu s spreminjajočimi potmi delcev.



Diebnerjev projekt



Na tleh projekcija in sistem zvočnikov Floriana Gronda

Dinamični sistem prisili večino delcev, da se gibljejo v gruči (*cluster*), namesto da bi se premikali naključno.

Dinamični sistem, na osnovi katerega deluje instalacija, je »kaotična itineranca«, kot jo opisujejo japonski znanstveniki Kaneko, Tsuda in Ikeda. V tej izvedbi sistem sestavlja 25 delcev, ki se gibljejo v intervalu med 0 in 2 pi. Vsak od teh 25 delcev s potencialom periodične oblike vpliva na

vse druge. Da bi čim bolj zmanjšali potencialno energijo, začnejo delci oblikovati cluster in oscilirati okoli njegovega gravitacijskega središča. Na poti h gravitacijskemu središču delci dobijo gibalno količino in nekateri od hitrejših se ločijo od gruče in rotirajo okoli kroga. V delujočem dinamičnem sistemu se gibalna količina med njimi nenehno prerazporeja. To omogoča nenehno spreminjajočo se kompozici-

jo gruče, ki variira glede na to, kateri delci so v njej in kateri zunaj. Sam *cluster* se premika počasi. Zvok se ne spreminja le z gibanjem, ki ga delci nadzorujejo, ampak tudi po drugih parametrih, kot so hitrost delcev in dejanska razdalja med delcem in gručo. Drugače povedano, akustika odraža dejanja dinamičnega sistema. Avtor želi sistem predstaviti kar se da transparentno, podrobno razumevanje dina-

mike pa po njegovem mnenju ni nujno za to, da bi v njem uživali. Osnovno lastnost sistema, tj. oblikovanje gruče z nenehno spreminjajočimi se sestavnimi deli, so primerjali, na primer, z dinamiko možganov. Tu lahko cluster interpretiramo kot kategorije, ki jih lahko ustvari nevrnska mreža. Ker je cluster dinamičen, se njegova oblika in vsebina nenehno spreminjata, kar se odraža v dejanskih sestavnih delcih. To je primerljivo z nenehno spreminjajočo se vsebino kategorij, ki jih oblikujemo v kognitivnih procesih. Drug, bolj filozofski pogled na ta pojav najdemo v Heraklitovem pojmu *pantha rei*. Misel je podrobneje izražena v znanem izreku: »V iste reke vstopamo in ne vstopamo, smo in nismo.«

### Liquid Perceptron (2000)

odzivna video instalacija

Hans H. Diebner in Sven Sahle

Liquid Perceptron je simulacija poenostavljenega modela možganov, ki ga sestavlja le okoli 200.000 nevronov. Nevroni so razporejeni v dvodimenzionalni ureditvi s poenostavljenimi homogenimi lokalnimi povezavami. Topologija nevrnskega povezovanja v pravih možganih je vse prej kot enostavna; gre za izredno zapleteno razpršeno mrežo. Kljub temu je tudi simulacija že precej kompleksna in na robu zmogljivosti sodobnega osebnega računalnika, zato so avtorji izbrali poenostavljene povezave. Dinamični enačbi aktivnosti posameznega nevrna manjka zaključena možnost rešitve, kot pravijo matematiki. To pomeni, da je nemogoče razumeti posamezen nevron, še manj pa celo mrežo, brez čutno zaznavne (avdio-vizualne, haptične, taktilne itd.) simulacije. Poleg tega projekt omogoča še intenzivnejšo interakcijo. Mreža se odziva na gledalčevo gibanje. Pristop temelji na vizualni percepciji, v središču pa je preučevanje, kako se oblikujejo vzorci dejavnosti pri fizični udeležbi raziskovalca oziroma gledalca.

V pravih možganih zaznava z očmi povzroči vznburjenje določenega predela v možganih, vizualnega korteksa, v katerem se ustvari oscilacijski vzorec, ki se širi po vsem predelu. Pri projektu Liquid Perceptron čutilo očesa nadomešča videokamera, ki posname gibanje v zunanem svetu. Pri tem se aktivira majhno število nevronov, ki ustrezajo določenemu razponu vidnega polja, znotraj katerega pride do gibanja. Celotni koherentni vzorec, ki se ustvari v mreži, izhaja iz nevrnskega povezovanja. Močna oscilacija posameznega nevrna aktivira sosednje nevrone, ti sosednje in tako naprej – kot pri verižni reakciji. Topologija povezav in njihova moč določata oblike vzorcev. Nadaljnje korake v kognitivnem procesu na koncu določajo celotni vzorci in ne dejavnost posameznih nevronov.



Utrinek z razstave

# energetska pot

»Zemlje nismo podedovali od naših staršev, le sposodili smo si jo od naših otrok.« je vodilo avstrijskega združenja Energieschaustrasse, ki deluje na področju promoviranja gradnje z okoljsko trajnimi rešitvami. Družba Kubus inženiring je v sodelovanju z omenjenim združenjem 18. aprila organizirala ekskurzijo, kjer je bilo mogoče tovrstne rešitve praktično spoznati. Na področju obnovljivih energijskih virov je avstrijska vzhodnoštajerska regija vzorčen model. Za lokalno energetske oskrbo so razvite in uporabljene številne inovativne in trajnostne tehnologije. Program ekskurzije je bil osredinjen na nizkoenergetske in pasivne javne objekte.



Pri nas se sicer že dolgo časa veliko govori o nizkoenergetskih in pasivnih hišah, a tovrstna gradnja je še vedno prej izjema kot pravilo. V njih je bivanje zdravo in udobno, stroški obratovanja so nizki, poraba energije majhna, vgrajeni materiali pa so naravni in visokokakovostni. Na avstrijskem Štajerskem so takšni objekti stalnica, zato je tudi praktično in teoretsko znanje pro-

jektantov na področju gradnje in razvoja okoljskih tehnologij bogato. Del znanja so praktično prikazali na treh javnih objektih: mladinskem nastanišču, domu za ostarele in osnovni šoli.

**Mladinsko nastanišče, Passail**  
*Multifunctional Camp Modules* so naslovili natečaj, s katerim so iskali ideje o pri-

hodnosti in posebnostih mladinskih nastanišč, ki so bila v preteklosti grajena vsaka drugače. Zmagovalna rešitev arhitektov HOLZ BOX-a je osnovana na 9,8 metra dolgih lesenih kontejnerjih z optimalnim notranjim razporedom. Na tej osnovi so bili razviti trije tipi, ki se skladno s potrebami in funkcijo zlagajo v vsakokrat drugačno rešitev: dva metra širok kontejner je primeren

za eno osebo, trimetrski za dve in štirimetrski s skupnim ležiščem za osem oseb. Prvotna ideja je bila, da so kontejnerji prefabricirani in dostavljeni na lokacijo. Ker pa so ceste do lokacije, kjer je bilo zgrajeno prvo tovrstno nastanišče, preozke, so ga izjemoma sestavili na lokaciji. Vsi fasadni elementi in notranja oprema se sestavljajo modularno, kar omogoča zelo hitro gradnjo. Tako



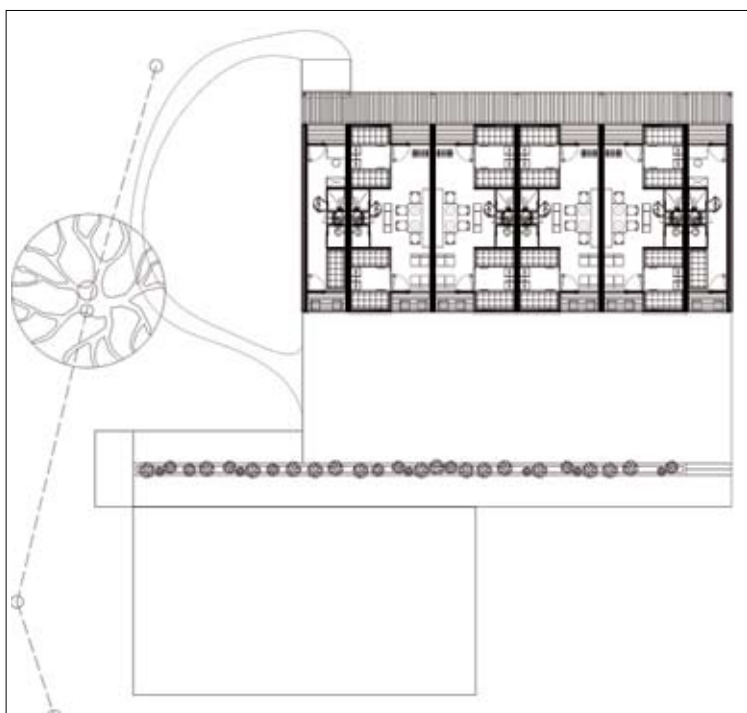
*Mladinsko nastanišče, Passail – sodobna arhitektura se skladno umešča v naravno krajino*



Mladinsko nastanišče, Passail – dvorišče med objektoma je odprt družabni prostor



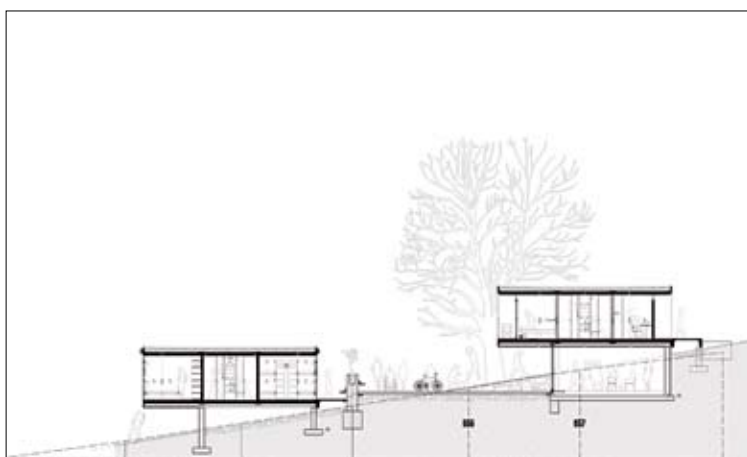
Mladinsko nastanišče, Passail – modularna gradnja se odraža na urejenosti fasade



Mladinsko nastanišče, Passail – tloris objekta



Mladinsko nastanišče, Passail – les kot osnovni material



Mladinsko nastanišče, Passail – prežni prerez

je celoten proces od načrtovanja do izgradnje desetih apartmajev s skupno osemindesetimi ležišči trajal le štiri mesece. Bivalni kontejnerji so naslonjeni na betonsko osnovo in razdeljeni v dva objekta, ki z obstoječim drevesom uokvirjata osrednje dvorišče. Le-to se širi pod konzolo zgornjega objekta, kjer so v pritličju umeščeni

skupni prostori in tako zaščiteni pred dežjem. Konstrukcijski in fasadni so izdelani iz lokalnega macesnovega lesa, ki zagotavlja trajnost ter udobje. Objekt se koristi le v poletnem času, zato nima lastnega ogrevalnega sistema. Po potrebi se ogreva z električnimi konvektorji. Cena izgradnje je bila 2200 evrov/m<sup>2</sup>.



Dom za ostarele, Weiz – prenova zadržane zgradbe ustvarja novo identiteto



Dom za ostarele, Weiz – toplotno izolativno steklo omogoča nizke energetske potrebe



Dom za ostarele, Weiz – barvitost fasade izraža toplino objekta

### Dom za ostarele, Weiz

Na primeru prenove javnega objekta, zgrajenega v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, je bila prikazana možnost zagotavljanja okoljskih standardov na obstoječih objektih. Dom je bil ob izgradnji zasnovan kot betonski skelet z opečnimi polnili. Toplotne izolacije ni bilo, zato je bil energetsko zelo potraten. Ekonomsko in okoljsko optimalna rešitev je bila prenova po standardu nizkoenergetske gradnje. Celoten objekt so izolirali z dvajset centimetri toplotne izolacije. Balkone so zastekli s trislojnim izolacijskim steklom. K nizki energetski bilanci pa bistveno pripomore prezračevalni sistem. Z rekuperatorjem se toplota izmenjuje in ohranja v objektu. Potrebno ogrevanje se izvaja z zemeljskim plinom. Z opisano rešitvijo je bilo doseženih 85 odstotkov prihrankov energije in dosežena poraba energije 22,3 kWh/m<sup>2</sup>.

### Osnovna šola, Wildon

Lastnosti umestitve v prostor, arhitekturne zasnove šole in oblikovanja ambienta objekta najbolje povzame pojem *ustvarjalnost*. Šola se nahaja na robu grajenega naselja, na stiku z naravo. Na lokaciji se je nahajal del starega kamnitega obzidja, ki je z umestitvijo v celoto postal razpoznaven element arhitekturne kompozicije. Drugi člen je betonski volumen, v katerem je v klet umeščena telovadnica, v etažah pa knjižnica in pisarne učiteljev. Glavni razpoznavni element je volumen učilnic, ki je tektonsko »odlepljen« od tal, tako da naravni habitat steče pod objektom. Ta del je grajen v lesu in steklu. Na južno stran so umeščene učilnice, ki se z dinamično igro horizontalnih oken odpirajo proti naravi. Na severni strani, ki je usmerjena proti

urbanemu tkivu, je izoblikovan širok svetel hodnik, ki se uporablja kot galerija ustvarjalnosti otrok. Jasna in racionalna zasnova dosega standarde nizkoenergetske gradnje. Naravni materiali zagotavljajo zdravo okolje učencem. Cena izgradnje je bila 1200 evrov/m<sup>2</sup>.

### Gradnja z lesom

Poudarek izleta je bil na gradnji z lesom. Poleg tehnoloških rešitev prezračevalnih sistemov in izolativnih materialov je prav uporaba lesa bistvena za doseganje kakovostnih okoljskih rešitev. Les je obnovljiva surovina in dostopen v našem okolju. 60 odstotkov površine Slovenije prekriva gozd. Prirastek je večji od poseka. Gradnja z lesom je pomemben prispevek k zaščiti klime, saj se na ta način trajno veže ogljik, izdelki iz lesa pa so pri izdelavi manj potratni. Les ustvarja dobro počutje v stanovanju in je že od nekdaj nenadomestljiv za izdelavo notranje opreme. Njegova površina je tudi ob nizki sobni temperaturi topla, prepustna za zrak, diši in skozi vse leto skrbi za dobro klimo v bivalnem prostoru. Pri gradnji ni odpadkov in ga je mogoče v celoti reciklirati. Glede na lastno težo lahko prenese 14-kratno obremenitev v primerjavi z jeklom. Mogoča je visoka stopnja prefabrikacije in s tem hitra montaža. Graditi z lesom, pomeni skrbeti za okolje, podpirati domače gospodarstvo, izbrati kakovosten material, se izogniti odpadkom, skrbeti za zdrav gozd in neokrnjeno okolje, se izogniti dolgim dobavnim potem, ustvariti prijetno vzdušje, graditi hitro, ugodno in varno, predvsem pa graditi za prihodnost.

[www.kubus.si](http://www.kubus.si)  
[www.energieschaustrasse.at](http://www.energieschaustrasse.at)



*Osnovna šola, Wildon – racionalno oblikovanje objekta in umestitev v prostor*



*Osnovna šola, Wildon – zunanja senčila preprečujejo pregrevanje*



*Osnovna šola, Wildon – skupni prostori z zasteklitvijo na severni fasadi*



*Osnovna šola, Wildon – narava »steče« pod objektom*



*Osnovna šola, Wildon – v notranjosti je vidna lesena struktura*

# nagrade if 2008

Industrie Forum – iF – je natečaj za najboljše izdelke s področja industrijskega oblikovanja, ki spremlja največji evropski sejem elektronike v Hannoveru. Prijavljeni izdelki že dolgo niso več usmerjeni le na področje računalništva, ampak pokrivajo bolj ali manj vse, kar lahko poimenujemo industrijsko oblikovanje. Podeljevanje priznanj nagrajencem je tradicionalno na sporedu prvi sejmski dan, med nagrajenci pa vedno nekateri, ki poleg zahtevanih splošnih odlik kakovostnega oblikovanja pokažejo še mnogo več: sveže in izvirne ideje, inovativnost ipd. Ker ideje rojevajo nove ideje, si je te izdelke vedno zanimivo ogledati.



Število prijavitelcev iz leta v leto narašča in je tokrat doseglo številko 2771 prijavitelcev iz 35 držav, kar pomeni 20,9-odstotni prirastek glede na prejšnje leto. Izdelki so razdeljeni v 14 kategorij: avdio-video, telekomunikacije, računalniki, svetila, pohištvo in dom, hišni aparati, razvedrilo, industrija in zgradbe, zdravje in oskrba, pisarna, javna in notranja oprema, prevoz, napredne študije in ovojnjina. V ožji izbor se je prebilo 821 prijavljenih izdelkov, ki so prijeli priznanje iF, le petdesetim pa je komisija dodelila najvišje priznanje kakovosti – zlato medaljo iF.

Kar 26-članska žirija izvedencev z vsega sveta je kot prednostna merila za leto 2008 navedla kakovost oblikovanja, izvedbo izdelka, izbiro materialov, stopnjo inovativnosti, okoljsko usklajenost, ergonomijo, intuitivnost rabe, varnost, vrednost blagovne znamke in splošne vidike univerzalnega oblikovanja. Poleg teh splošnih kriterijev pa je bil tokrat prednostni kriterij žirije čim bolj izčiščena oblika brez nepotrebnih spajanj, retro oblik ali drugih oblik pretvarjanja.

## prijava za if 2009

Rok za prijave na razpis za leto 2009 je 30. september, za »rane ptice« pa že 15. avgust. Slednji so upravičeni do nekoliko nižje prijavnine. Več informacij je na voljo na spletni strani [www.ifdesign.de](http://www.ifdesign.de).

### Nagrajeni po kategorijah

V naslednjih vrsticah vam bomo na kratko predstavili izbor nekaterih najboljših med petdesetimi uvrščenimi izdelki, ozaljšanimi z zlatimi medaljami, pa tudi nekatere, ki so bili iz njega izključeni, ker niso zadostili vsem formalnim merilom.

Žiranti so namreč zavezani, da upoštevajo predhodno postavljene kriterije izbora, zato pogosto ne morejo med nagrajene uvrstiti izdelke, ki so sicer izjemni, a na katerem izmed področij pomanjkljivi. Poglejmo si na kratko po kategorijah izbor najzanimivejših del.

V naslednjem nadaljevanju novosti, predstavljenih na nagradnem natečaju iF, pa se bomo posvetili še tistim s področij razvedrila, industrije in zgradb, zdravja in oskrbe, pisarn, javne in notranje opreme, prevoza, naprednih študij ter ovojnjine.



Žirija za leto 2008



## avdio-video

Tukaj letos nedvomno izstopa nemško podjetje Loewe, ki poleg vrhunske oblike in izvedbe nudi še vse drugo, kar omogoča sodobna tehnologija oziroma podobno, na kar smo bili včasih navajeni od izdelkov Bang & Olufsen. Na kakovostno oblikovane izdelke Panasonic smo se že dodobra navadili. Še nadalje jih odlikuje neopazno in brezčasno oblikovanje. Novo kakovost vpeljuje le 2 g težak, a nastavljen mikrofon izvalnega imena *proVocanto* švicarskega podjetja Phonak Communications AG.

Skorajda ni oblikovskega natečaja, kamor Apple ne prijavi svojih izdelkov – in zanje – skoraj po pravilu – prejme vsaj kakšno priznanje. Tokrat so jih prejeli za iPod na področju avdio-vida, za iPhone pri telekomunikacijah in za tipkovnico pri računalnikih. Med izdelki, ki niso prejeli zlate medalje, nas je navdušil Samsungov projektor s svojimi mehкими, uporabniku prijaznimi oblikami, ter eneloop, okolju prijazna obnovljiva baterija proizvajalca Sanyo.



