

ANIMA

revija novodobnih ustvarjalcev | 94 | 12-01 2008 | 4,80 eur

projekiranje

oblikovanje

digitalni mediji

vizualizacija

animacija



dogodki: II. kongres slovenskih arhitektov | forum priložnosti v tisku | naj-od-naj red dot za oloop | narvika bovcon in aleš vaupotič | srečanje "inovacija - gonilo napredka" |
tema številke: cyp 2c9 | **projekti:** ljubljanske zgodbe v tekstilu : urška in povodni mož | kdo, če ne mi?
programi: 3d studio max 2008 | kaliopa.iobčina - učinkovit gis |

tema številke: **umetnost ali oblikovanje**

kolpa·san[®]
by kolpa

Svet ostane zunaj



se veter obrača?



Prestali smo volitve. Presenetljive volitve. Rezultati so bili takšni, kot jih je le redko kdo pričakoval. Nesporni favoriti so postali še kako sporni. Avtsajderji so se na vsem lepem pokazali kot popolnoma enakovredni igralci na šahovnici. In zmagovalec? Nekateri so ga napovedovali, a le redki. V obdobju, ko bomo prevzeli predsedovanje Evropski skupnosti, stopa na čelo naše države dr. Presenečenje. Je to dobro? Slabo? Kdo ve, pokazal bo čas, tako kot to dela od nekdaj. Ne upamo se vpletati v njegove mreže, ker je preveč nepredvidljiv in nevaren. Raje se bomo posvetili analizam in interpretacijam – to je mnogo manj nevarno!

Zgodovina nas nenehno uči. To, ali se dopustimo poučevati, je sicer stvar nas samih, a lekcije dobivamo neprestano. In kaj nas je v tem trenutku naučila modra gospa Zgodovina? O njenih nespornih naukih bi tako rano težko sklepali, lahko pa ugibamo o njenih trenutnih namigih. Eno je nesporno: politika sestopa s piedestala nedotakljivosti. V obdobju post ločitvene evforije so bili politiki idoli. O njih se je smelo govoriti le s skrajnim strahospoštovanjem. Potem so se ti svetli kristali začeli počasi drobiti. Nastopale so afere, medsebojna obtoževanja, nizki udarci. Nastopile so interpelacije, merjenja

moči v parlamentu, vroče debate, spremljane v živo preko televizije ... Kdaj pa kdaj so se skozi zavese korektnosti prerinili tudi kakšni umazani podatki. Ni jih bilo prav veliko, a dovolj, da so zasejali seme dvoma, seme iz družine plevelov, ki je najbolj odporno in neustavljivo v svojem širjenju.

Potem je prišla priključitev Evropski uniji. Velik uspeh! Znova smo bili ponosni, evforični ... A s časom naše navdušenje nad dosežki vse bolj kopni, kopni veliko hitreje kot marčevski sneg – kopni kot sneg v maju! Vse bolj se soočamo s podražitvami, vse bolj prodirajo k nam evropske cene, medtem ko plače ostajajo (da ne rečem ...) balkanske. Bolečina trka na predel, kjer smo najšibkejši: na kupno moč. Razkošne trgovine, ki smo jih doslej poznali le z druge strani meje in z onstran carine, so se naselile v naši bližini: Armani, Kenzo, Gianfranco Ferré ... Čakajo na nas na sosednjem vogalu ... Mi pa denarno slabimo bolj in bolj – ni čudno, da postajamo muhasti! In kritični ter zahtevni!

Zato se sedaj ponovno udeležujemo volitev, iz upora, trme ... In volimo nekoga, ki nam pomeni osvežitev. Nov, drugačen obraz, ki ga nismo že sto- in stokrat »prežvekovali« na televizijskih ekranih.

Lahko še kaj bolje dokazuje dejstvo, da se je veter obrnil? Oziroma da se začenja obdobje obračanja po vetru, v katerem bodo morali tudi politiki veliko bolj premisliti, kar delajo in govorijo? Mislim, da ne. In gotovo ni daleč čas, ko volivec več ne bo izgubljena ovca in politiki nedotakljive ikone! Ko bo vlada tisto, kar danes sanjamo pod nazivom civilna vlada. Vlada izvedencev in ljudi z dovolj humanistične, etične in estetske širine, da bodo našo ladjo vozili v vode blagostanja in nenehnega ustvarjalnega izziva. To terjaja današnji čas!

Trenutno obdobje nam sicer kaže popolnoma drugo podobo: politiki, ki imajo vsaj deloma izgrajen odnos do ustvarjalnosti in vizualne ter bivanjske kulture, so redki kot vodnjaki v puščavi. Zato, na primer, še nadalje ostajamo brez ustrezne zakonodaje o prostoru in zakona, ki bi urejal položaj in delo arhitektov ter drugih izvedencev, ki skrbijo za kulturo prostora, v katerem bivamo. O tem so govorili na nedavnem kongresu arhitektov, združenih pod okrilje Zbornice za arhitekturo in prostor. Posledice se sicer videvajo na vsakem koraku, a znaka, da bi se v kratkem kaj spremenilo, ni nobenega! Še dalje ostajamo izgubljeni v prostoru, ki izgublja svojo identiteto, ki

izgublja obliko, izraz in se pretvarja v brezoblični konglomerat posnemanja vzorcev, ki so nam neznani. Zakaj tako? V največji meri zato, ker manjka razumevanja, predvsem pa zadostne kulturne širine pri ljudeh, ki nas vodijo. In zato postaja presenečenje ob spreobrnjenju volivcev manjše.

In če preidemo dlje, na področja ustvarjalnosti in inovativnosti. O njih danes čivkajo že vrabci na strehah. S čim pa se mi srečujemo? Z vztrajnim manjšanjem sredstev, namenjenih inovativnosti, raziskovanju, znanosti ... Ni čudno, da se obrača veter! V obdobju, ko se cene okrog nas vrtoglavo dvigajo in nihče prav nič ne stori, je to samoumevno! Veliko se govori, a prav malo naredi. Zato postajamo kritični. Kritični do vsakega napačnega koraka, kritični do vsake nepremišljene besede, kritični do vsakogar, ki s svojimi dejanji ne stoji za besedami. To so razlogi za upor, nezaupanje, obrat drugam, k drugemu vetru.

Tako je povsod in prav je, da je tako postalo tudi pri nas! Kajti le jasno opredeljena stališča, kritičnost in razmišljanje z lastno glavo nas bodo privedli do stopnje, ko ne bomo dogajanjem več le sledili, temveč jih bomo usmerjali. In bomo sami odločali o tem, kam naj piha veter!



založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik spletnih strani

andrej perčič

uredniški odbor

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

stalni sodelavci

blaž erzetič, domen fras, aleksandra globokar, matevž granda, nataša kovšca, matic kos, daniel lovas, mag. barbara predan, roman satošek, katja troha, klemen trupej

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

cyp 2c9

lektoriranje

jan grabnar

tisk

littera picta

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 december | januar

kazalo

3 uvodnik: se veter obrača?

novice, dogodki

5 ta dan je moj! _____

8 semenj u ljublan ' _____

11 forum priložnosti v tisku _____

14 naj-od-naj red dot za oloop _____

18 narvika bovcon in aleš vaupotič _____

22 srečanje "inovacija - gonilo napredka" _____

38 arhitekturni paket kot orodje natečaja _____

tema številke:

umetnost ali oblikovanje

24 cyp 2c9

šole za ustvarjalce

30 pogled ustvarjalnosti _____

projekti

32 ljubljanske zgodbe v tekstilu _____

34 kdo, če ne mi? _____

programi

41 novost! _____

44 kaliopa.iobčina – učinkovit gis

triki in nasveti

48 autocad tnt: sweep

50 archicad tnt: študije osonenja in archicad

52 acadbau tnt: stopnice po predkonstrukciji

54 photoshop tnt:

barvne korekture in male montaže

56 dreamweaver tnt:

organizacija spletne strani

57 coreldraw tnt: 3d-kocke



V Ljubljani se je novembra odvijal 2. kongres slovenskih arhitektov v organizaciji Zbornice za arhitekturo in prostor Slovenije (ZAPS). Tema tokratnega srečanja je bila Identiteta prostora, eden od najpomembnejših dosežkov stroke na njem pa sprejem »Resolucije o prostoru«. Sicer pa so bila vsa dogajanja pestra in zanimiva ...

Tisk, ki iz ploskovnega (2D) prerašča v prostorski (3D), ter fotografija in modeliranje, povezana s prostorskimi skeniranjem, ki ji sledita, so izzivi, ki so v prostore Naravoslovno-tehniške fakultete v Ljubljani privabili številne tiskarje in druge izvedence s področja na zanimiv dvodnevni dogodek s področja fotografije in tiska.

Organizatorji natečaja red dot novembra podeljujejo priznanja za konceptne izdelke in prav tukaj smo se Slovenci prvič uspeli prebiti do naziva Best of the Best, ki ga zahtevni žiranti podelijo le redkim izbrancem. Ta zveneč naziv so si izborile članice skupine Oloop za svoj izdelek Squareplay.

V okviru vse pestrejšega umetniškega in kulturnega dogajanja v Gorici se festival Pixelpoint uvršča med dogodke z najdaljšo tradicijo. Letošnji, že osmi po vrsti, kot kuratorja vodita umetnika Narvika Bovcon in Aleš Vaupotič. O smernicah, ki sta si jih zastavila, se je z ustvarjalcem pogovarjal naš stalni sodelavec Blaž Erzetič.

Jeseni so naši stalni sodelavci iz podjetja Arhino organizirali natečaj projektov, ki jih slovenski biroji izdelujejo z uporabo arhitekturnega paketa. Nanj se je odzvalo preko 50 arhitekturnih studiev, med katerimi so izbrali nagrajenca - podjetje Archdesign in njihov projekt za Hotel Lovec, v katerem so priznanja tudi podelili.

Vprašanje o tem, kateri bo poklic, ki se mu bomo zavezali za vse življenje, je eno od tistih, katerega pomena se mnogi zavedo veliko prepozno. Ker je število šol in drugih izobraževalnih inštitucij pri nas vse večje, smo se odločili, da v reviji predstavljamo tudi tiste, ki se ukvarjajo z izobraževanjem za ustvarjanje.

Študentje Naravoslovno tehniške fakultete - Oddelka za tekstilstvo so si v raziskovalnem projektu izbrali zgodbo o Urški in Povodnem možu in jo upodobili v različnih tekstilnih izdelkih, v katerih so iskali možnosti umetniške in komercialne uporabe izbrane zgodbe. Privlačne izdelke so na razstavi predstavili tudi širši javnosti.

Pred nedavnim je izšla prenovljena različica priljubljenega programa, ki združuje tri glavna področja uporabe: 3D-modeliranje, izdelavo animacij in izdelavo najkakovostnejših vizualizacij na področjih dizajna, arhitekture, računalniških iger, videa in televizije. Seveda je novosti treba predstaviti ...

Zlati pokrovitelj revije:

gorenje

ta dan je moj!

V Ljubljani se je 9. novembra odvijal 2. kongres slovenskih arhitektov v organizaciji Zbornice za arhitekturo in prostor Slovenije (ZAPS). Tema tokratnega srečanja je bila Identiteta prostora, ki se z vključitvijo Slovenije v Evropsko skupnost ter splošno svetovno globalizacijo vse bolj izpostavlja kot pereče vprašanje stroke in družbe nasploh. Tekom dneva so do njega z različnih stališč zavzeli odnos predavatelji, združeni v štiri skupine, vsaka pod vodstvom svojega moderatorja. Večer je sklenila otvoritev pregledne razstave v novo urejenem razstavišču Zbornice ter podelitev nagrad in priznanj. Na koncu pa je bil seveda še družabni del srečanja z večerjo, plesom in srečanji ... En sam dan v letu, namenjen le temu, da se arhitekti za trenutek odtrgajo od preobilice dela in rečejo: »Ta dan je moj!«



Večerna zabava



Od 1300 članov Zbornice za arhitekturo in prostor jih je priložnost, da si odtrgajo en dan, posvečen le širjenju obzorij in medsebojni izmenjavi mnenj, izkoristilo le slabih 20 odstotkov. Tega, zakaj je bila udeležba tako nizka, čeprav je prav vse stroške, razen večerje po podelitvi priznanj, pokrila zbornica, nam ni nihče znal obrazložiti. Verjetno pa se odgovor skriva v razponu razlogov, od preobilice dela do nezadostne osveščенosti o potrebi po stalnem izobraževanju. To je pri nas v primerjavi s tujino zelo podcenjeno in poteza vodstva zbornice, da organizira kongres, je umestna. V primerjavi z večino drugih podobnih srečanj in kongresov je bil ta zelo racionalno zastavljen, saj je trajal le en dan in se ni začel ob uri, do katere udeleženci iz drugih delov Slovenije ne bi mogli prispeti do prestolnice. Prav tako si ni bilo potrebno delati stroškov za prenočitve.

Kongres je otvoril predsednik ZAPS-a dr. Viktor Pust, ki je v svojem govoru izpostavil željo in potrebo, da se čim prej sprejme ustrezna zakonodaja, ki bo urejala vprašanja področja in stroke. Zakon o prostoru, ki ga je na prvem kongresu pred dvema letoma »obljubil« minister za okolje in prostor dr. Janez Podobnik, je še vedno nerealiziran, soočamo pa se tudi s situacijo, ki arhitekturo nenehno odriva na obrobje dogajanja ali jo celo izloča. Kot primer bi lahko navedli kar Ministrstvo za kulturo, ki arhitekturo v svojem Nacionalnem programu sploh ne omenja in celo ignorira pobude Zbornice za arhitekturo in prostor Slovenije, ki želi urediti njen status in poudariti odgovorno vlogo arhitektov v slovenskem prostoru.

Uvodniku so sledili štiri sklopi predavanj, ki so se navezovali na štiri različne, na identiteto navezujoče se tematike: prostor, družbo, mesto in arhitekturo.

V prvem sklopu o prostoru so se pod moderatorskim vodstvom prof. dr. Davorina Gazvode zvrstili predavatelji prof. dr. Ana Kučan, Vladimir Mattioni in prof. dr. Andrej Pogačnik. Krajinska arhitektka prof. dr. Ana Kučan je v svojem nastopu izpostavila mnenje, da je ravnanje s prostorom po-

drejeno splošni, skupinski predstavi, kot je nacionalna identifikacija, zaverovanost v identifikacijsko predstavo pa dopušča manipulacijo in zamegli razpoznavanje stvarnih problemov v prostoru. V povzetkih je dodatno izpostavila potrebo po osveščanju, ki lahko razreši nasprotja med različnimi interesi, celotno predavanje pa so popestrili izjemno uspešno izbrani slikovni materiali iz zgodovine ustvarjanja slovenske identitete. Zagrebški arhitekt Vladimir

Mattioni je poudaril socialne vidike prostora in identitete ter predstavil več pogledov in razmišljanj hrvaških avtorjev pri razvoju in spreminjanju evropskih mest. Svoje predavanje je zaključil z mislijo, da tema stroke vedno bolj postaja tudi tema medijev. Prof. dr. Andrej Pogačnik, predsednik matične sekcije prostorskih načrtovalcev, pa se je v svojem predavanju poglobil v identiteto med globalnim, regionalnim in osebnostnim. Poudaril je, da je potrebno ohrani-



Kongres je v unionski dvorani GH Union

ti in spoštovati dediščino, ki je nezamenljiva prvina. Arhitektura jo mora zato upoštevati, jo vključiti ter v končni fazi nadgraditi. Znotraj modnih trendov se mora naučiti vedno znova presegati merila in dvigati vrednote prostorskega okolja k novim obzorjem.

Po premoru za kavo je sledil drug sklop predavanj o identiteti in družbi. Tega je moderatorsko povezoval prof. mag. Peter Gabrijelčič. Američan Steve Diskin, arhitekt in industrijski oblikovalec, je izpostavil možnost, da je morda prav v našem glavnem mestu v prihodnje mogoče ustvariti enkratno identiteto, a je ob tem opozoril na pasti neproduktivnega »ponavljanja za drugimi«, katerim bi se morali posebej izogibati. Prof. dr. Drago K. Kos je kot sociolog v svojih razmišljanjih poudaril vlogo sociologije. Povedal je, da je identiteta zelo dinamična kategorija in da gre v resnici za »tok sprememb«, ki se nanašajo na pojmovanje identitete in prostorske identitete. Slovenijo zaznamuje raznovrstnost fizičnega prostora, in prav to nam preprečuje govoriti le o eni sami slovenski prostorski identiteti. Dopoldanski sklop je zaključil katalonski arhitekt Jordi Querol, ki je predstavil Barcelono, in na primeru urbane periferije, nastale ob Olimpijadi, navedel izgube, ki jih je mesto utrpelo na področju svoje primarne identitete zaradi drugače brezhibno kreiranih stavb in njihove umeščenosti v posamezne predele mesta. Izpostavil je prepričanje, da posamezne dobre zgradbe še ne morejo narediti dobrega mesta, ter poudaril, da je odgovornost, talentiranost in veličina stroke ključna pri odločitvah o razvoju in prepoznavnosti mest, saj je identiteta izrazito dinamična kategorija.

Popoldanski del je sledil po odmoru, namenjenem kosilu in ogledu predstavitev sponzorjev kongresa, ki so svoje izdelke predstavljali v preddverju unionske dvorane. Najprej je član organizacijskega odbora 23. svetovnega kongresa arhitektov, Giancarlo Lus iz Italije, predstavil strukturo mednarodne zveze arhitektov, načine regijskega združevanja ter sinergije, ki jih na ta način lahko razvijajo arhitekti po svetu, predvsem pa dogodek kot tak in nanj povabil čim več udeležencev iz Slovenije. Še več – vsem udeležencem iz Slovenije so ob takojšnji prijavi ponudili tudi mnogo ugodnejše pogoje udeležbe!

Sledila so predavanja o mestu in identiteti, ki jih je povezoval mag. Tomaž Kancler, sodelovala pa sta Madžar Janos Gerle, ki je govoril o identiteti prepoznavnega arhitekta, rojaka Imre Makovecza, ter mlada Ankie Stam, ki je predstavila vrsto izjemnih del nizozemskega Waterstudia, kjer je zaposlena. Imre Makovecz, ki bi tudi moral kot predavatelj nastopiti na kongresu, se je udeležencem pisno opravičil. V svojem opravičilnem pismu je posebej poudaril,



Predavanja_Ankie Stam, Waterstudio, Nizozemska

da bodo le tisti arhitekti posamezniki, ki se bodo dvignili nad materialnost, imeli moč ustvarjati arhitekturo, ki jo bodo lahko cenile in občudovale naslednje generacije. Ankie Stam, le 28-letna arhitektka iz Amsterdama iz nizozemskega ateljeja Waterstudio, ki se pretežno ukvarja z ustvarjanjem bivalnih enot in drugih objektov na vodi, je v svoji predstavitvi pokazala kar nekaj primerov kakovostnih arhitekturnih rešitev, ki jih je studio, kjer dela, s svojo ino-

vativnostjo uspel izvoziti tudi na arabsko tržišče.

Bogdan Reichenberg, povezovalac zadnjega dela kongresa na temo arhitektura in identiteta, je povedal, da je arhitekt kreator in arhitektura je praktično posledica njegovega dela, zato ima tudi več obrazov in več predstavnosti. Da gre pri arhitekturi in identiteti za človekov odnos do sveta, za poistovetenje nekoga z elementi v določenem času in prostoru in da gre za psihološke

arhetipe v naši zavesti, ki jih potem modificiramo v nove vsebine. Poudaril je, da gre tudi za odnos do prostora, njegovo preglednost, usmerjenost in varnost, za odčitavanje načina prostora in za spoznanje o njem. Le-to pa je lahko intuitivno ali diskurzivno. Sporočilnost prostora je mogoče doseči na več načinov in z odnosom, ki je lahko pozitiven, negativen ali nevtralen, kar je ponazoril na primeru ljubljanskega Kolizeja. Za njim je primere dobrih argumentov za identifikaci-



Otvoritev pregledne razstave realizacij članov zbornice v Hiši arhitekture

družba in identiteta

1 Prostor je najbolj objektivno ogledalo družbe in družbenih procesov. V njegovi podobi so zgoščeni zapisi preteklosti in sedanjosti, zapisi, ki se v konkretnem fizičnem prostoru prepletajo v značilnem vzorcu, poimenovanem »identiteta prostora«.

2 Pojem »identiteta prostora« je umeten družbeni konstrukt in je instrument prevladujoče ideologije, ki s pomočjo estetskih ter etičnih norm uravnava obnašanje v prostoru in ga vodi k zaželenemu cilju, to je k dogovorjeni in prepoznavni podobi prostora.

3 Kadar so v prostoru očitna razhajanja med načrtovanimi cilji in realnostjo, govorimo o krizi stroke. Kriza je posledica bodisi neučinkovitih kontrolnih mehanizmov stroke ali pa temeljnega nerazumevanja družbenih sprememb in njenih vrednot. Kajti spremembe so edina stalnica v prostoru.

4 Uradno priznana »identiteta slovenskega prostora« temelji na konzervativnih izhodiščih, ki težijo k ohranjanju tradicionalnih oblik in vrednostnih sistemov. Takšno stališče je opredmeteno v pozitivni zakonodaji resornih ministrstev. Vztrajanje na preživelih vzorcih opredmetenja družbenih procesov, ki zanikajo spremembe v družbi in spremembe družbenih vrednot, vodi v občutek krize, v izgubo vrednostne orientacije in posredno v identitetno zmedo v prostoru.

5 Današnji čas je čas pluralizma in različnih oblik sobivanja prostorskih identitetnih vzorcev. Zato temeljijo sodobna moralna izhodišča stroke na potrebi po spoštovanju različnih kultur in subkultur ter na spoštovanju njihovih raznovrstnih prostorskih pričakovanj. Stroka teži k iskanju komplementarnih oblik organizacije prostora, oziroma k iskanju novih epistemoloških orodij, s katerimi bo mogoče ponovno obvladovati dinamične procese v sodobnih urbanih strukturah.

6 Prostorsko planiranje, krajinsko in urbanistično načrtovanje ter arhitektura so orodja, s katerimi uveljavlja družba svoje predstave o prostoru. Vse omenjene dejavnosti delujejo v javnem interesu. Poleg utilitarne imajo tudi kulturno poslanstvo, zato je pravica do

zdravega, urejenega in kvalitetno oblikovanega prostora ena temeljnih človeških pravic.

7 Prostorsko urejeno in vzpodbudno življensko okolje je pogoj za večjo družbeno produktivnost in ustvarjalnost. Dolgoročno bodo v prostoru preživele le kakovostne rešitve. Družba, ki se odreče kvalitetno urejenemu prostoru in vrhunski arhitekturi, bo ostala v zgodovinskem prostoru brez materialnih sledi in izrazno nema.

8 Sodobna paradigma turbo kapitalске ekspanzije teži k popolni svobodi v razpolaganju s prostorom. V takšnih pogojih postaja prostor, kot ozadje družbenega in osebnega življenja, navidezno vse manj pomemben. Zgolj z logiko tržne uspešnosti poskuša osamosvojeni kapital razvrednotiti obstoječe prostorske kvalitete, da bi pripravil prostor za svoje lastne interese. V tako oropanem prostoru se izgubijo materialni dokazi o kulturni kontinuiteti naroda in stik s kulturno identiteto v celoti. Navidezna svoboda se tako spreobrne v lastno nesvobodo.

9 Kaotičnost sodobne slovenske poselitve je posledica izostanka urbanistične ravni urejanja prostora, umeščene med prostorsko planiranje in arhitekturo. V Sloveniji nimamo službe urbanista-dirigenta, ki bi po dolžnosti in z diskrecijsko pravico interpretiral planske odločitve v obliki mestnega načrta, dajal iztočnice arhitektu in ga v imenu javnega interesa varoval pred samovoljo investorjev. Vzpostavitev urbanistične službe je zato naša prednostna naloga.

10 Moderno organizirana stroka mora biti razbremenjena preživelih ideoloških spon. Ob spoštovanju bistvenih značilnosti prostora, kot so klima, konfiguracija prostora, pa tudi zgodovinskih, emotivnih in simbolnih elementov, mora kreativno in strokovno smelo slediti izpolnjevanju temeljnih človeških vrednot, kot so: varnost, intimnost, neodvisnost, odločnost, dostojanstvenost, podjetnost, odgovornost, skrbnost in podobne. To so hkrati vrednote, s katerimi je dr. Anton Trstenjak okarakteriziral identiteto Slovenca. Ponudimo torej stroki in ljudem ponovno možnost, da jih opredmetijo tudi v prostoru.



Sponzorji kongresa v predverju



Podeljevanje priznanj

jo s prostorom pri gradnji z lesom predstavil Dietmar Müller, ki je nanizal vrsto ustvarjalnih rešitev, vpetih v avstrijska mesta in pokrajino, zadnji predavatelj, Italijan Federico Pedrini, ki deluje v podjetju JDS Architects na Danskem, pa je prikazal zanimivo paletu rešitev in kreacij novih mest (kot je recimo Shenzen na Kitajskem) ter večstanovanjskih sosesk, kjer so bivalne enote podrejene individualnim potrebam uporabnikov in so zgrajene v sožitju z naravo.

Kot zaključek kongresa je konkretne zaključke in usmeritve za nadaljnje akcije

Zbornice prof. mag. Peter Gabrijelečič strnil v Resolucijo o prostoru. Po tem je še v knjigarni Konzorcij udeležencem kongresa svojo knjigo New Slovenian Architecture predstavil Matevž Čelik, pred podelitvijo priznanj in družabnim srečanjem pa so v prostorih Zbornice oziroma Hiši arhitekture, kot so jo poimenovali, slovesno odprli pregledno razstavo del članov zbornice Slovenska arhitektura 2006–2007.

Slovesni večerni dogodek se je začel s podelitvijo priznanj. Teh je bilo podeljenih kar nekaj: Diplomsko priznanje je prejel mag. Andrej

Prelovšek, Platinasta svinčnika prof. dr. Kalop Dimitrovska Andrews ter doc. Jurij Kobe, častni člani ZAPS-a pa so postali prof. Vojteh Ravnikar, prof. dr. Fedja Košir, Miloš Lapajne in prof. dr. Janez Marušič. Vsi člani zbornice, ki so v zadnjem obdobju ustvarili kakovostne projekte, pa so svoja dela prijavili v kategorijo Zlati svinčnik. Teh so na področju arhitekture in krajinske arhitekture podelili šestim avtorjem oz. avtorskim skupinam, na področju prostorskega načrtovanja pa trem. Podrobne informacije o podeljenih Zlatih svinčnikih so na voljo na spletni strani ZAPS-a: www.arhiforum.si.

Večer so vsi najbolj vzdržljivi nadaljevali ob druženju in plesu.

Uspeh 2. kongresa je organizatorjem dal krila za smeješe načrte v prihodnosti in govora je bilo o tem, da bi odslej podobne kongrese organizirali vsakoletno. Nedvomno je res, da so podobni dogodki še kako koristni za uveljavitev in odmevnost stroke kot take. Tega se zavedajo tako vodstvo ZAPS-a kot številni drugi, ki si želijo, da postane Slovenija dežela, kjer bodo prosperirali tako uspešni arhitekti kot tudi mnoge kakovostne arhitekture.

semenj u ljubljani



Ponovno je november in znova semenj pohištva. Dogodek bi naj bil prelomnica, parada blišča dosežkov slovenske ustvarjalnosti in dobrega oblikovanja. Vedno ga obiščemo. Iz dolžnosti, navade? In vsako leto smo ponovno razočarani. Živahen utrip se kaže še najbolj na stojnicah, kjer svoje izdelke ponujajo različni »kramarji«, in vse pogosteje se dogaja, da večjih razstavljalcev, usmerjenih večinoma v zunanji trg, na sejmu ne vidimo. To dogodku sname tisto žlahtno tančico mednarodnega dogodka.