*eneloop obnovljiva okolju prijazna baterija*



*proVocano\_ le 2g težek mikrofon*



*Izjemne oblikovne rešitve izdelkov Loewe*



*Apple in iPod vedno dobita kakšno priznanje*



*Nenagrajeni Samsungov projektor*

## telekomunikacije

Med nagrajenimi izdelki s področja telekomunikacij izstopata telefon VOIP tajvanskega Tatunga ter mobilni polnillec Nokia Power Pack DC-1, ki je lahko resnično nepogrešljiv spremljevalec popotnikov. Med nenagrajenimi bi postavili model Parrot SK4000, napravo za prostoročno telefoniranje, prilagojeno posebej potrebam motoristov, ki ponuja še vse drugo, kar ti potrebujejo ali imajo radi od glasovnih klincev do glasbe. Zadnji, na katerega bi posebno opozorila, je naprava s smešnim imenom Nabaztag, ljubka interaktivna virtualna živalca in prvi prenašalec čustev in informacij. Preko povezave WiFi se poveže na svetovni splet, od tam sprejema informacije ter se nanj odziva. Inteligentni izdelek je predhodnik naprav, ki jih lahko v kratkem pričakujemo v naših domovih.



Parrot SK4000- naprava za brezžično telefoniranje



Nabaztag - inteligentni komunikator naših bodočih domov



Telefon VOIP podjetja Tatung



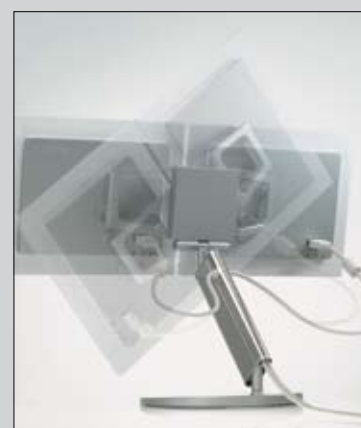
Mobilni polnillec Nokia Power Pack DC-1



Hewlett Packardov TouchSmart IQ775 PC



Uporabni dodatki prenosnikov



Fleksibilen ultra tanek dvojni zaslon Bloomberg LG



Obnovljiva baterija USB

## računalniki

Zanimivo inovacijo je ponudilo skoraj neznano podjetje Moixa Energy in si zanjo upravičeno prislužilo zlato medaljo. Imenuje se obnovljiva baterija USB, njena fotografija pa objasni vse. Tudi naslednja zlata medalja se je izmuznila iz rok velikih k podjetju Bloomberg LP iz New Yorka, ki je za svoje uporabnike razvilo popolnoma gibljiv in ultratanek dvojni zaslon, ki ponuja še vrsto drugih naprednih funkcij. Zakaj nekaj podobnega še nismo zasledili nikjer drugje, ne moremo razložiti! Naslednja dva prejemnika zlatih medalj sta dobro znana iMac in tipkovnica podjetja Apple in ju ni treba ponovno predstavljati. Je pa iz ožje konkurence izpadel zanimiv računalnik podjetja Hewlett Packard TouchSmart IQ775 PC, ki eden redkih ponuja rešitev za tradicionalno ergonomsko ignoranco prenosnikov ter poleg tega obetajočo tehnologijo zaslonov na dotik. Silovito narašča tudi ponudba miniprenosnikov ter prenosnih trdih diskov. Tudi zaslonov LCD je brezštevilno, le redki pa uporabniku dovoljujejo, da si jih prilagodi višini svojega pogleda.

## pohištvo in dom

Tudi tukaj so zlate medalje odšle v roke tradicionalizma, ne ekskluzive. Predstavljamo le nagrajena izdelka: kuhinjsko in delovno mizo ter elegantno kuhinjo iz oblikovalske delavnice Porsche design.



*Kuhinja oblikovanje Porsche Design*



*Jedilna in delovna miza podjetja arco contemporary furniture*



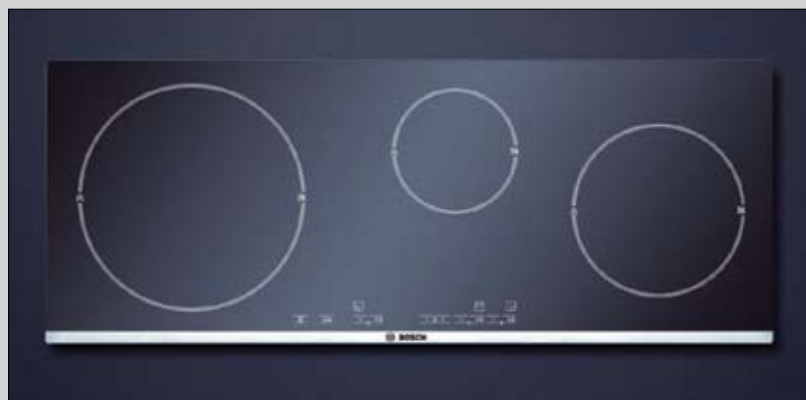
*Nagrajena stavbna luč podjetja BEGA iz Namčije*

## svetila

Oba nagrajenca s področja svetil kažeta v smeri, ki je vsem očitna: v energijsko varčne svetilke ter svetila, ki zmanjšujejo učinke svetlobnega onesnaževanja ozračja. Drugih posebnosti s področja osvetljevanja ni bilo. Na splošno še nadalje velja, da se halogen umika LED-u, katerega že varno nameščajo v mokre prostore ipd.



*Pralni stroj- kot ga nismo vajeni- Electrolux iz Brazilije*



*Drugačna (in morda prava) rešitev indukcijskega kuhalnika Bosch*

## hišni aparati

Tukaj je bilo podeljenih veliko več nagrad kot v predhodni kategoriji. Kljub temu bi težko rekli, da katera izmed njih revolucionarno odstopa. Močno je poudarjen trend nameščanja kuhinjskih in drugih aparatov za vgradnjo v zidove, vse več je hladilnih omar ogromnih razsežnosti, sicer pa bi kot drugačne izpostavili dve steklokeramični pečici – prva, Boscheva, ruši stereotip kahalne površine kvadratne površine ter vzpostavlja veliko bolj praktično vzdolžno. Manjši kuhalni površini z indukcijo pa Electrolux dodaja še nekaj uporabnih inovativnih rešitev. Drugačen in še ne viden je prav tako Electroluxov izdelek iz njihove brazilske podružnice – pralni stroj s horizontalnim bobnom, do katerega se dostopa od zgoraj.

# drugačna reciklaža šole famul stuart

Zdi se, da smo reciklažo odkrili šele včeraj, v resnici pa se v naravi dogaja že od nekdaj in tudi ljudje smo od nekdaj reciklirali. Vsaj do pred nekaj desetletji, ko se je nekje začelo zatičiti. Potem smo morali ta proces ponovno odkriti, ga poimenovati in promovirati. Zdaj ga večinoma povežemo z neznosnimi kupi smeti, ločevanjem gospodinjskih odpadkov in raznobarnimi zabojniki, ki naj bi rešili težavo.



A recikliranje je lahko tudi veliko zabavnejše, če nanj gledamo s preprostega stališča: na eni strani se nam stvari kopičijo, na drugi jih primanjkuje. Primanjkuje nam virov energije, zato je najbolj logična misel, da svoja iskanja usmerimo v to, da kupi odpadkov postanejo vir energije. Na Šoli uporabnih umetnosti Famul Stuart se seveda ne ukvarjamo z razrešitvijo svetovne energetske krize, nas pa živo vznemirja proces pretvarjanja odsluženega v ponovno zaželeno. Zato nenehno recikliramo, in to zelo raznovrstne stvari. V ponovno življenje vračamo resnične in virtualne materiale, predmete, prostore ali ideje, jih se-

stavljamo, kritično pretresamo, brusimo, sestavljamo in ponovno postavljamo. V izobraževanju in v umetniškem ustvarjanju je reciklaža tema, ki jo lahko kombiniramo s katero koli drugo, je lahko podstat drugim raziskovanjem, izhodišče ali način dela. Ni ovira, temveč vir inspiracije. Oglejmo si torej nekaj konkretnih primerov oživljanja odmrlih predmetov skozi proces ustvarjanja.

## **Reciklaža prostorov, reciklaža predmetov, reciklaža avdio-vizualnih materialov**

(Projekt Mesto pod zemljo, pomlad 2006)

Pri projektu oživljanja podzemnih mestnih prostorov smo uporabljali več različnih reciklažnih postopkov in materialov.

- Prazne in nam nedostopne prostore smo skozi šipo oživljali s pomočjo video projekcij. Video klipi so bili narejeni posebej za to priložnost, vendar so poleg novega materiala vsebovali tudi izreze iz znanih in neznanih filmov, ki so se z novo montažo umeščali v kontekst mesta pod zemljo. Zčasne arhitekturne elemente podzemnega mesta smo gradili iz različnih odpadnih elementov, ki smo jih povezovali, preoblačili, barvali, sestavljali. Same podzemne prostore smo prav tako reciklirali:

iz podzemnih hodnikov smo naredili živahno ulico, podobno onim sredi mesta na višku sezone. Za en večer, pa vendar. (Mentor: Miha Vipotnik)

- Tudi vozila podzemne ulice, seveda namenjena otrokom, smo prav tako zgradili v reciklažni delavnici. Predelali smo odslužene otroške in nakupovalne vozičke in prišli do zanimivega voznega parka, ki je otroke (in odrasle, ki so se kobacali vanje) navdušil. Vozila smo kasneje podarili združenju staršev in otrok Sezam, ki jih sedaj obnavlja ali gradi nova, saj so med njihovimi prireditvami še vedno zelo aktualna. (Mentorica: Aleksandra Saška Gruden)



Projekt Mesto pod zemljo





Reciklaža odrezanih vrbovih vej



Reciklaža igrače

### Reciklaža odrezanih vrbovih vej

Eden od vidikov naše odmevne akcije WillowArt & Constructing ali gradnja vrbovih paviljonov je tudi reciklaža. Vrbe je treba namreč obrezovati vsako pomlad, če želimo, da zdravo rastejo. Pri nas se njihove veje običajno odvržejo, v Nemčiji pa – po besedah gostujočega umetnika Jana Dacka – iz ekološkega prispevka sofinancirajo projekte, kjer se jih koristno uporabi. Veje, ki smo jih spomladi 2004 dobili od podjetja, ki jih obrezuje, smo povezali v posebne okrepljene snope, jih oblikovali v velik paviljon in nekaj manjših labirintov ter posadili. Že v letu dni so zrasle in ozelenele zgradbe, ki kot velik predstavitveni prostor

dajejo zavetje otrokom in gledalcem ob raznovrstnih prireditvah. Za paviljone skrbijo otroci in zaposleni v vrtcu Zelena jama, enota Fužine.

### Reciklaža igrače

Ena zadnjih večjih reciklažnih akcij na šoli, spomladi 2007, je bila Barbie Shop. Lotili smo se je pri predmetu kiparstvo za program Ambient. In kaj ima skupnega barbika z reciklažo, kiparstvom in ambientom? Veliko, če to tako zastaviš. Skozi ta projekt smo opravili nekaj osnov iz modeliranja kiparske forme, uporabe kiparskih materialov in tehnik, pogovorili smo se o razmerjih človeške figure, kar je zadostilo klasičnim ki-

parskim vsebinam. Res, da nekoliko nenavadno, vendar nam je popularna barbika nudila nazoren primer – ideal lepote za generacije deklic, ki pa je, če jo pogledamo z analitičnim očesom, prav zaradi lepotnih korektur postala invalid: premajhna stopala in dlani, preozek pas, negibna hrbtenica in še bi lahko naštevali. Barbika nam je nudila tudi dovolj snovi, da smo klasične kiparske teme razširili, se spraševali o njenem socialnem ozadju, »pregoogali« zgodovino in teorije o fenomenu Barbie, spoznali konkurenčne nove »punce«.

Medtem smo predelovali odslužena gumi-jasto-plastična telesa in ustvarjali ambiente zanje. Spraševali smo se, kakšna je Bar-

bie kot štiridesetletnica, kot nosečnica, kot debeluška, kot nepopolno bitje, kot smo mi vsi. Tudi tisti, ki smo jo dotlej prezirali kot kičast proizvod potrošniške družbe, smo moralno priznati, da je »karakter«, da je dejstvo, ki je označilo velik del dvajsetega stoletja, da je še »živo« in da je prav gotovo vredna naše pozornosti, še posebej skozi proces reciklaže, re-vizije in kritične re-uporabe. Domneva se nam je potrdila letos, ko je bila Barbie tudi glavna zvezda nekaterih dogodkov ob mednarodnem arhitekturnem bienalu v Ljubljani, in lahko trdimo, da naše lanskoletne stvaritve nikakor niso zaostajale za tistimi pod lučmi žarometov, gotovo pa so imele več kritičnega naboja. (Mentorica: Rene Rusjan)



# kalejdoskop

Se vam je razbilo ogledalo? Pričakujete sedem let nesreče? Raje nesite razbitine k steklarju in preliščite svojo usodo.

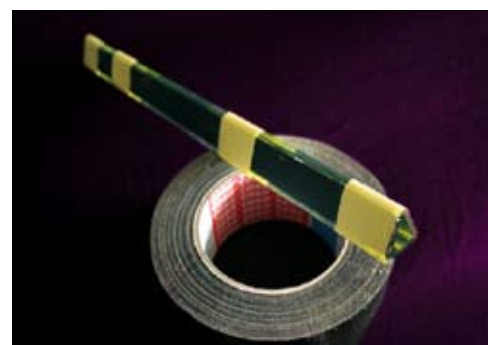
Kalejdoskop je cev, sestavljena iz ogledal in barvastih koščkov stekla, perlic ali drugih majhnih barvastih predmetov. Svetloba v cev vstopa skozi del, kjer se nahajajo barvni drobcici, se odbija od ogledala po njegovi dolžini in tako ustvarja fraktalne vzorce. Obstaja več variacij glede na število ogledal, ki jih uporabimo, in kotov, pod katerimi so postavljena. Ogledala, postavljena pod 45-stopinjskim kotom, sliko predmetov osemkrat pomnožijo, pri 60-stopinjskem kotu se slika ponovi šestkrat in pri 90-stopinjskem štirikrat. Zaradi odboja vzdolž ogledala se oblikujejo prekrasni simetrični vzorci. Poleg razbitega ogledala lahko večino potrebščin za izdelavo kalejdoskopa najdemo v vsakem domu.



**1** | Za izdelavo potrebujemo: tri podolgovato odrezana ogledalca, lepilni trak, škarje, karton ali šelehammer, časopisni papir, dva plastična kozarčka ali plastično folijo in delce prosojnih in raznobarnih materialov (pri izdelavi našega kalejdoskopa smo uporabili raznobarvne koščke stekla, koščke razbite kolesarske luči in ostanke stare ogrlice).



**2** | Narezana ogledalca dolžine okoli 25 cm in širine 2,5 cm dobro očistimo in zlepimo v trikotnik, tako da okoli njih ovijemo lepilni trak. Pri lepljenju nam ni treba posvetiti veliko pozornosti estetiki, saj lepljeni deli kasneje ne bodo vidni. Ogledalo lahko sami razrežemo z nožem za steklo ali pa ga odnesemo k steklarju.



**3** | Takole izgledajo ogledalca, zlepljena v trikotnik.



**4** | Trikotnik zavijemo v trši papir (šeleshamer ali karton), paziti moramo le, da ni pretrd in da ga lahko zlepimo z lepilnim trakom.



**5** | Tako dobimo enakomeren tulec. Če želimo, ga lahko ovijemo tudi v ovojni papir, poslikamo ali kako drugače okrasimo.



**6** | V prostor med ogledali in papirjem natlačimo časopisni ali kakšen drug odpadni papir ter ga tako utrdimo in svetlobno izoliramo.



**7** | Del kalejdoskopa, ki ga bomo kasneje vtaknili v nosilno posodico, odebelimo, tako da okoli njega nekajkrat ovijemo in zalepimo kos blaga, in ga nato okrasimo z ovojnim papirjem. Zatem prehode prelepimo z okrasnim papirjem in tako zakrijemo časopis, hkrati pa izoblikujemo odprtino za oči in odprtino, ki v kalejdoskop prepušča svetlobo.



**8** | Ko je izoblikovano telo kalejdoskopa, se lotimo še izdelave nosilne posodice. Izdelamo jo lahko iz dveh prozornih plastičnih kozarcev ali folije. V prvi kozarček nasujemo raznovrstno barvno drobnarijo, za katero je najboljša, da je prosojna: to so lahko koščki razbitega barvnega stekla, koščki starih ogrlic ipd.



**9** | Koščke materiala pričvrstimo tako, da v prvi kozarček potisnemo drugega, ki ga pred tem ovijemo z blagom.

**kreativnašola**  
 ateljeja 2050  
[www.kreativnasola.si](http://www.kreativnasola.si)

**USTVARJALNI PROGRAMI ZA MLADE IN STARE**  
 risanje, slikanje, oblikovanje in računalniška grafika, 3D grafika, animacija, internet in spletna produkcija, arhitektura, notranja oprema, moda, nakit, aranžiranje, kaligrafija, fotografija, video, VJ-janje, glasba, glasbena produkcija, DJ-janje...

**PRIPRAVE NA SPREJEMNE IZPITE NA UMETNIŠKO USMERJENIH SREDNJIH ŠOLAH IN FAKULTETAH,**  
**PROGRAMI ZA PODJETJA,**  
**PROGRAMI ZA OTROKE, UPOKOJENCE IN NEZAPOSLENE...**

**V MESECIH JUNIJ IN JULIJ VELIKA IZBIRA POČITNIŠKIH DELAVNIC ZA OSNOVNOŠOLCE IN SREDNJEŠOLCE.**

# logo fashion 2008

## smernice logotipov v letu 2008

Zavedati se moramo, da vse smernice, ki naj bi jim oblikovalci sledili, postavljajo njihovi kolegi iz velikih podjetij. Vsi vemo, da je lahko dober logotip preproste oblike ali sestavljen iz ene same črke brez dodanih prosojnosti in prostorskih učinkov, vendar ni nujno, da je tudi učinkovit. V nadaljevanju članka si preberite več o ukanah, ki izboljšajo njegovo učinkovitost, in tehnikah, ki so letos »in«.



### organski logotipi

Ob pogledu na logotip nove Microsoftove tehnologije Silverlight je najbrž reakcija večine ljudi zelo pozitivna, saj prinaša novost in svežino v oblikovanju, poleg tega pa v gledalcu vzbudi zanimanje, kakšen izdelek za njim stoji. To pa je odziv, ki so si ga oblikovalci želeli. Pomembno pri tej tehniki je, da začnemo z osnovno obliko, ki ji dodamo prosojnost. Nadaljevanje je lahko bolj zapleteno, vendar moramo paziti, da bo končni izdelek čim bolj organski. Takšni logotipi namreč niso samo »eye catching«, ampak delujejo tudi zelo prijazno. Ljudje se namreč po vseh naprednih tehnologijah in digitalnih zvokih, ki nas iz dneva v dan obdajajo, ter neprestanemu sedenju za računalniki radi vrnemo nazaj k materi naravi. Če se že ne odpravimo na sproščujoč sprehod, pa nam je zagotovo prijetno zagledati kakšen element narave v digitalni obliki. Zato je vnos narave v logotip več kot primeren. Pravijo, da so drevesni listi v celostni podobi že doobra izpeti. Poleg ustvarjalnosti, originalnosti in inovativnosti, ki jo izražajo, v gledalcu

zagotovo pustijo tudi prijetnejši občutek, kot kakšen brezpomenski reflektiven učinek ...

### valovi

Kadar govorimo o pomenih oblik v logotipih, lahko za valove rečemo, da vnašajo v oblikovanje fleksibilnost. Vzbujajo občutke gibanja, premikanja, hitrosti in povezanosti. Podjetje Nokia & Siemens Networks je z njimi zadelo v polno. Občutek premika in komunikacije so še bolj poudarili s prelivom iz ene v drugo barvo. Dinamiko in gibanje so v svojo celostno grafično podobo iznajdljivo vnesli tudi oblikovalci slovenskega podjetja Potres. Znak se odlično ujema z imenom, poleg tega pa celoten logotip z valovi vzbuja vse prej naštete občutke. Tehnika se zdi na prvi pogled preprosta, ko pa se začnemo z njo ukvarjati, ugotovimo, da pogosto prej ustvarimo zmazek kot pa učinkovito podobo.

### minimalne tipografije

Zelo zahtevna naloga pri izdelavi celostne podobe je izbira primerne tipografije. Obliko-



Logotipi z valovi.

valci si lajšamo delo s tipografskimi programi, vendar kljub temu ostaja naloga zahtevna, ker moramo med ogromnim številom tipografij izbrati nekaj primernih in njihov obseg krčiti, dokler nam ne ostane le tista prava. Nekateri oblikovalci imajo zato izbranih le kakšnih deset tipografij, ki jih neprestano uporabljajo, v večini pa se ukvarjajo s simbolom, medtem ko si drugi zapletajo življenje in stremijo v popolnost obeh, tretji se z



Logotipi z minimalnimi tipografijami.



Logotip za Flashu konkurenčno tehnologijo Silverlight.



Nova, organska podoba švicarskega telekomunikacijskega podjetja Swisscom.



Nov znak Photoshopa na prvi pogled podoben Silverlightovemu.

iskanjem po medmrežju sploh ne ukvarjajo in iz preprostih oblik sestavijo lastne tipografije. Letošnja »moda« logotipov je tretjim še kako pisana na kožo. V trendu so namreč logotipi, ki so osnovani na minimalističnih tipografijah in vsebujejo čim manj elementov. Kaj je prednost te tehnike? Takšni logotipi so sicer slabše berljivi, vendar se gledalci z njihmi dejansko ukvarjajo, ker želijo med zapletenimi oblikami odkriti ime podjetja, ki si ga nato gotovo zapomnijo. Povzamemo lahko, da ta tehnika, ki gledalca sicer sprva zmede, v končni fazi doseže svoj učinek.





Logotip, ki definitivno izstopa iz množice.



Prvi logotip in popravljen različica.



Zanimiva uporaba prosojnosti v celostni podobi knjižnice.

### osemdeseta

Tu se poraja vprašanje: »Zakaj se vračamo nazaj?« So nam osemdeseta res všeč ali nam je preprosto zmanjkalo idej? Najlažje je počakati, da stvar zastari in nanjo popolnoma pozabimo ter jo nato predstavimo kot nekaj svežega ... Za takšen način oblikovanja so se odločili v Londonu pri izdelavi logotipa za olimpijske igre leta 2012 in z njim dosegli natančno to, kar so želeli. Medmrežje je sicer polno forumov in blogov, kjer ga kritizirajo ljudje z vseh koncev. A o logotipu se piše! In vsi, ki so ga videli, lahko vzamejo list papirja ter svinčnik in ga narišejo takšnega, kot je. Ob takšnem dosežku sploh ni pomembno to, da je logotip dejansko grd. Zaradi tega razloga znajo izpasti še tako čudne geometrijske oblike

in neonske barve iz osemdesetih kot odlike tega logotipa. Tako lahko povzamemo: prvič – logotip izstopa in je opazen, drugič – je čisto drugačen od tistih, ki jih vsak dan gledamo po svetu, in tretjič – nikoli ni dolgočasen.

### prosojnost

Preprostost izdelave prosojnosti ne predstavlja neprofesionalnosti in neučinkovitosti celostne podobe. Preprostost je prepoznavna le očem oblikovalcev, ki se jim postopki izdelave izrišejo že ob pogledu na logotip. Postopka pa ne poznajo drugi gledalci, zanje je pomemben samo učinek. Zato se ni treba vedno ozirati na profesionalne oblikovalce, katerim je učinek prosojnosti amaterski način oblikovanja.

Zanašajmo se raje na eleganco, ki jo predstavlja, in jo uporabimo za predstavljanje globine in povezave. Vse prednosti prosojnosti so dobro vidne v logotipu mesta Čikago za olimpijske igre leta 2016. Na začetku je bil logotip narejen v obliki olimpijske bakle, vendar je bil zavrnjen s strani Mednarodnega olimpijskega komiteja, saj je vseboval olimpijski simbol, ki naj ne bi bil uporabljen v logotipih mest. Prelivi toplih in hladnih barv so se v naslednjem predlogu obdržali, dodali pa so zvezdo, katere kraki izražajo karakteristike mesta: upanje, spoštovanje, harmonijo, prijateljstvo, odličnost in praznovanje. Tople barve izražajo strast in optimizem Čikaga, hladne pa predstavljajo mestne parke in vodne atrakcije.

### povzetek

Logotipi danes niso več le odraz podjetja in njegovih funkcij, ampak so postali sredstvo za prepričevanje kupcev. Izdelke kupujemo zaradi oglasov, ki so nas prepričali vanje, čeprav vemo, da je njihova učinkovitost veliko manjša od tiste, ki nam je le-te predstavila. Predstavlja-te si televizijski program brez oglasnih sporočil ali vožnjo po mestu brez v oči bodečih jumbo plakatov in utripajočih sporočil na zaslonih, ki nam odmevajo v glavi, še ko pridemo domov ... Bi se počutili bolje brez poplave nepotrebnih informacij? Ali bi bili brez tega v dilemi, ko bi se odločali med dvema izdelkoma? Je dobra celostna podoba podjetja postala razlog za nakup? Izziv bom objavil tudi na forumu na naslovu [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si) – in vas vabim, da se pridružite tudi s svojimi mnenji.

## visoka šola za dizajn širi prostore in obzorja

Visoki šoli za dizajn, ki je bila dolgo časa razpeta med lokacijama v Domžalah in na Gerbičevi, je leto 2008 prineslo dva velika premika. Najprej so prejeli državni certifikat za izvajanje visokošolskega izobraževanja, potem pa so še prekinili dolga leta razpetosti med dvema lokacijama ter se končno preselili na svoje – v zaključno nadstropje inštituta za lesarstvo na Večni poti. Tam so tudi priredili slovesno podelitev diplom svojim diplomantom. Posebna »poslastica« le-te so bile okratprvič podeljene častne nagrade – poimenovalne po nekdanjem profesorju za pohištvo Vinku Rozmanu – Rozmanove nagrade. Tokrat so jih prejeli trije diplomanti.

Celotna prireditev je bila pospremljena z razstavo del diplomantov, modno revijo ter drugim kulturnim programom, predvsem pa je bila lepa priložnost, da smo se z novimi prostorskimi možnostmi VŠD seznanili mnogi njihovi prijatelji in simpatizerji.



# tom greenway

Tom Greenway je ime, na katero sem že večkrat naletel, tako kot kdor koli, ki se ukvarja z digitalno ilustracijo, naj si bo 2D ali 3D. Poleg tega da se je sam ukvarjal s tem področjem, se je še raje posvečal promociji in trženju. Tako je nastala spletna stran 3DTotal.com, ki je bila sicer na začetku zamišljena kot mala spletna stran za pomoč 3D-entuziastom, a je kasneje prerasla v eno najpomembnejših postajališč digitalnih grafičnih ustvarjalcev. Dnevno jo obišče do 100.000 obiskovalcev.



▶ **Tom, zapisal si, da si se začel ukvarjati z računalniško grafiko šele pri petindvajsetih letih. S čim si se ukvarjal prej in kako so se stvari spremenile po tistem ključnem obisku multimedijskih predavanj na tvojem faksu?**

Pred tem sem prodajal zavarovanja. Imel sem srečo, da sem ostal brez službe in se zato – skoraj po naključju – odpravil študirat umetnost. Ko se ozrem nazaj, vidim, da je bila to zame največja prelomnica in da veliko dolgujem svojim profesorjem in sošolcem, ki sem jih tam srečal. Tudi sedaj, desetih let kasneje, se še vedno družimo. Nato sem se posvetil svoji karieri v 3D-ju in eno leto delal v manjšem londonskem studiu. S 3DTotalom sem se nekaj časa igračkal v svojem prostem času in se šele kasneje odločil, da ga zajamem »v polno«.

▶ **S 3DTotalom si začel leta 1999 kot s svojim konjičkom, zdaj pa je to spletno mesto med 10.000 najbolj obiskanimi na svetovnem spletu ter sočasno ena izmed najbolj obiskanih strani z vsebino 3D. Kako je izgledala rast tega spletnega mesta? katerih točk se spominjaš kot ključnih?**

Najpomembnejše je, da ponudiš obiskovalcem tisto, kar želijo; in delati na tem. Prosto dostopni praktični primeri so odlični za to, da si povečaš obisk. Prav tako so pomembne sveže in kakovostne novice.

▶ **Dve področji, ki sta – po mojem mnenju – naredili 3DTotal tako priljubljen, sta verjetno novice in galerija slik, vsebujeta pa zelo natančno in kritično izbrana dela. kateri so kriteriji za njihov izbor in kako iščete novice?**

Prav imaš. Ti dve lastnosti nam pomagata vzdrževati ponovne obiske. Kar se tiče novic, sem jih osebno iskal po medmrežju in jih sam objavljaj. Danes to dela nekdo drug, ki sem ga prav za to zaposlil.

Galerija je zelo pomemben del spletne strani in način izbora slik se je razvil vzporedno s samo stranjo. Na začetku sem v prostem času sam ocenjeval, zdaj pa nas je v timu pet do šest, kjer vsak poda svoje mnenje. Poskušamo dobiti petdeset slik tedensko, tako da jih vsak dan predstavimo sedem. To je najzabavnejši in najhvaležnejši del našega dela, in vse to zahvaljujoč dobri volji umetnikov, ki so pripravljeni deliti svoja dela z ostalimi.

▶ **Videl sem, da organizirate tekmovanja. Mi lahko poveš več o njih?**

Žal jaz nimam veliko opraviti z njimi. To ureja forumski del.

▶ **Spletna stran trenutno ponuja članke, brezplačne podatke, intervjuje, galerije, forum in prodajalno. Ali (in kako) načrtujete njen razvoj v nadalje?**

Pravkar smo na tem, da bomo predstavili uslugo tiskanja modelov 3D. Navdušeni smo nad to najnovejšo tehnologijo, o kateri si lahko več ogledate na spletnem naslovu [www.3DTotal.com/services/3dprinting/3dprinting.asp](http://www.3DTotal.com/services/3dprinting/3dprinting.asp). Kar se tiče spletne strani, sem si dolgo želel postaviti prostor, na katerem bi lahko uporabniki predstavili svoje portfelje, in upam, da mi bo to uspelo narediti letos. Poleg tega je tukaj še forum, ki pomaga zgraditi neko skupnost in je pomemben del naše strani. Sedaj imamo programerja, ki skrbi za to, da se na forum dodajajo nove funkcije in se ga nenehno izboljšuje.



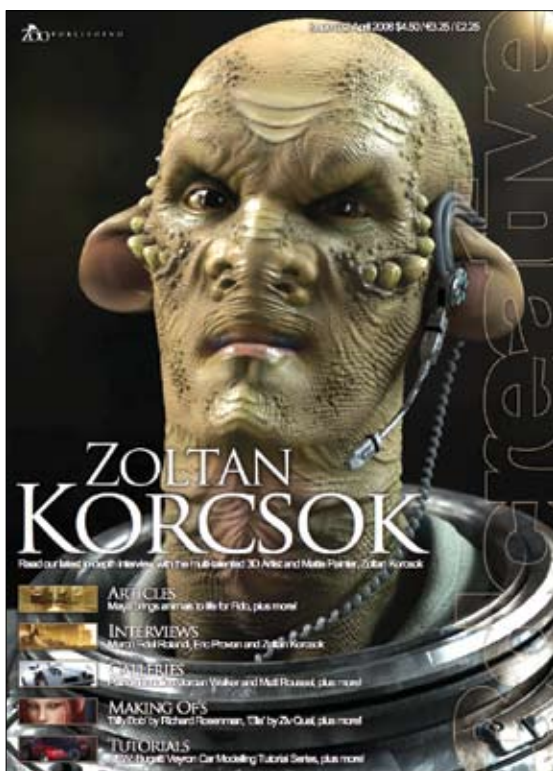
Pogled na tim (Tom v ospredju)



www.3dtotal.com



Slika iz spletne galerije (avtor: Greg Petchkovsky)



Platnica elektronske revije 3D Creative



Platnica elektronske revije 2D Artist



Knjigi Digital Art Masters



Seriya DVD-jev za učenje modeliranja in animiranja karakterjev

➤ Poleg vzdrževanja spletne strani izdajaš še cedeje s teksturami, DVD-je kratkometražnih risank in učil ter knjige. Sem kaj pozabil?

Izdajam še revije v obliki PDF. Te zelo uspešno rasejo. To sta www.3dcreativemag.com in www.2dartistmag.com. Ni veliko ljudi, ki vedo, da prihajata iz našega tima in da delamo na tem, da bi ju letos še nadgradili. Izkazalo se je, da so elektronske knjige postale zelo priljubljene: so hitro dostopne, neodvisno od tega, kje se kupec nahaja, ter veliko cenejše, ker ni stroškov tiskanja in pošiljanja.

➤ Knjige iz vaše izdaje izgledajo izredno privlačne in digitalna umetnost ima na papirju popolnoma drugačno razsežnost. Kako so te knjige sprejete s strani bralcev in kakšni so njihovi odzivi? So slike, ki jih predstavljate na vaši spletni galeriji, primerne tudi za knjigo?

Knjige so v glavnem zelo dobro sprejete, problem pa se pojavi pri pošiljanju, saj so trdo vezane knjige zelo težke. Ko si enkrat navajen na ugodnost razpošiljanja navideznih vsebin preko spleta, se poštnina fizičnih materialov izkaže kot nabor nam popolnoma novih težav. Slike za v knjigo morajo biti v visoki ločljivosti, tako da niso ravno vse primerne, še posebno ne tiste, ki so bile pripravljene za prikaz na spletu. Za te slike imamo poseben natečaj ter tudi posebne zahteve. Ponavadi jih pričnemo zbirati jeseni in zaključimo do konca leta.

➤ Nek zelo uspešen podjetnik (Derek Sivers) je rekel, da je poslovnež uspešen takrat, ko njegov posel lahko teče brez njegove prisotnosti, samo z delom zaposlenih. Vidiš sebe v prihodnosti enako, tako da sedi doma in slediš, kako 3DTotal deluje samodejno?

Imam podobno mišljenje: »Veš, da si uspel, ko lahko plačaš nekoga drugega, da opravlja tvoje delo.« Praktično imam enako razmišljanje kot gospod, ki si ga omenil. Eden mojih glavnih namenov v tem letu je, da zaposlim menedžerja, kar je v bistvu polovica mojega dela. Jaz bi se nato osredinil na trženje in razvoj, ki me najbolj veselita. V vsakem poslu so iz meseca v mesec vzponi in padci, vendar upamo, da bo leto 2008 za nas ugodno. To pomeni, da bomo lažje in bolj kakovostno služili skupnosti z novimi izboljšavami, uslugami in izdelki.

# inovativne rešitve renza piana

Tudi najpomembnejši svetovni arhitekti v svoja dela vključujejo inovativne rešitve. Ob tem je seveda umestno vprašanje, ali so se prav s takšnimi inovativnimi rešitvami ločili iz množice povprečja in dvignili v sam vrh. Resnica gotovo ni prav daleč. Inovativne rešitve so namreč tiste, ki vzbudijo zanimanje javnosti za nek objekt in s tem povezano tudi za naročnika. Lep primer je projekt Pritzkerjevega nagrajenca Renza Piana za poslovno stolpnico za založniške hiše New York Times. Z inovativno rešitvijo lamel iz bele keramike je 52-nadstropnemu nebotičniku dodal kar nekaj novih vrednot.

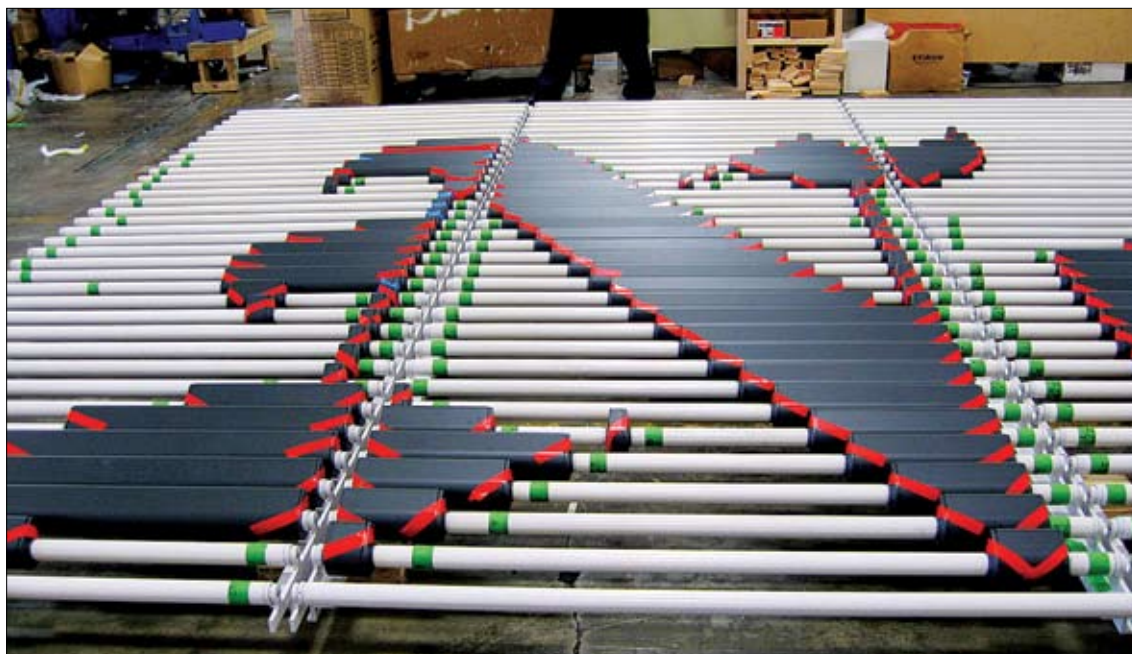


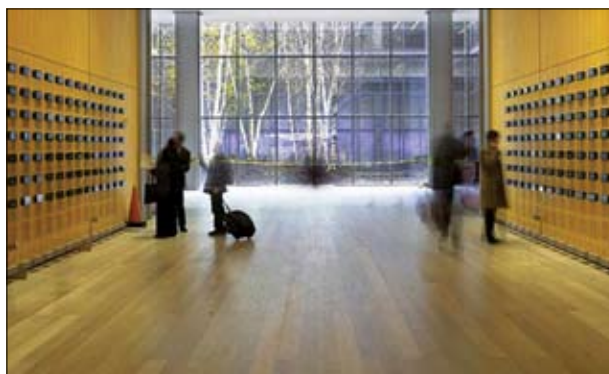
Renzo Piano sodi med trenutno najuspešnejše in najbolj znane arhitekta, je prejemnik najbolj zaželene arhitekturne nagrade Pritzker ter vrste drugih uglednih arhitekturnih priznanj (zlata medalja R.I.B.A., Kyoto Prize ...) in kot tak vabljen k udeležbi pri večini najbolj ambiciozno zastavljenih arhitekturnih natečajev. Svoje projekte ustvarja v lastnem biroju z imenom Renzo Piano Building Workshop, kar bi v slovenščino prevedli kot stavbna delavnica Renza Piana. S podružnicami v Pianovem rojstnem kraju Genovi ter v Parizu se biro uvršča med najpomembnejše svetovne arhitekturne biroje. Kot mnogi drugi uspešni svetovni arhitekti je tudi Renzo Pia-

no ustanovil svoj sklad, poimenovan Ermano Piano, ki vsako leto podeli 12 štipendij za 6-mesečno usposabljanje študentom arhitekturne univerze v Genovi. Toliko o samem ustvarjalcu, pa se vrnimo nazaj k projektu. Kot je stavbo opisal Timesov arhitekturni kritik Nicolai Ouroussoff, je ta poduhovljeno nadaljevanje newyorških spomenikov 20. stoletja, kot sta Mies van den Rohejeva Seagram building in SOM-ova Lever House. Stolpnica svoje vzornike nedvomno prekriša v tehničnih in sonaravnih rešitvah, a se v oblikovnem smislu ne želi uvrščati med ambiciozne nebotičnike za 21. stoletje. Renzo Piano je, kot se je sam izrazil, želel ustvariti

dodelan in poetičen stolp. Pri izvedbi zgradbe se je povezal z newyorškim arhitekturnim studiem FXFWLE, podjetjem z bogatimi izkušnjami na področju projektiranja nebotičnikov na trgu Times Square. Piano je dodelal vizijo zgradbe ter kasneje požel tako slavo kot kritike, FXFWLE pa so poskrbeli za tehnično izvedbo ter finančno konstrukcijo, ki je morala ostati znotraj zahtevanih okvirov. Nebotičnik je s svojimi 52 nadstropji umeščen znotraj strukture štirinadstropnih okoliških zgradb, zato jo je avtor želel čim bolj dematerializirati. Dematerializacija in prosojnost sta najpravilnejša opisa učinkov, ki jih je želel doseči navzven in navznoter stavbe.