Ne moremo se izogniti vtisu, da Gospodarsko razstavišče veliko premalo naredi, da bi slovenski sejmi postali mednarodni dogodki in da bi nanje prišlo več tujih poslovnežev. Seveda institucija, kot je razstavišče, v svetu najpogosteje pri svojih tovrstnih prizadevanjih ni osamljena. Podpora lokalnih političnih, posebno pa ekonomskih struktur je nujna za nek večji uspeh. Zakaj se pri nas nič ali tako malo premakne, smo se že pogosto spraševali, a nesporno dejstvo je, da na pohištvenem sejmu vsako leto manjka več »velikih«, za katere se v svetu ve, da ne bodo manjkali nikjer, kjer bo prisotna konkurenca. Ali pri nas ni konkurence ali pa je nekaj drugega narobe? No, nekaj nedvomno narobe je!

Nagrajenci

Sicer pa vse teče po ustaljenih tirnicah in obiskovalec, ki se po letu dni vrne, vidi le razlike – v pozitivno ali negativno smer. Konkurenca sili v razvoj in napredovanje in tisti, ki stopicajo na mestu, so redki. Najbolj izstopijo iz povprečja nagrajenci, ki so jih letos (morda tudi po vzoru priznanj iz tujine?) poimenovali s »Top ten« oziroma »Top of the Top«. Izbrance za ta – sicer nič kaj slovensko zveneč naziv – je izbrala skupina sodelavcev z ljubljanske katedre za industrijsko oblikovanje v sestavi Vladimirja Pezdirca, Janeza Smerdelja in Jureta Miklavca. Zakaj tako ozka usmerjenost članov komisije, nismo imeli priložnosti povprašati.

Nagrajenci, ki so jih izbrali, so bili razstavljeni ločeno na reprezentativni lokaciji v osrednji avli pred halami. Njihova imena so po večini ista, kot jih poznamo že iz prejšnjih let: Lipa, Brest, Kolpa, Tom, Odeja, Donar



Kolpa: Fruit collection

..., mednje pa se vedno znova prebije nekaj manjših, kot so Mizarstvo Bolčič, Pobles, Design Office ali Etis. Predstavljeni izdelki so skoraj izključno dosežki industrijskega oblikovanja na nivoju stylinga – novih materialov ali inovativnih rešitev ne najdemo ali jih najdemo premalo.

Tako je, na primer, nagrajena kad Tristan, ki so jo ustvarili oblikovalci iz Kolpe, sicer biserno bele barve in izgleda, da zavede še tako izbirčnega kupca, a material zanjo – polirock – je lep, a ni nov ali inovacija. Podobno je pri drugih proizvajalcih. Najbolj predvidljiv razlog je gotovo relativna majh-

nost vseh, ki nastopajo na našem tržišču in s tem v povezavi njihova finančna šibkost. Razvoj novih materialov je namreč drag postopek, s katerim težko opravičimo velikost investicije na slovenskem trgu. Je pa slednje gotovo mnogo bolj zanesljiva vstopnica za uspeh na evropskem in svetovnem trgu. Zanj pa bomo zagotovo potrebovali več podpore tudi s strani naše vlade pa še koga, da pomaga ambicioznim, a majhnim zrasti.

Sicer pa sodi Kolpa prav gotovo med tiste, ki zelo pogumno stopajo v svet oblikovanja in predvsem industrijskega oblikovanja. Na sejmu so predstavili kar nekaj drznih izdelkov, med njimi, recimo, kopalniško pohištvo Fruit Collection ali pa igrivo kopalno kad Gloria, potiskano s črno-belimi risbami stilizirane pokrajine. Vse to, seveda, poleg že omenjene in nagrajene kadi Tristan.

Tudi ideje in izvedbe Odeje so vedno sveže in izvirne. Letos so priznanje za najboljše izdelke osvojili z linijo drobnih tekstilnih dodatkov iz prešitih tkanin z imenom Color, in sicer za oblikovalsko izvirnost, tržno prodornost in celovito zasnovano pri oblikovanju kolekcije Imagine, pa še bronastega venetskega konja.

Nagrado za avtorja novega slovenskega izdelka, ki je s svojim delom odločilno prispeval k njegovi jasno zaznavni dodani vrednosti, ki jo podeljuje društvo oblikovalcev Slovenije, si je s stenskim konzolnim stolom z zgovornim »imenom« O, ki ga je na sejmu predstavljalo podjetje Klun Ambienti, prislужil oblikovalec Jure Dobrila. Stol, zelo preproste in prepoznavne oblike, se na nezahteven način s stene sname in ponovno namesti, njegov proizvajalec pa pravi, da je



Top ten – deset najboljših izdelkov



Kolpa: kad Gloria



Kolpa: kad Tristan



Nagrajena vrata Lip Bled



Razstavni paviljon podjetja Meblo



Oblikovalec Jure Dobrila in Klun ambioti: O

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



Nevpadljivo, a praktično pohištvo



Nolik: rastoči stolček Nolik Kid



Odeja: tekstilni dodatki Color

zanimanja za izdelek že veliko in prve serije že prodane v tujino.

Pozornost je vzbudil tudi novogoriški Meblo z všečno postavitvijo razstavnega prostora v črno-belih odtenkih. Zanj so prejeli tudi drugo nagrado med nagrajenci za najlepši razstveni prostor.

Presenetila je odločitev žirije o podelitvi nagrade »Top of the Top« svetilki Leaf, sicer izdelku svetovno znanega proizvajalca Hermana Millerja, ki ga na našem tržišču podjetje Donar le zastopa. Glede na dejstvo, da je bilo na sejmu prisotnih le za vzorec tujcev, in to predvsem tistih s ceneni in manj ambiciozno zastavljenimi izdelki, je sreča za naše proizvajalce, da teh ni bilo še več. Potem bi se prav lahko zgodilo, da bi se v vhodni avli kitili skoraj izključno uvoženi izdelki prestižnih tujih

proizvajalcev. Istočasno vse kaže na to, da smo imeli zaradi dejstva, ker so doslej na ljubljanskem razstavišču razstavljali skoraj izključno slovenski (jugoslovanski) proizvajalci, vsi z usidranim prepričanjem, da se na ljubljanskem pohištvenem sejmu podeljujejo nagrade le slovenskim podjetjem. A to očitno ni tako!

Drugi

Seveda so tudi med izdelki, ki niso prejeli nobenega priznanja, bili mnogi zanimivi. Eden je gotovo »rastoči« stolček Nolik Kid podjetja Nolik. Stabilen, narejen iz zdravju neškodljivih in trpežnih materialov, preprost za čiščenje ter ergonomski stolček raste z otrokom vse do 5. leta starosti. Njegovi proizvajalci so ga samostojno razvili, s svojo ceno pa je prepričljiva izbira za mnoge.

Tudi kakšen drug izdelek je zanimiv, denimo predsobni element z obešalnikom in ogledalom, izdelek, kakršne vse prepogosto odhajamo kupovat v Ikeo in podobne oblikovalsko ambiciozne, a cenovno ugodne pohištvene prodajalne. Verjetno bi se več naših izdelovalcev moralo potruditi, da izdelujejo podobne pohištvene elemente, predvsem pa bi morali najti način, kako bi te ponudili najširši javnosti. Če so na volje le pri proizvajalcu in v njegovem ožjem okolišu, nismo naredili nič.

Modni materiali

Tako kot v ospredje vse bolj stopajo izčiščene linije pohištva, tako se materiali zanje vse bolj vračajo v obdobje 50. let, čas živopisnih vzorcev in izstopajočih barvnih kombinacij. Na področju furnirjev je trenutno

najbolj »in« črtasta struktura plastnic naravnega lesa (ali pa ustreznega furnirja). S to je potrebno biti posebej pozoren pri oblikovanju, saj se prerado zgodi, da se elegantni interjerji spremenijo v izložbo kiča. Meja je zelo kratka in potrebno je imeti zelo veliko dobrega okusa, da ne zgrešiš. Zadeva je precej podobna vzorčastim ženskim nogavicam, ki so prav tako trenutno v modi: pristojijo ali ne pristojijo – vmesne poti ni. Inovativne iznajdbe so lahko tudi nenavadne obdelave pročelij omar. Skrivnost prikazane izdelave proizvajalci budno skrivajo – francoski proizvajalec jo je strogo zaščetil pred kopiranjem. Nekaj zanimivih novosti lahko najdemo tudi drugod. Poglede obiskovalcev so zelo pritegnile kaminske peči proizvajalca Furlan iz bližnje Škofljice, ki so se izkazale z estetiko, na umirjen in eleganten način kombinirano s tradicionalnimi elementi domačega kurišča.



Materiali: drugačno in unikatno



Materiali: modni laminat, ki zahteva veliko okusa pri uporabi

Povzetek

Velika zamera festivala je stalna prisotnost različnih »kramarjev« – prodajalcev »čarobnih« posod za kuhinje, brezplačne biometrije pa še kaj. Tega na velikih svetovnih sejmih preprosto ni! Ali imajo zanje posebno prireditev ali pa jih organizatorji varno skrivajo v kakšen zelo oddaljen kotiček, kjer jih ne najde nihče. No, na ljubljanskem razstavišču jih zasledimo kar nekaj in ne morem se znebiti vtisa, da so na vseh sejmih – turističnem, prehrabnem, pomorskem, smučarskem itd. – vedno isti, univerzalni. Žal pa si, čeprav neradi, moramo priznati, da je na teh stojnicah vedno gneča, ki priča o tem, da je računica »razstavljalca« dobra. No, dobra za organizatorja sejma in nekaj teh zaslužkarjev! Kako vidijo tak sejem tuji obiskovalci, ki jih je kljub vsemu kar veliko, pa je drugo vprašanje!

forum priložnosti v tisku

Tako bi lahko poimenovali dvodnevni dogodek s področja fotografije in tiska, ki se je 14. in 15. novembra dogajal v prostorih Naravoslovno-tehniške fakultete v Ljubljani. Tisk, ki iz ploskovnega (2D) prerašča v prostorski (3D), ter fotografija in modeliranje, povezana s prostorskim skeniranjem, ki ji sledita, so izzivi, ki so v prostore fakultete privabili številne tiskarje in druge izvedence s področja, kot gosti pa so poleg slovenskih sodelovali še študenti iz Hrvaške, Bosne in Hercegovine, Srbije in Češke.



»Zvezda« predavanj je bil Nicholas Hellmuth, arheolog, arhitekt, predvsem pa fotograf z vrsto izkušenj na področju fotografiranja starin in umetnin, panoramske arheološke in arhitekturne fotografije in še z vrsto drugih posebnih znanj s teh področij. V Ljubljani pa je v največji meri predstavljal svoje izkušnje s področja širokoformatnega digitalnega tiska. Ta v zadnjem obdobju doživlja preporod oziroma že skoraj revolucijo s širjenjem nove tehnologije tiska, osnovane na uporabi UV-barv (UV curable printing). Te so v prvi vrsti veliko manj škodljive zdravju kot prej prevladujoče solventne barve, njihova največja odlika pa je, da omogočajo tisk na tako rekoč poljuben material. Angleški izraz »print on everything« bi v slovenščini prevedli kot tisk na poljuben material. Nicolas Hellmuth je na svojih predavanjih prvi dan predstavil *veliko novih možno-*

sti tiska z UV-barvami, med katerimi posebno izstopa možnost rabe bele barve za plastenje z belo podlago, in s tem naredil velik korak naprej pri osvetljenih plakatih površinah (backlit). V nadaljevanju je prešel na področje izjemnih priložnosti, ki se ponujajo ob razmahu prostorskih tehnik zajemanja slik, to je 3D-fotografije, 3D-skeniranja in 3D-objektov, ustvarjenih računalniško iz več posnetkov ter s pomočjo ustreznih programov. Iz svojih bogatih praktičnih izkušenj je z vrsto primerov spregovoril o pogostih napakah in praktičnih nasvetih za delo ter se pri tem dotaknil tudi področja fotografiranja arhitekture ter pravilnega pristopa k tej.

Naslednji sklop predavanj je Hellmuth v celoti posvetil *kriterijem za izbiro najboljše kamere za širokoformatni tisk*. Pri tem je predstavil vrsto podatkov in podrobnosti, ki

jih le redko lahko slišimo s strani slovenskih izvedencev, saj ti preprosto nimajo možnosti, da bi si nabrali toliko izkušenj, predvsem pa ne denarnih sredstev za preskušanje visoko profesionalne opreme. Nadaljeval je s predstavitvijo reprografskih skenerjev. To je *področje visokokakovostnih skenerjev* za pripravo podlog za tiskanje v tehnikah gicleé ali decor, kjer konkurence skorajda ni – na svetu sta le dva ponudnika, ki zadostita standardom, to sta Cruse in BetterLight. Ker brez brezhibne kakovosti predloge, to je skena ali fotografije, ni mogoče natisniti kakovostnega odtisa, je ta prvi pogoj nezogiben.

Po odmoru za kosilo je isti predavatelj nadaljeval s predstavitvijo tehnike gicleé, ki je edina primerna za izdelavo natisov v kakovosti, kot jo potrebujejo za predstavljanje svojih umetnin v muzejih in galerijah. Pred-

stavil je svetovno najbolj usposobljene studije ter vrsto drugih, kjer so prav tako sposobni izdelovati dovolj kakovostne replike umetnin. Pri tem je napravil tudi pregled tiskalnikov, ki zmorejo tako visoke kakovosti natisov. Izmed teh sta od začetnih Rolandov in Epsonov v zadnjem obdobju ostala v igri le še HP in Canon, ki edina ponujata tiskalnike z 12 barvami.

Po tem predavanju je sledil še kratek pregled digitalnih strojev za hitro tiskanje različnih tiskovin, ki ga je prav tako pripravil Nicolas Hellmuth, dnevni sklop predavanj pa je zaključila predstavitev 3D-skeniranja in fotokopirnega stroja 3D oziroma 3D-tiskalnika, s katerim je možno prostorske zajeme podatkov natisniti. Predavali so predstavniki podjetja IB PROCADD v sodelovanju s Karlom Obrovcem iz zagrebške fakultete. Povzetek prvega dne je bila skupna večerja





Sken muzejskega eksponata, kot ga zmore skener Cruse

o gicleéju

Beseda giclée izhaja iz francoske besede zhee-clay in pomeni razpršenje oziroma razlitje tekočine. V praksi velikoformatnega tiska to pomeni, da se več kot milijonov kapljic, ki jih vsako sekundo nabrizgajo tiskalnice šobe, zlije v barvno izjemno nasičeno sliko z vsemi barvnimi otenki, in to kar najvišje možne kakovosti. Tiska se na posebne arhivske materiale, večinoma brezislinske ali UV-obstojne papirje iz 100-odstotnega bombaža, premazanega z nevidnim »coatingom« in kalcijevim karbonatom. Ti se med seboj ločijo po gramaturi in teksturi. Podobno kot v slikarstvu tudi tukaj obstajajo akvareli in fotopapirji ter umetniška platna. Ob pravilni izvedbi je življenjska doba takšnega izpisa v povprečju od 37 let (neokvirjen) do 62 oziroma 128 let (pod steklom) ter v muzejskih pogojih (23 °C in 50% Rh tudi preko 200 let). Kot je bilo na predavanju tudi poudarjeno, je za doseg dvojnika najvišje možne kakovosti brezpogojno potreben skener, ki to omogoča, pri izbiri dovolj kakovostnih tiskalnikov za natis pa je izbira širša. Seveda pa danes nesporno najboljše izdelke omogočajo tisti tiskalniki, ki tiskajo z 12 barvami.

natečaj za 2D in 3D oblikovalce

Na forumu je bila prvič objavljena tudi najava natečaja za oblikovalce na temo modeliranja električnega skuterja. Več informacij o tem bo v kratkem objavljeno na www.all4print.net ter seveda tudi na www.klikonline.si in drugje.

predavatelj, udeležencev in gostov foruma v ljubljanski gostilni Pečarič. Drugi dan je Nicolas Hellmuth najprej predstavil prednosti UV-tiskalnikov v primerjavi s solventnimi. V prvi vrsti so to seveda ekološki in predvsem zdravstveni razlogi, saj je vse bolj dokazana kancerogenost solventnih barv, poleg tega pa so tukaj pomembne že prej naštetе prednosti oziroma možnosti tiska na tako rekoč kateri koli material. V naslednjem predavanju je te materiale podrobneje obdelal s posebnim poudarkom na arhitekturnih materialih. Pri teh je sedaj možno neposredno tiskati na skorajda kateri koli material ali objekt, od že izgrajenih sten preko obešenih stropov, zasteklitev, lesenih in kovinskih vrat, miz in stolov, žaluzij, tekstila ... Omejitev skorajda ni.

Nicolas Hellmuth se je na svojih nastopih izkazal kot izvedenec, ki pozna proces širokoformatnega digitalnega tiska do tiste stopnje, ki se ji pravi »do obisti«. Znanе so mu vse tehnologije, od barv do tiskalniških glav ali RIP-ov, pozna skrivnosti od zajemanja podatkov do končnega izdelka in njegove zaščite, pozna tako rekoč vse svetovne proizvajalce in njihove izdelke. V predavanjih, ki jih je imel v Sloveniji, bi težko našli »luknjico«, področje, ki ga ni omenil, ali temo, ki je ni odprl. Strokovnjak njegove širine le redko zaide na naša tla in vsi, ki se ukvarjajo s področjem in se predavanju niso udeležili, se lahko kesajo.

Forum tiska so zaključili s predstavitvijo projekta Young Innovations študenti ljubljanske NTF in zagrebške Fakultete



kurt egger

Kurt Egger je na Forumu predstavil podjetje Cruse, izdelovalca visokokakovostnih skenerjev, ki se uporabljajo za skeniranje umetniških in arheoloških izvirkov.

Ali vidite vlogo podjetja Cruse na trgu oziroma pomen visokokakovostnega skeniranja?

V preteklih letih je bilo skeniranih na tisoče originalov. Vsi ti skeni so v začetku izgledali v redu, kasneje pa se je izkazalo, da niso. Stranke, muzeji, galerije in podobne inštitucije sedaj ugotavljajo, da jih je potrebno s tehnologijo, ki je na voljo danes, narediti ponovno. S tretjo generacijo skenerjev, ki je trenutno aktualna, uporabniki ugotavljajo, da lahko naredijo veliko boljše scene, kot so jih naredili prej.

V svetu smo poznani kot ponudniki najkakovostnejših skenerjev. To pomeni, da sicer ne naredimo veliko skenov, so pa tisti, ki jih naredimo, najboljši. Splošni kulturni nivo v Evropi in povsod v svetu raste, kar pomeni, da je potrebno vse več različnih izvirkov, arhitekturnih načrtov, umetniških in drugih slik, starih knjig ipd. skenirati in tako arhivirati ter zaščititi v kakovosti, ki jo imenujejo faksimilna kakovost.

So ti skeni mišljeni, da se ohranijo kot arhivski izvodi ali da se z njimi nadomesti izvirne umetnine v muzejih?

Oboje. Istočasno je pomembno tako ohraniti izgled dokumenta v nekem določenem obdobju v obliki, kot je bila tedaj, kot tudi to, da originale zaščitimo pred propadanjem v muzejih in galerijah na način, da jih nadomestimo z zelo kakovostnimi kopijami. Z zelo kakovostnimi kopijami dosežemo to, da razlike skoraj ni več možno opaziti. Kopija izvirkov mora vselej biti največje možne kakovosti, da se razlika ne opazi, tudi ne z dotikom. Za muzeje to sočasno pomeni, da lahko pokažejo »faksimile« umetniških del pogosteje in več ljudem.

Ali ste srečali koga v Sloveniji, ki se je zanimal za vaše delo?

Ta teden sem se srečal z gospodom iz muzeja v Sarajevu in povedal mi je, da ima preko 1000 slik in drugih dokumentov ter celo nekaj ikon, ki jih je treba skenirati. Zelo je zainteresiran, da se to skeniranje izvede, in si je za to zagotovil tudi sponzorska sredstva. S katerim od slovenskih predstavnikov se še nisem pogovarjal. Nekaj interesa je sicer bilo s strani obiskovalcev sejmov Drupe in Fespa v preteklih letih. Mislim, da je bil to projekt za knjižnice v Ljubljani, vendar bi moral podatek še preveriti.

Je še kaj drugega, kar bi želeli povedati oziroma poudariti ob priložnosti vašega obiska v Sloveniji?

Želel bi poudariti, da je sedaj pravi trenutek, da s skeniranjem zaščitite in arhivirate vašo kulturno dediščino in, kar je zelo pomembno, da so ti skeni visokokakovostni, saj to pomeni, da je delo opravljeno v prvem poskusu dovolj kakovostno in da ponavljanja več niso potrebna. Pomembno je, da se izvirkovi v galerijah postopoma nadomeščajo s kopijami in se originali ohranjajo nedotaknjeni in zaščiteni na varnih mestih.

za grafično umetnost, za zaključek pa je predstavnica Milena Škrl Marega iz Zavoda SDT, izkušena predavateljica na seminarjih za pridobivanje sredstev iz evropskih skladov ter pripravo in vodenje projektov, predstavila še priložnosti, ki se ponujajo tiskarjem v okviru evropskih skladov. Slovenija se namreč trenutno še

uvršča med prednostne na seznamu prejemanjnikov nepovratnih sredstev. Vse udeležence posveta je pozvala, naj podrobno preučijo možnosti in jih kar najbolje izkoristijo in ob tem seveda navedla vrsto uporabnih dejstev.

Vzporedno s predavanjem je bila v bližnjem prostoru organizirana razstava ponud-

nicholas hellmuth

Svojo kariero ste začeli kot arheolog in fotograf. V katerem trenutku ste prešli na področje digitalnega tiska?

Ni bil v tolikšni meri prehod kot nadaljevanje. Kot arheolog sem ves čas deloval na področju fotografije, tako da sem delal fotografije arheoloških najdb. Za to delo so me najeli tudi leta 1996 v tokijskem muzeju na Japonskem. Kar smo tam posneli, smo seveda morali tudi natisniti. Za delo sem potreboval celo vrsto posebne opreme, tukaj so predvsem mišljene posebne kamere, zato sem bil zanj tudi zelo dobro plačan. Seveda pa sem se moral istočasno dodatno dobro izobraziti o tem, kako posneta gradiva dovolj kakovostno natisniti. Pri slednjem mi je pomagal prijatelj, zelo visoki prihodki pa so mi omogočali, da sem imel tudi dovolj časa, da sem brskal po internetu in podatke drugače zbiral. Zaslužil sem toliko, da mi ni bilo potrebno delati drugega, kot da sem se izobraževal. Materialov, ki jih je bilo potrebno posneti na Japonskem, je bilo na tisoče. Izkušnje, ki sem jih pri tem, ko je bilo vse to potrebno natisniti, pridobil, so pripomogle k temu, da sem še isto leto postal »beta tester« – predhodni preizkuševalec za digitalne tiskalnice.

Zasledila sem knjigo, ki ste jo napisali o naprednem panoramskem fotografiranju arheologije in arhitekture.

Verjetno to ni bila knjiga, ampak le elektronski izvod lete (pdf). Podobnih knjig v elektronski obliki sem naredil na stotine. Na področju fotografije sem napisal na stotine besedil, ki pa so večinoma objavljena v digitalni obliki.

Veliko ste delali tudi na področju arhitekturne fotografije. Menite, da je to področje, ki zahteva posebno izobrazbo in tudi posebno opremo?

Vse knjige, ki so bile do sedaj ustvarjene na področju arhitekturne fotografije, so bile na osnovi posnetkov s »staromodnimi« oziroma časovno preživeli kamerami. Sodobne digitalne kamere so dobre le za nekatere, ne pa tudi za vse posnetke.

Imate objavljeno tudi kako lastno knjigo s področja arhitekturne fotografije?

Zanjo so me prosili že številni založniki, vendar nimam časa, kajti če začnem pisati knjigo, moram opustiti vse drugo, kar delam. Pisanje knjige pomeni leto dni dela, in to je obdobje, v katerem ne zaslužim ničesar, kar pa ni možno, kajti denar moram zaslužiti, da plačujem svoje uslužbenke. Knjiga predstavlja le prestiž, ne pomeni zaslužka. Ne morem si privoščiti, da bi plačeval svoje uslužbenke v obdobju, ko sam s svojim delom ne zaslužim. Če pa bi na primer naredil to, da bi prišel v Slovenijo in tukaj ob pomoči študentov, ki bi zame fotografirali, pisal knjigo, potem ta možnost obstaja.

Če se ponovno vrnem k vprašanju opreme pri arhitekturnem fotografiranju. Če sem prav razumela, je za to potrebna posebna oprema?



Seveda. Obstajajo posebne kamere, namenjene predvsem arhitekturni fotografiji. To so v prvi vrsti širokokotne kamere s posebnimi lečami iz digitalnim hrbtom, ki so nekoliko robustnejše. Tudi cena te opreme je zelo visoka in je naslednji razlog, zakaj ne napišem knjige o arhitekturnem fotografiranju, saj bi samo nakup ustrezne opreme zahteval investicijo v višini več kot 30.000 dolarjev. Istočasno bi za pisanje takšne knjige želel obiskati vrsto objektov po vsem svetu, kar bi prav tako bilo zelo drago. Fotografirati bi želel najmanj 10–15 različnih objektov, ki so lahko tako v Ameriki kot v Evropi ali drugje. Zato pišem članke o arhitekturni fotografiji, pišem elektronske knjige, imam predavanja, a pisanje knjige bi zahtevalo več sto tisoč dolarjev. Zaslužka iz pisanja knjige ni, z njo zaslužijo edino založniki.

Kakšna se vam zdi kakovost fotografije, ki jo opazite na primer na velikih plakatih v mestu pri nas na obisku?

V vsaki državi je veliko izjemnih fotografov. Ne poznam veliko slovenskih, vendar sem prepričan, da so zelo profesionalni. Če bi prišel sem, ne bi prišel zato, da bi učil fotografiranje, ampak da bi prinesel posebno opremo, tako fotografsko kot programsko, in da bi predstavil drugačen način dela in drugačen pogled na delo kot tako. Kar vidim na velikih plakatih pri vas, je popolnoma isto kot v drugih razvitih delih sveta, na primer v Švici in drugod. Slovenijo vidim kot razvito, perspektivno državo, podobno mnogim drugim velikim evropskim državam.

Ali poznate 3D-fotografijo?

Izjemno me zanima 3D-skeniranje, pri katerem trenutno sodelujem s profesorjem z univerze na Floridi. Nedavno sem imel priložnost tudi v živo videti opremo, ki jo na tej univerzi imajo, in izdelke, ki jih z njo ustvarijo. Resnično so

me navdušili. Vendar 3D-fotografija in 3D-skeniranje zahtevata veliko posebne opreme, vredne vsaj 100.000 dolarjev. Poleg tega si trenutno ne morem vzeti časa, da bi se posvetil še 3D-fotografiji, saj imam veliko drugih obveznosti in dela. Trenutno delam več na področju programske opreme, ki je sposobna fotografije pretvoriti v 3D-objekte.

Pred časom je bila predstavljena 3D-kamera, ki so jo proizvedli na Kitajskem. Jo poznate?

Ne toliko 3D-fotografije, bolj 3D-tisk sem imel pred časom priložnost videti, ko ga je predstavljajo podjetje iz Šanghaja. Izdelki, ki sem jih videl, so me navdušili. Želel bi si ustvarjati podobne. V Sloveniji sem se dogovarjal, da bi prišel in delal na takšnih projektih s tukajšnjimi študenti. To naj ne bi bilo samo 3D-fotografiranje, ampak tudi 3D-tiskanje, saj je pomembno, da izdelke tudi praktično izvedeš. Veliko delamo tudi na področju programske opreme za ustvarjanje 3D-objektov iz fotografije, vendar ta zahteva, da so objekti pri zajemu podatkov razporejeni v postavitvah, ki omogočajo programu, da ustvari izločkovnih prostorske modele.

Ali spremljate tudi nove tehnologije na področju interaktivnosti za potrebe velikoformatnega tiska?