Da bi ju dosegel, je fasado v celoti prekril z lamelami iz keramičnih palic. Njihova nežna struktura dopušča svobodo razgledom na mesto ter sočasno znižuje pregrevanje stavbe za 30 odstotkov ter ogrevalne stroške za 13. Da bi učinke bleščanja in pregrevanja zaradi sončnih žarkov še dodatno zmanjšali, so arhitekti predvideli na oknih samodejno nastavljiva senčila, občutljiva na prilagajanje naklona lamel kotu vpada sončnih žarkov. Da bi bile rešitve zaščitne pred soncem in osvetlitve učinkovitejše, so skupno z načrtovalci luči obiskali laboratorij Lawrence Berkeley na kalifornijski univerzi, kjer so naredili obsežne raziskave dinamičnih osvetlitev.





Za rešitve prezračevanja in ogrevanja zgradbe so uporabili izsledke drugih raziskav, na osnovi katerih je pod zgradbo nastala največja podzemna shramba zraka na Manhattanu. Iz te se zrak, ohlajen na 68 stopinj, skozi nastavljive talne lopute, nameščene v dvignjene pode v bližini delovnih mest, vpihava v prostore ter nato odvajajo skozi strojne lopute. Karbon dioksidni senzorji samodejno zaznavajo količino svežega zraka v prostorih in jo uravnavajo z vpihovanjem dodatnih količin.

Pri izbiri izvajalcev keramičnih fasadnih lamel so naročniki ter njihov izbrani razvijalec, podjetje Forest City Ratner, uporabili zanimiv pristop: izbrali so štiri usposobljene izvajalce in jim plačali, da so po lastni presoji zasnovali ter v modelu izvedli fasadne elemente. Kot osnovo so jim podali oblikovna izhodišča: višino nadstropja ter zahtevano velikost keramičnih palic z dodanim alumi-

nijevim silikatom, ki bi morale biti na fasadi nameščene na spremenljivih intervalih. Pristop se je izkazal kot vizionarski, saj so se vsa štiri povabljeni podjetja izkazala z rešitvami, ki so bile cenovno pod predvidenimi okviri ter v okviru stroškovnih omejitev projekta. Zahtevna je bila tudi izbira izvajalca keramičnih palic, pri čemer so se po dolgem iskanju odločili za nemškega proizvajalca šivanih keramičnih cevi iz Leipziga.

Izbrani izvajalec fasade, podjetje Benson Global, se je izkazal še z nadaljnjo inovativno rešitvijo njene izvedbe, saj bi bilo nameščanje 170.000 palic na licu mesta časovno izjemno zamudno, drago ter bi bilo istočasno zelo težko zadostiti zahtevnim varnostnim predpisom. Zato so združili keramične palice in okna v enoten modularni fasadni element, ki so ga izvedli v svoji tovarni in nato na objektu le namestili. Vsak modularni element ima nameščene alu-

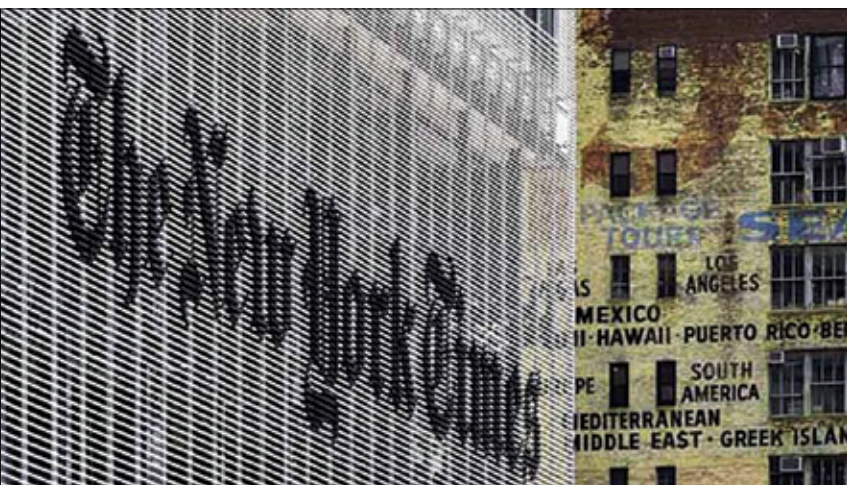
minijaste glavnike, ki ščitijo palice, glavniki sami pa so z aluminijastimi ročicami pritrjeni na jekleno fasadno konstrukcijo.

Posebej oblikovan je tudi izolativen okenski element, sestavljen iz dvojno glaziranega stekla s spektralno izbirnim slojem in visokoodpornim nizkoradiacijskim nanosom. Nanj je na mestih, kjer ni keramičnih palic, nanesen subtilen vzorec iz pečene keramike.

Izveden fasadni plašč iz keramičnih palic sicer deluje mnogo manj bleščeče belo, kot si je to želel njegov avtor Renzo Piano, izpostavljen pa je tudi atmosferskemu onesnaženju ter glede na to, da so 50 cm od fasade nameščene lamele zelo težavne za čiščenje, podvržen nadaljnjemu sivenju. Je pa zelo učinkovita rešitev za zmanjšanje energetske izgube ter ogrevalnih stroškov. O obdobju, ko je bila stolpnica izgrajena in predana v uporabo, pa so ugotovili še na-

daljnjo odliko oziroma učinek keramičnih palic izpred fasadnih oken: zmanjšanje faktorja strahu pred višino pri uporabnikih. Ta je v gozdu newyorških nebotičnikov dobro poznan, a le redko kdaj ustrezno oblikovno in arhitekturno rešen.

A v obdobju, ko investicijska preračunavanja vse pogosteje izločujejo iz izvedbe oblikovalske rešitve, je posebno poučna predvsem naslednja izkušnja iz projekta Timesove stolpnice: njegovi razvijalci so s tem, da so porabili le kakšnih 100.000 dolarjev za proučevanje oblikovalskih rešitev z navedenim primerom izbire med štirimi povabljenimi pooblaščenimi izvajalci, na koncu investitorju prihranili milijone le-teh. To pa je podatek, iz katerega lahko pozitiven vzor uporabimo pogosto, ko želimo nadzoroma preprečiti v to, da sprejme oblikovno kakovostno rešitev v zameno za (na hitro in kakovostno nepreverjeno) cenejšo rešitev.



# impression 2

Autodesk je to pomlad svoje uporabnike presenetil z lepo potezo – vsem strankam, ki imajo naročniško pogodbo (subscription za AutoCAD ali AutoCAD Architecture), je brezplačno ponudil program Autodesk Impression! Program je zmogljiv pripomoček za izdelavo ploskovnih (2D) predstavitev na osnovi risb DWG. Z veseljem ga bodo uporabljali vsi arhitekti, ki se jim zdijo vizualizacije 3D prezahtevne. Sam program pa je zasnovan tako, da ga lahko začne vsak uporabljati takoj in izdela privlačno predstavitev v res kratkem času!



Autodesk Impression – nova različica 2



## Namestitev

Program je uporabnikom z naročniško pogodbo na voljo v centru za naročnike (Subscription) na spletni strani pointa. [autodesk.com/local/enu/portal/signin.jsp?po=enu](http://autodesk.com/local/enu/portal/signin.jsp?po=enu). Prijavijo se s svojim uporabniškim imenom in geslom in glede na tip pogodbe se jim omogoči tudi dostop do omenjenega programa. Na strani najdemo tudi več informacij o programu, sistemskih zahtevah ... Datoteka za prenos

se imenuje impression2install.exe in je velika 608 MB.

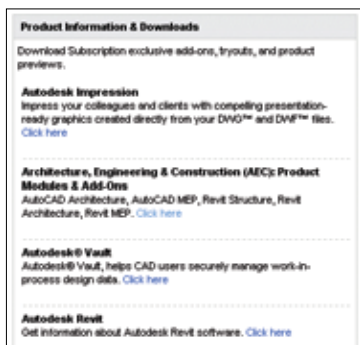
## Delovno okolje

Delovno okolje je zelo preprosto in pregledno. Na vrhu je nekaj orodnih vrstic z osnovnimi ukazi, na desni pa so odprte palete, namenjene plastem, knjižnici stilov in njihovemu urejanju. Spodaj je statusna vrstica, ki prikazuje koordinate podobno kot v AutoCAD-u, krajša navodila za akti-

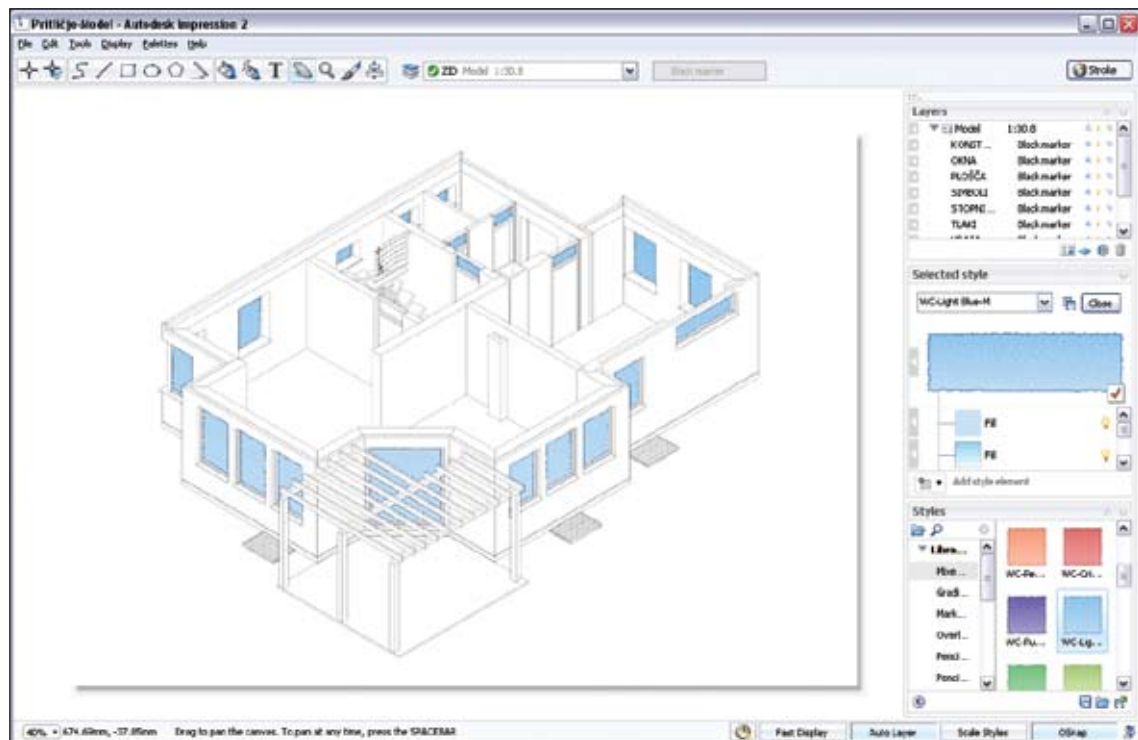
ven ukaz in nekaj kontrol, kot je na primer OSNAP. Uporabniki AutoCAD-a se bodo v programu hitro znašli, saj bodo takoj našli podobnosti, ki kažejo na to, da sta oba programa izdelka iste hiše – na primer enak način dela s plastmi, enak princip dela z miško (risanje, zumiranje ipd.).

## Odpiranje risbe

Odpiramo klasične risbe AutoCAD DWG, pa naj bo to načrt 2D ali model

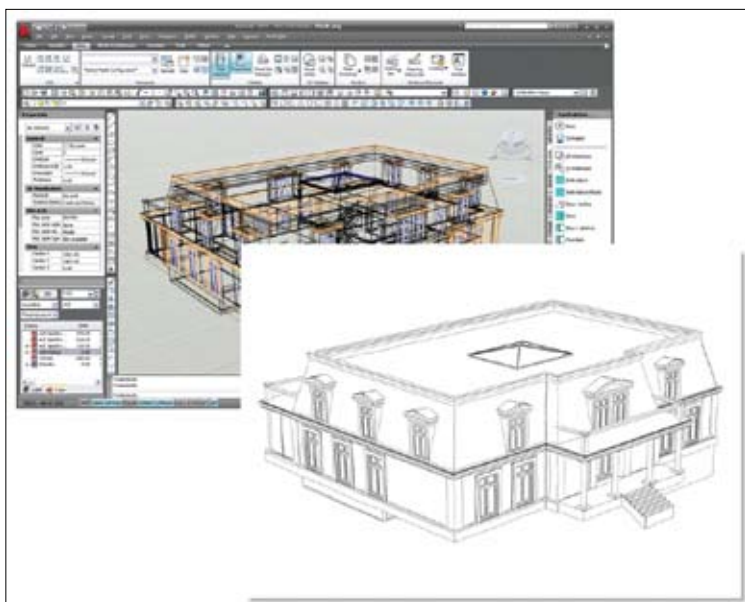


Instalacija programa Autodesk Impression 2

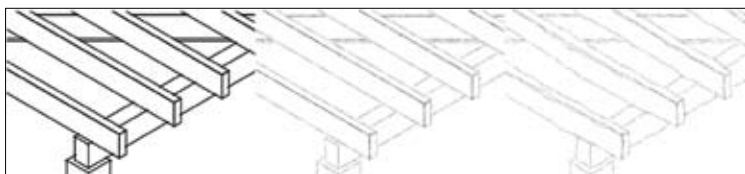


Delovno okolje programa je enostavno in zelo pregledno

**impression 2**  
brezplačen program  
za naročnike  
programov autodesk



Risbo DWG iz AutoCAD-a enostavno odpremo in zadnji shranjen pogled je osnova za risbo v Impressionu



Vektorski geometriji lahko dodamo raznovrstne prostoročne poteze (videz peresa, svinčnika ali skice)

3D. Če gre za prostorski model, lahko uvozimo posamezne poglede (*layoute*) ali pa pogled 3D neposredno iz modelnega področja. V tem primeru se seveda model 3D pretvori v risbo 2D in v tem procesu lahko skrivamo nevidne robove in nastavljamo še nekaj dodatnih spremenljivk. Med odpiranjem risbe DWG nas skozi postopek vodi čarovnik. Že med postopkom izberemo celotni risbi »potezo«, ki jo lahko kadar koli kasneje tudi zamenjamo.

Gre za simulacijo pisala, kajti risbe, narejene v programu Impression, naj bi dajale videz prostoročnih izdelkov. Izbiramo lahko med svinčniki različnih trdot, peresi, flomastru ... Odprto risbo lahko kadar koli obnovimo (celoto, pogled ali posamezno plast) in podatki se na novo odčitajo iz izvornega DWG-ja. Vse spremembe, kot so poteze, polnila, zamenjave idr., pa se ohranijo, če le spremembe niso prevelike. Risbo na koncu shranimo v privzeti format IRF ali

pa v kakšen drugi priljubljen format, kot so PDF, PSD, JPG, DWF ...

### Stili

Stili, ki so nam na voljo, so zbrani v knjižnicah. Kar precej se jih namesti že skupno s programom. Seveda pa si lahko svoje stile ustvarimo tudi sami in jih shranimo v risbe, ki jih kasneje uporabljamo kot knjižnice.

V osnovi ločimo dve vrsti stilov: enega za poteze (črte) in drugega za zapolnjevanje.

Stil lahko povlečemo neposredno na paleto s plastmi in vsi njeni elementi se ob tem samodejno obnovijo in prikažejo z novimi lastnostmi. Lahko pa uporabimo enega izmed ukazov, na primer *Fill*, izberemo njegov stil in z njim barvamo zaprta območja v risbi. Vse stile izbiramo v paleti *Styles*.

Uporabljene stile lahko kasneje popravljamo ali pa izdelamo nove. To delamo v paleti *Selected style*. Paleta nam prikazuje hierarhično sestavo elementov stila. V osnovi so to poteze (črte) in polnila. Vsem pa lahko dodajamo še učinke skice (*Roughen*) in senc (*Cast Shadow*). Vsak element ima na voljo svoje nastavitve in z vsemi možnostmi, ki se nam ponujajo, lahko izdelamo res zanimive izdelke, saj lahko uporabljamo za osnovo tako šrafure kot rastrske slike ali vgrajene učinke. Igranje s stili je pravi užitek, saj se ti v risbi samodejno obnavljajo, učinke sprememb pa lahko opazujemo v realnem času.

Zelo zanimiv način dela s stili je, da le-te priredimo plastem in risbo shranimo v formatu Impression IRF. Ko odpremo novo risbo DWG, ki vsebuje enako poimenovane plasti, lahko pravila dodelitve stilov odčitamo iz prej shranjene datoteke in izdelamo končni rezultat skoraj v trenutku.

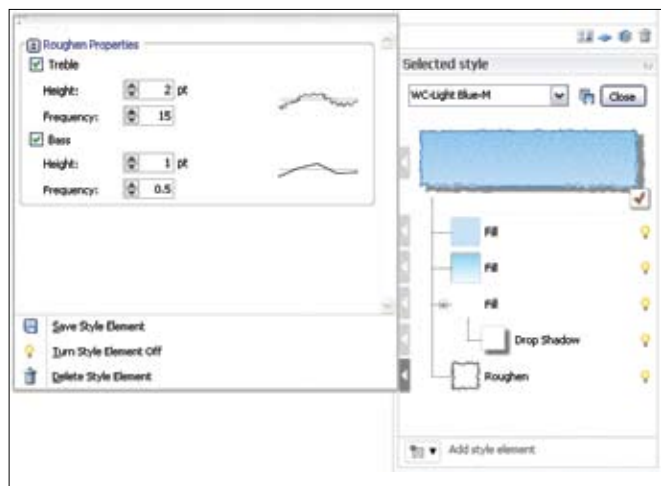


Paleta *Styles* vsebuje veliko že preddefiniranih stilov za poteze in polnila

### Bloki

Knjižnica blokov je podobna knjižnici stilov. Namestimo jo sočasno s programom, čeprav lahko bloke tudi sami izdelujemo in jih shranjujemo v lastne knjižnice. Delo z bloki je zelo zmogljivo, predvsem pa je zanimiva funkcija zamenjave le-teh. Če smo torej v AutoCAD-u vnašali simbole kot bloke, lahko za vsak simbol v Impressionu izberemo nadomestek, ki ga iz palete preprosto povlečemo v blok na risbi. Zamenjava vseh ostalih enakih blokov se izvede samodejno. Če so bili simboli vneseni v različnih velikostih, se velikost novega bloka samodejno prilagodi originalu. Enostavno in učinkovito!

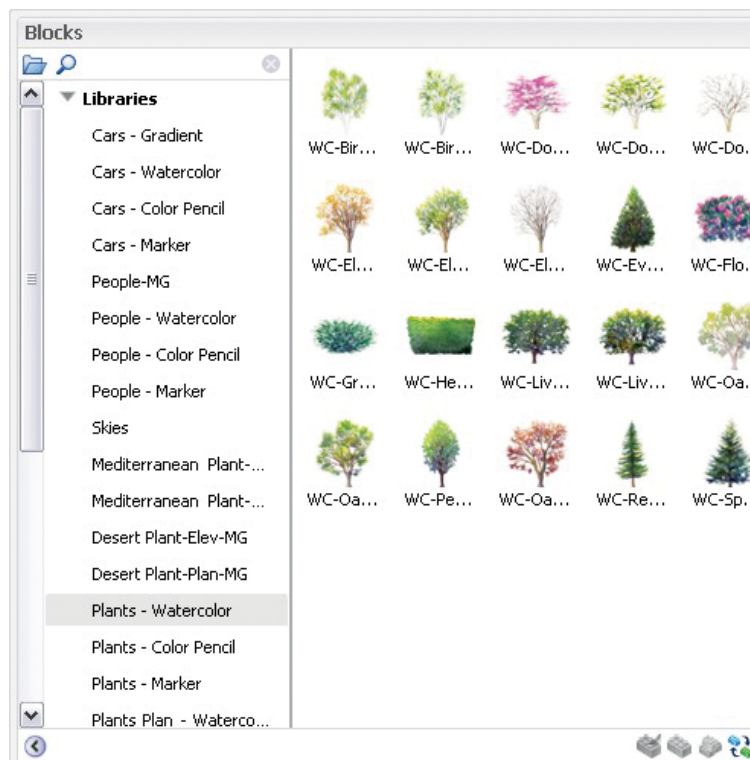
To pa še ni vse. Med vstavitvijo lahko določimo variacije merila in kota rotacije, tako da bloki (na primer drevesa) ne izgledajo popolnoma enako. Ali pa v Impressionu definiramo t. i. *Multiblok*, ki naključno vstavlja bloke, ki smo jih postavili v *Multiblok*. Tako lahko v trenutku izdelamo nek popolnoma naključno posajen park.



Paleta za urejanje stilov je enostavna, a kljub temu omogoča izdelavo raznovrstnih videzov



Stili polnil lahko imitirajo barvice, pastele, akvarele ali svinčnike



Knjižnice blokov, ki jih najdemo v programu, so obsežne in še sami jih lahko dopolnjujemo

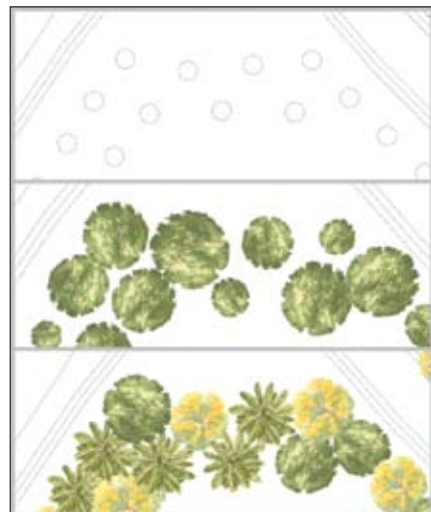
**Risanje in popravljanje**

Seveda pa ni nujno, da risbo prenesemo iz AutoCAD-a. Impression zna namreč tudi risati. Na voljo so vsi osnovni ukazi za izdelavo geometrije, kot so črte, ukrivljene črte, pravokotniki, mnogokotniki, elipse in besedilo. Neposredno preko ročajev pa so na voljo tudi vse funkcije popravljanja (premikanje, kopiranje, povečave, vrtenje ...). S klikom na objekt se ročajji pokažejo, z naslednjim pa pridemo še en nivo dalje – objekt se izriše zeleno s ključnimi točkami, te lahko premeščamo ali pa jim s tangentami spreminjamo ukrivljenost. Čeprav izgleda grafika (glede na izbrani stil) risana prostoročno, pa so v ozadju vendarle vektorji. Tako tudi funkcije iskal OSNAP delujejo, kot smo vajeni v AutoCAD-u.

**Učenje programa**

Čeprav je program v osnovi zasnovan tako preprosto, da lahko pridemo do čisto uporabnega rezultata brez učenja, pa je kljub temu na voljo *Start Tour*. Ta nas pozdravi, ko program prvič odpremo, in nam pomaga pri osnovnem razumevanju njegove uporabe. Zasnovan je tako, da nam vzame res malo časa – tri vaje s po pet koraki, da spoznamo osnovna pravila, ki jih moramo opraviti, da pridemo do lepe ilustracije. Impression je torej res zanimiv program, predvsem ker je tako preprost, da ga lahko začne vsak takoj uporabljati. Arhitek-

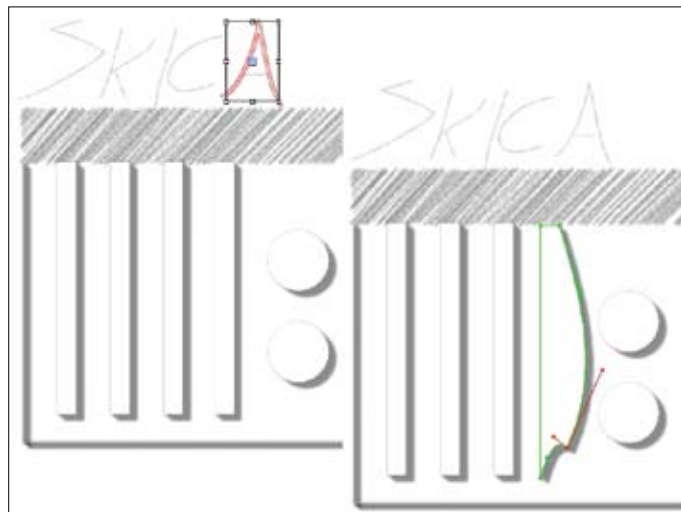
tom in krajinarjem bo omogočil lepše predstavitve svojih izdelkov in s tem bo imel projektant vse rešitve na voljo iz ene hiše. To je tudi pomembno, saj so se včasih take risbe prenašale npr. v CorelDraw za končno 2D barvno obdelavo, pri tem



Nadomeščanje blokov AutoCAD nam nudi zmogljive funkcije za doseg želenega rezultata

pa je prihajalo do raznoraznih problemov zaradi nepravilnega ali počasnega dela pri uvoženih DWG risbah. Ker je Autodesk ponudil program brezplačno svojim strankam na naročniških pogodbah (polne verzije AutoCAD in

AutoCAD Architecture) vas čaka samo še sprehod do spletne strani Subscription centra in Impression vam bo na voljo za užitek polno »skiciranje in barvanje« pa tudi stranke bodo nedvomno navdušene!

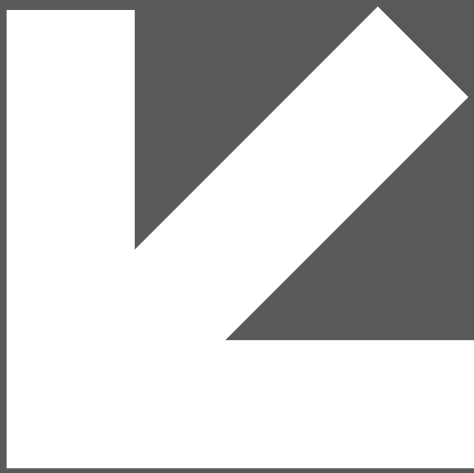


Impression omogoča vektorsko risanje kljub prostoročnemu izgledu in na voljo so tudi funkcije popravljanja



Kratek vodič, ki se pojavi na začetku, nas v nekaj korakih nauči osnovnega dela s programom





# kaj dobim



## naročnina na klik

10 številik



## 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](http://www.klikonline.si)

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

s seznama na spletni strani klicka nepreklicno naročam(o):

- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■
- ..... ■

Če želite kot bralec Klica uveljaviti popust pri nabavi programov ali drugih izdelkov, pri katerih na seznamu na naši spletni strani ni navedena končna cena, ampak samo znesek popusta, morate ta kupon poslati na uredništvo revije (naslov: Pro anima, d.o.o., p.p. 2736, 1001 Ljubljana), da vam ga potrdimo in s tem jamčimo prodajalcu vašo istovetnost.

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

## [naročilnica na klik]

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

## nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- ..... 99 junij 2008
- ..... 100 julij | avgust 2008

način plačila

- ..... položnica
- ..... račun

## [naročilnica na knjige]



**Photoshop CS udarni triki**

jezik: slovenski  
strani: 240  
izid: marec 2005  
cena: **31,26 eur**

za naročnike: ■ **26,33 eur**



**Hitri vodnik skozi CorelDRAW X3**

jezik: slovenski  
strani: 160  
izid: maj 2006  
cena: **24,58 eur**

za naročnike: ■ **20,91 eur**



**Naučite se Macromedia Dreamweaver 8 v 24 urah**

jezik: slovenski  
strani: 514  
izid: julij 2006  
cena: **32,92 eur**

za naročnike: ■ **28,00 eur**



**Fotografirajmo digitalno**

jezik: slovenski  
strani: 284  
izid: junij 2005  
cena: **24,58 eur**

za naročnike: ■ **20,91 eur**



pro anima  
p.p. 2736

1001 Ljubljana

Naročanje: [www.klikonline.si](http://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 željeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštinih 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](http://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 številc



**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?

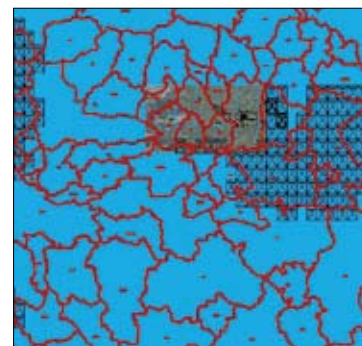
s priloženo naročilnico  
po internetu | [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si)  
po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

42 junij

# kaliopa.zbirka.2

## Izšla je nova različica programa Kaliopa.ZBIRKA.2, urejevalnika prostorskih zbirk podatkov, ki deluje v okolju AutoCAD

Smernice današnjega dela s podatki nas silijo v sistematičnost pri urejanju in hitro iskanje splošnih podatkov. Prav tako se vse bolj izpostavljajo potrebe po sistematizaciji in iskanju tudi prostorskih virov podatkov. Prostorski viri podatkov, najpogosteje poimenovani kar podatki GIS, so običajno lahko naši lastni, občinski, državni ali globalni podatki. Povezovanja različnih prostorskih virov podatkov posledično izboljšujejo učinkovitost prostorskega načrtovanja in odločanja. Vse to s svojim inovativnim pristopom nudi rešitev Kaliopa.ZBIRKA.2.

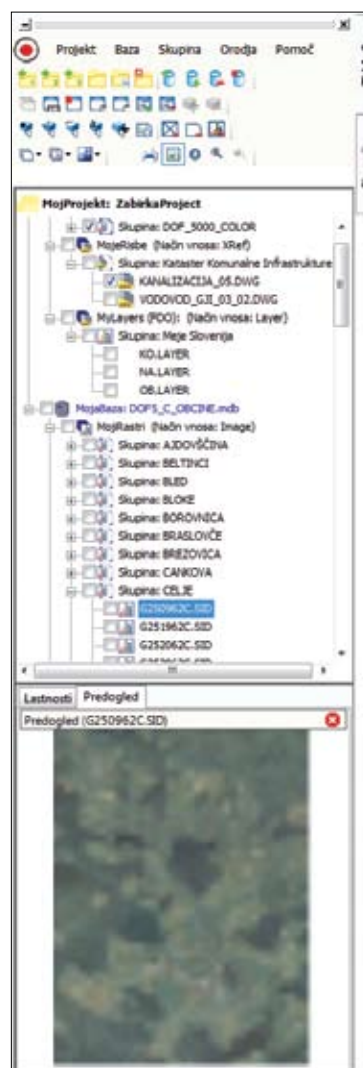


Program zapolnjuje vrzel med programskim okoljem AutoCAD Map 3D/AutoCAD Civil 3D in množico različnih tipov in vsebin prostorskih podatkov, ki se običajno nahajajo neurejeni na strežnikih. Z zagotavljanjem sistema sistematičnega vodenja lahko podatke preprosto najdemo in jih umeščamo kot del rednega načrtovanja v okolju AutoCAD Map 3D/AutoCAD Civil 3D, in sicer za lastno uporabo kot tudi za delo v projektnih skupinah.

### Opis izdelka

Program Kaliopa.ZBIRKA.2 je namenjen sistematičnemu kategoriziranju in urejanju, iskanju, pregledovanju in umeščanju strokovnih digitalnih prostorskih podlag v okolju AutoCAD Map 3D/AutoCAD Civil 3D. Strokovne podlage, ki jih program Kaliopa.ZBIRKA.2 lahko obdeluje/vključuje, so:

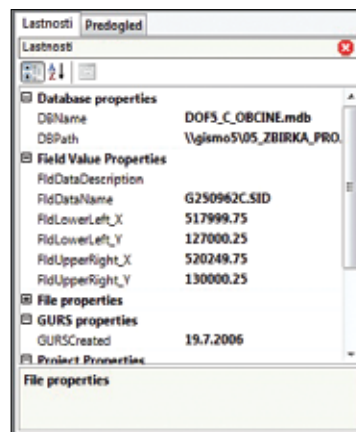
- DOF – vodenje zbirke pridobljenih letalskih posnetkov (GURS za Slovenijo)
- DWG – geografski sistem lastnih geopozicioniranih risb tipa DWG (novo)
- DWG – vodenje zbirke lastnih DWG-jev, na primer katalogi, knjižnice
- Sloji FDO – vodenje sistema slojev podatkov OSGEO – Spatial – FDO (novo)
- Slovenija – meje: vključene meje občin, naselij, katastrskih občin (novo)
- Slovenija – GSP: vključena območja (3, 7, 24) transformacijskih nastavljkv GPS za potrebe pretvorb risb med koordinatnimi sistemi ETRS, GK in WGS84 (novo)
- Multi-Plot to PDF – tiskanje dela ali celine katastra v enem koraku v izbranem merilu in na izbrani tiskalnik



Uporabniški vmesnik

### Uporabniški vmesnik

Uporabniški vmesnik programa Kaliopa.ZBIRKA.2 vključuje hierarhično zasnovano organiziranih podatkov: **\*Projekt** (file: xml), **\*\*Baze** (file: mdb), **\*\*\*Skupine** (database table name) in **\*\*\*\*Objekti** (file: TIF, SID, DWF, FDO). *Projekt* predstavlja skupino medsebojno povezanih podatkovnih sklopov, tako imenovanih *Baz podatkov*, ki so osnovni nosilci različnih vrst prostorskih podatkov (*Objekti*), povezanih v logične *Skupine*. Izgradnja *Projekta* je običajno enkratni poseg, v katerem se sistematično določijo lokacije prostorskih podatkov. Leta lahko združujemo glede na njihov tip, vsebino podatka ali kakršno koli drugo logično povezavo med njimi. Izgradnja *Projekta* nikakor ne vpliva na podatke: jih ne spreminja, ampak le beleži njihove lokacije na strežnikih oziroma delovnih postajah.



Lastnosti objekta – primer: datum ustvarjenega DOF-a (samodejna določitev)

### Programske zahteve:

- Operacijski sistem: Win2000, WinXP, Vista
- Okolje Autodesk: AutoCAD Map 3D ali Autocad Civil 3D verzij 2008–2009

### Namestitvev:

Program lahko instaliramo kot:

- samostojno licenco (zaščita na kodo ali ključ USB)
- mrežno licenco (zaščita na ključ USB)

### Prehod na polno različico:

Po prejetju gesla ali ključka USB demo različica postane polna različica.

### Demo instalacija:

Program deluje 10 dni s polno funkcionalnostjo.

### Za imetnike predhodne verzije Kaliopa.ZBIRKA.1

Prehod na višjo različico je medsebojno neodvisen, kar pomeni, da predhodna odstranitev programa Kaliopa.ZBIRKA.1 ni potrebna. Kaliopa.ZBIRKA.2 pozna format zapisa kaliopa.ZBIRKA.1, kar pomeni, da je prehod samodejen.

### Kaliopa.ZBIRKA.2

Kaliopa  
[www.kaliopa.si](http://www.kaliopa.si)  
**Kaliopa**  
**1.200 eur**  
 (samostojna licenca)  
**300 eur**  
 (naročnina)



Način prikazovanja lokacije Objekta (DOF, DWG) – kot Okvir/Objekt

### Vizualizacija podatkov

Na osnovi zabeleženih lokacij podatkovnih virov (Objektov) lahko s programom Kaliopa.ZBIRKA.2 začnemo uporabljati inovativni način hitre vizualizacije le-teh. Z Okvirji lahko zelo hitro vizualiziramo pozicijo posameznega podatka, kot je na primer DOF ali DWG.

### Iskanje podatkov

Prostorsko iskanje podatkov iz vzpostavljenega Projekta omogoča njihovo hitro in enostavno vizualizacijo po sledečih kriterijih iskanja: pod podanimi točkami, pod dano osjo ali pod območjem (Polyline ali MPolygon), v območju Občine ali Naselja (Slovenija – prostorski presek z mejami), po imenu podatka Objekta (ime datoteke) ali po opisu podatka (opomba: lastne opise lahko dodelimo vsakemu Objektu).

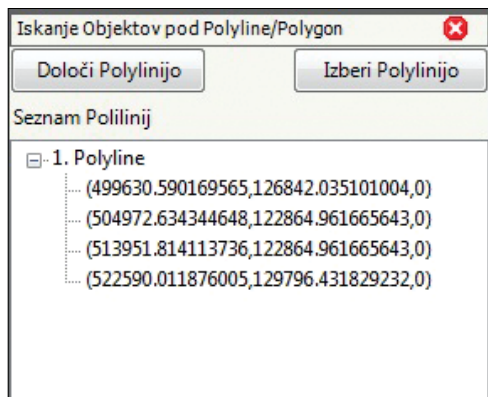
Redko kdo ve, da lahko vsako risbo AutoCAD-a opremimo s poljubnimi atributi, kot na primer imenom projektanta, imenom projekta, imenom tipa objekta ... (išči File/Drawing Properties). S pomočjo programa Kaliopa.ZBIRKA.2 lahko take risbe kot del Projekta zelo hitro najdemo in vizualiziramo.