V podobnih izdelkih, ki vsebujejo interaktivne vsebine, je seveda veliko prihodnosti, vendar zahteva tudi veliko posebne opreme. Trenutno so ti izdelki še dokaj nerazviti, vendar osebno nimam časa, da bi jih podrobneje preučil. Ko pa se bo to spremenilo in bo razvoj šel dalje, sem prepričan, da se bom posvetil tudi temu. Kar vem sedaj, vem to, da ko mi bo instinkt pokazal, da se je potrebno naučiti nekaj novega, bom to tudi uresničil.

Kje vidite priložnosti velikoformatnega tiskanja v prihodnosti?

Prihodnost je v tem, da lahko tiskamo na poljubne materiale. To se predvsem navezuje na novo tehnologijo UV-tiska in v Ameriki poznam podjetje, ki že tiska na kateri koli izdelek. Smernice vedno bolj kažejo na področje UV-tiska in pomembno se mi zdi, da bi se brizgalni tisk uvedel kot predmet v izobraževanju. Na svetu ne poznam nobene univerze, kjer bi to praktično izvajali, razen v Leedsu, Londonu ali morda kje v Ameriki. Brizgalni tisk ni nikjer uveden v izobraževalni proces, kajti vsi mislijo, da so brizgalni tiskalniki le tiste cenene, majhne in neumne naprave, ki jih vidimo na mizah. Na univerzah ne uvidijo pomena izobraževanja na tem področju, ker morda niti ne vedo, da obstajajo naprave, vredne tudi pol milijona dolarjev, ki jih je nujno treba znati tudi uporabljati.

V Sloveniji sem se dogovarjal, da bi se morda tukaj celo naselil in poučeval na univerzah na področju od Slovenije preko Hrvaške in drugje. Na seminarju v okviru foruma smo bili prisotni predstavitvi možnosti financiranja iz evropskih skladov za tovrstne projekte. Ta denar je na voljo in ga je potrebno izkoristiti, zato ne vidim vzroka, zakaj ne bi bili v bodoče slovenski in hrvaški strokovnjaki tisti, ki bi kot izvedenci širom sveta usposabljali druge za področje digitalnega tiska.

be podjetij, ki so se srečanju pridružila kot sponzorji: FESPA, Canon, IMC, Z Corporation, Xerox, IntelliCoat, Tepede, Sparkasse, Wasatch, Tech View, Klik, Računalniške novice in Svijet fotografije. V istem prostoru so se odvijala tudi številna osebna srečanja in medsebojni dogovori, predstavljen pa je bil tudi body painting. Dekleta, katerih

telesa so na debelo poslikali z barvami, so svoje lepote na koncu ponudile v foto-sesiji tudi fotografom. Poučno in z mnogimi uporabnimi informacijami nabito srečanje je bilo dobra priložnost za rojevanje novih podjetniških in ustvarjalnih idej, pa tudi do stop do informacij, kako lažje te ideje tudi denarno opredmetiti.

Morda se bo ob branju teh vrstic kateri izmed prepričanec o nesmiselnosti kakšnega koli plačljivega izobraževanja zamislil ali celo spreobrnil. Zadeva, predvsem njeni rezultati so namreč precej podobni, kot prej omenjeni skeni: tako kot iz slabega skena ne moreš dobiti res dobrega odtisa, tako se od brezplačnih, po internetu zbranih infor-

macij le težko dokoplješ do idej in informacij, s katerimi bi naredil res dober posell! Za foto in print forum je bilo sicer res potrebno odšteti neko – za dvodnevno srečanje resnično ne visoko, kotizacijo, a obseg dobljenih informacij jo je dodobra odtehtal. Se vidimo na naslednjem srečanju! Nekateri ...

naj-med-naj red dot za oloop

Priznanje Red dot se med slovenskimi ustvarjalci vse bolj uveljavlja in ne mine več podelitev v kateri izmed treh kategorij, da se ne bi med prejemnike uvrstil vsaj eden med njih. November je mesec, ko podeljujejo priznanja za konceptne izdelke in prav tukaj smo se Slovenci prvič uspeli prebiti do naziva Best of the Best, ki ga zahtevni žiranti podelijo le redkim izbrancem. Ta zvoneč naziv so si izborile članice skupine Oloop, katerih izdelke v reviji že dlje časa sledimo – obširen sestavek o njihovem delu je bil objavljen v številki 59 pred dobrimi tremi leti. Tudi nagrajeni izdelek smo že predstavili, zato se bomo v članku, namenjenem prejetemu priznanju, raje posvetili drugim projektom, ki širše opisujejo ustvarjalnost in inovativnost sodelavk tima.



Priznanje

Tiskovna konferenca, na katero so »Oloopce« povabile, da nas, predstavnike medijev, obvestijo o svojem uspehu in priznanju Red dot kot takem, je bila gotovo najbolj pristržna tiskovna konferenca, ki sem ji bila priča v zadnjem obdobju, če ne najbolj pristržna nasploh. Dekleta so nas sprejela v svojem studiu na podstrešju dvoriščnega objekta, stisnjena pod grajski hrib. Za garderobo in postrežbo je poskrbela prijateljica, za »tehniko« Grega Kovič, ki pomaga skupini pri trženju. Na mizi je bil pripravljen vrč naravnega jabolčnega soka in pladenj rumovih kroglic, okrašenih z raznolikimi semeni. Novinarji oziroma novinarka smo prišli le trije, nič ni bilo formalizma, nič lažnega blišča v obliki igralcev, preoblečenih v Svaroge ali Spidermane, nič naličenih hostes ... A veliko pristržnosti ter iskrenega veselja nad uspehom. In veliko izmenjanih besed ter nekaj krutih dejstev in neveselih spoznanj ...

Odsotnost insignij zaslužkarstva na novinarski konferenci ne pomeni, da ta ni bila izpeljana dovolj kakovostno. Poleg slastnega soka in kolačev so nas pričakali tudi cedeji z novinarskimi materiali: besedili, slikami in vsem, kar sodi zraven. Po hladnem tušu, ki smo ga doživljali na pohištvenem sejmu, kjer so le redki razstavljalci imeli pripravljene posebne novinarske mape, je to bila prava osvežitev, kateri je dalo posebno vrednost dejstvo, da so mlade oblikovalke sprevidele pomen promocije, ki ga mnogi naši ustvarjalci nepremišljeno prezirajo. Številni stiki z umetniki iz tujine nam govorijo o prav nasprotnem, zato delovanje članic Oloopa toplo pozdravljamo.

In če od razveseljivih podatkov preidemo k tistim manj veselim: v poplavi poudarjanj po-



mena ustvarjalnosti in inovativnosti so pri nas redkejša institucije, ki finančno podprejo posameznike ali skupine, ki prejmejo takšne svetovno uveljavljene in ugledne nagrade. Oloop sta doslej podprla le Kolpa in Merkur zavarovalnica, Simobil pa je ponudil, da vrednost poti odplačajo s svojim delom. Potovanje v Singapur je namreč kar velik finančni zalogaj in presenetljivo je, da je organizator red dot prav nagrado za konceptno oblikovanje, kjer je veliko prejemnikov iz študentskih vrst, preselili na daljni Bližnji vzhod v Singapur.

Ustvarjalnica

Oloop je oblikovalska skupina, ki jo sestavljajo tri mlade oblikovalke: Tjaša Bavcon, Katja Burger in Jasmina Ferček. Same so svoje delo opisale takole: »V Oloopo počne-

mo to, v kar verjamemo, sledimo sanjam, živimo, kar učimo, izkušamo življenje preko oblikovanja in ostajamo učenke vse življenje – vedno odprte in dovzetne za ideje. Oblikovanje nam pomeni veliko več kot le ustvarjanje uporabnih predmetov. Zelo pomembno vprašanje za nas je, kako bo novoustvarjeni izdelek prispeval k izboljšanju življenja posameznika in družbe. Blizu so nam principi »fair trade« trgovine, holističnega pogleda na svet, ukvarjanje s čustvenimi vsebinami izdelkov, vzpodbujanje uporabnika pri razvoju lastne ustvarjalnosti ipd. Naši konceptni in izvedeni izdelki zaradi izčiščenega videza, domiselne uporabe ter vsebin, ki jih nosijo v sebi, pridobivajo na prepoznavnosti in zaradi tega vse pogosteje prejemajo priznanja slovenske in tuje javnosti.«

Od začetkov njihovega skupnega ustvarjanja leta 2002 lahko v ustvarjalno mapo zapišejo kar nekaj projektov. Ti so v začetnem obdobju pretežno vezani na tekstil oziroma v večji meri volneno industrijsko polst. Iz nje so izdelani Leteči copati, Čipkasti podstavki in iz nje so tudi podstavki keramičnih skodelic, nastalih za podjetje Rokus. Volnena industrijska polst, bolj znana kot filc, je tudi osnova s priznanjem Red dot nagrajenega izdelka Squareplay, ki smo ga v uredništvu prevedli kar v Razigrani kvadrat. Tukaj se polsti kot materiala pridružitava lycra in poliuretanska pena. Na poseben način polstena ovčja volna, združena z milom v izvorni izdelek Volneno milo pa je lansko leto dekletom iz Oloopa prislужil častno priznanje 20. bienala industrijskega oblikovanja BIO.

Razvoj je v zadnjem obdobju zanesel v ustvarjalnico Oloopa nov izziv – polipropilen. Ta ekološko brezhiben in estetsko izjemno uporaben material je spodbudil k raziskovanju novih možnosti in snovanju novih izdelkov – izoblikovali so se v nežno skledo za sadje z zgornjim imenom V cvetu.

Obeti za prihodnost

Nagrada Best of the Best, podeljena s strani ugledne inštitucije, kot je nemški Red dot, je prav gotovo dobra odskočna deska za nadaljnje uspehe. Mlade oblikovalke iz skupine Oloop imajo sedaj, ohrabrene s laskavim priznanjem ter polne želja po raziskovanju in ustvarjanju novih oblik in izdelkov, veliko večje možnosti za nadaljnje uspehe in prodor na svetovne trge. S prodornostjo in zavedanjem pomena samopromocije, ki so ga izkazale, jim bo to gotovo le še veliko lažje.



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

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

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

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

15 december | januar



za vse naročnike klika

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

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 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 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 ...

Novi KLIK najdete na prodajnih mestih Dela prodaje, knjigarnah MK - Konzorcij, Vale-Novak na Wolfovi ulici v Ljubljani, knjigarni Goga v Novem Mestu ter knjigarni v Kibli v Mariboru.

Vsebino nove številke najdete tudi na www.klikonline.si

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 94 december | januar 2008
- 95 februar 2008

način plačila

- položnica
- račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanec)

kje se naročim?

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

16 **december | januar**



Leteči copati

(preproga in copati iz industrijske volnene pasti)

Opis: Preproga in copati so en objekt

– copati so vloženi v preprogo, s katero ustvarjajo radoživ vzorec. Uporabnik si copate, preden jih obuže, zloži s preprostim gibom. Ko jih ne potrebuje več, jih razgrnjene vloži nazaj v preprogo ter pri tem spreminja njen vzorec.



Čipkasti podstavek (podstavek iz industrijske volnene polsti)

Opis: Kako privabiti naravo bliže? Ni potrebno, da si v pisarni ali dnevni sobi nasadite rože. Predmet lahko povabi naravo k vam s svojo obliko in vzorcem.



Squareplay (igrišče za starše in otroke iz volnene industrijske polsti, lycra in poliuretanske pene)

Kvadratna oblika izdelka je razbremenjena vseh asociacij, kar spodbuja otrokovo domišljijo, ustvarjalno razmišljanje in raziskovanje. Primeren je za uporabo zunaj ali doma, za eno ali več oseb. Lahko je del opreme vrtca ali otroškega igrišča. Otrok v njem postane ustvarjalec svojega igrišča. Skozi igro razvija zavest o svojem telesu v povezavi s prostorom ter o zmožnostih njegovega spreminjanja.



V cvetu (skleda za sadje iz polipropilena)

Zložljiva skleda za sadje je oblikovana za ljudi, ki si želijo posodobiti in osvežiti svoje jedilne mize. Je prenosljiva, nelomljiva, preprosta za vzdrževanje in kot taka idealna za piknike, vrtno zabavo in počitnice.



Skodelica Oloop (skodelica s podstavkom iz porcelana in volnene polsti)

Ko se boste dotaknili skodelice in podstavka, boste zaznali, da prihajata iz različnih svetov – skodelica iz hladnega, trdega in gladkega, podstavek iz toplega in mehkega. Vzorec, ki raste, cveti in pleza po njiju, prenaša tradicionalne motive slovenske vezenine in ju povezuje v skupno zgodbo.



Volnena mila (toaletno milo z volnenim ovojem)

Izdelek nastane z ročnim polstjenjem mila in ovčje volne, ki se združita v eno. To je stara tehnika, še znana v tradicionalnih družbah po vsem svetu. Volnena mila so kot rečni kamni – vsak kos ima edinstveno in popolno obliko. Namenjeni so negi telesa, še posebej otroških rok in nog, masaži in pilingu.

narvika bovcon in aleš vaupotič

V okviru vse pestrejšega umetniškega in kulturnega dogajanja v Novi Gorici in okolici se festival Pixelpoint uvršča med dogodke z najdaljšo tradicijo. Letošnji, že osmi po vrsti, bo potekal v sodelovanju s partnerjema univerzo DAMS iz italijanskega dela Gorice in z Mostovno. Med 7. in 15. decembrom bo poleg razstave del avtorjev Sreča Dragana, Joerga Auzingerja, Johna Callanana, Blakea Carringtona, DigitGroupa, Erike Lincoln, Martina Briclja, Dušana Bučarja, Blaža Erzetiča, Klemena Gorupa, Tadeja Komavca, Vanje Merviča in Tilna Žbone predstavljen še pester program z več performansi, glasbo ter simpozijem. Festival novomedijske umetnosti letos vodita kuratorja-umetnika Narvika Bovcon in Aleš Vaupotič. O smernicah, ki sta si jih zastavila pri organizaciji dogodka in njunem profesionalnem in teoretičnem delu, se je z ustvarjalcema pogovarjal naš stalni sodelavec Blaž Erzetič.

O vaju je sicer nekaj zapisano na spletni strani Pixelpointa, katerega letos kurirata, vendar (namenoma) dokaj skopo. Se lahko predstavita?

Izhajava z različnih področij, Narvika je diplomirana oblikovalka vizualnih komuni-

kacij, Aleš pa literarni komparativist. Šele magistrski študij je bil za naju skupen, obiskovala sva Video in nove medije na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani ter ta študij zaključila leta 2003 oziroma 2004. Potem sva vpisala doktorski študij, Aleš iz primerjalne



umetnostne vede, natančneje iz povezave dickensovskega realizma kot literarnega fenomena s sintetičnim realizmom novih medijev. Narvika pa pravkar dela pregled slovenske novomedijske umetnosti v relaciji do govornice podobe in medijskih specifik pri komunikaciji z umetniškim delom.

Pri svojih projektih vedno delujeta v dvojici ali imata tudi osebne projekte?

Novomedijski projekti so zelo zahtevni. Ne delava samo v dvojici, ampak sodelujeva še s celo ekipo izvedencev – programerjev s Fakultete za računalništvo in



S.O.L.A.R.I.S.2 - Arhiv in vmesnik (SKC Beograd, 2007)



Umetniški arhiv: Dva primera (Moderna galerija, 2005)

informatiko. Brez njih najinih projektov ne bi bilo. Včasih sodelujeva tudi z drugimi umetniki, saj so virtualni svetovi dovolj široki za avtorska srečevanja več umetniških vizij. Nenazadnje, najino delo se vedno znova loteva arhivov, to pa takoj pomeni, da sodelujeva z avtorji, ki prispevajo svoja dela v arhiv, katerega vmesnik umetniško načrtujeva, in tudi urejava arhivsko zbirko. Zato res ne moreva reči, da kateri koli projekt delava sama, vedno sodelujeva z množico različnih strokovnjakov in avtorjev. To je nujnost in pozitivna plat našega področja.

➤ Katera vajina dela bi rada izpostavila?

Gotovo je v slovenskem prostoru najbolj odmeven projekt Mouseion Serapeion, pametni arhiv, softverska instalacija na spletu, ki se uporabniku prilagaja na njemu lasten način in sodeluje pri njegovem brskanju po več kot sto videih študentov iz zbirke ALUO. To je projekt, ki ima poleg umetniške vrednosti načrtovanja izvirnega novomedijskega objekta v relaciji med podatkovno zbirko in vmesnikom, ki si zapomni uporabnikove preference in sledi njegovemu iskanju s tem, da mu kaže obraz šestih dodanih enot k iskani na način istočasnega odpiranja in zapiranja – to je najino avtorstvo in koncept pri tem projektu – tudi vrednost muzeja, saj dejansko hrani in ureja en del zgodovine video produkcije na Slovenskem.

Gotovo velja izpostaviti tudi VideoSpace, z njim sva udarno začela v smislu *en-*

fant terrible in dejansko uspela izumiti nek možen konglomerat umetniško kodiranega virtualnega sveta v mediju video igre. Virtualna platforma je bila zasnovana kot *locus* razstave, ki je povezala najina dotedanja dela v enovito konceptualno raziskovanje celovitosti univerzuma v trikotniku človek-jezik-materija. Tudi VideoSpace je arhiv, zgrajen v virtualnem prostoru, zajema pa avtorjevo zgodovino ustvarjanja, zakodirano v prostorskih relacijah.

Danes se lotevava predvsem digitalne animacije, kar je posledica šestmesečnega študija na Novi Zelandiji. To področje zahteva res veliko dela, vendar je povsem fascinantno, vrača se tudi v vizualnost in raziskave v likovnem, v medijskem, kar pa je pravzaprav tisti del našega življenja, ki je preprosto lep. Seveda je digitalni video odprt za interakcijo, vendar je tokrat interakcija manj tehnične narave in se veliko bolj osredotoča na teme človeških odnosov.

➤ Lahko kaj povesta o ArtNet Labu?

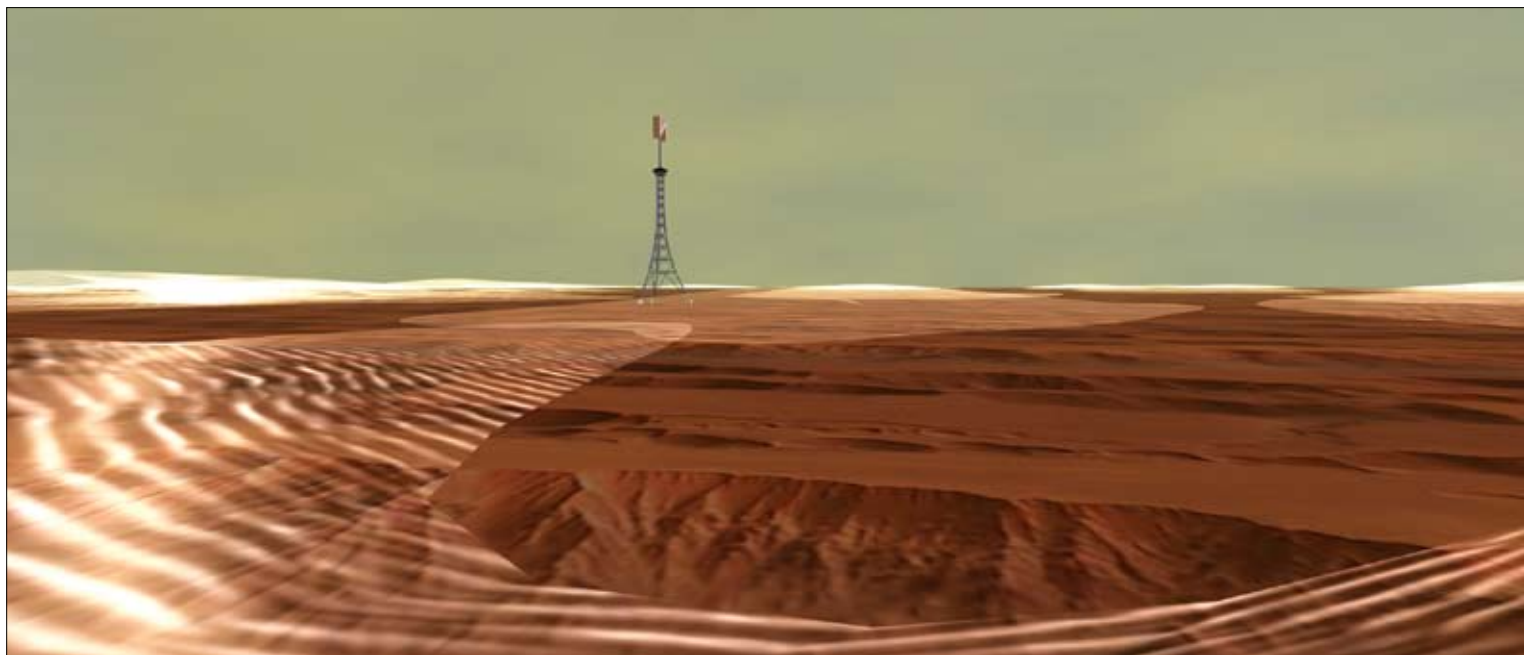
Seveda. ArtNetLab je društvo in produkcijska enota, v okviru katere nastajajo novomedijska dela magistrskih študentov (in tudi tistih, ki so že zaključili študij, pa še vedno želijo delovati v okvirih tovrstne produkcije). Videa in novih medijev na ALUO v povezavi s študenti računalništva in informatike na FRI. ArtNetLab omogoča mladim novomedijskim umetnikom priti v stik s strokovnjaki s področja računalništva in v sodelovanju z njimi izdelati svoje projekte. ArtNetLab skrbi tudi za razstavljanje tako nastalih del v Sloveniji in še več v tujini. V triletnem obdobju (2004–2006) je bilo naše društvo nosilec nacionalnega programa kulture na področju intermedijskih umetnosti. V okviru tega programa je ArtNetLab organiziral 10., 11. in 12. mednarodni festival računalniških umetnosti v Mariboru in Ljubljani v povezavi z različnimi partnerji. Tudi letos organiziramo festival v sodelovanju z Mestno galerijo v Ljubljani. Prepričani smo, da je namen – in taki so tudi rezultati našega društva – širiti, razvijati in krepiti področje novomedijskih umetnosti v Sloveniji.

➤ Za seboj imata že nekaj kura-torskih projektov. Kakšne so bile izkušnje z njimi?

Zavidljivo dobre. Sodelovala sva namreč s Petrom Weiblom in se pri tem delu veliko naučila. Gospod Weibel je namreč največja svetovna avtoriteta na tem področju, velik poznavalec in prodoren teoretik. Res sva imela srečo, da sva lahko koordinirala njegove selekcije v treh letih in s tem spoznala veliko zanimivih umetnikov z vsega sveta, s katerimi sva še ve-



VideoSpace (Lagalerie, Pariz, 2007)



Poglej še enkrat, ni ga več tam (v sodelovanju z Barakom Reiserjem, Heimspiel, Frankfurt aM, 2005)

dno v stikih in dobrih odnosih. Vseeno pa bi rada poudarila, da delujeva predvsem kot umetnika – kustosa, torej izha-

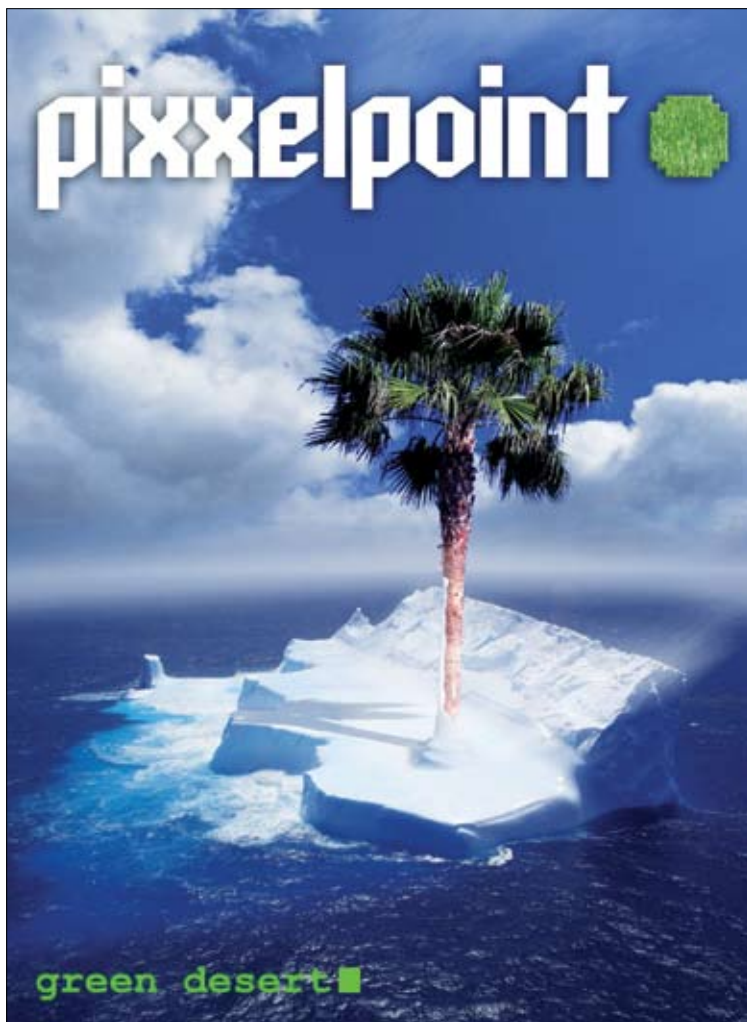
java iz drugačnega ozadja in imava verjetno tudi nekoliko drugačen odnos do organiziranja in postavljanja razstave, saj

jo razumeva kot razširjeno polje umetniškega delovanja, v katerem prihaja do dialoga med umetninami različnih avtorjev. Na tak način organizirava razstave društva ArtNetLab, pri katerih dajeva umetnikom kar se da proste roke, poskrbiva samo za celovitost prostorske postavitve in konceptualni dialog med projekti na razstavi. Skupinsko razstavo razumeva v okvirih teorije Borisa Groysa in del Ilije Kabakova, kjer je razstava nič drugega kot instalacija.

Zdaj sta umetnika – kuratorja festivala Pixxelpoint.