### Multi-Plot-to-PDF

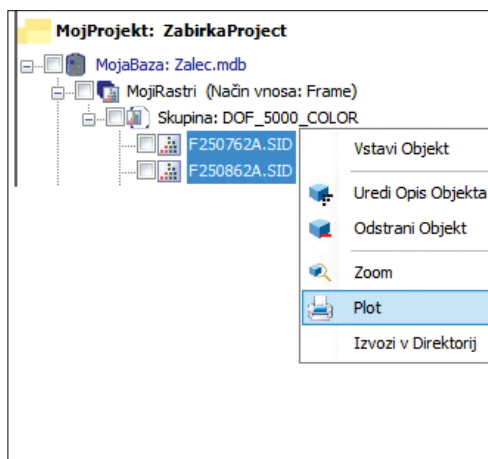
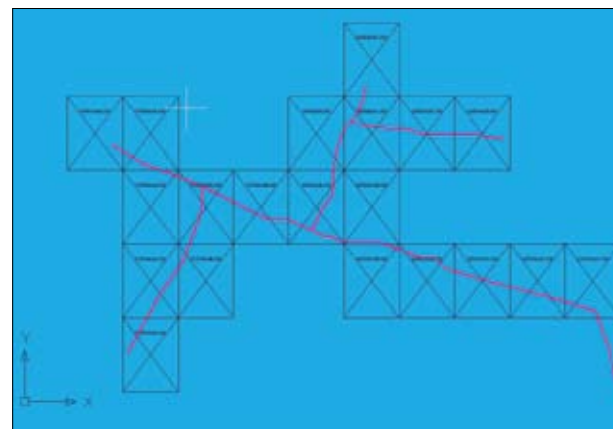
Pogosto moramo za potrebe operativnih del na terenu na hitro natisniti dele območij katastra, ki nam koristijo pri raznih gradbenih ali vzdrževalnih delih. Za te potrebe nam program omogoča predpripravo datotek tipa PDF, ki so sistematično urejene in čakajo, da jih kdor koli natisne na tiskalnik, ne da bi za to potreboval poseben program. S tem se zelo zmanjšajo »pritiske« so-delavcev na administratorje katastrov, saj Multi-Plot-To-PDF omogoča, da pripravimo tiskanje v PDF-ju na osnovi izbranih kart 5000, ki jih lahko z »rezanjem« na manjše koščke prilagodimo primernemu merilu za poljuben tiskalnik. To pomeni tudi za tiskalnik formata A4.

### FDO Spatial

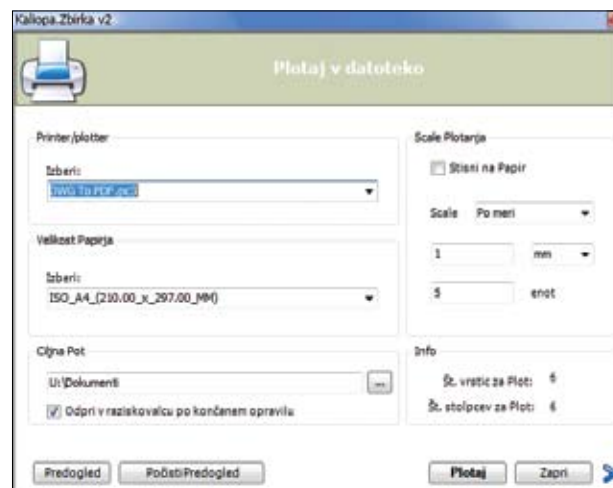
FDO Spatial je nova tehnologija v okolju AutoCAD Map, ki omogoča prikazovanje, iskanje in urejanje podatkov v njihovem izvornem formatu brez vmesnih pretvorb. Vsaka plast podatkov predstavlja zaključeno sku-



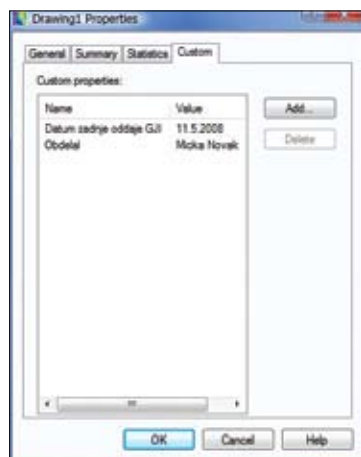
Iskanje kart DOF5000 pod osmi infrastrukture



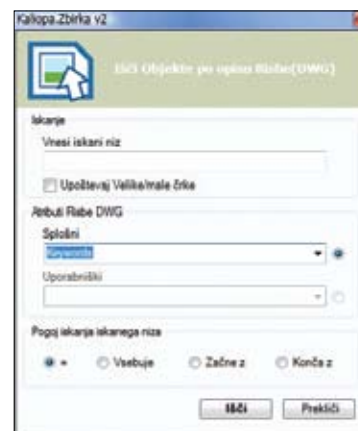
Dialogno okno za tiskanje.



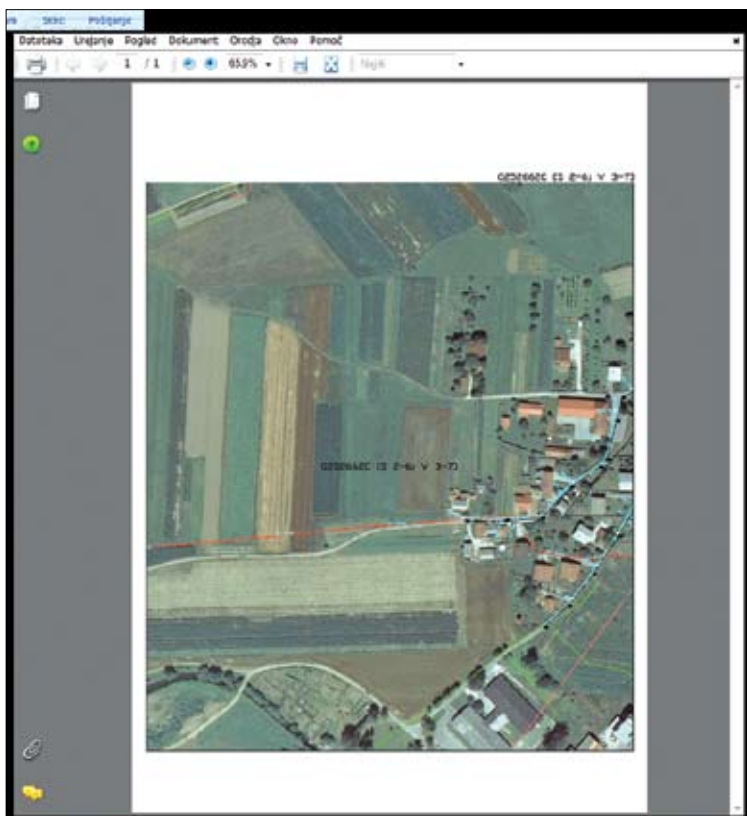
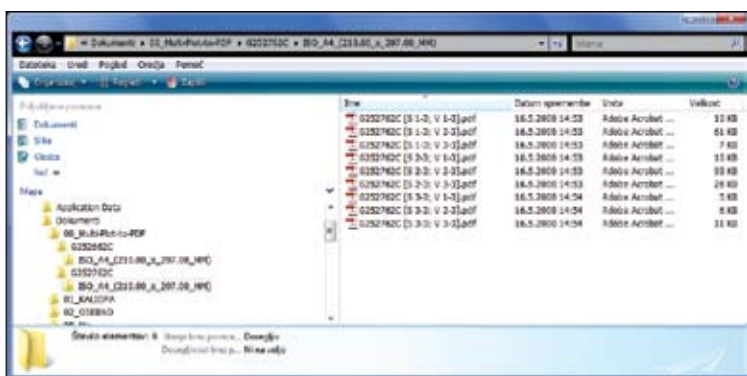
Drawing properties



»Osebnik« atributi v DWG-ju

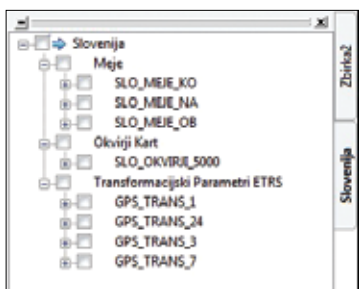


Kaliopa.ZBIRKA.2, iskanje po atributih risb DWG-jev



Urejeni predpripravljeni PDFji katastra vodovoda za tiskanje na A4

pino podatkov, ki pa lahko ležijo v različnih bazah (MSSQL, Access, Oracle, XLS ...) ali v različnih datotekah različnih tipov (DWG, SDF, SHP), in to hkrati. V primeru dela s tovrstno tehnologijo lahko s pomočjo programa enostavno prižigamo (podlagamo) in ugašamo sloje prostorskih podatkov.

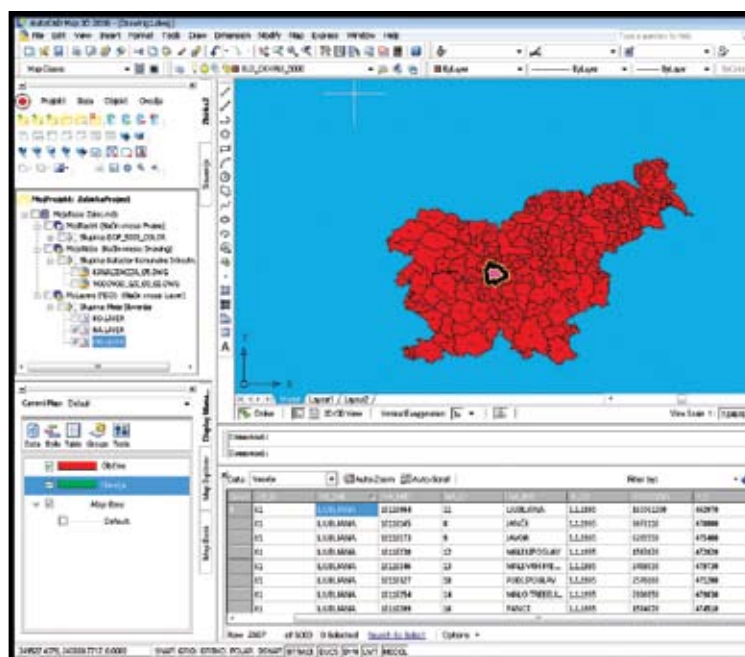


Slovenija: podatkovni sloji za »hitro podlaganje«

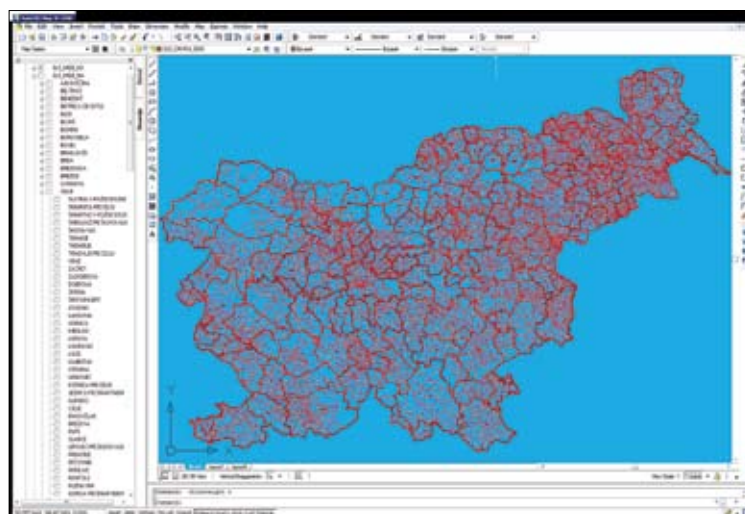
Ker pa ima vsak sloj svoje nastavitve za povezavo (*DataConnect*) in izgled (*Style*), je vsakokratno urejanje nastavitve zamudno opravilo. Vse tovrstne nastavitve se lahko namreč shranijo v datoteke XML tipa *Layer*, ki jih program sistematično vodi. S tem se poenostavi in zelo pohitrijo zahtevne prijave na podatkovne strukture in se ohranjajo stili prikazovanja podatkov za vse članke skupine, ki uporabljajo sistem GIS.

### Zavihek Slovenija

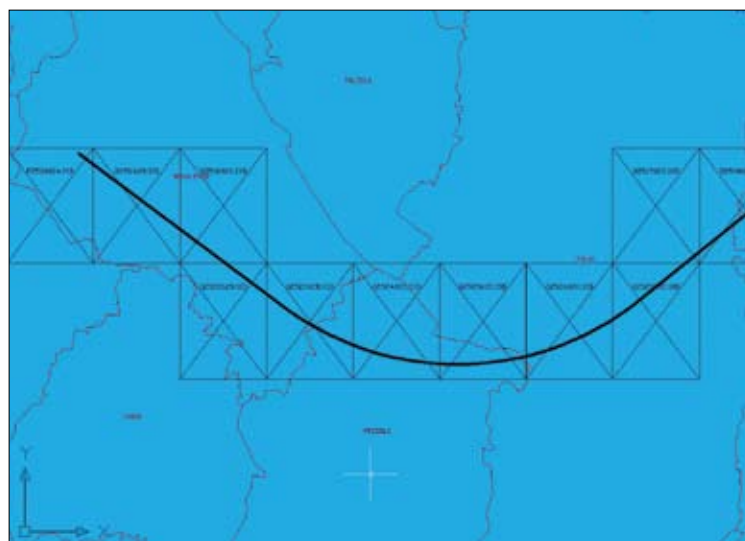
V zavihku Slovenija program Kaliopa.ZBIRKA.2 združuje grafiko, ki jo pogosto potrebujemo pri vsakodnevnem delu: meje občin, meje naselij znotraj posamičnih občin, meje katastrskih občin znotraj posamičnih občin, okvirje kart M5000 – GURS, in to za celotno področje Slovenije, in GPS-območja veljavnosti transformacijskih parametrov (območni sloji 1, 3, 7, 24).



Kaliopa.ZBIRKA.2 in okolje Spatial – FDO



Občine in Naselja



Polaganje kart pod osjo cest

# za študente iz autodeska

Mladi so najbolj zaželena ciljna skupina! Vsi ciljajo nanje: proizvajalci oblačil, obutve, avdio in video naprav, mobilnih telefonov ... Zato ne preseneti dejstvo, da so se tudi pri Autodesku – podjetju, ki se vse močneje vzpostavlja kot ena izmed vodilnih programskih hiš – odločili, da jim ponudijo poslastico, zasnovano posebej zanje. Vanjo so namešali vse sestavine, ki bi lahko sladkosnedneže pritegnile do te mere, da bi postali odvisni, se ves čas vračali, grizli sedaj en kos, kasneje spet drugega ... Slastna pogača se imenuje Študentska inženirska & oblikovalska skupnost – Student Engineering & Design Community, zasnovana pa je seveda digitalno: kot portal na svetovnem spletu.



Glavna odlika Autodeskovega študentskega portala je sodobnost: študenti so vaje ni uporabe vseh najnovejših tehnologij in dosežkov, zato jim je to seveda treba omogočiti! Osnova so različne možnosti medsebojne interakcije uporabnikov. Portal je nastal kot nadaljevanje pozitivnih izkušenj s podobnim spletnim mestom, namenjenim podiplomskim študentom, za katerega je Združenje za programe in informacijsko tehnologijo nagradilo Autodesk z nagrado CODIE.

Novega obiskovalca pozdravi naslovna stran, zasnovana kot rokovnik, na vrhu katere je najprej spisek uporabnikovih osebnih opravil – *To Do*. V rokovnik se samodejno vpisujejo izzivi – datumi oddaj, natečajnih ter drugih del ter priložnosti za delo (*Job Opportunities*), vse skupaj seveda vezano na izbrano interesno področje. Slednje je treba izbrati že takoj ob registraciji, ki je obvezna in tudi dokaj strogo nadzorovana – razlog so seveda številne ugodnosti uporabnikov študentskega por-

tala. Osebnim opravilom je pripeto področje stikov: študenti imajo veliko prijateljev, in zaželeno je, da jih čim več pritegnejo k rednemu obiskovanju spletne strani.

## Uporabniki

Portal je namenjen tako študentom kot tudi pedagoškim delavcem – njihovim profesorjem in učiteljem, ter seveda učencem srednjih in drugih strokovnih šol, v katerih uporabljajo Autodeskove programe. Vsak uporabnik že ob prijavi izbere svoje intere-

Tags	Company	Job Title	Location	Website
72	New Autodesk	Marketing Intern	Paris, France	
4	New GMJ Visualisation	Junior Visualiser	London, England, United Kingdom	
2	New Gensler Architecture, Design and Planning Worldwide	Revit Support Specialist (2 comments)	San Francisco, California	
5	New GMJ Visualisation	3D Visual Effects Artist	London, England, United Kingdom	
7	New GMJ Visualisation	Senior Visualiser	London, England, United Kingdom	
1	New GMJ Visualisation	Photoshop Artists (1 comment)	London, England, United Kingdom	
212	New Autodesk	Product Support Architect, Architecture	Moscow, Russian Federation	
10	New Autodesk	License Compliance Intern	Milan, Italy	
1	New Autodesk, Inc.	Product Support Specialist - AEC/BIM	Moscow, Russian Federation	
9	New Autodesk, Inc.	Architectural Design Software Internship	Waltham, Massachusetts, United States of America	
9	New Hall & Company	BIM Revit Specialist (1 comment)	Norfolk, Virginia, United States	

... delo dobi ...

Whether you are installing software or are already up and running, the resources below are here to support you whenever you need it. Choose a product below for installation support and troubleshooting assistance, ask a question, student lessons, and interactive online training courses.

**Learning & Tutorials**

- Revit Architecture
- Revit Structure
- Revit MEP
- AutoCAD Civil 3D
- Autodesk InRoads

**Installing and Getting Started with Autodesk InRoads**

- Find Others at Your University who Downloaded Autodesk InRoads
- Ask a Question

**Learning and Using Autodesk InRoads**

- Take an Interactive Training Course Online

**Additional Resources**

- Feature Overview
- Webcasts
- Integration Community
- Integration FAQ (last updated 14/10)

Autodesk

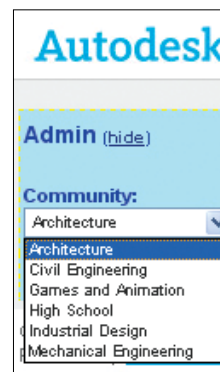
Admin (2200)

Community

Podpora pri učenju programov z navodili



Pozdravna stran portala z obiskovalce - naslova



Preprosto prehajanje med različnimi področji

## prijava na študentski portal

Študenti zanjo potrebujejo uradni šolski ali drugi akademski elektronski naslov. Tiste, ki tega naslova nimajo, lahko k prijavi in sodelovanju na portalu povabijo njihovi prijatelji. Spletni naslov za prijavo na portal je [www.autodesk.com/school](http://www.autodesk.com/school).

sono področje, ki je lahko arhitektura, gradbeništvo, strojništvo, industrijsko oblikovanje, GIS, animacija ali igričarstvo. To sicer ne pomeni, da si drugih področij ne more ogledovati ali uporabljati njihovih vsebin, saj jih preprosto doseže z izbiro iz padajočega menija. Osebo izbrano področje je le filter, ki uporabniku omeji količino prejetih informacij le na tiste, primerne in zanimive zanj; novice in dogodke le z njegovega področja, ponujeno delo le za njegov profil itd. Ob vstopu na portal uporabnika pozdravi seznam njegovih osebnih opravil, takoj pod njim pa naslednje okno, namenjeno »osebi v središču dogajanja« (spotlight) – uporabniku, ki v nekem trenutku pokaže več kot drugi. Ko se

premaknete na stran z vašim podrobnejšim opisom (My Profile), se podatkom o osebnem profilu uporabnika pridruži še seznam zaznamkov – Tagged Items, ter seznam prijateljev, razporejenih v skupine. Ti so osnova za glavni cilj – druženje. Študenti se veliko in radi družijo, vsak med njimi ima polno prijateljev in vsi so zelo zaželeni, da povečajo obseg »communityja«. Zato jih lahko stari uporabniki kar najpreprosteje in najhitreje povabijo k sodelovanju – vse poti so že pripravljene in povabila se razpoširijo z enim klikom.