Morava priznati, da naju je vabilo ekipe Pixxelpointa zelo presenetilo in še bolj razveselilo. To razumeva kot potrdilo nekaterih najinih prizadevanj, plačilo za marsikateri trud, ki je bil drugje diskreditiran. Takoj sva se lotila dela, tema festivala se je ponudila kar sama, saj sva jo izpegljala iz vsakdanjega življenja na eni strani ter iz najinega umetniško-teoretskega raziskovanja na drugi strani. Obenem je bila tema *Zelene puščave* dovolj širo-

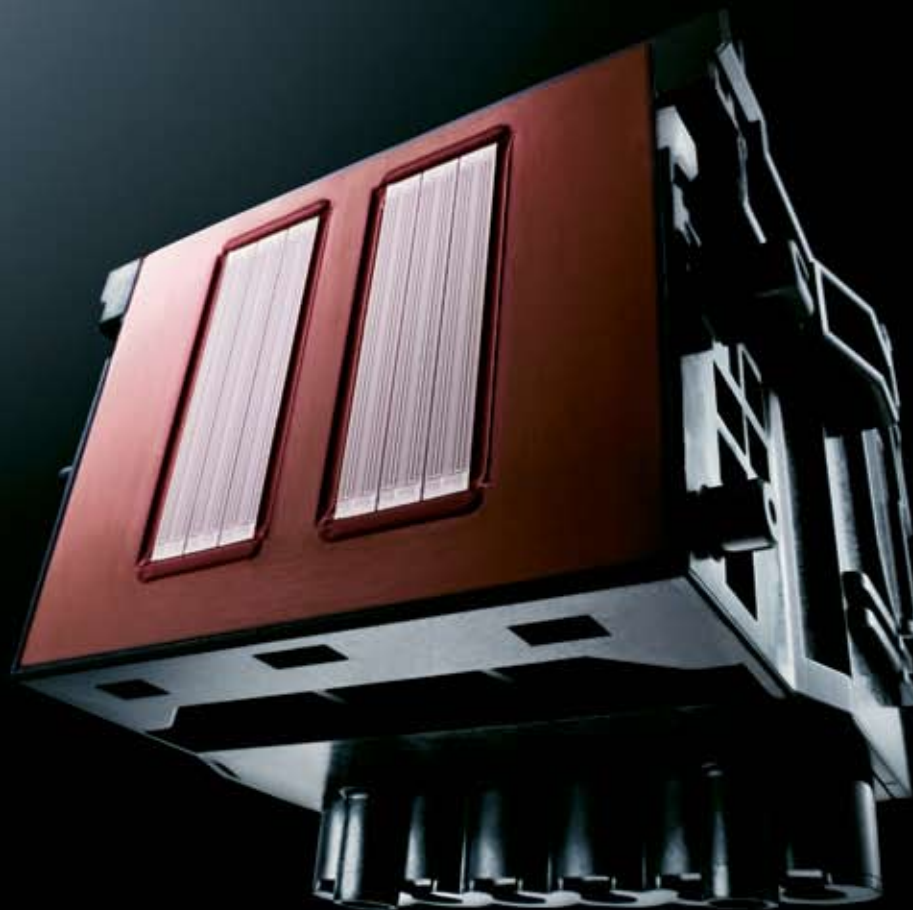
ka, da so tudi najrazličnejši avtorji našli v njej svoje mesto. To sva si zastavila kot glavno vodilo, saj sva kot umetnika pogosto naletela na razpisane teme festivalov, v katere najini projekti vedno znova in znova niso sodili. Produkcija novomedijskega umetniškega dela pa je zahtevna in dolgotrajna, tako da je skoraj nemogoče pričakovati, da bodo umetniki delali projekte na razpisano temo, saj na svojih projektih delajo že dolgo prej, kot pa jih začnejo razstavljanje. Zato sva želela pustiti čim več prostora za različne umetniške pristope. Kaj je bila letos novost na festivalu? Izključila sva selekcijo računalniških grafik, tudi video sva postavila v ozadje ter se osredotočila predvsem na interaktivne instalacije v galerijskem prostoru in na spletu. Te so namreč najčistejši in najkompleksnejši novomedijski objekti. Povabila sva umetnike, katerih delo pozna in ceniva. Kriteriji za izbor del pa so bili zelo preprosti: kvaliteta prijavljenega umetniškega dela in njegovo mesto v celoti razstave.



na kratko o programu festivala

Otvoritev bo v petek, 7. decembra 2007, ob 20. uri v Mestni galeriji Nova Gorica. Otvoritveni parti se bo dogajal v sodelovanju z Digit Group iz Srbije, gostitelj pa bo Mostovna. V sklopu dogajanj se bodo v naslednjih dneh zvrstile brezplačne projekcije filmov Andreja Tarkovskega *Solaris* (8. decembra), *Stalker* (10. decembra) in *Nostalgija* (13. decembra). Simpozij Pixxelmusic bo potekal 11. decembra od 11. ure dalje v Kinemaxu v italijanskem delu Gorice, istega dne ob 20. uri pa se boste lahko v Fly Clubu, prav tako v Gorici, pridružili partiju »Come listen the video«.

Toliko zaenkrat o predvidenih dogajanjih, več sprotnih informacij pa si lahko poiščete na spletni strani dogodka www.pixxelpoint.org.



Ko bi le lahko pogledali v naše glave

Znotraj vsake tiskalniške glave v izdelkih imagePROGRAF je več kot 30 let Canonovih izkušenj z brizgalno tehnologijo Bubblejet, kar zagotavlja izjemno kakovost in storilnost.

V novih tiskalnikih velikega formata imagePROGRAF iPF8000S in iPF9000S se nahaja 8-barvni sistem pigmentnih črnih LUCIA, ki omogoča obstojen izpis pri hitrosti 37,4 m/h.

Skupaj s Canonovim orodjem za kalibracijo barv zagotavljata tiskalnika dosledno kakovost izpisov na številnih medijih, ki se v popolnosti ujemajo od tiskalnika do tiskalnika.

Zahvaljujoč Canonovi tehnologiji je mogoče med izpisovanjem zamenjati posode s črnilom, ne da bi prekinjali proces tiskanja.

Za učinkovito in donosno tiskanje velikih formatov obiščite <http://www.canon.si/lfp> ali pokličite + 386 1 5308 710.

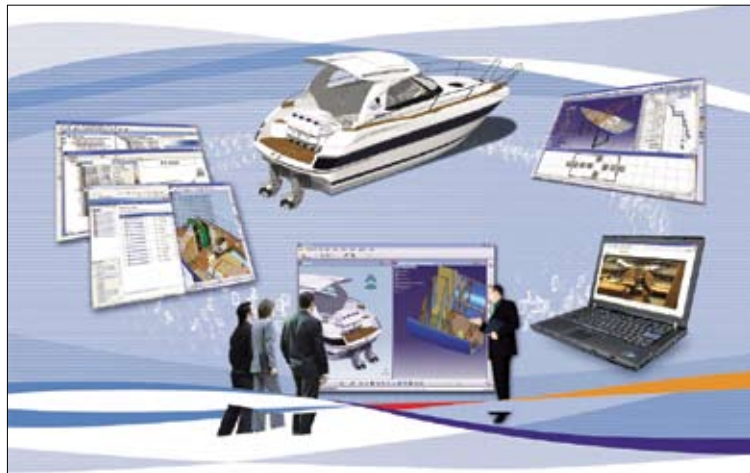
you can
Canon




imagePROGRAF

srečanje »inovacija – gonilo napredka«

Svetovni trg se vse bolj spreminja v enotno povezano tržišče. To pogojuje tudi način dela podjetjem na njem – le redka so tista, ki si še lahko privoščijo, da svojih proizvodnih procesov ne optimizirajo do skrajnih zmogljivosti. Tudi avtomobilski trg tukaj ni izjema. Ti razlogi, predvsem pa medsebojna izmenjava izkušenj, so bili povod za organizacijo srečanja v ljubljanskem hotelu Mons v organizaciji Slovenskega avtomobilskega grozda ACS (Automotive Cluster of Slovenia).



Moto srečanja je bil »Inovacija – gonilo napredka, fleksibilnost – ključ do uspeha«, vezni člen pa tokrat podjetje Dassault Systemes, ki je že dolgo časa nesporno vodilno pri zagotavljanju CAX- in PLM-rešitev v avtomobilski industriji. Tega položaja si ni ustvarilo le s kakovostnimi rešitvami v svojem vodilnem programu Catia, temveč predvsem s sklopom rešitev za optimizacijo delovnega procesa pod skupnim nazivom PLM – Product Lifecycle Management.

Dassault že dolga leta tesno sodeluje z IBM-om, podjetjem, kjer se raziskujejo in rojevajo najbolj napredne tehnologije in sodobno organizirana in čim bolj rentabilna proizvodnja zahteva prav te. Nenehno je potrebno izboljševati učinkovitost ter krajšati procesne in proizvodne čase na vseh področjih. Rešitve, ki jih Dassault Systemes ponuja, so zato prvenstveno usmerjene prav tja, in to je tudi poglobljeni razlog za njihovo izjemno uspešnost. Skoraj v celoti obvladujejo letalsko kot tudi avtomobilsko industrijo, zelo močni so v ladjedelništvu ter se vse bolj uveljavljajo v arhitekturi, industrijskem oblikovanju ter še kje.

Namen srečanja je bil, da ACS v sodelovanju z Dassault Systemes predstavi praktične izkušnje uporabnikov izdelkov podjetja Dassault in napredne rešitve, ki jih ti pri svojem delu vpeljujejo, vsem članom združenja. V času, ko se konkurenčni pogoji vse bolj izostrujejo, je prav gotovo posebno pomembno, da si podjetja v panogi medsebojno pomagajo ter izmenjujejo znanje in izkušnje.

Na srečanju, ki je trajalo le dobro popol-

dne, je udeležence iz avtomobilskih tovarn nekdanjih jugoslovanskih republik (poleg slovenskih predstavnikov so se ga udeležili še hrvaški in makedonski) najprej pozdravil direktor Slovenskega avtomobilskega grozda Dušan Bušen. Za njim je

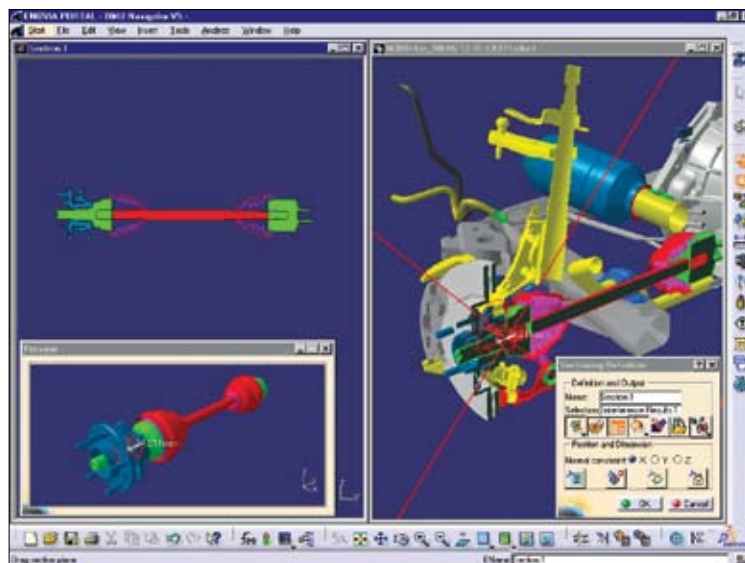
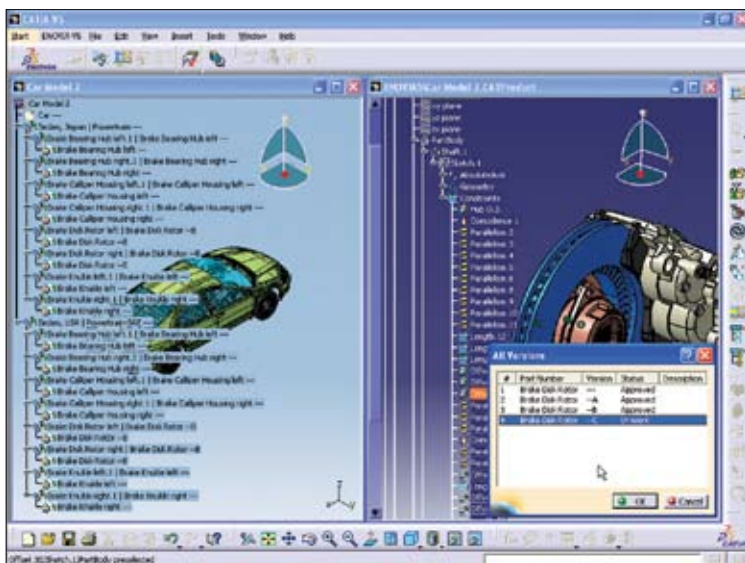
strategijo upravljanja z izdelki skozi njihovo dobo trajanja (PLM) predstavil predstavnik podjetja Dassault Systemes Pascal Girard. Posebno je poudaril potrebo po stalnem krajšanju proizvodnih in razvojnih časov izdelkov. Moto sodobnih razvojnih procesov je, da se fizični preskusi in testiranja,

kjer je le možno, nadomeščajo s simulacijami in izračuni, ter da se izdelek od zasnove do poprodaje skozi proces pomika čim več časa v digitalni obliki. Ti racionalizacijski procesi so tudi temelj strategije vseživljenjskega upravljanja z izdelki, ki jo skozi program Catia in vrsto drugih spremljajočih izdelkov uvaja podjetje Dassault Systemes.

Teoretičnemu predavanju francoskega uvodničarja je sledila kratka predstavitev smernic PLM-rešitev v Sloveniji, ki sta jih predstavila direktor podjetja CadCam Group iz Hrvaške Zlatko Šimunec ter slovenski zastopnik za podporo uporabnikom programa Vid Povalec. Za njima je primer iz prakse uvajanja PLM-rešitev v koprskem podjetju Cimos predstavil tamkajšnji direktor razvoja mag. Jerko Bartolič. Odločitev za prehod na PLM – vseživljenjsko upravljanje z izdelki, kot ga v svoji strategiji svetuje Dassault, so v podjetju Cimos, ki je sicer že dolgoletni uporabnik programa Catia in različnih drugih CAX-programov, sprejeli pred nedavnim. Ker tovrsten korak zahteva vrsto predhodnih postopkov, so si zastavili podroben načrt, s katerim predvidevajo zaključiti celovit sistem PLM do sredine leta 2009. Odločitev o prehodu so sprejeli na osnovi podrobne analize trenutnega stanja in smernic, ki so si jih zastavili za prihodnost in glede na katere so ugotovili, da jim je prehod na PLM edini izhod, ki jih zagotavlja konkurenčno nastopanje na trgu in enakovredno sodelovanje z najzahtevnejšimi partnerji in kupci.

Po kosilu, organiziranem v predverju dvorane in pretežno namenjenem spozna-





vanju med udeleženci srečanja ter med-sebojni izmenjavi izkušenj in informacij, je v popoldanskem delu srečanja Pascal Girard iz podjetja Dassault spregovoril še o rešitvah PLM v avtomobilski industriji, Renato Sladovič iz CadCam Group pa je predstavil posebno ponudbo programa Catia za avtomobilsko industrijo.

Če na kratko povzamemo, je bil namen srečanja, da organizator, Slovenski avtomobilski grozd, predstavi vsem svojim članom ter mnogim gostom iz bližnjih držav, ki prav tako praktično delujejo na področju avtomobilske industrije, prednosti vpeljavne naprednih računalniških rešitev v proizvodni proces. Predvsem pa je bil poudarek na izmenjavi izkušenj za hitrejšo rast in razvoj vseh in za njihov čim bolj uspešen in konkurenčen nastop na svetovnih trgih.



Cimosov Engineering Portal, ki predstavlja pomemben del bodočega celovitega PLM sistema in tudi glavni vhod v tehničnega b2b sodelovanja z zunanjimi partnerji.

Želimo da bi se Vam uresničile vse želje, pričakovanja in sanje, tudi tiste, ki ste jih postavili visoko nad oblake.

Srečno 2008!

Mesec december je mesec nakupov in obdarovanja. Zato smo za vas pripravili posebno ponudbo **Kaliopa izobraževanja** in programske opreme **Autodesk AutoCAD Civil 3D**.

Ob nakupu produkta **AutoCAD LT**, vam podarimo izobraževanje.

Kaliopa programska **kaliopa.iObčina** 20% popusta

Ob nakupu produkta **AutoCAD Civil 3D** vam podarimo HP delovno postajo.*

Akcija AutoCAD Civil 3D in Kaliopa.iObčina velja do 31.12.2007, izobraževanje Kaliopa do 10.1.2008.
* Delovna postaja HP je brez montorja.

povezujem prostor

Kaliopa
Informacijske rešitve d.o.o.

Letališka 32j
1000 Ljubljana

T: 01 520 82 80
F: 01 520 82 90

www.kaliopa.si
info@kaliopa.si

KALIOPA
pooblaščen prodajalec
in razvijalec Autodesk opreme

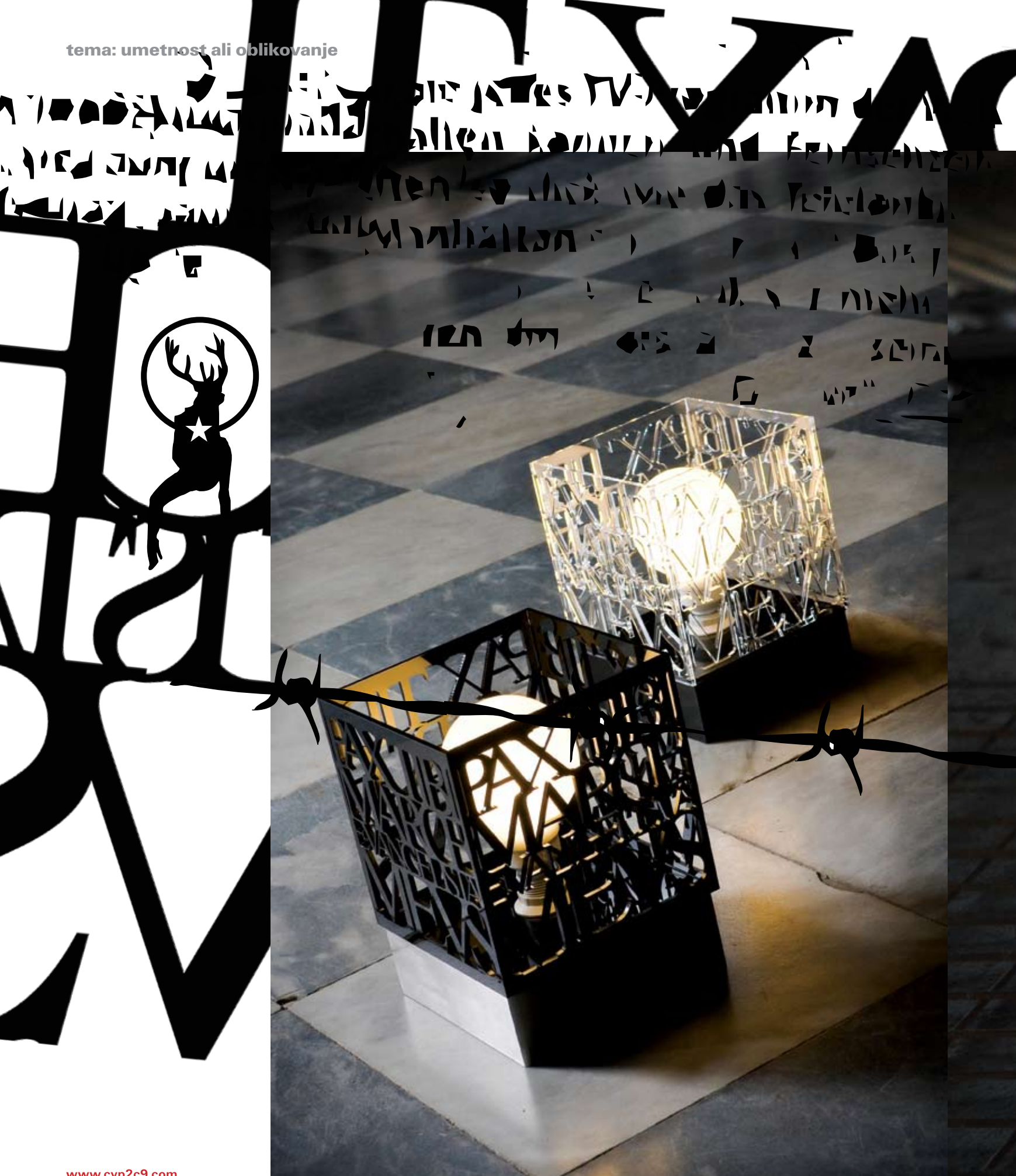
cyp2c9

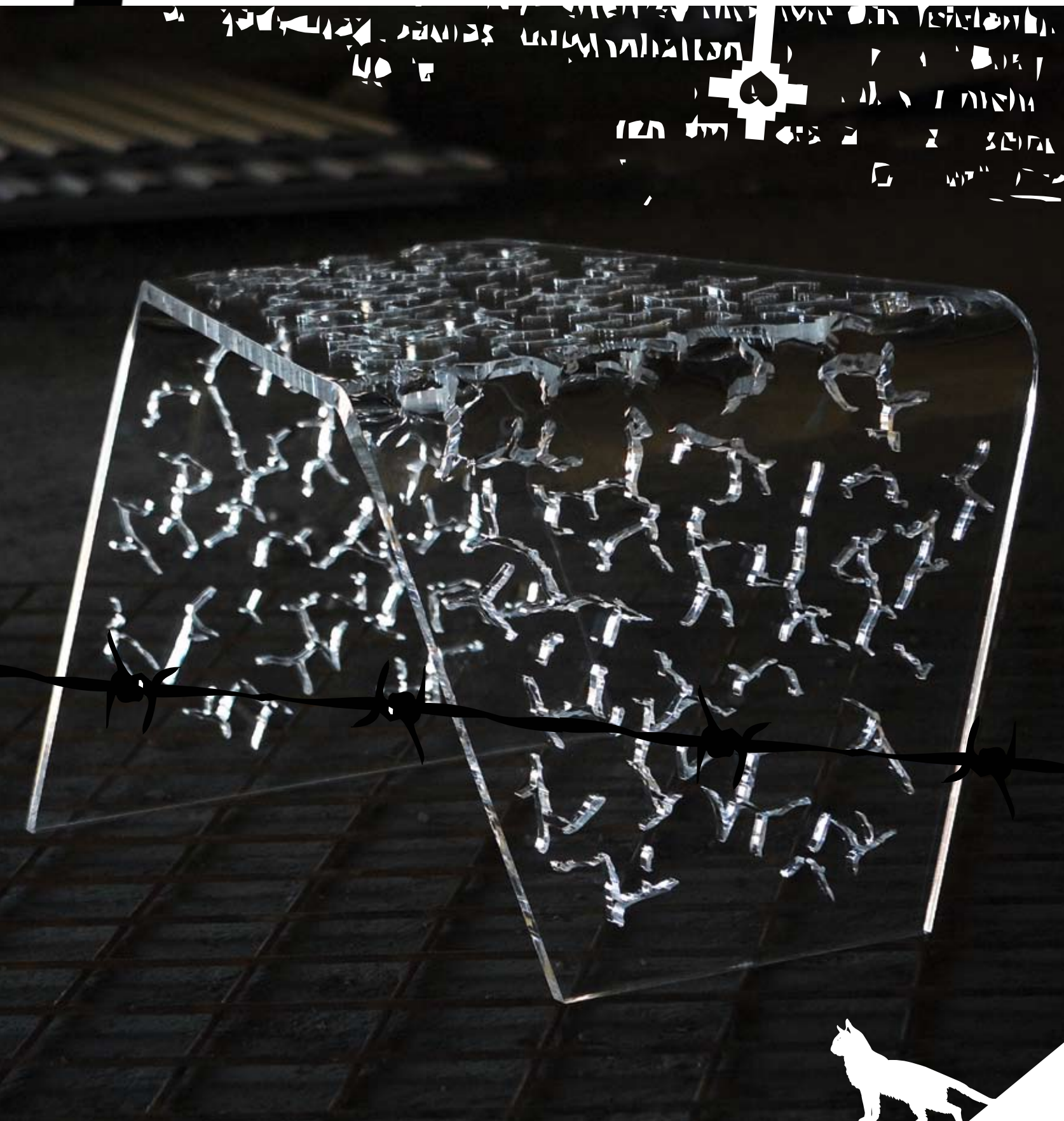
- 1 cyp2c1 = družbeni encim, ki pospešuje družbene reakcije
- 2 cyp2c2 = katalizator družbenih smeti + problematizira + obravnava
- 3 cyp2c3 = umetnost, navidezno nepomemben družbeni proces. ko družba odmre, ostane le umetnost
- 4 cyp2c4 = estetika x najvišji cilj x bistvo substance
- 5 cyp2c5 = produkt stanja razmišljanja + reduciranje na nezavedno + poglobitev v nedoločljivo
- 6 cyp2c6 = oblika, ki spregovori prostor, tekstura izrazi čas
- 7 cyp2c7 = intervencija v snov z lastnimi izrazili
- 8 cyp2c8 = struktura novih mehanizmov govoric
- 9 cyp2c9 = kolektiv > avtor





модернистская и аван
гардизация политиче
ских организаций
в условиях кризиса





pogled ustvarjalnosti

Vprašanje o tem, kateri bo poklic, ki se mu bomo zavezali za vse življenje, je eno od tistih, katerega pomena se mnogi zavedo veliko prepozno. Ker je število šol in različnih izobraževalnih inštitucij pri nas vedno večjo in izbira vse bolj pestra, je za vsakega mladega, pa tudi ne več tako mladega, a prepričanega, da je ob prvem izboru zgrešil poklic, pomembno, da pozna različne možnosti, ki se ponujajo. Zato smo se odločili, da v reviji predstavljamo tudi šole, ki se ukvarjajo z izobraževanjem za ustvarjalne poklice.

Prva med njimi je Visoka šola za dizajn v Ljubljani. Šola sicer deluje že kar nekaj let. Začela je kot Institut Caligari in se skozi leta in sočasno rast preoblikovala do naziva, ki ga ima danes. Sočasno je ves čas širila svojo dejavnost in tudi velikost in letos prihaja do prelomnice - selitve v nove, veliko večje prostore. To je bila prava priložnost, da smo se odločili, da v reviji kaj več napišemo o vsakdanu na Visoki šoli za dizajn v Ljubljani, kjer se ustvarjalci izobražujejo na področjih notranjega oblikovanja, vizualnih komunikacij ter tekstilij in oblačil.



uvod: Irena Hlede

Kaj se zgodi, ko kocka postane vir ustvarjanja? Nastane dom. Bivališče umetnika, ki v svojih zunanjih osnovah spominja na stavbo iz legokock. Znotraj mimetizirane hiše sredi gozda se skriva svet barv in preplet feng shu filozofije, ki mladi družini ponuja vir miru in moči za ustvarjanje. Kocka lahko postane tudi navdih filozofa, ki išče drugačen dom, brez oken in izhodov, brez sten in skrivnosti. V notranjosti hiše - kocke se razprostira odprt prostor, ki v hermetičnem okolju ponuja svetlobo in toploto. V prostoru, kjer filozof - umetnik pooseblja samega sebe in kjer išče vir svojega navdih ... Futuristični pogledi na nova domovanja ali prihajajoča realnost? Študenti Visoke šole za dizajn v Ljubljani razvijajo svojo ustvarjalnost na projektih, ki bodo lahko postali domovanja družbe našega jutri. V svoje projekte vključujejo tekoče smernice, nove materiale, filozofijo kakovostnega bivanja ter edinstvene individualne umetniške navdih. Študenti izhajajo iz različnih srednješolskih izobraževanj, skupna jim je ljubezen do ustvarjalnega izražanja, ki jih je do šole tudi pripeljala. Moto Visoke šole za dizajn je *Spoznajte svet ustvarjalnosti in dizajna*, in ta se udeleženi ne samo v izobraževanju in usmerjanju ustvarjalnosti svojih študentov, temveč tudi v zavedanju, da naša družba mora temeljiti na ustvarjalnih ljudeh, ki jih ni strah idej in so sposobni uresničevati svoje zamisli, od ideje do izvedbe. Zanimanje za študij je veliko, predvsem na področju oblikovanja interjerjev. Po lestvici zanimanja sledijo vizualne komunikacije ter na koncu tekstilije in oblačila. Vsi študenti morajo pred vpisom na visoko šolo opraviti sprejemne izpite. Visoka šola za dizajn je namreč javno veljavna institucija, priznana s strani Ministrstva za visoko šolstvo, znanost

in tehnologijo. Sodoben učni program je zasnovan po standardih Bolonjske deklaracije, ki jih narekujejo evropske direktive razvoja visokega šolstva, po vzgledu primerljivih sorodnih programov v Evropi. Poleg skupnih obveznih predmetov, ki jih obiskujejo vse tri smeri, ponuja študij preko izbirnih predmetov možnost nadgradnje splošnih znanj s posebnimi znanji iz stroke po izbranem področju. Preko sodelovanja z industrijo se vzporedno vodijo tudi študijske prakse in nove raziskave s področja gospodarstva. Po končanem triletnem šolanju diplomanti pridobijo naslov diplomirani dizajner/diplomirana dizajnerka. Specifičnost šole je, da ta deluje po meri študenta in se z vsakim študentom ukvarja skoraj individualno. Majhne skupine so prednost šole, saj se študente spremlja od začetka študija naprej. Študentovo znanje mora biti zasnovano čim širše, posebno pomembno je širjenje njegovega študijskega polja v vse smeri - poznati mora nove smernice, vendar ne sme zanemariti družbenih okoliščin, ki so te smernice ustvarile, pred tem pa poznati vir, iz katerega se je ustvarjalnost črpala. Na tekočem mora biti tudi s tem, kako bo svojo idejo lahko skonstruiral in jo postavil v prostor, ter kateri materiali in tehnike mu bodo to omogočali - do realizacije. Pomembna je torej interdisciplinarnost - poglobitev vidikov oblikovalskih ved (arhitektura, modno oblikovanje, likovne vede, umetnostna zgodovina) z aplikativnimi področji, ki jih področje oblikovanja doseže v vsakodnevni kulturi bivanja (trženje, planiranje, promocija, razvoj ...). Vsako leto je v okviru študijskega programa določena tema študijskega ustvarjanja, v njenem okviru potekajo študijske delavnice in gostujoča predavanja. Letos je poudarek na

obravnavi lesa in tehnologij obdelave lesa, ključna tematika študijskega leta je namreč Prihodnost lesa/*Future of the Wood*. V študijskem letu 2006/2007 je Visoka šola za dizajn pridobila Erasmus University Charter in z naslednjim študijskim letom bo prva generacija študentov Visoke šole za dizajn odšla na mobilno izmenjavo v tujino. Študenti se lahko odločajo tako za študijske izmenjave - opravljanje dela rednega študijskega procesa na sorodnih evropskih

fakultetah - kot tudi za opravljanje aktivnih študijskih praks v podjetjih, ustanovah ali organizacijah v tujini. Šola stremi k temu, da bi čim več njenih študentov odšlo na izpopolnjevanje v tujino in gradilo evropsko povezovalno mrežo študentov oblikovanja. S študijskim letom 2007/2008 je Visoka šola za dizajn postala tudi član mreže ELIA - European League of Institutes of the Arts. Vizija šole temelji na razvoju ustvarjalnosti in prodoru le-te v gospodarski sektor. Štu-

vizitka šole

naziv
naslov

Visoka šola za dizajn v Ljubljani
Gerbičeva ul. 51, Ljubljana
Ulica 7 avgusta 1A, Dob pri Domžalah
www.vsd.si

spletna stran

telefon

01 28 33 795

faks

01 28 11 681

pridobljeni naziv

diplomirana dizajnerka/diplomirani dizajner

način študija

redni in izredni študij

število vpisanih mest

30 na izbrano smer

število vpisanih študentov

• v štud. letu 2006/07

124

• v štud. letu 2007/08

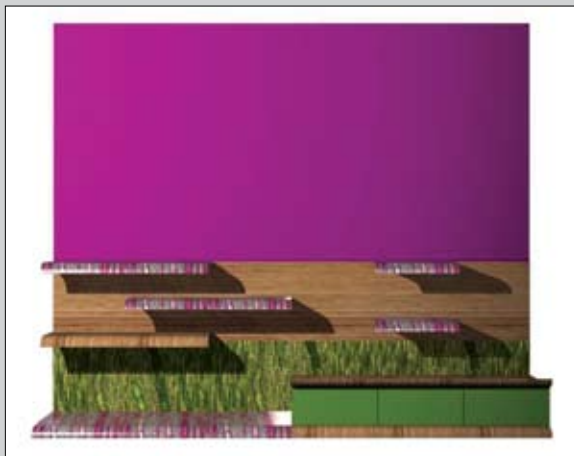
170

možnosti nadaljevanja študija

po končanem šolanju se študentje lahko vpišejo v dvoletne magistrske (podiplomske) programe.

pogoji za vpis

V visokošolski strokovni študijski program Dizajna se lahko vpiše vsakdo, ki je opravil maturo, poklicno maturo ali zaključni izpit v katerem koli štiriletnem srednješolskem izobraževanju. Vsi kandidati morajo pred vpisom na Visoko šolo za dizajn uspešno opraviti sprejemne izpite. Ti so sestavljeni iz pisnega dela, ki obsega pregled likovne nadarjenosti ter ustnega pogovora s kandidati. Letno so razpisani trije roki sprejemnih izpitov. Študij traja predvidoma tri leta. Visoka šola za dizajn opravlja s kandidati individualne informativne razgovore o načinu študija in dela na šoli. Za več informacij glede šolnine in načina študija lahko pišete na elektronski naslov referat@vsd.si.



Izdelki iz ustvarjalnega dela na šoli

dentom želi razvijati prijazen prostor, kjer se bodo prepletala znanja, izkušnje in nove ideje, ki bodo gonilo izobraževanja. Razvoj temelji na izboljševanju povezave med izobra-

ževanjem, raziskavami in gospodarstvom, saj se šola zaveda pomena pretoka znanja, raziskovalnih inovacij in napredka, ki temelji na učeči se družbi. Potrebe po novih znanjih

in inovativnih tehnoloških rešitvah, ki temeljijo na prenosih znanja raziskovalnih institucij v industrijo, pa so postale temeljni kamen razvoja izobraževanja, ki nudi praktična znanja,

potrebna za hiter predor na trg zaposlovanja. Hitro in učinkovito zaposlovanje pa ni le cilj vsakega diplomanta, temveč realnost, h kateri mora naša družba stremeti.

ARHINOVA

Akcija!

Od 1.11. - 31.12.2007

**Arhitekturni paket 2008
(AutoCAD 2008 + Acad-Bau xp2008)**

**Akcijska cena: 5300€ + ddv
Leasing varianta: polog 1640€ + 13 obrokov po 386€**

PRODAJA PROGRAMOV
AutoCAD 2008, ACAD-BAU xp2008,
Arhitekturni paket 2008
Autodesk VIZ, Autodesk 3ds MAX 2008
Strešne konstrukcije 8, Terrain 3

IZOBRAŽEVANJE ZA ARHITEKTE IN GRADBENIKE
AutoCAD 2D
AutoCAD 3D
ACAD-BAU
Autodesk VIZ / MAX

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

Hotel Lovec Bled
prenova in novogradnja
Biro: ArchDesign, Ljubljana
Projektanta: Matjaž Krajnc u.d.i.a. in Matic Lenarčič u.d.i.a.

Ljubljanske zgodbe v tekstilu

Ljubljana je mesto z bogato kulturno zgodovino. Podobno kot druga evropska mesta se ponša s svojimi izvirnimi zgodbami, ki ji pomagajo graditi njeno drugačnost. Študentje Naravoslovno tehniške fakultete - Oddelka za tekstilstvo - smo v raziskovalnem projektu poiskali eno od ljubljanskih zgodb – odločili smo se za tisto o Urški in Povodnem možu –, jo v različnih sklopih projekta raziskali, poiskali povezave z mestom ter jo upodobili v različnih tekstilnih interpretacijah. Skozi različne tekstilne izdelke smo poiskali možnosti umetniške in komercialne uporabe izbrane zgodbe.



Foto: Boris Beja

Namen realizacije projekta smo videli v povečanju prepoznavnosti mesta Ljubljane skozi resnične zgodbe iz njene zgodovine in v spodbujanju kulturnega in turističnega utripa v Stari Ljubljani. Kot dosežek projekta smo razvili tri kolekcije: kolekcijo uporabnih predmetov/spominkov, kolekcijo tekstilnih vzorcev in kolekcijo tekstilnih prostorskih instalacij. Vse te smo med 26. oktobrom in 3. novembrom predstavili na razstavi v Stoklenem atriju Mestne hiše in na drugih izbranih lokacijah v Stari Ljubljani ter ob in nad Ljubljano. Otvoritev razstave je bila v petek, 26. oktobra, ob 18. uri, na njej je celoten projekt predstavila izredna profesorica Karin Košak, odprl pa jo je ljubljanski župan Zoran Jankovič. Na otvoritvi se je zbralo okrog 200 ljudi, med njimi študenti, njihovi starši in znanci, novinarji, učitelji z Oddelka za tekstilstvo ter drugi.

Kolekcije uporabnih predmetov/spominkov

Projektno nalogo so sestavljale raziskave že obstoječih spominkov ter spominkarstva na splošno in oblikovanje izhodiščne ideje, povzete po zgodbi o Urški in Povodnem možu, v kolekcijo spominkov ali uporabnih predmetov iz tekstila. Poglejmo si nekaj najbolj zanimivih izdelkov:

- Torbe/Polona Kraner/mentor: izr. prof. Almira Sadar

Kolekcija torb iz poliestrskega materiala predstavlja dvojnost lika Urške, ki jo je avtorica izrazila z notranjostjo in zunanostjo torb: zunanost torb je potiskana z vzorci, ki izhajajo iz slovenske narodne dediščine, notranost pa je enobarvna z luskastimi zaključki. Tako je navzven torba lepa Ljubljana in navznoter strašni zmaj.

- Copati/Petra Hribar/mentor: izr. prof. Almira Sadar

Izhodišče za oblikovanje moških copat je bil podvodni svet Ljubljane: alge, stebila in korenine lokvanja, ki se medsebojno prepletajo, podvodni kaos, temačnost, ki je polna skrivnosti – kot Povodni mož. Kot nasprotje pa so izhodišče za ženske copate na vodi lebdeči, popolni cvetovi lokvanja, ki asociirajo na lepoto, ki naj bi jo izžarevala

Urška. Copati so izdelani iz 100-odstotnega volnenega filca.

- Kolekcija tekstilnih izdelkov/Jana Vilmarj/mentor: izr. prof. Karin Košak
- Razširjena študija inovativnih, sodobnih in uporabnih tekstilnih spominkov in daril, kot so lutke, nahrbtniki, T-majice, spodnje perilo ipd.
- Kolekcija pogrinjkov/Ana Jelinič/mentor: izr. prof. Almira Sadar

Avtorica zaključek zgodbe o Urški in Povodnem možu interpretira kot njuno nadaljnje bivanje na dnu Ljubljane, kjer počivata, ovita v rečno travo. To tihožitje z dna Ljubljane je prenesla v vsakdan in iz volnenega filca izdelala pogrinjke, ki pričarajo občutek skrivnostne rečne globine na bogato obloženi mizi.

- Kolekcija majic, diplomsko delo/Nina Holc/mentor: red. prof. Marija Jenko





Torbe/Polona Kraner/mentor: izr. prof. Almira Sadar



Copati/Petra Hribar/mentor: izr. prof. Almira Sadar



Kolekcija pogrinjkov/Ana Jelinič/mentor: izr. prof. Almira Sadar



Vodič po Ljubljani/Nives Stahler, diplomsko delo/mentor: izr. prof. Karin Košak



Kolekcija majic, diplomsko delo/Nina Holc/mentor: red. prof. Marija Jenko

LJ-majice so nekoliko drugače oblikovane ljubljanske turistične majice. Mesto Ljubljana predstavljajo skozi štiri atraktivne zgradbe: Hauptmannovo hišo, Centromerkur, Zadržno gospodarsko banko ter Krisper-

jevo hišo. Oblikovane so s svežim pristopom – majice ne tvorita le njena osnovna oblika ter tisk na prsih, temveč tudi vsak posamezen šiv. Močno jih zaznamujejo vzdušje izbranih stavb, njihovi ornamenti in poslikave, ohranjena pa je tudi barvna paleta.

Osrednji oblikovalski element je tisk – vzorci s stavb so prevedeni v primerno velikost in prilagojeni potrebam sitotiska. Tisk predstavlja najznačilnejše gradnike vsake posamezne zgradbe: Hauptmannova hiša je zastopana s keramičnimi ploščicami, Centromerkur predstavlja njegova stekleno-železna pahljača, Zadržno gospodarsko banko krasijo barvito močni ornamenti, Krisperjeva hiša pa se ponaša s prepletom vitic.

- Vodič po Ljubljani/Nives Stahler, diplomsko delo/mentor: izr. prof. Karin Košak

Ideja za izdelek izhaja iz turističnega vodnika. Z ilustracijami Urške in Povodnega moža je avtorica želela ustvariti slike, ki bi na izviran način vodile sprehajalca sko-

zi Staro Ljubljano. Ker imajo trgi v Ljubljani pomembno vlogo in bogato zgodovino, se zgodba Urške in Povodnega moža neposredno povezuje z njunim sprehodom od Zmajskega mosta pa vse do brega Ljubljaničnice, kjer Povodni mož povleče Urško v vodo. Pri svojem delu je avtorica uporabila različne tehnike grafičnega oblikovanja v povezavi z ilustracijo in fotografijo in tako povezala informacijo, zgodbo, ilustracijo in fotografijo v duhovito celoto.

Tekstilne instalacije

Študenti 4. letnika oblikovanja tekstilij in oblačil so v prvem sklopu projekta raziskovali zgodbo o Povodnem možu in Urški s pomočjo besedilnega in slikovnega materiala ter iskali podobne primere, ki so bili v pomoč pri sestavljanju lastne zgodbe, v drugih evropskih mestih.

Dosežki projekta so figure, objekti in natisi v obliki instalacij ob Ljubljaničnici.

- Kolekcija tiskanih tekstilij: Megla na barju/Tatjana Rakar/mentor: red. prof. Marija Jenko



Kolekcija tiskanih tekstilij: Megla na barju/Tatjana Rakar/mentor: red. prof. Marija Jenko

kdo, če ne mi?

Večdnevna eksperimentalna delavnica z dvanajstimi študenti na temo okoljske odgovornosti pri ustvarjanju vizualnih sporočil je nastala na pobudo Saše Kerkoš v sodelovanju z *Zavodom TiPovej!* in *Tretoroko* - društvom za reciklažne in kreativne projekte. Potekala je v prostorih *Akademije za likovno umetnost in oblikovanje*, njeni udeleženci pa so bili študenti vizualnih komunikacij omenjene akademije.



Delavnico je pospremila uvodno predavanje o globalnem segrevanju in družbenih vprašanjih, ki jih po modelu predavanj Al Gora oblikuje *Umanotera* in poskuša predstaviti nekatera oprijemljiva dejstva o podnebnih spremembah in neizogibnih

posledicah, ki nas bodo doletele v bližnji prihodnosti. Vsebovalo je mnogo pretresljivih podatkov, ki pričajo o naši nemarnosti do Zemlje. Najboljše orodje za streznitev so zastrašujoči podatki, kot je na primer dejstvo, da Slovenec/-ka v povprečju prispeva

10 ton emisij CO₂ na leto, za stabilno ravnovesje podnebja pa bi bilo to vrednost potrebno zmanjšati na največ 2 toni. Za zmanjšanje emisij lahko sami poskrbimo z nekaterimi blažilnimi ukrepi, kot so znižanje temperature bivanjskih prostorov, kupo-

vanje energetsko varčnih naprav in žarnic, vožnja s kolesom, počasnejša vožnja z avtom in vsesplošna udeležba pri aktivnostih, ki spodbujajo varovanje okolja. Organizacije, ki trdijo, da poskušajo odpravljati vzroke onesnaževanja okolja,





Digitalno – analogni

se ne zavedajo, da dejansko odpravljajo zgolj površinske simptome. Vzrok za neodgovoren odnos, ki ga imamo do svoje zemlje, tiči po besedah gostujočega profesorja *Ivana Ladislava Galeta* v celotni logiki naše civilizacije, ki se je temeljno oddaljila od holističnega dojetja narave, v kateri bi človek moral igrati enakovredno vlogo brez hierarhije. Dokler je umetnost ujeta v determinante hierarhičnega razmišljanja, pravzaprav sploh ne obstaja in deluje destruktivno, saj spodbuja način razmišljanja, ki je ključen pri neskladju človeka in narave, posledično pa vodi v onesnaževanje okolja.

Smeti, ki so jih udeleženci delavnice uporabljali za realizacijo delovnih postopkov ali eksperimentov, sicer niso nepomem-

ben material, a kljub temu predstavljajo zgolj površinsko manifestacijo vsebin, s katerimi so se na delavnici ukvarjali. »*Trash estetika*«, ki je značilna za prvo desetletje 21. stoletja, se ne pojavi zgolj kot upor proti konvenciji potrošništva, ampak vsebuje tudi zavest o nujnosti reciklaže tako v materialnem kot v idejnem smislu. Kipi, za katere so še v 80. uporabljali gro-mozanske količine primarnih surovin, se v trenutni ekološki nestabilnosti zdijo naravnost blasfemični. Uporaba digitalnih tehnologij vsaj na videz ne ustvarja ogromnih količin materiala, ki bi se statično prašil v galerijah in muzejih. Galeta provokativno imenuje muzeje *smetišča*, kajti umetnost je eno redkih področij, ki si prizadeva civilizacijske izdelke ohraniti nedotaknjene

in nespremenljive. Reciklaža določenega originalnega umetniškega dela je nemogoča, saj se naša celotna zavest in gledanje umetnosti osredotoča na predmet, torej na to, kar je materialno objektno in zaznavno. Tovrstna logika izhaja iz preprostega antropocentričnega dejstva, ki človeka izvzame iz okolja in ga predstavi kot objekt oziroma neko nespremenljivo entiteto, ki je vselej determinirana z lastnim telesom in razumom.

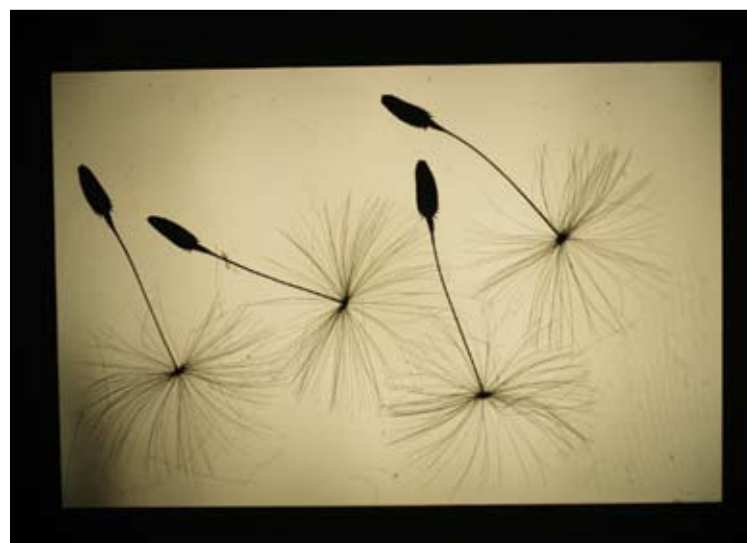
Umetnost se obnaša kot masovna agrikultura, ki je usmerjena zgolj v čim bolj učinkovito produkcijo rastlin, pozablja pa na ciklično ponavljanje naravnega skladja med rastlino, ki gnoji zemljo, in zemljo, ki hrani rastlino. Smisel takšne umetnosti je *cilj ali končni rezultat*, ki niti ne upošteva

zakonitosti medija niti ga ne razume. Ne-problematične dopadljive vizualne podobne lahko primerjamo z lepim nepikčastim, nečrčvim sadjem, ki ga vzgajajo s pomočjo pesticidov. To je samo zunanja podoba stvari. Tovrstnemu sklepanju bi lahko nasprotovali z argumentom, da vizualna umetniška produkcija že dolgo ni usmerjena zgolj v cilj, ampak s pomočjo »*umetniške raziskave*« izpostavlja proces ali delo v nastajanju. Vendar pa je »*raziskava*« tipično znanstven in ne umetniški postopek, saj v svoji strukturi teži k rešitvam in definicijam ter ne dopušča prostora za asociativnost. Resnični namen zaključne razstave ni predstavljanje nekega končnega izdelka, ampak poskus ilustracije eksperimenta, ki se v nobenem momentu ne konča, saj so časovne determinante, kot sta preteklost in prihodnost, v smislu nastajanja nekega procesa, popolnoma zanemarljive in nepotrebne kategorije, sploh v odnosu do okoljevarstvenih tem, ki naj bi bile večno prisotne in konstantno oza-veščene v vsakdanu vsakogar.

Razumevanje koncentracije časa v eno samo trenutno točko je bistveno predvsem za razumevanje novih medijev, ki jih zaradi navidezne gibljive slike mnogi imenujejo časovni mediji. Galeta odpira udeležencem delavnice njihovo percepcijo medija z izjavo, da film ni gibljiva slika, ampak negibna slika, ki poleg tega med posameznimi sličicami vsebuje še črni prostor oziroma temo vmesnega prostora, ki ga opazijo le redki. V tem smislu poskuša pri študentih spodbuditi razmišljanje o *drugičnem videnju že naučenega, o pozornosti do elementov, ki so sicer latentni, in do možnosti prepleta med analognim in digitalnim medijem, ki nenazadnje spodbuja tudi ekološko delovanje, ki ga promovira večina za to namenjenih organizacij. Za dojetanje možnosti*

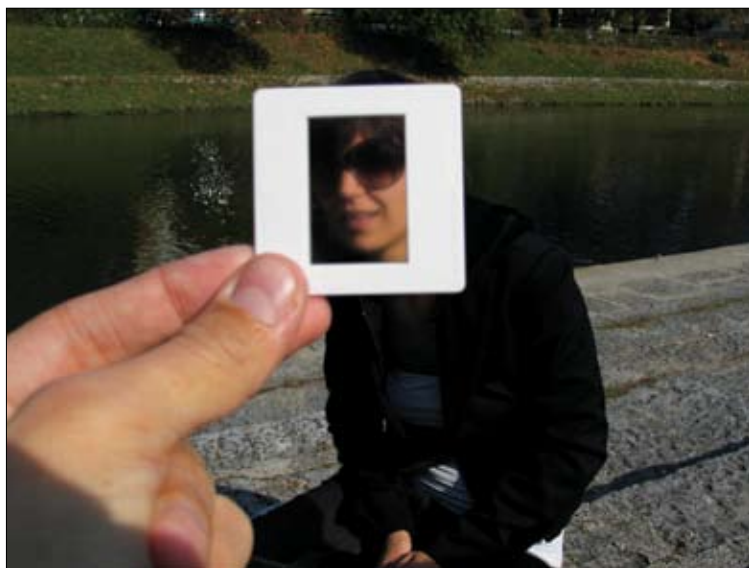


Organske smeti





Smeti – odnos med okolico in objektom



Tibor Kranjc – Drugačnost percepcije



Saša Štucin – dokumentiranje procesa



Tibor Kranjc – projekcija stanja



Odnos med naravo in odpadki



Vidno – nevidno

Kaja Kisilak

nekega dne bo prišel dan, ko dneva več ne bo

Naša štiridnevna delavnica je bila zaznamovana s temo ekologije. A kaj kmalu nam je postalo jasno – če lahko govorim v imenu vseh –, da se na to temo veže še kopica drugih. Kar smo na delavnici spoznali, je prav to, da se ekologije – ekoloških problemov, ekološke osveščenost ipd. – ne da jemati izolirano, ampak so za izboljšanje stanja v okolju pomembnejša številna druga področja. Povedano drugače; danes je naše okolje onesnaženo ne samo zaradi novih tehnologij, napredka in povečanja števila prebivalstva, ampak tudi zaradi miselnosti naše družbe, globalizacije, odnosa do narave in posredno do nas samih. Ekološki problemi so neposredno opozorilo, da je onesnažena naša notranjost. Takoj, ko se bomo začeli tega zavedati, bomo sposobni pomagati tudi našemu planetu.

Presenečena ugotavljam, da je imela delavnica za nas, udeležence, skoraj terapevtski učinek. Osredotočali smo se na proces, končni izdelek je bil manj pomemben. S tem smo se približali naravnemu poteku dogodkov, kjer cilj ni naprej postavljen, in nenadoma smo skupaj ugotovili, da so rezultati boljši. Spoznali smo, da hočemo ljudje preseči naravo, s tem ko se upiramo njenim zakonom, pa delujemo prav nasprotno.

Eden večjih problemov, ki smo ga tekom delavnice zelo nazorno izpostavili, je globalizacija. Naše razmišljanje usmerjajo mediji, oblast in s tem posredno šolski sistem – vsak v svoj prid. Dejstvo, da smo za nalogo morali poiskati deset naših že narejenih izdelkov, povezanih z ekologijo, in jih nismo mogli zbrati, je samo zase dovolj zgovorno.

Navdušilo me je, kako je prof. Galeta ponazoril naše tonjenje v enakost. Pri številnih vajah, ki smo jih dobili, sem opazovala, kako lahko izkušnje pomagajo pri ustvarjanju, a nas hkrati za mnogo stvari prikrajšajo, ko ustvarjajo kalupe. Zaradi enoličnosti ni napredka, išče se hitre enačbe, potek ni pomemben. Naravnost in spontanost sta izvora ustvarjalnosti.

(povzeto iz besedila avtorice Ide Hiršfelder)

prepleta med analognim in digitalnim moramo slednje razumeti kot povsem *naravno*, tako razumemo tudi umetnost kot del narave. Če s premikom zavesti rešimo temeljni problem ločevanja človeka in narave, potem to

posledično vodi tudi v zmanjšanje porabe elektrike in ne obratno. Za popolno zavest o trenutnem stanju v naravi ne zadoščajo parcialne psevdoreligije, ki si prizadevajo vračanje v utopično preteklost, saj s tem še bolj zamaglujejo videnje stvarne distopične

sedanjosti. Potrebna je popolna oddalitev od sistemov razmišljanja, ki umetno reproducirajo hierarhične strukture v naravi. *Revolucija je mentalni preskok, ki ga lahko dosežemo tudi s pomočjo praktičnega delavnega postopka ali eksperimenta, kot ga je preizkusilo 12 udeležencev delavnice.*

In kakšen je format razstave?

Diapozitivi, v katere so vložene »zbirke smeti«, so razporejeni po svetlobni površini. Vložene materiale so udeleženci zbirali neposredno z raziskovanjem bivanjskega okolja v zelo kratkem času, zato da bi preprečili morebitni poskus selekcije in avtomatične kategorizacije smeti na dobre in slabe, na lepe in grde. Govori torej o naključnosti in nelinearnosti razmišljanja pri iskanju ustvarjalnih idej in vsebuje različne vrste

odpadnega materiala, ki ne diskriminirajo med naravnimi in umetnimi smetmi. Smeti so pekoča vest sodobnega človeka, zato smo se jih naučili skrivati in ignorirati. Obiskovalec je z ogledom razstave izzvan k temu, da se neposredno »intimno« sooči s temi detajli in posledično dojamemo ekološko vprašanje kot svoj »in-

timni – subjektivni« problem in ne kot neko zunanjo grožnjo. Drobnosti diaformati pozornega gledalca na poetičen način popeljejo v svet smeti in novih dimenzij razumevanja ekološkega problema. Mešane tehnike s kolažem, grafiko, ilustracijo, svetlobnimi slikami postavljajo smeti v različne kontekste in delujejo globoko asociativno. Neformalna eksperimentalna delavnica sicer ni prinesla nekih končnih rezultatov, ampak je sprožila zasuk v razmišljanju o odnosu do okolja in spodbudila družbeno in ekološko ozaveščeno delovanje na področju umetnosti in oblikovanja ne samo pri vseh sodelujočih, temveč v celotnem njihovem »ekosistemu delovanja«. Poleg premičnih razstavnih eksponatov je na recikliran papir natisnjena tudi mini knjižica, ki beleži nekatere fragmente delovnega procesa in poskuša ujeti trenutek »tega drobnega, a tako pomembnega mentalnega preskoka«, ki ni otipljiv v smislu gotovih oblikovalskih izdelkov, kot so na primer plakati, ampak se je zgodil v umu vseh prisotnih. Kot je rekel Galeta: »Študenti so se učili negovati humus, zemljo, in ne le cvetlico.«

*Prvič, da ne vem,
naj se obotavljam tu
ali počasi grem.*

*Na prstih roke do roba brezna,
za štiri je pest.*

*Oblekla se je v svojo tišino,
kot da se ji nikamor ne mudi,
akcija namesto reakcije.*

*Brezčasen čas,
začetek brez konca,
prepričali so jo dvomi.*

*Stopila je pred razmršeno
ogledalo,
gola v obleki, brez sramu.*

*Gledam, ptička na žici.
Stopnice, napredek. Vidim.*

Saša, Goran in Tibor

arhitekturni paket kot orodje natečaja

V podjetju Arhinova že nekaj časa tržišmo Arhitekturni paket, ki je sestavljen iz programov AutoCAD Architecture in ACAD-BAU. Arhitekturni paket je kombinacija, ki je optimalna za slovenskega projektanta v arhitekturi. Združuje namreč prednosti dveh programov: prva je razširjenost programa AutoCAD in posebno zapisa risbe DWG (nesporen standard pri nas in v svetu), preprosta nadgraditev znanja za obstoječe uporabnike programa AutoCAD, možnost pridobitve kadrov z znanjem AutoCAD-a, dostop do obsežnih knjižnic simbolov, šrafur, aplikacij, in sicer za vsa področja na internetu, odprtost za programiranje (kadar koli lahko določene rutine pohitrite z dodatnimi programi). Druga prednost je evropska zasnova programa ACAD-BAU z DIN-standardi v ozadju, slovenskim jezikom (v samem programu, priročnikih in popisih), enostavno uporabo, naprednimi funkcijami ter sodobno zasnovano objektno orientiranega arhitekturnega programa.