### Ugodnosti

Uporabniki portala pridobijo s prijavo dostop do vseh njegovih vsebin, predvsem

pa do brezplačne uporabe programskih orodij podjetja Autodesk. Ponujeni programi so polno delujoči, kar pomeni, da zanje ni nobenih omejitev glede časa uporabe, tiskanja, shranjevanja datotek ipd. Edina pomanjkljivost študentskih različic je t. i. vodni žig. Tega se žal ne da odstraniti, kar pomeni, da bo trajno ostajal zapisan v vseh projektih, ki so bili kadar koli obdelovani v kateri koli izmed študentskih različic programa. Takšna rešitev študentov ne omejuje v njihovem ustvarjalnem delu, preprečuje pa zlorabe študentskih ugodnosti s strani delodajalcev. Vse druge možnosti pa imajo študenti popolnoma neomejene. Vsebine strani lah-

ko nalagajo tako uporabniki kot vzdrževalci, vanje pa se uvrščajo nasveti za delo s programi (tips & tricks), navodila za uporabo programov in dodatni gonilniki, različne učne rutine, članki, povezave na zanimive spletnih strani ipd. Odziv vzdrževalci strani nenehno spremljajo in vse prispevke z najboljšim odzivom (največ obiski) nanizajo v okno z zavihki, v katerih so objavljeni povzetki vsebin trenutno najbolj obiskanih prispevkov. Študenti so vedno vabljeni k objavi svojih ustvarjalnih dosežkov v galeriji, javno lahko postavijo vprašanja in nanje prav tako javno dobijo tudi odgovore, ogledajo si lahko možnosti za študij ali za delo ipd. Članki in nasveti za delo s programom, ki jim je »potekel rok trajanja«, se zbirajo v arhivih – med njihovo vsebino se prebija s pomočjo iskalnikov –, tistim nekoliko bolj »staremodnim« pa je na voljo tudi interni časopis v obliki PDF, ki si ga lahko kadar koli snamejo in natisnejo. Autodeskov študentski portal je pomembna podpora študentom, saj jim omogoča dostop do mnogih uporabnih podatkov ter brezplačnih programov, predvsem pa bogato medsebojno komunikacijo in interakcijo. Koristna podpora pa je tudi učiteljem, ki se lahko v večji meri posvečajo svojemu strokovnemu delu, ker jim ni več treba skrbeti za oskrbovanje svojih študentov z različnimi praktičnimi podatki, usposabljanji za delo s programi ipd. Število uporabnikov portala seveda nenehno eksponentno narašča, podobno, kot je to slučaj pri mnogih drugih uspešnih spletnih skupnostih. Moj zapis se je ob prijavi uvrstil pod številko, nekaj nižjo od 288.000. To je bilo 7. maja 2008. Hitrost rasti lahko takoj preverite z vašo lastno prijavo.



Pozdravna stran za uporabnike



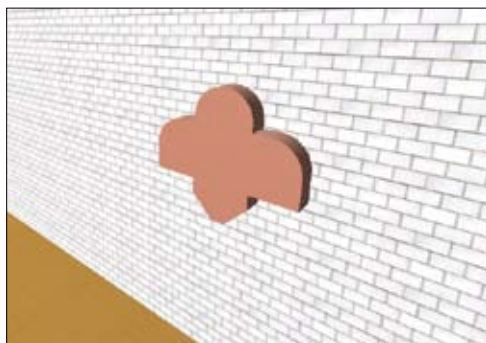
registracija

# booleanove operacije in archicad

Kadar moramo v projektu oblikovati objekt zahtevnejših oblik, se skoraj ne moremo izogniti uporabi polnih teles (Solid Element Operations) s pomočjo Booleanovih operacij. V ArchiCAD-u so prisotne že nekaj časa, vendar jih mnogi uporabniki ne poznajo. Z njimi je dokaj preprosto izdelati razne odprtine, preboje, odrezati zid pod stopnicami in izvesti še mnogo drugih operacij, za katere drugače porabimo veliko časa.

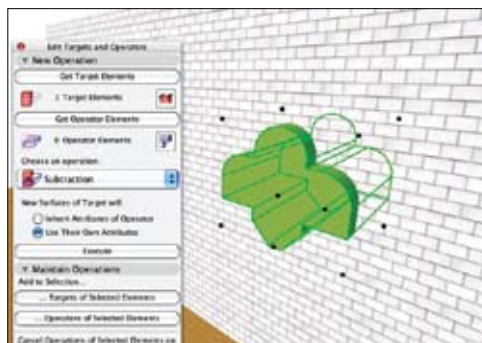


Avtor: Aleksander Gorban



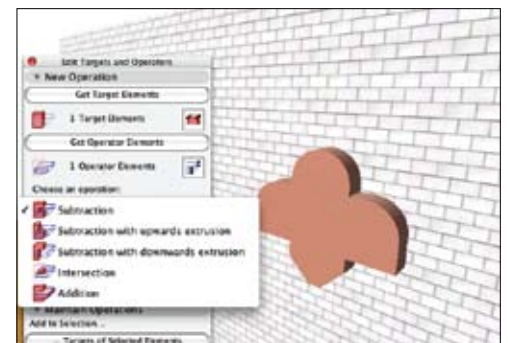
## 1 | Operator in target

Operator je objekt (ali objekti), katerega obliko uporabimo za spreminjanje drugega objekta (ali objektov). Target je tako ciljni objekt, ki bo po izvedenju operacije spremenjen. V meniju *Design* izberemo ukaz *Solid Element Operations*, da prikažemo okno z nastavitvami.



## 2 | Določanje operatorja in cilja

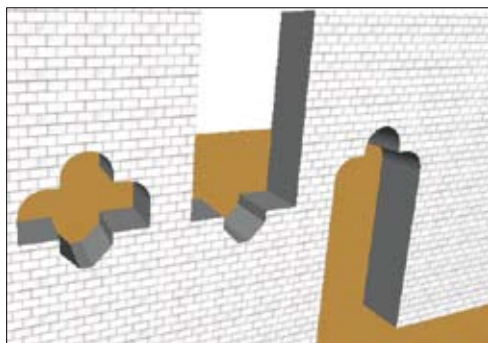
Objekte, ki bodo operatorji, izberemo v tlorisu ali 3D-oknu in v oknu z nastavitvami kliknemo na gumb *Get Operator Elements*. Enako naredimo s cilji z ukazom *Get Target Elements*. Pod gumbom imamo za preverjanje izpisano število objektov, ki smo jih določili za operator ali cilj.



## 3 | Izbira operacije

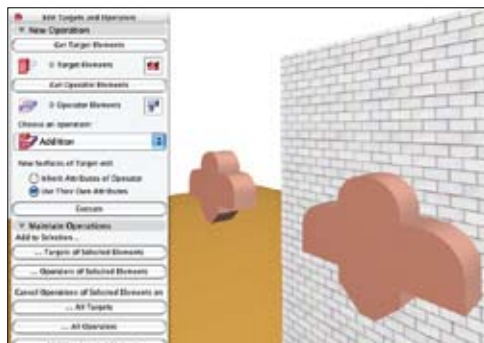
Sedaj izberemo eno izmed petih operacij, ki jo želimo izvesti med objekti. Končni izgled ciljnih objektov je odvisen od izbrane operacije.





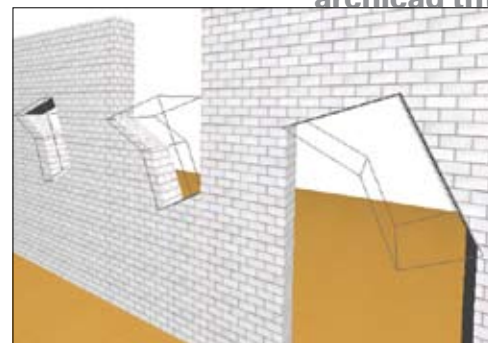
#### 4 | Odštevanje

Na voljo imamo tri vrste odštevanja (*subtraction*): navzdno ter z ekstruzijo navzgor in navzdol. Na sliki vidite različne učinke njihove uporabe.



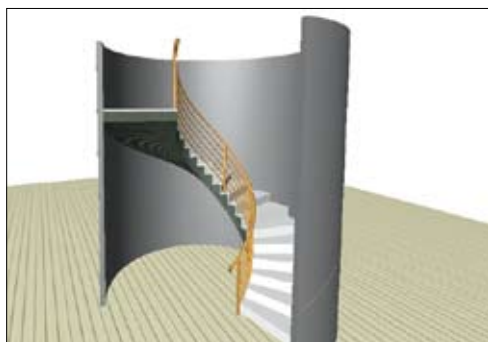
#### 5 | Razlika in seštevanje

Če uporabimo operacijo *Razlika (Intersect)*, ima končni objekt obliko skupnega področja operatorja in cilja. S Seštevanjem pa ciljnemu objektu dodamo še celotno obliko operatorja.



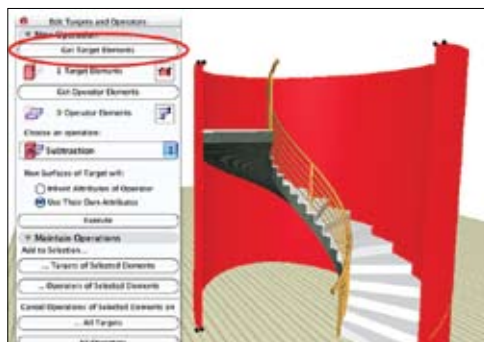
#### 6 | Prikaz rezultata

Po izvršeni operaciji je potrebno plast (*Layer*), na kateri je operator, skriti ali jo prikazati le v črtnem (*Wireframe*) načinu. Povezava med objekti tako ostane živa, in če kadar koli kasneje spremenimo obliko ali položaj operatorja, se seveda samodejno spremeni tudi rezultat operacije.



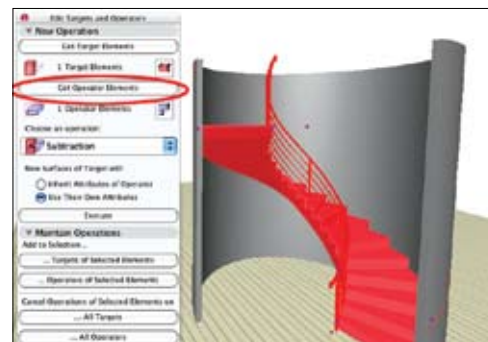
#### 7 | Zid pod stopnicami

Za primer si pogledjmo, kako lahko pod spiralnimi stopnicami izdelamo podporni zid. Narišemo stopnice in okoli njih zid ustrezne debeline.



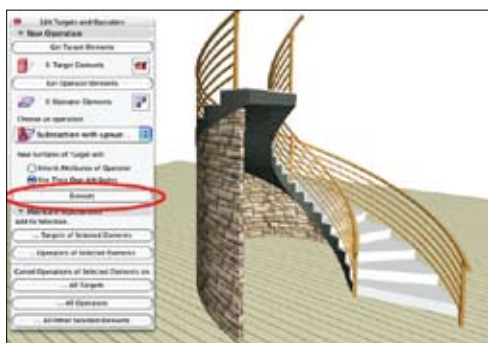
#### 8 | Izbira cilja

Prikažemo okno z nastavitvami *Solid Element Operations* v meniju *Design*. Cilj spremembe bo zid, zato ga izberemo in kliknemo na gumb *Get Target Elements*.



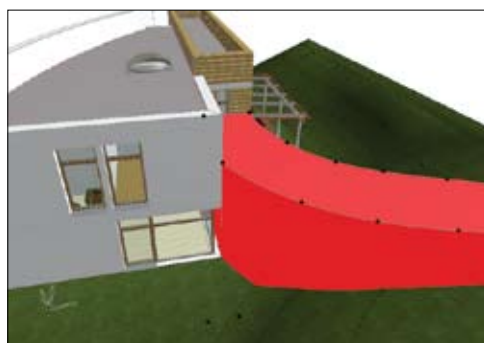
#### 9 | Izbira operatorja

Operator, tj. objekt, ki da ciljnemu objektu obliko, so seveda stopnice. Izberemo jih in kliknemo na gumb *Get Operator Elements*.



#### 10 | Izvršitev operacije

Sedaj izberemo odštevanje z ekstruzijo navzgor in kliknemo na gumb *Execute*. Zid je tako odrezan po spodnjem robu stopnic.



#### 11 | Izdelava poti po terenu

Še en primer uporabe je hitra izdelava poti po neravnem terenu. Pot oblikujemo s pomočjo krivulj v tlorisu, nato po krivulji potegnemo ploščo ali zid. Sedaj z operacijo *Presek (Intersect)* odstranimo del plošče, ki iz terena izstopa.

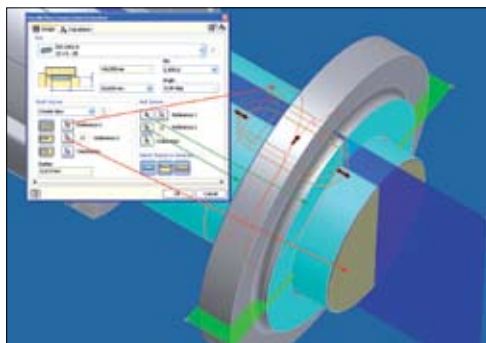
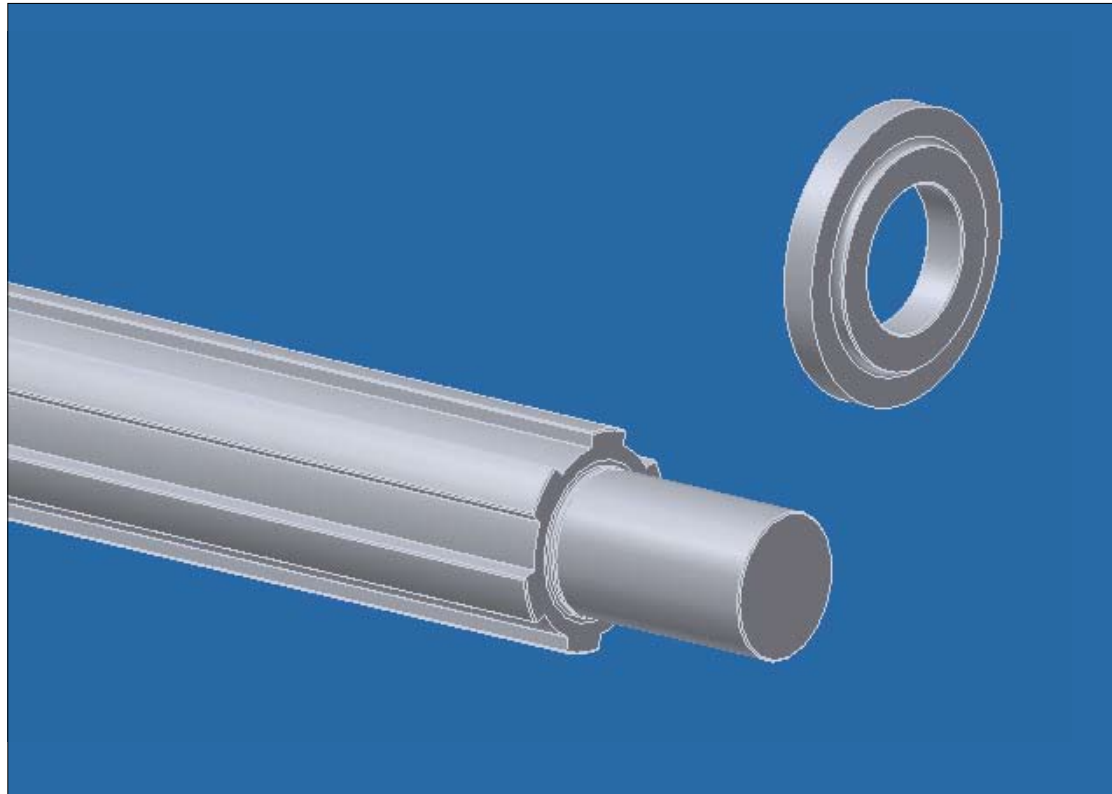


#### 12 | Izdelava poti po terenu

Na koncu z novo operacijo, tokrat z odštevanjem, odstranimo del terena, ki zavzema isti prostor kot plošča. Tako dobimo pot, ki se seveda ob morebitnih spremembah terena ali oblike poti vedno sama osveži.

# gredna zveza po želji

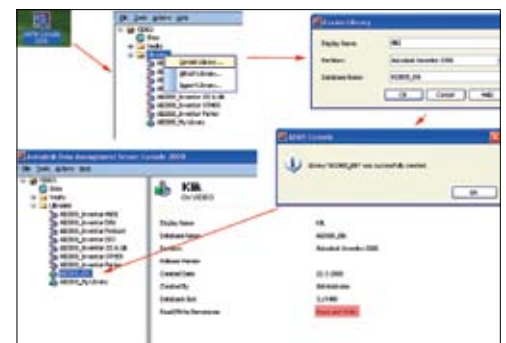
V prejšnjih dveh TNT-jih iz programa Inventor smo spoznali, kako se enostavno izdelata gredna zveza. Vendar pa tudi Inventorjeva knjižnica ni vsemogoča. Prav rado se nam zgodi, da jo bomo morali dograditi na lastne potrebe. V tem nadaljevanju TNT-jev bomo zato najprej izdelali zvezo z moznikom, nato pa bazo podatkov dopolnili ter gredno zvezo dokončali.



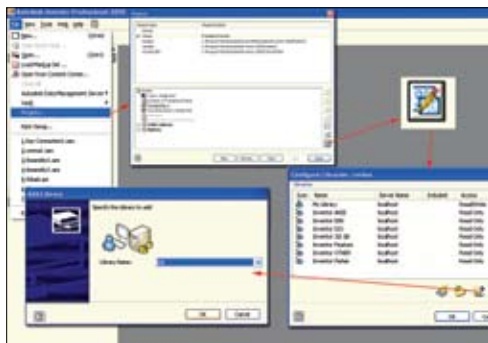
**1** | S pomočjo *Design Acceleratorja* je tudi moznike preprosto izdelati. Lahko jih izdelujemo na gredi, na pestu ali na obeh. Istočasno pa imamo tudi možnost vstavljanja moznika, ki je v sklop vstavljen. Orodje nam omogoča izbiranje med različnimi standardi. Samo izbiranje položaja pa je podobno kot pri ostalih grednih zvezah.



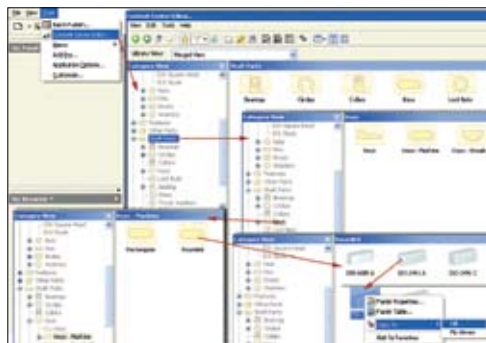
**2** | Vendar pa ima tudi tako dobro izdelan modul svoje omejitve. V našem primeru bi potrebovali moznik dolžine 17 mm, vendar takšnega moznika ni v bazi podatkov. To lahko postane težava, če lastne knjižnice ne znamo izdelati in uporabiti.