O razpisu

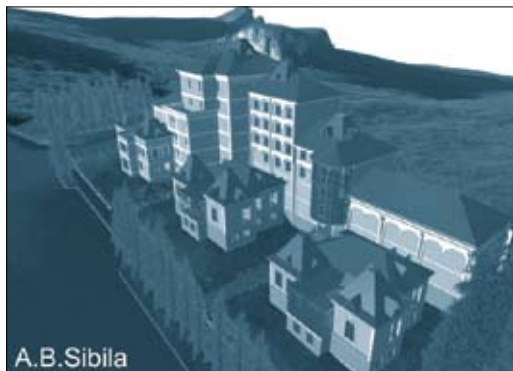
Jeseni smo s sodelovanjem proizvajalcev obeh programov (ameriškega Autodesk-a in nemškega CTB-ja) organizirali natečaj projektov, ki jih slovenski biroji izdelujejo z uporabo našega paketa. Projekte smo zbirali v mesecu septembru. Odzvalo se je lepo število strank: A.B. Sibila, Archdesign, Arhe – Jurij Kolenc, Atelje Ambienta, Atelje Vasja, Ingra, Krasinvest, Lana&Co., Mi-

sel, Pino, Projekt T, Projekt Invest, Projektivni biro Lazar, Atelje Repše, Miran Rozman, Studio Omnia, Studio R, Tehnotim in Tomori arhitekti. Vsi skupaj so prispevali preko 50 projektov, kjer so obdelane različne namembnosti, od stanovanjske (enodružinske hiše, bloki ...) do poslovne, športno rekreativne, trgovske, turistične ... Obdelani so bili posamezni objekti, šlo pa je tudi za širše urbanistične rešitve.

O dobitnikih nagrad

Zaključna prireditev natečaja in podelitev nagrad je bila v petek, 26. oktobra, v hotelu Lovec na Bledu. Zbralo se je okoli 50 gostov iz različnih slovenskih birojev. Na prireditvi je pozdravnemu nagovoru sledilo predavanje *Kako se pravilno lotiti projekta in izkoristiti vse možnosti, ki jih sodobna programska oprema nudi*. Tekom pregleda projektov smo namreč opa-

zili zelo različne pristope in stopnje obdelave. Na podlagi tega je bilo pripravljenih kar nekaj napotkov, ki so jih obiskovalci z veseljem sprejeli, saj jim bo marsikatera ideja v prihodnje olajšala delo oziroma odprla nove možnosti oblikovanja končnega izdelka. Sledil je pregled poslanih projektov in nazadnje razglasitev zmagovalca. Zmagovalec je bil izbran na podlagi tehničnih kriterijev, kot so zahtevnost projek-



A.B. Sibila



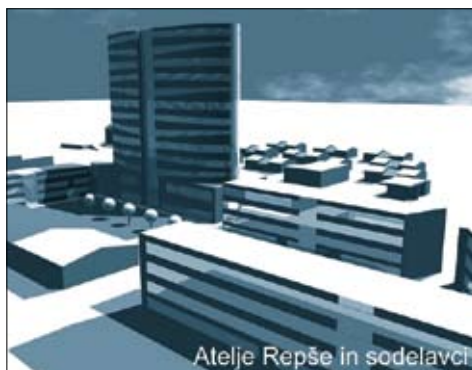
Lana&Co.



Arhe - Jure Kolenc



Misel



Atelje Repše in sodelavci



Projektivni biro Lazar

Prispeli projekti pokrivajo različne arhitekturne namembnosti.



zmagovalni projekt

Avtorja: Matjaž Krajnik in Matija Lenaršič

Risala: Suzana Tešič

Vizualizacije: Jasna Križaj in Samo Športa

Gre za večji projekt, ki že v osnovi združuje različne funkcije, od bivalne, gostinske, športno-rekreativne, kongresne ipd., v tem smislu pa je bil izveden tudi Hotel Lovec.



Zahtevnost projekta je povečala še kombinacija *prenova* – *novogradnja* in srečevanje različnih nivojev. Tu so bile izkoriščene vse možnosti programa ACAD-BAU za namene prenove: od uporabe skupin za različne možnosti grafičnega prikaza in popisa objektov, namenjenih rušenju, novogradnji in obnovi, do uporabe več nivojev po etažah.



Projekt je bil v vseh vmesnih fazah, od ideje do realizacije (skice, idejni načrti, PZI, vizualizacije ...), risan z arhitekturnim paketom.



Vizualizacije so bile izdelane za notranjost in zunanost ter lepo kažejo današnje stanje.



Zanimivo je tudi to, da je bil projekt Hotel Lovec prvi projekt, ki ga je podjetje Archdesign izdelalo z arhitekturnim paketom in v 3D-tehniki.

Začetek seveda ni bil preprost, a s timskim delom smo sprti reševali vsa tehnična vprašanja in projekt uspešno pripeljali do konca.



V primeru kompleksnejših zahtev pri popisu stavbnega pohištva smo se obrnili za pomoč tudi na podjetje CTB in ti so v roku nekaj dni poslali izboljšano »servisno različico« programa, kjer so bili upoštevani naši predlogi.

Vse kasnejše naloge so se projektantom v podjetju Archdesign potem zdele enostavne, saj je bila že s prvim projektom nabrana večina izkušenj in rešitev kompleksnih situacij. Projekt je bil risan s kombinacijo programov AutoCAD 2005 in ACAD-BAU 2005, z najnovejšima različicama 2008 pa bi ga izpeljali hitreje in preprosteje.



Podelitev nagrade predstavnika Autodesku ekipi podjetja Archdesign.



Arhitekt Matjaž Krajnik vodi obiskovalce po hotelu.



Najboljše projekte smo predstavili v katalogu.

ta, stopnja obdelave projekta, izkoriščanja programskih zmožnosti ter same izvedbe. Komisija, sestavljena iz članov podjetja Arhinova in CTB, je za zmagovalca enotno izbrala podjetje Archdesign in njihov projekt za Hotel Lovec. Zatorej ni naključje, da je bila tudi sama prireditev organizirana prav tam. Predstavniki podjetja Archdesign so prejeli lepo nagrado, digitalni zrcalno-refleksni fotoaparata Canon EOS 400 ter poseben gibljiv širokokotni objektiv za uporabo v arhitekturi, v skupni vrednosti 2000 evrov. Sledila je sproščena izmenjava izkušenj med obiskovalci ob prigrizku in pijači. Matjaž Krajnik, arhitekt podjetja Archdesign, pa je goste popeljal še na ogled zanimivih kotičkov hotela in

obenem povedal raznolike zanimivosti, ki so se pojavljale med projektiranjem in izgradnjo objekta.

Odzivi

Z izidi natečaja so bili zadovoljni tako pri Autodesku kot pri CTB-ju. Pohvalili so organizacijo in izvedbo dogodka in čestitali vsem udeležencem natečaja. Tudi strankam je bil dogodek všeč, saj jim veliko pomeni občutek, da se na področju programov, ki jih uporabljajo, nekaj »dogaja«, da gre razvoj naprej in da na srečanjih izmenjajo izkušnje oziroma dobijo nove ideje za hitrejšo in učinkovitejše delo. Zato bomo dogodek skoraj zagotovo ponovili tudi v prihodnje.

akcija

Arhitekturni paket se prodaja do novega leta po akcijski ceni 5300 evrov (brez DDV). Možen je nakup tudi na lizing s pologom 1600 evrov, nato pa še 13 obrokov po 386 evrov. Več o programih in akciji lahko preberete na spletni strani www.arhinova.si, katalog, izdan ob zaključku natečaja, pa lahko naročite na naslovu: vesna.kriznar@arhinova.si.



Obiskovalci zaključne prireditve na predavanju v dvorani Hotela Lovec.

novost!

autodesk 3ds max 2008 | Program združuje tri glavna področja uporabe: 3D-modeliranje, izdelavo animacij in izdelavo najkakovostnejših vizualizacij na področjih dizajna, arhitekture, računalniških iger, videa in televizije. Ker skoraj vsako leto v člankih napišem mnogo o samem programu, bom tokrat le o novostih.



Modeliranje

- *Selection Preview*

Gre za novost oziroma novo pomoč pri modeliranju. Če objektu dodamo *Modifier Edit Poly* na koncu rubrike *Selection*, dobimo okvirček *Preview Selection*. Najprej moramo v tej rubriki izbrati enega izmed gumbov za izbor, na primer *Vertex* za točke. Če zdaj v okvirčku *Preview Selection* izberemo opcijo *Multi* in se pomaknemo namesto nad točko na rob ali ploskev, jo lahko izberemo. Program sam zazna, kje se nahajamo, ravno tako pa samodejno preklopi med možno izbiro objektov. Če najprej izberemo točko, in nato 5 ploskev/*Polygon*, nakar pa še dva robova/*Edge*, nam izbor prejšnjega tipa ostane. Če držimo tipko *Ctrl* in se pomikamo po ploskvah ali robovih, jih lahko izberemo tudi več.

- *Working Pivot*

Na kartončku *Hierarchy* je nova rubrika *Working Pivot*. Na voljo imamo namreč novo točko *Pivot*, ki je lahko na poljubni poziciji. Ko želimo objekt popravljati, lahko izvajamo deformacije, kot so *Move*, *Rotate*, *Scale* in druge, okrog te točke. *Working Pivot* vključimo s klikom na gumb *Edit Working Pivot*. Če želimo kasneje deformacije okrog te točke, moramo v glavni/*Main* ikonski vrstici izbrati kot za referenčni koordinatni sistem *Working*.

Materiali

- *Unwrap UVW*

Nova možnost pri modifierju *Unwrap UVW* je, da ga lahko priredimo več objektom naenkrat. Običajno večji/za-

pleten objekt sestavlja več manjših. Zdaj torej lahko pripravimo slike za poljubne ploskve več objektov hkrati. Izberem več objektov naenkrat (*Ctrl* + *A*). V našem primeru kocko, valj in piramido. Izberemo modifier *Unwrap UVW*, nato v kartončku *Modify* gumb *Edit ...* V oknu, ki se odpre, izberemo vse ploskve, nato pa z zavesnega seznama *Mapping* izberemo ukaz *Flatten Mapping*. V okencu, ki se odpre, nastavimo vrednost *Face angle threshold* na 0. Zdaj dobimo lepo razporejene vse ploskve vseh objektov. Lahko jih razporedimo tudi po rasterski sliki, rotiramo ipd.

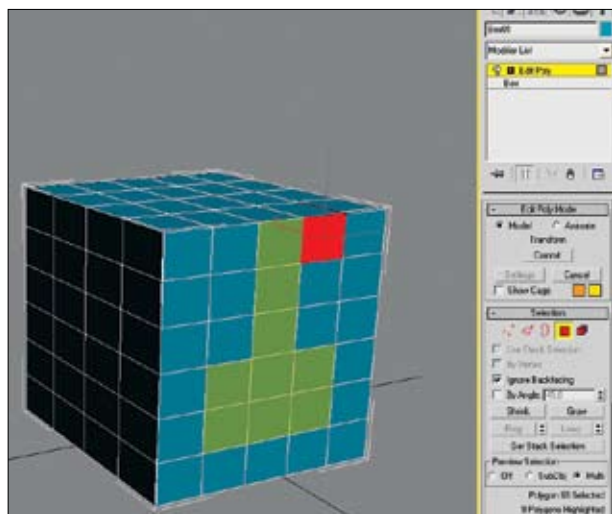
autodesk 3ds max 2008

arhinova
www.arhinova.si
04 51 55 800
3800 eur (brez ddv)

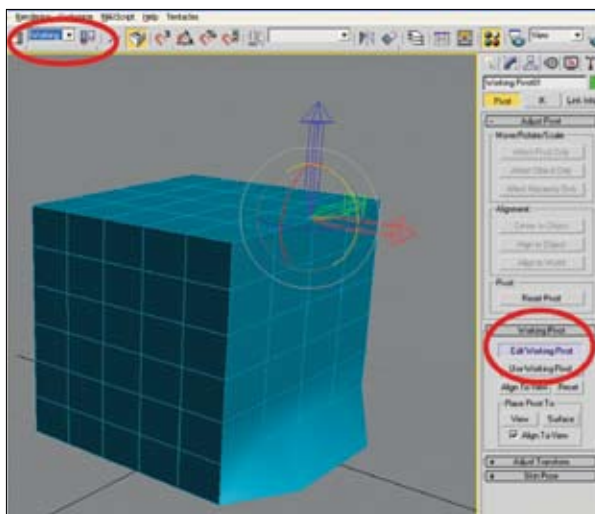
Obdelava velikih scen

- *Hitrost obdelave*

Prav pri velikih scenah se pokaže prava

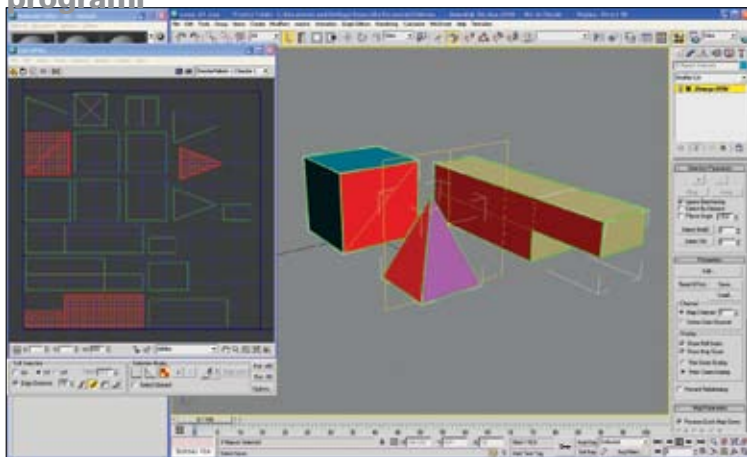


Izbor Polygonov s pomočjo tipke Ctrl.

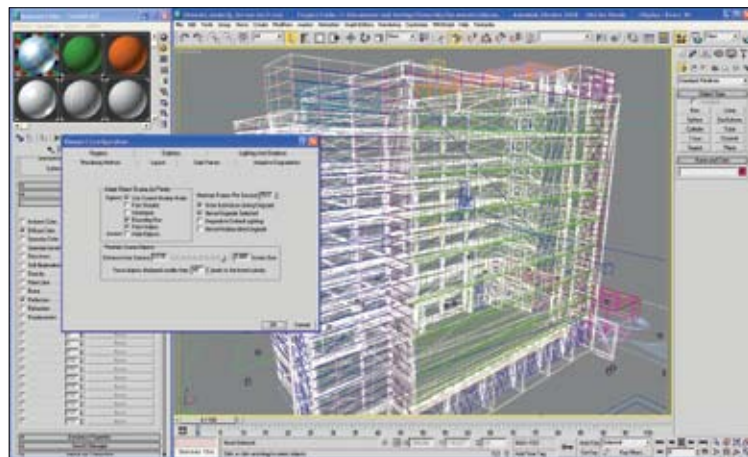


Delo s točko Working Pivot.

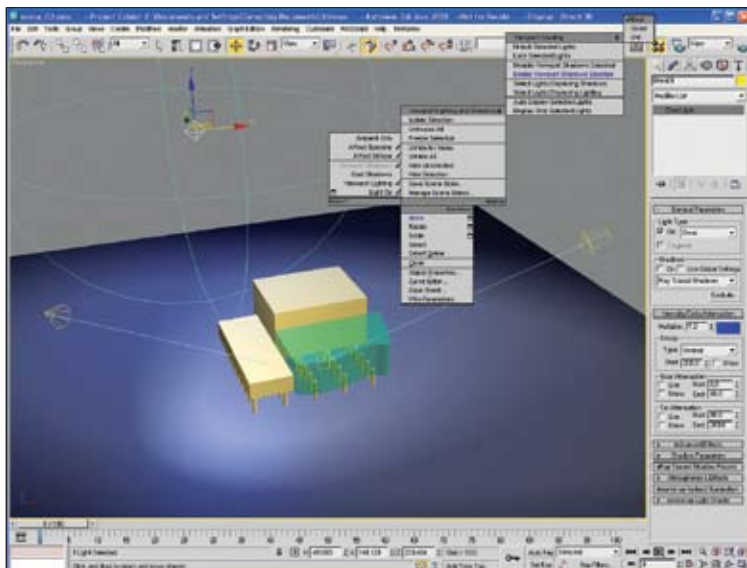
programi



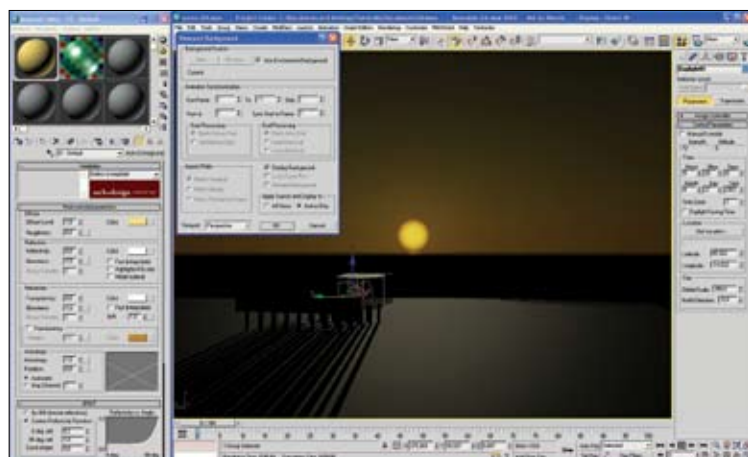
Razvijte več objektov na posamezne sestavne ploskve.



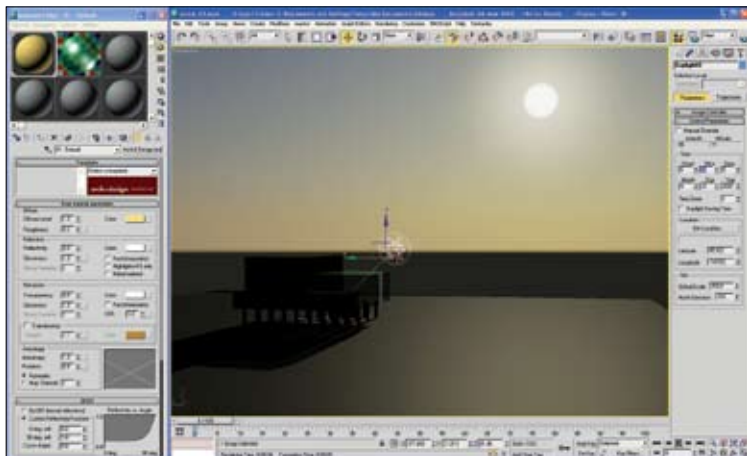
Arhitekturne scene so običajno največje. Zdaj je obdelovanje in vrtenje v poglednih oknih močno pohitreno tudi pri standardu 50 slik na sekundo.



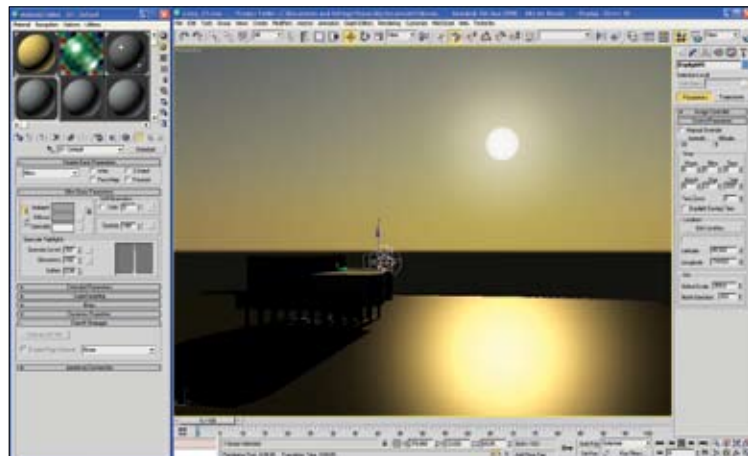
Pogledno okno brez vključenih senc.



Sence sistema Daylight in mr Sky ozadje v oknu Viewport ob sončnem vzhodu.



Sence sistema Daylight in mr Sky ozadje v oknu Viewport



Odblask svetlobe/sonca na terenu.

uporabnost programov. Morda so najbolj zapleteni prav arhitekturni objekti, ki so veliki in vsebujejo mnogo detajlov. Poleg tega je v sceni običajno še veliko »narave« (drevesa, grmovnice, tereni ...), kar še dodatno upočasni prikaz. V različici 2008 je kar nekaj izjemnih pohititev pri delu z velikim številom objektov in ploskev. Kot prva je izbor vseh objektov (*Ctrl + A*), ki deluje mnogo hitreje. Ravno

tako prirejanje materiala velikemu številu objektov hkrati.

- *Adaptive Degradation*

Na kartončku *Viewport Configuration* je popolnoma spremenjen kartonček *Adaptive Degradation*. Poleg tega da lahko določimo stopnjo poenostavljanja objektov, lahko zdaj določimo degradacijo glede na oddaljenost od kamere ali velikost na ekranu. To nastavljamo z drsnikom

med eno in drugo možnostjo. Ravno tako lahko vključimo možnost, da se ne poenostavlja izbranih objektov.

Sence

- *Real time sence v poglednem oknu*
Lahko rečemo: »Ah, končno!« Za predogled senc v poglednih oknih niso več potrebni razni dodatki (*plug-ini*). V sceni imate prikaz senc za največ 64 luči. Seveda

gre za sence *Ray-Traced*. Vse spremembe senc, kot so barva, gostota in druge, so vidne v poglednem oknu. In kako jih nastavimo?

Seveda morajo imeti luči nastavljenе sence. Nato kliknemo desni gumb na miški in izberemo v meniju *Display* ukaz *Viewport Lighting and Shadows*, podukaz *Viewport Shading* in podukaz *Best*.

- *Daylight in sence*

Prav tako lahko sence prikažejo tudi bolj zapleteni sistemi, kot je na primer *Daylight*. Poleg prikaza senc, ki jih dobimo pri osončenju ob različnih časih, se ob spremembi časa pri osvetlitvi *Daylight* spreminja tudi barva ozadja/*Background*. V oknu Viewport lahko vidimo tudi sonce. Ozadje moramo seveda vključiti. Zavesni meni *Views* in ukaz *Viewport Background*. V pogovornem oknu vključimo *Use Environment Background* in *Display Background*. Vse skupaj deluje dobro in hitro. Je pa v ogromno pomoč, saj prihrani veliko časa, ki smo ga prej porabili za testne upodobitve

Če materialu določimo tudi gladko površino in dovolj visoko odbojnost svetlobe na površini, se bodo prikazali in tudi animirali svetlobni odbleski na površini objektov.

Izbor objektov

- *Select From Scene*

Se zdaj imenuje pogovorno okno za izbor objektov, ki ga odpremo s tipko *H* na tipkovnici ali ikono *Select by Name* na ikonski vrstici *Main Toolbar*. V oknu je veliko novosti. Zelo pregledno je urejeno filtriranje med prikazanimi objekti. Lahko si ustvarimo tudi lastne skupine objektov, ki jih želimo prikazati ali izbrati hkrati.

Upodabljanje

Nove lastnosti materialov

V predhodnih verzijah smo potrebovali kar nekaj spretnosti za izdelavo materiala, ki je oddajala svetlobo, ki je vplivala na druge objekte scene. Za osvežitev spomina; preko običajnega materiala smo določili material *Advanced Lighting Override* in se potem zelo potrudili z dodelavo scene, da smo dobili dostojen rezultat.

Zdaj je vse skupaj zelo enostavno.

V sceni nimamo luči niti materialov. V *ME* izberem material *Arch&Design*. Ta material vsebuje novo rubriko *Self Illumination (Glow)*. Poleg tega da objekt sije, lahko tudi oddaja svetlobo. Določimo lahko jakost in barvo. Res preprosto. Da ne pozabim: uporabljajte upodobljevalnik *MentalRay*.

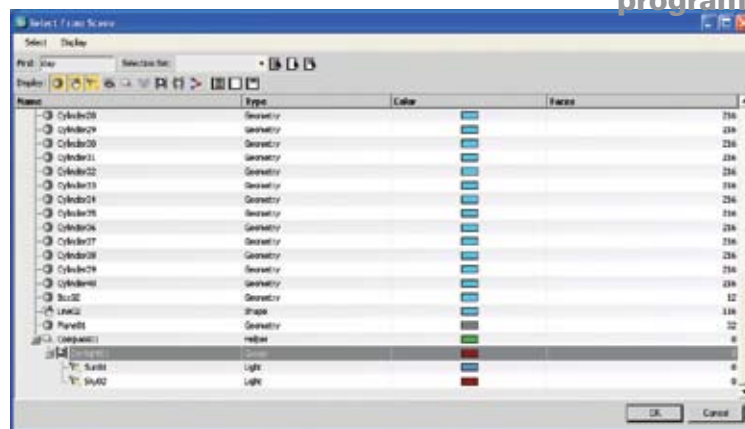
Mental ray

Ta način upodabljanja je v verziji MAX 2008 v marsičem izboljššan. Zanimive so izboljšave za upodabljanje interjerjev v arhitekturi. V pogovornem oknu *Environment and Effects* imamo na voljo nov način osvetlitve/*Exposure* z imenom *mr Photographic Exposure Control*. Zelo koristne so prednastavitve/*Preset* za različne okoliščine (notranjost, zunanost, samo sončna osvetlitev ...).

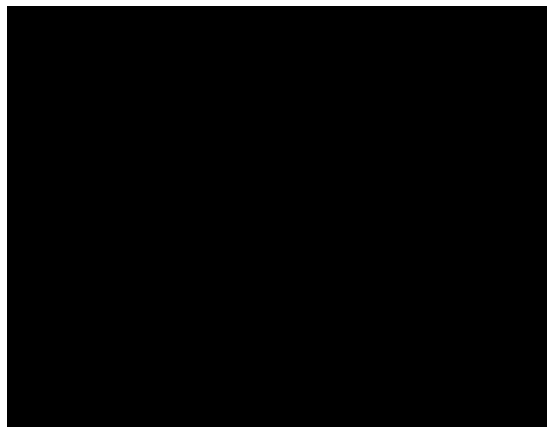
Poleg tega lahko zelo pospešimo upodabljanje in izboljšamo prikaz razpršene

svetlobe s pomočjo novega tipa fotometrične luči z imenom *mr Sky Portal*. V sceni narišemo ploskev (običajno prekrijemo okna, skozi katera prihaja svetloba). V tem primeru program ve, da mora računati le svetlobo, ki prihaja skozi Portal.

Naj na koncu zapišem, da je program Autodesk 3ds Max 2008 prva uradno podprta različica za operacijski sistem Microsoft Windows Vista. Seveda je v programu še kakšna koristna izboljšava, a o tem v naslednjih člankih.



Pogovorno okno za izbor objektov.



Slika sobe brez dodanih luči – tema.



Stropnim lučkam je prirejen material *Arch&Design*, ki ima vključeno svetilnost – *Self Illumination (Glow)*.



Upodobitev pred uporabo *mr Sky Portal*.



Izdelki z uporabo *mr Sky Portal*.

Sistemske zahteve

Strojna oprema

Minimalna konfiguracija za 32-bitni operacijski sistem:

- Intel® Pentium® IV, AMD Athlon® XP ali boljši,
- 512 MB RAM (1 GB priporočeno),
- 500 MB prostora na disku (2 GB priporočeno),
- strojno pospeševanje OpenGL in Direct3D,
- predvajalnik DVD-ROM.

Minimalna konfiguracija za 64-bitni operacijski sistem:

- Intel EM64T, AMD Athlon 64 ali več, AMD Opteron® procesor,
- 1 GB RAM (4 GB priporočeno),
- 500 MB prostora na disku (2 GB priporočeno),

- strojno pospeševanje OpenGL in Direct3D,
- predvajalnik DVD-ROM.

Programska oprema

Operacijski sistem:

- 32-bitni: Microsoft Windows Vista in Microsoft Windows XP Professional (SP2 in več),
- 64-bitni: Microsoft Windows Vista in Microsoft Windows XP Professional x64.

Dodatni potrebni programi:

- Microsoft Internet Explorer 6 ali več,
- DirectX 9.0c ali več,
- OpenGL (opcjsko).

kaliopa.iobčina – učinkovit gis

Pregledovalnik, urejevalnik in iskalnik prostorskih informacij občinskega, državnega in regijskega značaja za občinsko upravo in občane na enem mestu.



Paket Kaliopa.iObčina je internetni prostorski informacijski sistem občine, ki omogoča pregledovanje, urejanje in iskanje informacij občinskega, državnega in regijskega značaja. Namenjen je tako občinski upravi kot tudi širši javnosti občanov. Vendar pa uporaba sistema ni omejena samo na občine. Zasnovan je tako, da se lahko uporabi tudi za geoinformacijski sistem komunalnega podjetja ali drugega naročnika. Zato je prav, da poleg osnovne predstavitve omenimo manj znane, a zelo koristne zmožnosti, ki dajejo iObčini prednost pred ostalimi sistemi.

Osnovna zgradba

iObčina je zgrajena modularno, kar pomeni, da je možno osnovno funkcionalnost glede na potrebe občine nadgraditi s pestrim naborom dodatnih. Vsak modul predstavlja programsko zaključeno celoto. Med seboj se vsebinsko povezujejo, dopolnjujejo in nadgrajujejo. Z različnimi nivoji uporabniških pravic se lahko uporabniški vmesnik in vsebino prikazovanja prostorskih podatkov glede na dodeljene pravice samodejno prilagaja.

Sistem iObčina poleg osnovnega modula vključuje že prek 20 dodatnih modulov, ki nadgrajujejo osnovni sistem v resnično močno prostorsko orodje za uspešno izvajanje občinskih nalog s področja urejanja prostora.

Osnovni gradnik sistema je modul z imenom *iObčina.Osnovni*. Ta omogoča prikazovanje, urejanje in analiziranje podatkov:

- digitalnega katastrskega načrta (DKN),
- zemljiškega katastra (ZK),
- katastra stavb (KS),

- registra prostorskih enot (RPE),
- poslovnega registra (PRS) in registra prebivalstva (CRP),
- planskih aktov (osnovna namenska raba, PUP, izvedbeni akti ...),
- gospodarske javne infrastrukture (GJI),
- varovanih območij,
- letalskih posnetkov DOF,
- drugih razpoložljivih občinskih podatkov.

Dodatni moduli

Dodatni moduli pa omogočajo vodenje različnih evidenc s področij občinske

uprave, naravne in kulturne dediščine, kmetijstva, komunalne, cestne in energetske infrastrukture, ekologije, turizma in investicij.

Ti moduli so:

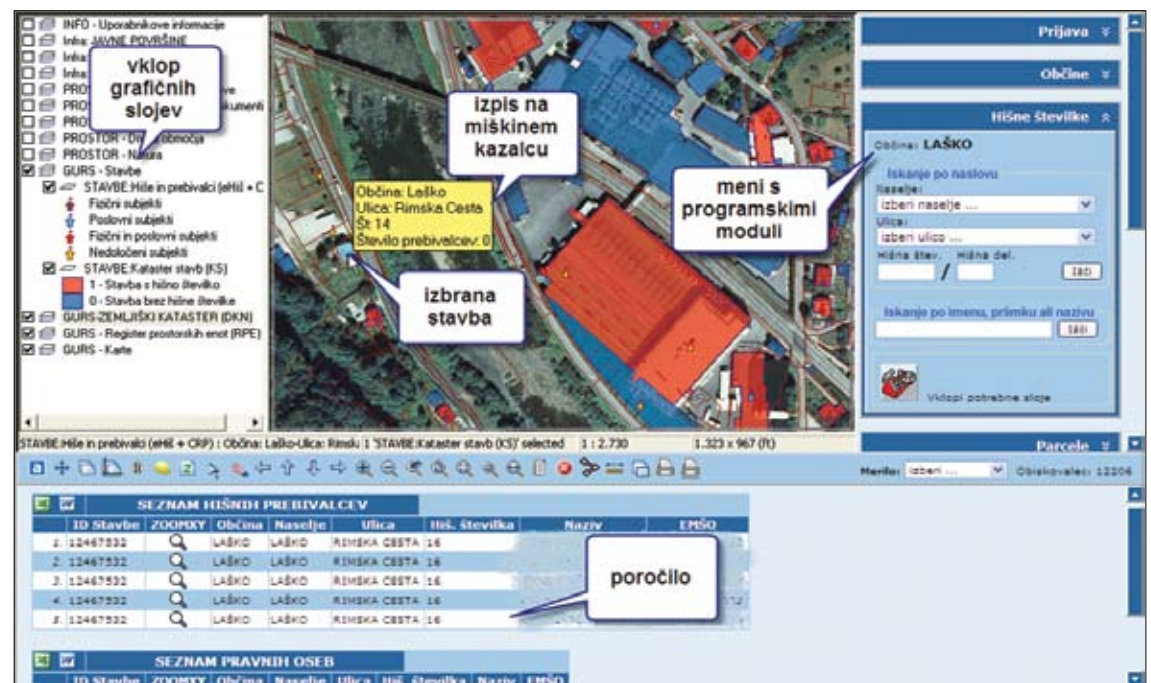
- stanovanja,
- lokacijska informacija,
- komunalni obračun,
- prometna signalizacija,
- javna razsvetljava,
- jumbo plakati,
- nadomestilo za uporabo stavbnega zemljišča: NUSZ,

- onesnaževalci,
- statistične in demografske analize podatkov zemljiškega katastra, registra prebivalstva ...

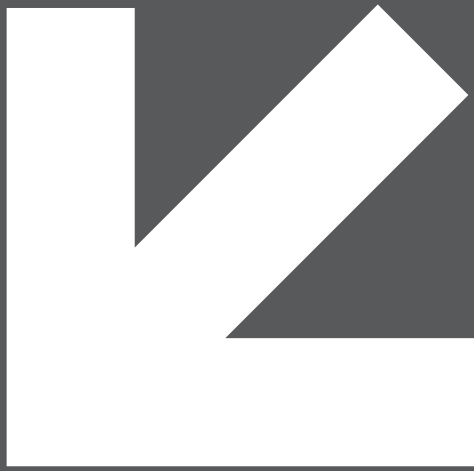
Uporabniški vmesnik

Program tvorijo meniji in poročila ter instalirana programska komponenta Mapguide Viewer, ki jo je potrebno namestiti v postopku instalacije. Uporabniški vmesnik je sestavljen iz štirih delov:

- del za preklop vsebinskih plasti,
- grafični del,



Uporabniški vmesnik Kaliopa.iObčina



kaj dobim



naročnina na klik

10 številčk



popusti & ugodnosti

naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina 43,20 EUR

Podaljšanje naročnine 39,40 EUR

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

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

45 december | januar

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]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 94 december | januar 2008
- 95 februar 2008

način plačila

- položnica
- račun

ime in priimek _____

podjetje _____

dejavnost _____

ulica _____

poštna številka, pošta _____

telefon, faks _____

e-pošta _____

datum _____

davčna številka (zavezanci) _____

[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 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 poštne storitve. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec poslane položnice ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica

račun

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



kaj dobim



naročnina na klik

10 številc



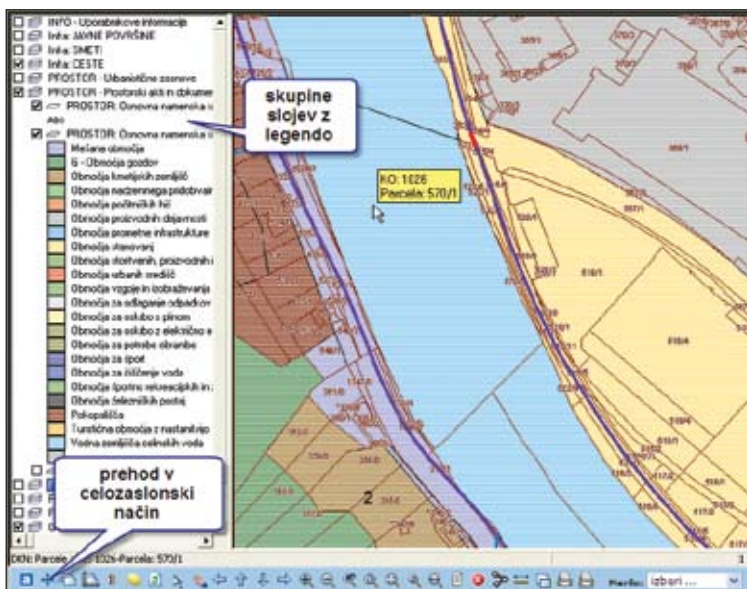
popusti & ugodnosti

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

46 **december** | januar



Delo z grafiko v celozaslonskem načinu

- meni s programskimi moduli,
- okvir za izpis poročil.

Del za preklon vsebinskih plasti – Layer-manager

Za vsebinske plasti velja, da so lahko združene v programske sklope (*Layer group*) ter so lahko vidne ali nevidne. V odvisnosti od prednastavljenega merila se vsebinske plasti prikazujejo ali izginjajo. Scenarij prikazovanja deluje po sledečem principu: bolj kot se približujemo, podrobneje in več vidimo (in obratno). Izpis trenutnega merila pogleda se nahaja v statusni vrstici grafičnega okna.

Grafični del prikazuje prostorske in-

formacije, ki so v danem trenutku aktivirane. Je interaktivno okno, kjer lahko izvajamo osnovne ukaze približevanja in oddaljevanja, translatorni premik in označevanje podatkov. Ukaze lahko podajamo preko ukaznega okna ali z desnim klikom miške aktiviramo meni za ukaze.


Meni s programskimi moduli na desni strani nam ponuja vse funkcije osnovnega modula in tudi dostop do dodatnih modulov. V osnovi omogoča iskanje parcel, oseb, hišnih števil in drugih elementov, risanje in vnos lastne grafične informacije, merjenje razdalj, izpis površin, dolžin, koordinat označenih ele-

mentov, pregled stanja podatkov, statistične analize itd.

Okvir za izpis poročil pa je prostor, kjer se pregledno izpisujejo vsi atributni podatki o objektu, na katerega dvakrat kliknemo.

Organizacija grafičnih slojev

Podatki so prikazani po slojih z možnostjo vklopa in izklopa posameznega sloja. Vsi sloji grafičnih informacij so pregledno razporejeni v skupine, vendar je še vedno mogoče prikazati poljubno kombinacijo slojev iz različnih skupin. To nam omogoča raznovrstne analize in primerjave, saj lahko, na primer, hkrati pregleduje-

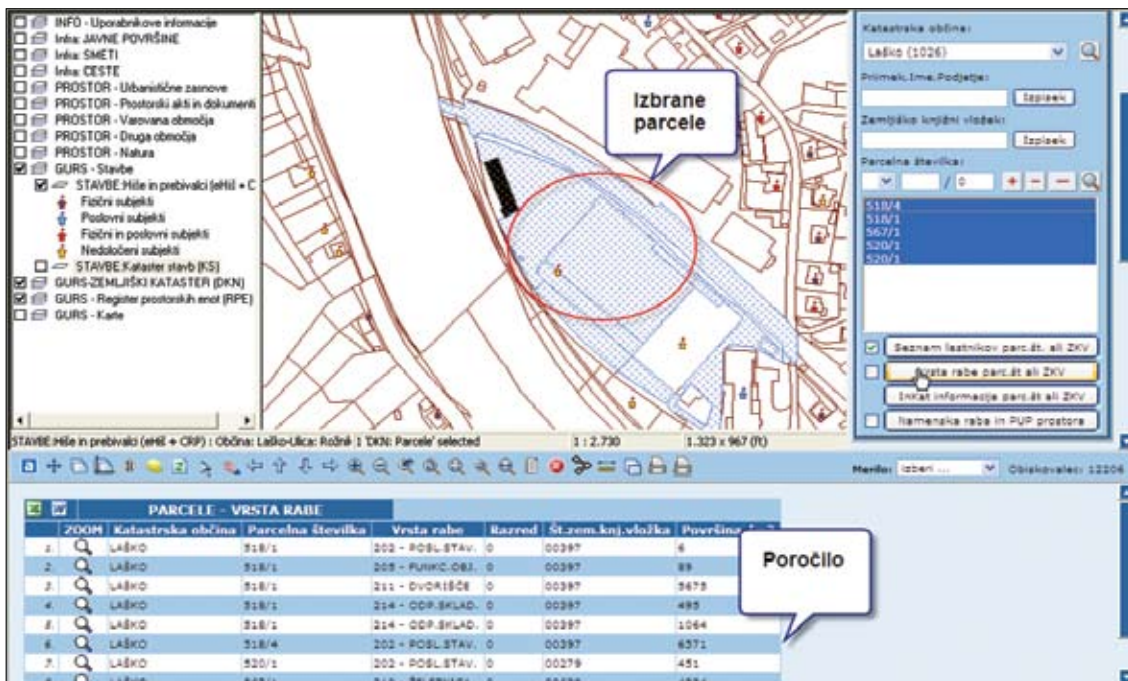
mo podatke stavb, parcel, namenskih rab, infrastruktur in varovanih območij. Sloje, ki jih želimo prikazati, vključimo/izključimo z dodajanjem kljukice v kvadrček pred slojem, skupine slojev pa lahko skrčimo/razširimo z dvoklikom na ikono  pred skupino. Kadar nam velikost karte ni dovolj in ne potrebujemo ostalih menijev, lahko preklonimo v celozaslonski način.

Hiter dostop do poročil atributnih podatkov

Osnovni podatki o vsakem prostorskem objektu (cesta, parcela, stavba, plansko območje ...) so vidni takoj, ko se s kazalcem miške postavimo nanj. Prikaže se oblaček z informacijami. Z dvoklikom na objekt pa se v spodnjem delu okna izpiše poročilo z vsemi pripadajočimi podatki. Vsak prostorski objekt pa je možno s klikom tudi označiti, kar se pokaže s spremembo barve. Tako lahko s kombinacijo tipe *Shift* in klikom označimo poljubno število objektov, o katerih želimo skupno poročilo. Lahko celo sami narišemo poligon in izberemo vse objekte, ki ležijo znotraj tega območja.

Izvoz podatkov v okolje Autodesk ali ESRI

Za projektante je zelo pomembna lastnost sistema iObčina povezljivost s programi Autodesk ali ESRI. Modul *iOkno* nam omogoča preprost prenos označenih prostorskih elementov iz spletnega v lokalno okolje Autodesk Map ali ESRI SHP. Preneseni podatki so geopozicionirani in opremljeni z atributi. V okolju AutoCAD Map se prenesene grupe podatkov shranijo vsaka na svojo risalno ravnino (*layer*), pri izdelavi datoteke ESRI Shape pa se vsaka grupa podatkov shrani v svojo SHP-datoteko.



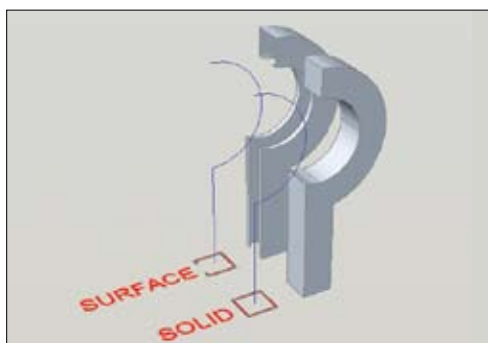
Označevanje večih objektov, izpis poročila z dvoklikom

Zaključek

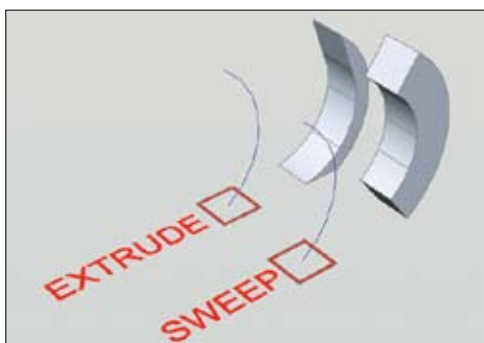
1. iObčina uporablja vektorski format, kar v praksi pomeni, da lahko:
 - a. označujemo poljubne podatke s klikom;
 - b. izdelujemo grafične poizvedbe, kar preko vmesnika;
 - c. izračunavamo površine in dolžine.
2. Možnost vnosa podatkov na daljavo. Vnašamo lahko točkovne, linijske in ploskovne informacije.
3. Distribucija podatkov neposredno iz sistema za projektante in urbaniste. Podprta formata sta Autodesk DWG in ESRI Shape. Prenos je varovan in je omogočen samo uporabnikom z lastnim geslom.
4. Ploskovni sloji so po potrebi transparentni. Pregledujemo več programsko različnih vsebin naenkrat.
5. V sistem vstopamo z uporabniškim imenom in geslom. V odvisnosti od uporabniškega imena in gesla se uporabniku prikažejo samo tisti podatki, ki jih določi občinska uprava.
6. Kaliopa.iObčina je razširljiv sistem.
7. Možnost izrisovanja v različnih grafičnih vsebinah v merilu na poljubni format papirja.
8. Vsi kliki na miški so podprti. Preko kolesččka sta dosegljiva *Zoom In/Out* ter *Pan*.

sweep

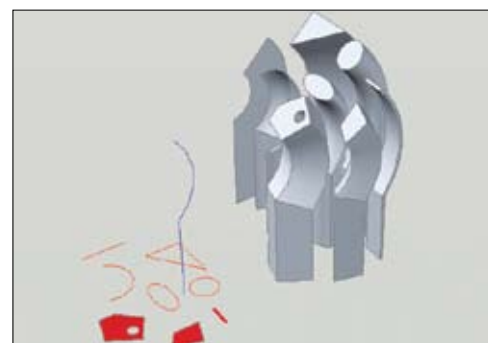
Napredno modeliranje, ki je na voljo v AutoCAD-u od različice 2007 naprej, je tako napredno, da se običajen uporabnik niti ne zaveda, kaj vse bi z njim lahko naredil oziroma kako bi ga lahko uporabil za lažje in predvsem hitrejše delo. Že samo ukaz Sweep ponuja možnosti, ki jih lahko uokvirimo le naša domišljija.



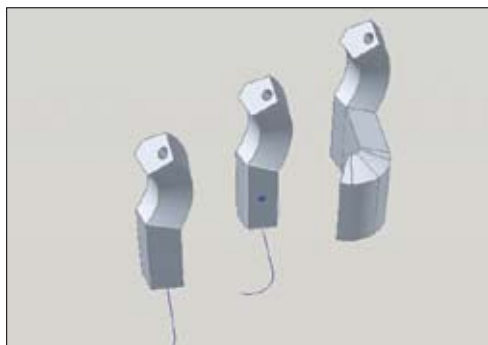
1 | Ukaz *Sweep* omogoča izdelavo solida (polnega objekta) ali surfacea (površine), tako da potegnemo zaprt ali odprt profil po odprti ali zaprti poti. Solid je rezultat uporabe zaprtega profila, surface pa odprtega. Enako pravilo velja tudi za vse ostale *Solid* ukaze.



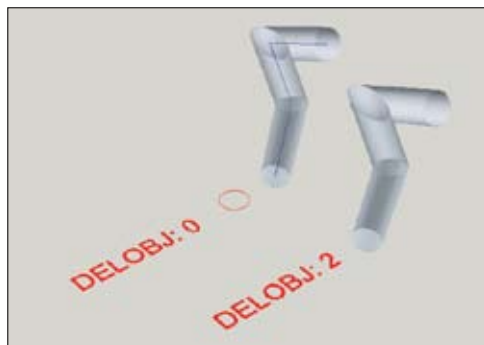
2 | Čeprav je ukaz *Sweep* na prvi pogled podoben ukazu *Extrude*, ima to lepo lastnost, da sam pomakne profil na začetek poti in ga tudi prostorsko zavrti, tako da je ravnina profila vedno pravokotna na pot. Torej lahko profil izrišemo vedno v tlorisni ravnini.



3 | Naenkrat lahko po poti potegnemo enega ali več profilov. Če jih je več, morajo vsi ležati v isti ravnini. Za profil lahko uporabimo naslednje objekte: *Line*, *Arc*, *Elliptical arc*, *2D-polyline*, *2D-spline*, *Circle*, *Ellipse*, *3D-face*, *2D-solid*, *Trace*, *Region* in *Planar face of solid* (ravno ploskev solida).

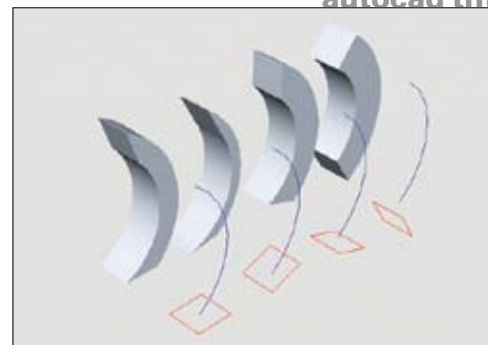


4 | Da izberemo ravno ploskev solida ali surfacea, moramo med izborom držati tipko *Ctrl*, s tem načinom pa aktiviramo izbiro »podobjektov«. Za pot lahko izberemo objekte: *Line, Arc, Elliptical arc, 2D-polyline, 2D-spline, Circle, Ellipse, 3D-spline, 3D-polyline, Helix* in *Edges of solid and surfaces* (robove solidov ali površin – izbira s *Ctrl*).

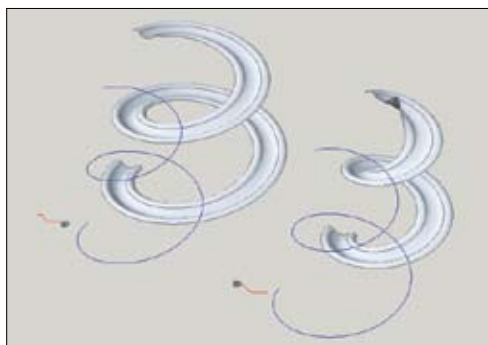


5 | Po izdelavi solida ali surfacea se izvorni profili samodejno izbrišejo. Izbris lahko kontroliramo s spremenljivko *DELOBJ*:

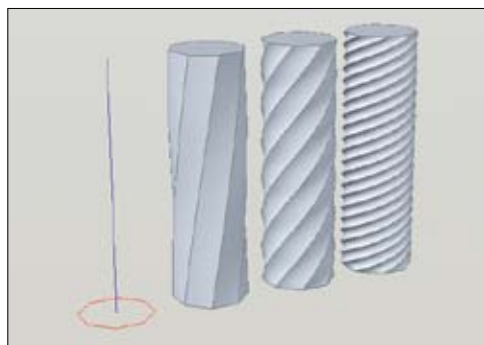
- 0 – vsa izvorna geometrija ostane,
- 1 – izbrišejo se izvorni profili,
- 2 – izbrišejo se vsi izvorni objekti (profili in poti),
- 1 – poziv za izbris izvornih profilov (da ali ne),
- 2 – poziv za izbris vseh izvornih objektov (da ali ne).



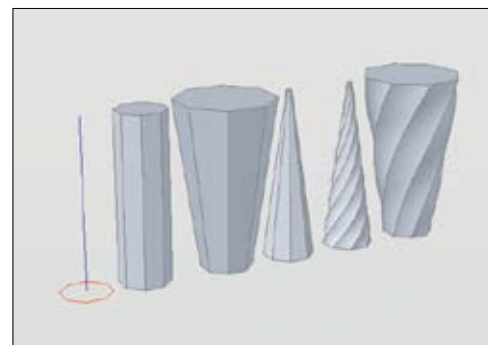
6 | Samodejna poravnava profila pravokotno na pot je dobrodošla, lahko pa si jo tudi izključimo. Ko pokažemo profil in potrdimo izbiro, je ena izmed možnosti *Alignment*. Tu lahko samodejno poravnavo izključimo in samo zavrtimo profil pod želenim kotom.



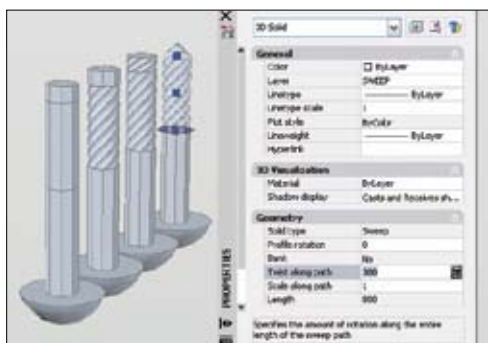
7 | Ena izmed možnosti med izdelavo je tudi *Base point*. Določimo lahko, katera točka profila se postavi točno na začetek poti. Če pokazana točka ne leži v ravnini profila, se nanjo projicira. V primerih, ko točke ne podamo, se samodejno uporabi sredinska točka profila.



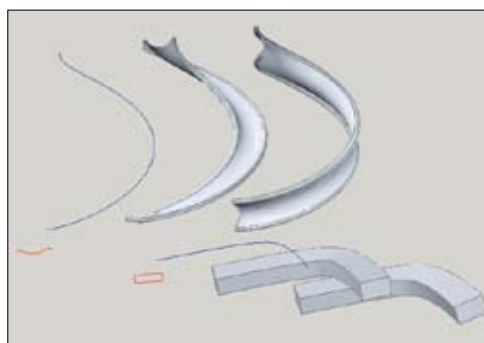
8 | Opcija *Twist* omogoča vrtenje profila med »potovanjem« po poti. Profil se vrti za poljubni kot okoli svoje osnovne točke. Na ta način lahko zrišemo navoje ali še kompleksnejše objekte, če *Base point* ni v sredini profila.



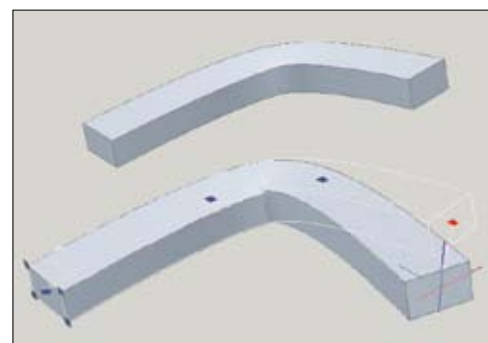
9 | Opcija *Scale* omogoča povečavo ali pomanjšavo velikosti profila med »potovanjem« po poti. *Scale 1* ohranja osnovno velikost: vrednost, ki je večja od ena, povečuje profil (na primer: 2 pomeni, da bo profil na koncu poti 2-krat večji kot na začetku), in vrednost, ki je manjša od 1, pomanjšuje profil (na primer: 0,1 pomeni, da bo velikost profila na koncu 10-krat manjša kot na začetku).



10 | Ko je objekt na osnovi profila izdelan, mu lahko določene prej opisane opcije spremenjamo tudi v *Properties*. Kadar koli lahko tako spremenimo nastavitvi *Scale* ali *Twist* in risba se osveži. Poleg tega pa se v *Properties* nahajata še dve dodatni možnosti.



11 | Možnost *Rotate* omogoča vrtenje profila v njegovi ravnini – se pravi v ravnini, ki je pravokotna na začetek poti. Ta opcija ni aktivna, če smo izključili avtomatično poravnavo profila na pot (*Alignment*) med samo izdelavo. Opcija *Bank* pa omogoča naravno vrtenje profila, ki sledi poteku poti – na primer na ovinku se nagne navznoter.



12 | Naknadno popravljanje risbe je možno tudi z ročaji – *grips*. Ročaji so na vseh ključnih točkah profila in poti. Torej lahko kadar koli vplivamo na obliko profila s premikom teh ročajev – rezultat pomika ročaja je viden takoj, oziroma pri urejanju kompleksnejših poti, kot je na primer spirala, moramo malce počakati, da uspe računalnik vse preračunati.