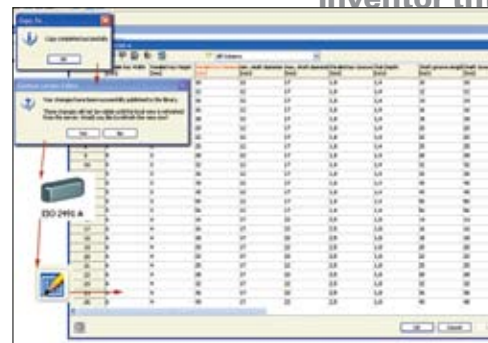
**3** | Bazo podatkov je enostavno spreminjati. Za začetek zaženemo program *ADMS Console 2008*. Z desnim gumbom miške potrdimo vejo *Library* ter potrdimo opcijo *Create Library*. V novem oknu napišemo ime nove knjižnice ter potrdimo. Potrditi je treba še obvestilo o uspešnosti kreiranja te knjižnice. Novo ustvarjena knjižnica ima že vključene možnosti branja in pisanja. Sedaj lahko uporabljeni program zapremo.



**4** | Preselimo se ponovno v program Inventor. Najprej je treba pravkar narejeno knjižnico vključiti v projekt. Pod *File/Projects* se odpre okno, v katerem določamo obnašanje projekta. Označen naj bo želeni projekt, nato potrdimo ikono *Configure Content Center Libraries* ter v pravkar odprtem oknu še ikono *Add Library*. S tem novo ustvarjeno knjižnico vnesemo v projekt.



**5** | Originalnim knjižnicam ne moremo spreminjati vsebin, saj so odprte samo za branje. Ves vložen trud je bil namenjen pripravi knjižnice, ki bo odprta tako za branje kot za pisanje. Vendar pa je treba v novo knjižnico prenesti podatke, ki jih želimo dodelati. V ta namen zaženemo *Content Center Editor (Tools>Content Center Editor)*. Po drevesni strukturi se premikamo vse do želene skupine (v našem primeru ISO 2491 A). V tem trenutku je podoba skupine blede barve, kar pomeni, da je odprta le za branje. Če jo označimo, se nam ob pritisku desnega gumba miške odpre okno, v katerem uporabimo *Copy To*. Izberemo želeno lokacijo ter potrdimo novo narejeno knjižnico.



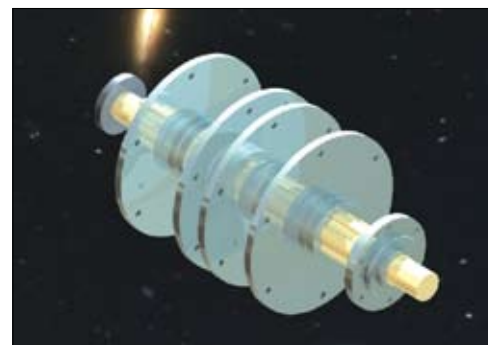
**6** | Po prejšnjem ukazu sledita dve opozorili, ki nas opozarjata na uspešnost prenosa. Prva vidna sprememba je barva pisave, kateri je izginila bledeca. Skupino označimo, poiščemo ikono za *Family Tabele* in odpre se nam tabela.



**7** | Sedaj je treba kopirati in vriniti najbližjo vrstico (v našem primeru 12 x 6 x 28). Pri vstavljanju le-te pazimo, da jo vrinemo pred obstoječo vrstico. To je pomembno zaradi vrstnega reda, saj želimo ohraniti zaporedje od manjše proti večji. Sedaj lahko vrednosti v tabeli popravljamo ter spremenimo dolžino z 28 na 17 ter ponastavimo vse druge povezujoče podatke. V primeru, da pa smo vrstico vrinili pod prvotno, jo označimo in popravimo. Sledita še opozorili o sprejemu popravkov.



**8** | Zadnje dejanje bo, da zamenjamo obstoječi moznik s pravkar narejenim. Z desnim gumbom miške potrdimo mesto, kjer se nahaja naš moznik (v drevesni strukturi). Potrdimo ukaz *Edit using Design Accelerator*. Odpre se nam okno, v katerem izberemo dolžino moznika 17. Prej omenjenega vrstnega reda sedaj ne bi več opazili.



**9** | Tako smo končali trilogijo, v kateri je bilo opisano, kako si lahko pomagamo z modulom za izdelavo grednih zvez ter dodelamo ali popravimo obstoječo knjižnico.

ENTER NOW! >>> [www.europrix.org](http://www.europrix.org)

Submission Deadline: June 30, 2008

# Online / Web Projects

# Offline Projects / Interactive DVD

# Mobile Applications

# Games

# Interactive Computer Graphics

# Interactive Installations

# Interactive TV

# Content Tools & Interface Design

# Digital Video & Animations.

EUROPRIX  
MULTIMEDIA  
AWARDS 2008

Europe's premier  
multimedia competition  
for young professionals  
and students

ZWA  
BUNDESMINISTERIUM FÜR  
WIRTSCHAFT UND ARBEIT

# vonj po kavi

Včasih moramo fotografiji dodati vrednost in kaj dorisati, drugič spet izbrisati, spremeniti barvo, ozadje, dodati senco ali kaj drugega. Tokrat bomo dorisali dim. Dišeči vonj po jutranji kavici, ki se mu ne moremo upreti.



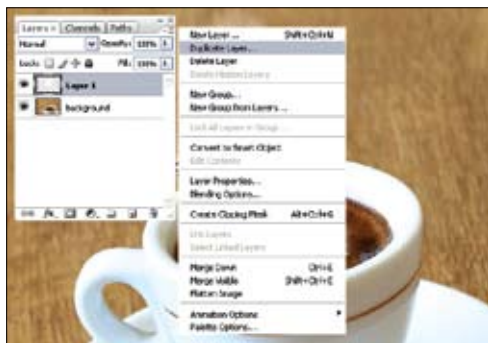
**1** | Začnemo z novo plastjo. Če paleta še nismo odprli, jo najdemo v zgornji orodni vrstici pod *Window/Layer*. Novo plast pa lahko dodamo na več načinov: ravno tako v zgornji orodni vrstici izberemo možnost *Layer/New/Layer* ali pa v paleti *Layer* izberemo prvo možnost, ki jo ta ponudi ob kliku na možnosti *New Layer*.



**2** | Zdaj v stranski orodni vrstici izberemo orodje za risanje selekcije (*Polygonal Lasso Tool*) določimo stopnjo razostritve (*Feather*) robov izbranega elementa.



**3** | Narišemo želeno obliko ter jo obarvamo v belo.



**4** | Novo plast z dorisano belo liso zdaj podvojimo, saj bomo vsako dodelali nekoliko drugače, da dobimo občutek večplastnosti in prostora.



**5** | Novo plast v naslednjem koraku zameglimo tako, da v zgornji orodni vrstici izberemo funkcijo *Filter/Blur/Gaussian Blur*. Stopnjo zameglitve določamo glede na kakovost (ločljivost) naše fotografije.



**6** | Vrnemo se na našo prvo plast – tisto, na katero smo najprej dorisali zeleno obliko –, jo izberemo s klikom na sliko plasti v paleti *Layer* ter v zgornji orodni vrstici izberemo funkcijo za popravljanje izbire *Select/Modify/Contract*. Določimo stopnjo, nato izbirno »obrnemo«, tako da v orodni vrstici izberemo možnost *Select/Inverse* ter izbrano izbrisemo.



**7** | Obe plasti sedaj združimo, tako da ju označimo v paleti *Layer*, ter izberemo možnost *Merge Layers*. Postopek po želji ponovimo: ustvarimo novo plast, narišemo obliko (tokrat nekoliko drugačno), jo podvojimo (*Duplicate Layer*), eno zameglimo (*Gaussian Blur*), drugo pa zmanjšamo (*Contract*) ter novonastali plasti ponovno združimo.



**8** | S ponovljenim postopkom smo dodali nekoliko več površine, zdaj pa moramo vijugajoči se dim narediti še nekoliko realnejši. V zgornji orodni vrstici izberemo funkcijo *Liquify* (*Filter/Liquify*). Odprlo se nam bo novo okno, v katerem bomo videli in popravljali vsako plast posamezno.



**9** | V oknu *Liquify* izberemo prvo zgornje orodje v levi orodni vrstici: *Forward Warp Tool*. To orodje nam omogoča raztegovanje in razmazovanje oblike v različne smeri. Orodje uporabimo zmerno, saj je prav hitro preveč, in postopek ponovimo na obeh plasteh, ki smo ju dorisali.



**10** | Preden zaključimo, lahko še nekoliko popravimo obliko dima na posamezni plasti s funkcijo *Free Transform* (*Edit/Free Transform*) in tako postavimo vse na mesto, kamor smo želeli.



**11** | Zaključimo tako, da plastem določimo zeleno intenziteto. V paleti *Layer* vsaki plasti posebej določimo stopnjo prosojnosti (*Opacity*).



**kreativnašola**  
ateljeja 2050

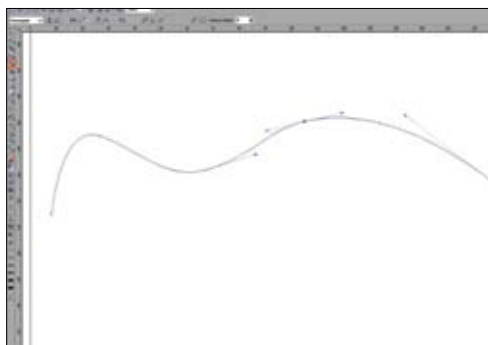
[www.kreativnasola.si](http://www.kreativnasola.si)

**USTVARJALNI PROGRAMI  
ZA MLADE IN STARE**

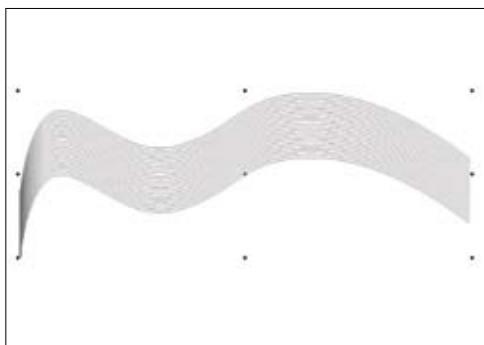
risanje, slikanje, oblikovanje in računalniška grafika, 3D grafika, animacija, internet in spletna produkcija, arhitektura, notranja oprema, moda, nakit, aranžiranje, kaligrafija, fotografija, video, VJ-ianje, glasba, glasbena produkcija, DJ-ianje...

# coreldraw za izdelavo čopičev

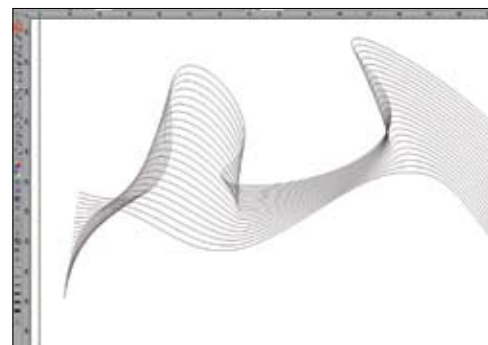
Danes si bomo pogledali, kako v CorelDrawu naredimo čopič (brush), ki ga potem lahko uporabimo v programu Photoshop. Čeprav izgleda postopek navidez zapleten, je v resnici prav preprosto: v Corelu narišemo zeleno obliko čopiča, izvozimo v .eps, vnesemo v Photoshop in shranimo kot čopič.



**1** | Odpremo CorelDraw in ustvarimo nov dokument. Izberemo orodje *Bezier* in po želji narišemo poljubno krivuljo.



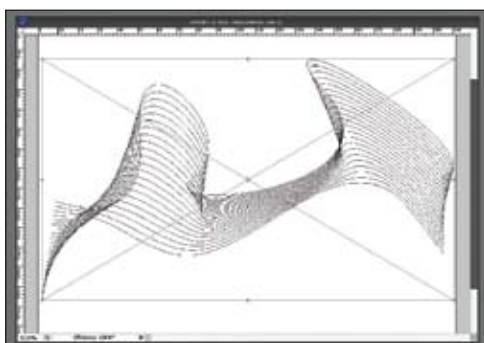
**2** | Lik z miško podvojimo in prenesemo na novo lokacijo. Dodamo filter *Effects/Blend*, kjer lahko pustimo vse nastavitve kar privzete, in kliknemo *Apply*.



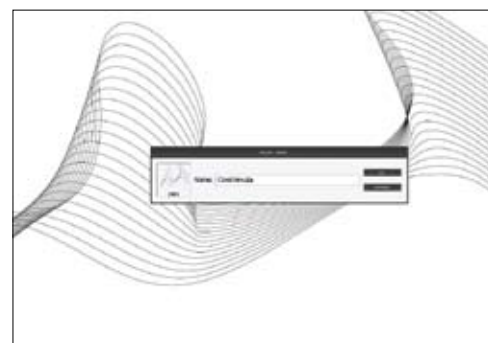
**3** | S pomočjo orodja *Shape* po želji spremenimo prvo in zadnjo krivuljo. Vse vmesne se bodo spremembam prilagodile samodejno.



**4** | Ko smo z dosežkom zadovoljni, je naše delo v Corelu praktično končano. Za konec krivuljo še izvozimo v obliko EPS. Preko menija *File/Export* izberemo končnico .eps, datoteko poimenujemo, odkljukamo *Selected only* in kliknemo *Export*. Nastavimo, kot kaže slika, in potrdimo.



**5** | Sedaj odpremo Photoshop. Ustvarimo nov dokument ločljivosti 2500 x 2500 slikovnih točk (največ, kar Photoshop dovoli za izdelavo čopiča) in 300 dpi (da bomo lahko čopič uporabljali tudi za tisk). Preko menija *File/Place* poiščemo našo datoteko .eps in jo uvozimo. Ob tem pazimo, da krivuljo sorazmerno raztegnemo čez vso površino datoteke.



**6** | Ko smo končali, čopič samo še poimenujemo. *Edit/Define Brush Preset*, določimo unikatno ime in potrdimo. Naš čopič je končan. Samodejno se bo pojavil na seznamu naših čopičev na zadnjem mestu, pripravljen za uporabo.

# Monitor

OHRANITE PREDNOST

V junijskem Monitorju preberite:

## DVB-T

Preklop iz analognih televizijskih oddajnikov na digitalni sprejem se bliža. Je slovenski trg na to že pripravljen?



## Osebni trenerji

Elektronski spremljevalci na rokah (in balancah), ki znajo meriti marsikaj – srčni utrip, GPS, naklon vožnje ... Preizkus najnovjših tovrstnih naprav podjetij Polar, Garmin in Suunto.



## Spletne ankete

Realnost spletnih anket.

Je sploh mogoče premagati goljufe, ki prelisicijo kar nekaj tovrstnih sistemov in manipulirajo z rezultati?

## Foto knjige

Postani sam svoj založnik.

Slovenski ponudniki tiska foto knjig.



## Programska glasbila

Čisto pravi posnemovalniki čisto pravih glasbil na čisto pravih računalnikih.

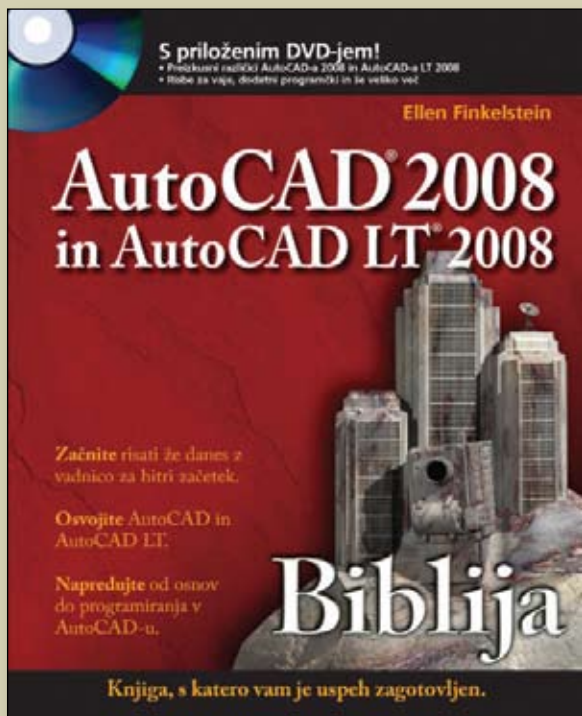
## Stalnica

- novi fotoaparati
- na plošči DVD novi Monitor TV in film Futebol



Na voljo tudi z DVDjem!

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



- redna cena 78,00 EUR
- jezik slovenski jezik
- vezava trda
- strani 1296
- mere 165x210 mm
- izid maj 2008
- ISBN 9789616361972

#### O avtorici

Ellen Finkelstein se je naučila uporabljati AutoCAD v Izraelu, kjer se je morala vedno truditi s priročniki, saj je bila edina, ki je razumela angleško. Po vrnitvi v ZDA je začela svetovati in poučevati o uporabi AutoCAD-a, pa tudi o drugih računalniških programih, med katerimi so bili tudi Microsoft Word, Excel in PowerPoint. Ellen je avtorica knjig o Wordu, PowerPointu in Flashu. Njena prva knjiga je bila AutoCAD For Dummies Quick Reference. Sodelovala je tudi pri knjigi AutoCAD 13 Secrets. Njena najnovejša knjiga je Biblija AutoCAD-a 2002, prejšnji izdaji pa sta bili AutoCAD 14 Bible iz leta 1997 in Biblija AutoCAD-a 2000, ki je izšla tudi v slovenskem prevodu.

# Ellen Finkelstein Biblija AutoCAD-a 2008 in AutoCAD LT 2008

#### Pred vami je knjiga, ki olajša pristop k AutoCAD-u.

Tudi osebe pri podjetju Autodesku se AutoCAD-a uči pri Ellen Finkelstein, zato za učenje AutoCAD-a 2008 ni boljše osebe. V tem izčrpnem vodiču bodo veterani stopili v korak z AutoCAD-ovimi posodobitvami, novinci pa se bodo sprehodili od osnov do programiranja v programskih jezikih AutoLISP® in VBA. Vse funkcije so obdelane v logičnem vrstnem redu; preberite poglavje Hitri začetek in začnite risati že prvi dan. Uspeh je v vaših rokah.

- Začnite risati takoj z enostavnim projektom Hitri začetek.
- Osvojite ukaze in postopke za dvorazsežno risanje.
- Delajte v treh dimenzijah s tehnikami skrivanja, senčenja in realističnega senčenja.
- Avtomatizirajte podatke o risbah in prikaz ravnin ter projekcijskih ravnin.
- Organizirajte podatke in jih delite z drugimi.
- Prilagajajte ukaze, orodne vrstice, šrafirne vzorce in še več.

Povežite se z zunanji preglednicami in iz predmetov na risbi potegnite bistvene podatke. Narišite dovršene trirazsežne modele in jih prikažite. Razvijte prilagodljive in preprosto uporabne dinamične bloke.



#### Vsebina DVD-ja:

- 30-dnevni preizkusni različici AutoCAD-a 2008 in AutoCAD-a LT 2008;
- vse potrebne risbe za izvedbo vaj v knjigi, skupaj z različicami pred in po vaji;
- celotno besedilo knjige v datoteki PDF, ki omogoča iskanje po besedilu;
- izbira dodatnih programčkov, s katerimi izboljšate uporabo AutoCAD-a.

## AKTUALNO IZ PONUDBE



[www.pasadena.si](http://www.pasadena.si)

[www.pasadena.si](http://www.pasadena.si)

Spletna knjigarna in založba računalniške literature



ZALOŽBA  
Pasadena

Založba Pasadena d. o. o.  
Brnčičeva ulica 41a, 1000 Ljubljana  
telefon: (01) 475 95 35  
faks: (01) 560 65 03  
e-pošta: knjige@pasadena.si  
[www.pasadena.si](http://www.pasadena.si)