študije osončenja in archicad



Že kar nekaj časa je potrebno projektom prilagati tudi študije osončenja. Ko imamo objekt modeliran v 3D, za njihovo izdelavo ni potrebno več kot nekaj minut, čeprav veliko uporabnikov pozabi, da je ta možnost v ArchiCAD-u prisotna že od različice 5. Pogledali bomo, kako v tlorisu prikazemo območje sence na izbrani časovni termin, izdelavo filma s prikazom gibanja sence na poljuben dan ter prikaz senc v pogledih in prerezih.

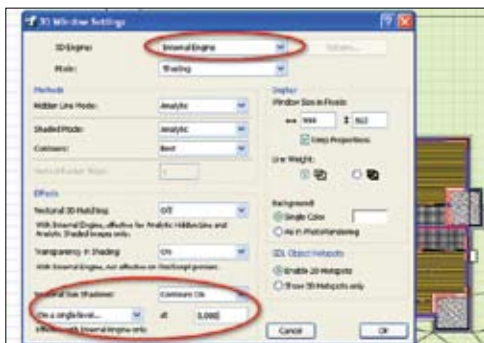


Arhitektura: Guillermo Jose Ortiz Cofre



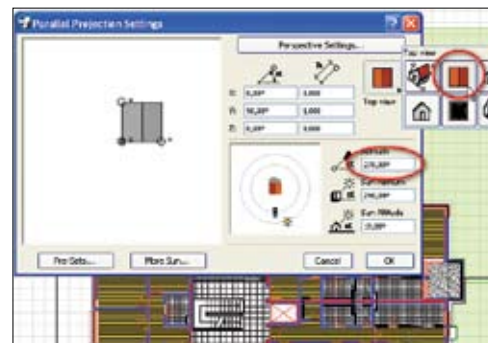
1 | Model

Za prikaz senc potrebujemo seveda model stavbe. Za čim hitrejšo delo izklopimo vse objekte, ki pri sencah niso pomembni, še posebej notranjo opremo, okna, vrata ... Model prikazemo v 3D-oknu.



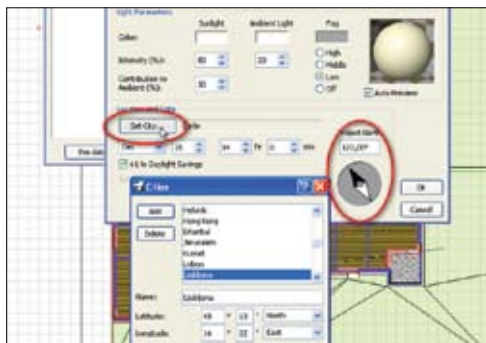
2 | Prikaz vektorskih senc

V meniju *View/3D View Mode* izberemo *3D Window Settings*. Za prikaz senc preklapimo pogled iz načina *OpenGL* v *Internal Engine* ter na dnu okna vklopimo prikaz vektorskih senc in višino površine, na katero se projicirajo. *Internal Engine* je dosti počasnejši kot *OpenGL*, zato za izris malce počakamo.



3 | Tlorisni pogled 3D-modela

Ker želimo videti senco predvsem v tlorisu, v istem meniju izberemo še *3D Projection Settings*. Nastavimo pogled, kot je prikazano na sliki, in kliknemo na *More Sun* za nastavitve lokacije.



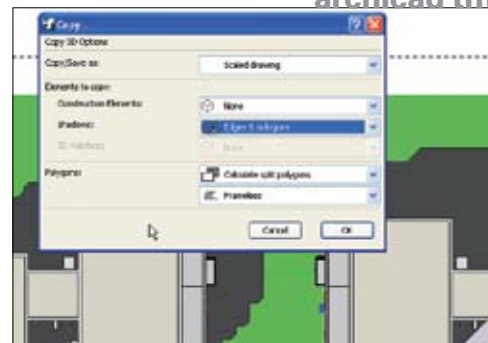
4 | Lokacija, ura, projektivni sever

Sedaj nastavimo geografsko lokacijo naše stavbe ter ustrezna dan in uro. Oznako za sever zavrtimo z miško ali pa kot vpišemo ročno. V kolikor naše izbrane lokacije ni med ponujenimi, lahko z vpisom koordinat dodamo tudi novo.



5 | Prikaz sence v 3D-oknu

Ko vse to potrdimo, se v 3D-oknu izrišeta model in njegova senco. Če želimo to senco prenesti v tloris objekta (npr. na geodetsko podlogo) z ograjico (*Marquee*), izberemo celotno območje 3D-okna in pritisnemo *Ctrl + C*.



6 | Nastavitve kopiranja

Ko tako kopiramo vektorsko risbo iz 3D-okna v 2D, se pojavi okno z nastavitvami, kaj želimo kopirati. Ker nas sedaj zanima samo senco za konstrukcijske elemente, izberemo *None*, za sence pa robove in poligone.



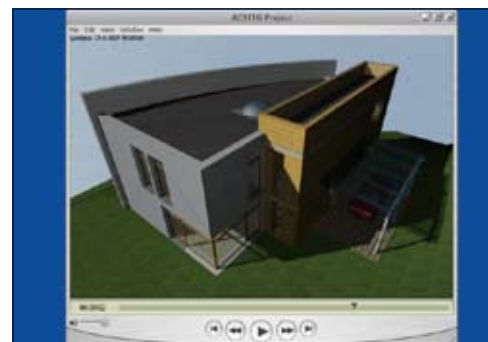
7 | Prikaz sence v 2D-oknu

Sedaj se vrnemo v tloris in pritisnemo *Ctrl + V* - prilepi. Na tloris se prekopira samo senco, ki bi morala pasti na pravo mesto glede na objekt.



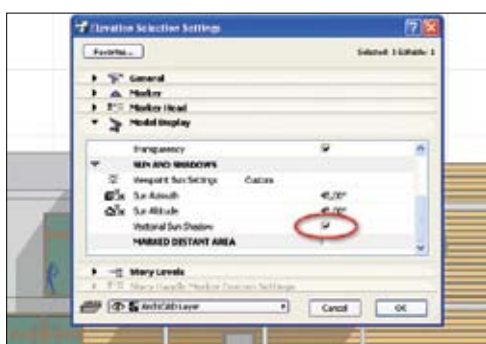
8 | Izdelava animacije sence

Za še nazornejši prikaz lahko izdelamo tudi animacijo gibanja senc tekom poljubnega dneva. V meniju *Document/ Creative Imaging* izberemo *Create Sun Study*. Prikaže se okno z nastavitvami, kjer nastavimo datum, časovno obdobje ter format zapisa filma in morebitno stiskanje (kompresijo).



9 | Predvajanje filma

Od izbire, ali se zapisujejo upodobljene slike ali pogled 3D-okna, je odvisen čas, potreben za zapis filma. Film se zapiše na trdi disk računalnika in ga lahko predvajamo z ustreznim predvajalnikom (QuickTime, Windows Media Player ...). Na vsako posamezno sličico se zapišejo tudi lokacija, datum in ura.



10 | Sence na pogledih fasad

Tudi ko izdelamo prereze ali poglede na fasade, lahko z prikazu vklopimo sence. To storimo v oknu z nastavitvami prerezne oziroma pogledne črte (*Section/Elevation*). Sence so v tem primeru vedno vektorske in se samodejno obnavljajo, ko spremenimo model.



11 | Sence v prerezih

Pri velikih modelih vsakokratno izračunavanje senc pomeni tudi večji čas osveževanja slike, zato je priporočljivo, da jih, ko jih enkrat nastavimo, izklopimo in prikazemo le ob izrisu projekta na tiskalnik.

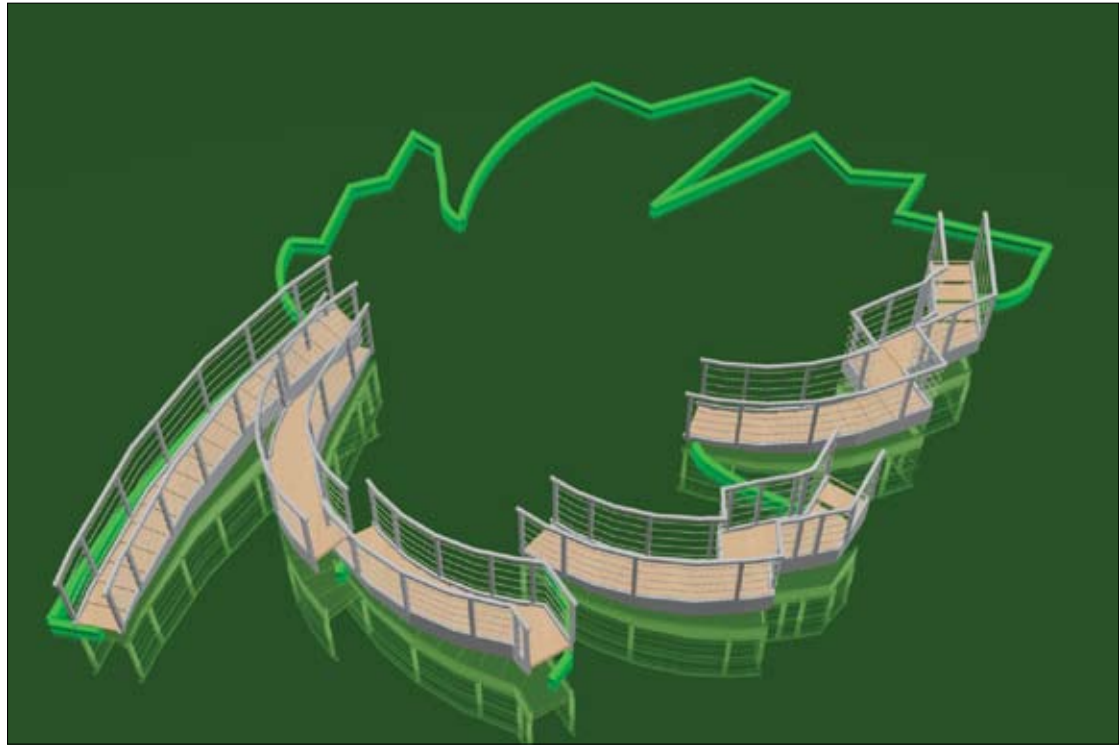


12 | Izpis na tiskalnik

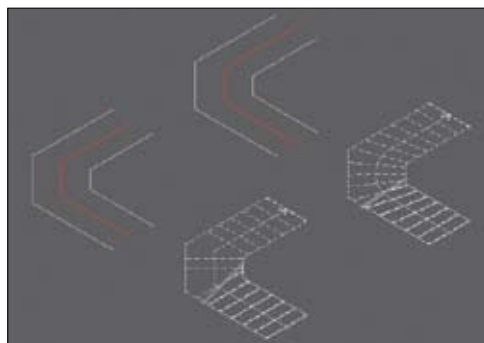
Vse poglede, na katerih smo vključili sence, lahko tako kot katero koli drugo risbo postavimo na list (*Layout*), in nato izrišemo skupaj z ostalim projektom.

stopnice po predkonstrukciji

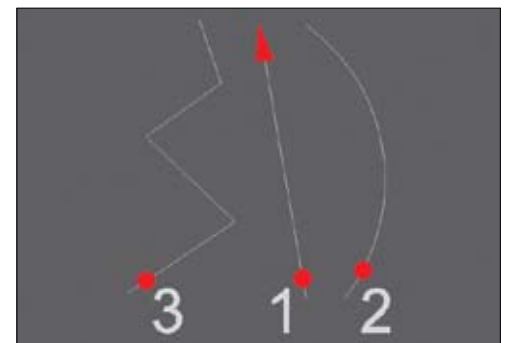
Predkonstrukcija je že ves čas ena lepših možnosti, ki jo nudi ACAD-BAU, da z njo rešujemo raznovrstne posebne oblike gradbenih elementov. Preprosto poznavanje ukaza Polyline omogoča izris osnove za obliko okna, strehe, plošče, stopnic, frčad ... Sledi samo še klik – in naš nov gradbeni element povzame katero koli obliko!



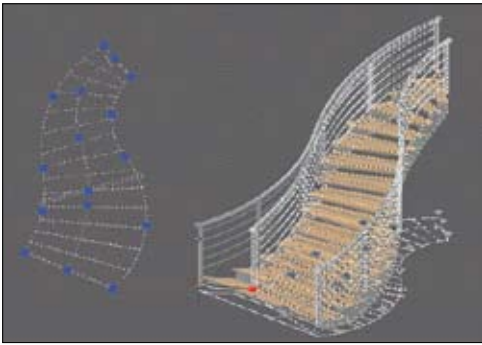
1 | Za razliko od ostalih gradbenih elementov potrebujemo za stopnice tri predkonstrukcijske črte. Prva definira hojnico, ostali dve pa oba robova stopnic. Edino pravilo pri risanju je, da so vsa tri črtovja na začetku in koncu poravnana v ravno linijo. Če tega pogoja ne zadostimo, nam program sam predlaga korekcije.



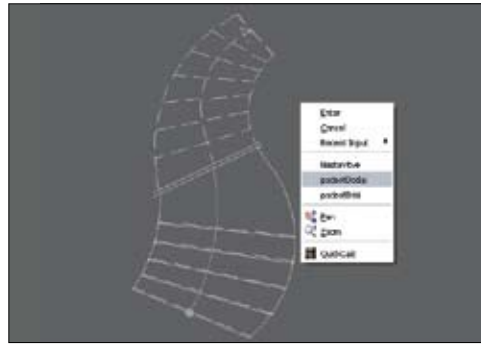
2 | Ker ima lahko Polyline ravne in ukrivljene segmente, je potek vseh črt poljuben. Za hojnico pa moramo imeti v mislih pravila, ki veljajo pri izdelavi stopnic. Stopnice so namreč vedno pravokotne na hojnico in po njej enakomerno porazdeljene. Če želimo torej neprekinjen potek stopnic (brez podestov) tudi na pravokotnih zalomih stopnišča, naríšemo hojnico v lomljenih delih ločno!



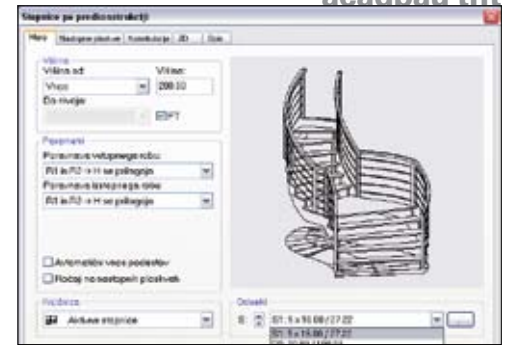
3 | Ko sprožimo ukaz, pokažemo najprej hojnico, in nato še oba robova stopnic. Klikamo vedno na tisti strani, kjer se začno stopnice dvigati. Sledi vprašanje, ali želimo stopnice postaviti na neko drugo lokacijo. Če odgovorimo *Ne*, padejo točno na mesto predkonstrukcije. Odgovor *Da* pa nam nudi možnost postavitve na drugo lokacijo, zamenjavo dviganja stopnic ali spremembo prijemališča stopnic. Na koncu imamo možnost brisanja predkonstrukcije.



4 | Stopnice po predkonstrukciji imajo precej ročaje, ki nam omogočajo spreminjanje stopnic. Obodni ročaji omogočajo spreminjanje tlorisne oblike. Ročaji na hojnici omogočajo njeno prestavljanje in v tem primeru se stopnice na novo prerazporedijo, tako da so pravokotne na hojnico. Ročaji so tudi na prerezni črti, od koder je izris stopnic črtkan, in ki jo lahko po stopnišču pomikamo. Poseben ročaj vidimo v 3D še za spreminjanje višine stopnišča.



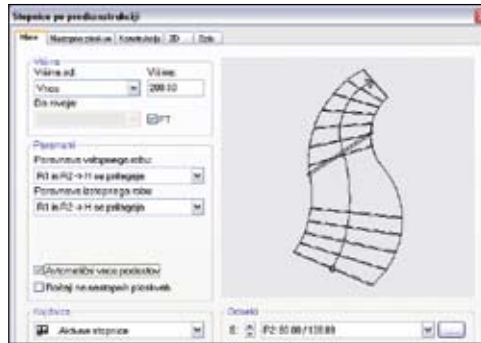
5 | V stopnice po predkonstrukciji lahko kadar koli vnesemo podest. Stopnice označimo in izberemo *Stopnice popravi* v priročnem meniju. Ena izmed opcij je sedaj *Podest dodaj*. Pokazati moramo rob stopnice, kjer se podest začne, in rob stopnice, kjer se podest konča. Dodamo lahko več podestov zaporedoma ali pa katerega izmed obstoječih zbiramo.



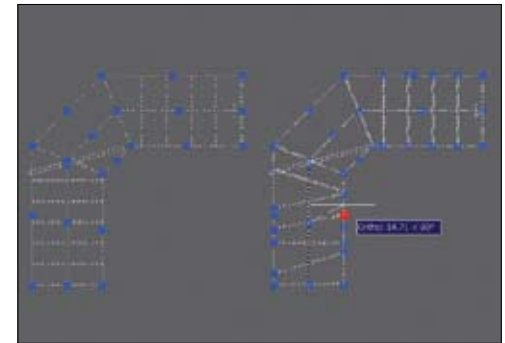
6 | Stopnice s podestom se tako kot ravne stopnice razdelijo na več odsekov in vsakega lahko ločeno nastavljam. Tlorisno pa se na vsakem robu podesta pojavijo tudi ročaji. Robove podesta lahko z njihovo pomočjo poljubno premikamo oziroma obračamo.



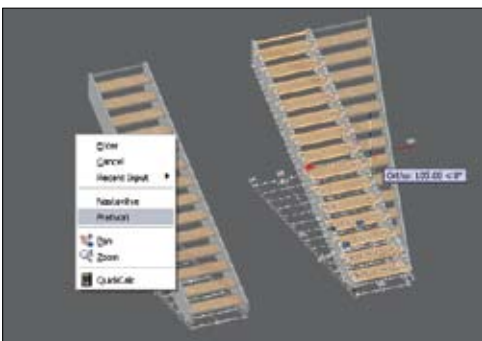
7 | Vstavljeni podest nadziramo preko nastavitv (enako kot pri ravnih stopnicah). V polju za določanje števila stopnic izberemo podest in kliknemo gumbek s tremi pikicami. Tam nastavimo željeno višino podesta, nakar mu prilagodimo še stopniščni del. Sami konstrukcijski detajli so za stopnice po predkonstrukciji enaki kot za ravne stopnice.



8 | Na kartončku *Mere* (ob popravljanju stopnic) je tudi opcija *Avtomatični vnos podestov*. Ta nam omogoča, da ob popravljanju stopnic z ročaji ne pride do situacije, ko stopnice ne bi bile izvedljive. Program namesto opozorila o napaki umesti podest in nabor možnih variant stopnic je s tem bistveno širši.



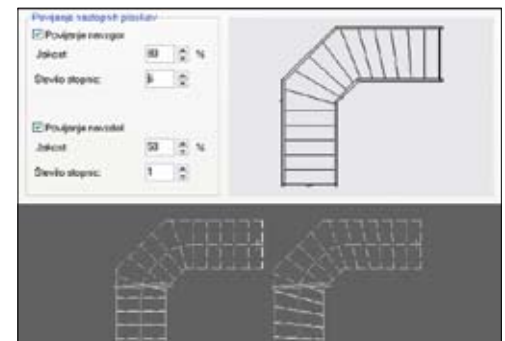
9 | Opcija *Ročaji na nastopnih ploskvah* omogoča aktivacijo dodatnih ročajev, ko urejamo stopnice. Dodatna dva ročaja se pojavita na vsakem robu stopnice in omogočata ročno popravljanje nastopnih robov. Vsak rob je s sredinsko točko še vedno vezan na hojnico, tako da je razporeditev enakomerna, izognemo pa se lahko »pravokotnosti«
na hojnico in vsak rob obrnemo po svoje.



10 | Ker so stopnice po predkonstrukciji pri oblikovanju precej svobodnejše in lahko njihove ročaje premikamo brez omejitev, imamo možnost tudi navadne ravne stopnice kadar koli spremeniti v stopnice po predkonstrukciji. Ravne stopnice označimo in izberemo funkcijo *Pretvori* v priročnem meniju. Sedaj se obnašajo kot stopnice po predkonstrukciji.



11 | Stopnice po predkonstrukciji lahko preko priročnega menija tudi kotiramo. Če je vključen *Ortho*, dobimo vertikalne ali horizontalne kote (glede na stran potega), če pa je *Ortho* izključen, so kote vzporedne hojnici in vsebujejo točke na prelomih robov.



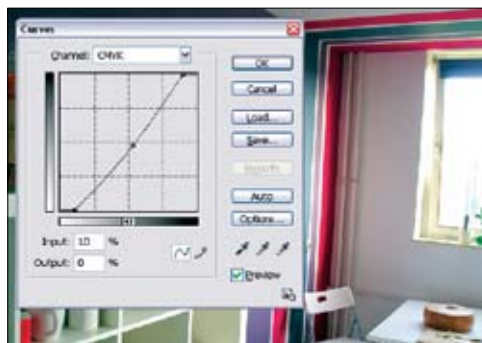
12 | Kadar izdelamo stopnice brez podestov, ki se vmes krivijo, lahko ublažimo prehod od ravnih robov do zakrivljenih s pomočjo nadzora povijanja. Če je povijanje vključeno, se začnejo stopnice rahlo ukrivljati že pred ukrivljanjem hojnice. Nadziramo lahko število dodatno ukrivljenih stopnic in jakost njihovega ukrivljanja.

barvne korekture in male montaže

Potegnimo iz fotografije največ, kar je mogoče. Poudarimo barve, polepšajmo detajle. Vsaka fotografija ima svoj čar in vsaka pripoveduje svojo zgodbo. Naj bo zanimiva in privlačna.



1 | Posneti fotografiji bomo dodali nekaj kontrasta, poudarili retro občutek, ki ga daje zaradi pisanih in črtastih sten, ter z vzorcem porisali belo steno.



2 | Orodje *Curves* (*Image/Adjustments/Curves*) nam omogoča upravljanje z barvami fotografije, in sicer tako z vsemi štirimi CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) kanali naenkrat kot tudi z vsakim barvnim kanalom posebej. Tako lahko odzvamemo tisto barvo, ki nas moti, ter dodamo nekoliko druge, ki nam je primanjkuje, lahko spreminjamo kontrast, poudarjamo sence ...



3 | Tako kot želimo, da pridejo barve do izraza, si prav tako želimo, da bi bela res delovala belo. Orodje *Replace color* (*Image/Adjustments/Replace color*) nam omogoča spreminjanje s pipetko izbrane barve na fotografiji. Tukaj lahko izbrani odtenek spremenimo v popolnoma drugo barvo, lahko pa – tako kot na izbrani fotografiji – le-tega samo osvetlimo ali potemnimo.



4 | Fotografija je zdaj bolj kontrastna in bele stene so bolj bele. Kot taka je čisto korektna s svojo dokumentarno vrednostjo, a radi bi ji dodali retro občutek: fotografija bi zato morala biti nekoliko mehkejša in barve še nekoliko izrazitejše, potrebovala pa bi tudi nekaj zrnatosti, kar poznamo na starinskih posnetkih ...



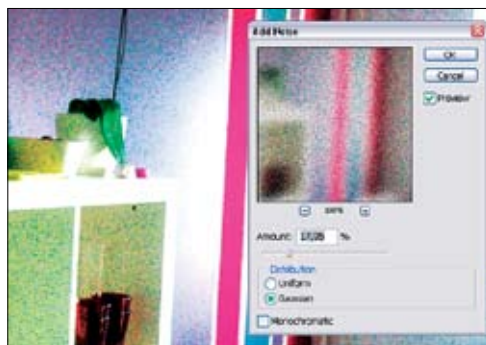
5 | Osnovno plast (*Background*) podvojimo. V novo ustvarjeni plasti ponovno uporabimo orodje Curves, nizke tone občutno osvetlimo, temne nekoliko potemnimo, še več barvnega kontrasta oziroma izrazitejše barve pa bomo dosegli, četudi na črnem kanalu nekoliko osvetlimo svetle tone ter potemnimo temne.



6 | Osnovno plast (*Background*) ponovno podvojimo, jo postavimo nad prejšnjo, kateri smo dodajali kontrast, ter jo z učinkom *Blur* (*Filter/Blur/Gaussian Blur*) občutno zameglimo.



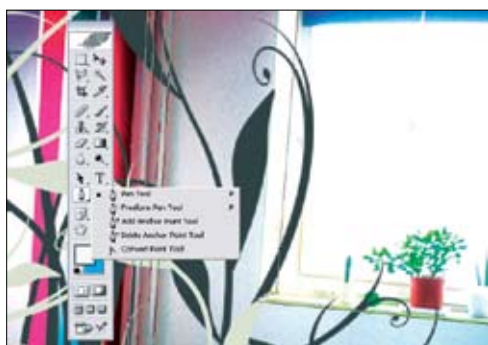
7 | Plasti dodamo lastnost *Color Burn* (v orodni vrstici za upravljanje s plastmi – zgoraj). Plasti se zdaj dopolnjujeta tako, da spodnja daje sliki težo in ostrino, zgornja pa jo omehča ter zaradi lastnosti *Color Burn* iz nje povleče kar največ kontrasta. Dobili smo mehko, a preveč kontrastno sliko, zato naj bo ta plast nekoliko transparentna – prosojna. Stopnjo določite sami glede na vaš motiv ter želje.



8 | Ko smo plasti dodali nekoliko prosojnosti in s tem ublažili prevelik kontrast, tudi slika deluje ravno prav mehka, manjka ji le še občutek starane fotografije in kanček fotografskega zrna. Če bomo filter *Noise* (*Filter/Noise/Add Noise*) dodajali tej nekoliko transparentni plasti, bo tudi njen učinek nekoliko manj izrazit, zrna ne bodo razvidna, fotografija pa bo vseeno delovala bolj zrnato.



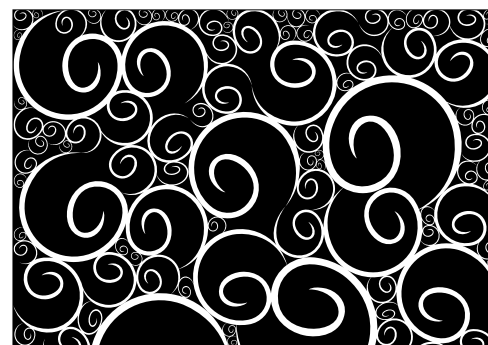
9 | Tudi belo steno, na kateri je okno, bi želeli popestriti z izbranim vzorcem. Tega si lahko vnaprej pripravimo v enem od vektorskih programov (Corel Draw, Adobe Illustrator, Freehand...), ga nato v Photoshopu odpremo ter v obliki nove plasti prenesemo v obstoječo fotografijo.



10 | Z orodjem za risanje *Pen Tool* izrišemo pot (*Path*) oziroma predele, kjer želimo, da naš vzorec ostane viden. Vzorec želimo namreč namestiti samo na beli steni, povsod drugod pa ne. Ko smo odrezali višek vzorca in je ta ostal viden samo na steni, na kateri smo ga želeli, moramo doseči še to, da bo njegov izgled čim bližje resničnemu.



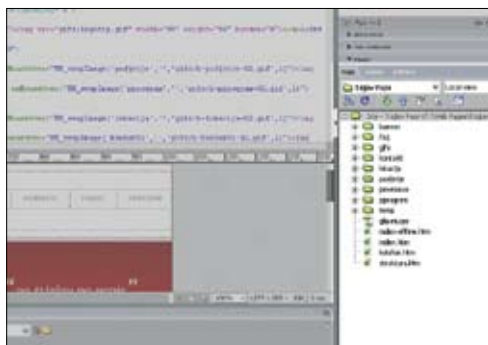
11 | Plasti dodamo lastnost *Multiply* (v orodni vrstici za upravljanje s plastmi – zgoraj), ki ji doda sence in kontraste spodnje plasti in jo zato naredi bolj »plastično«. Tej plasti lahko po želji dodamo tudi nekoliko prosojnosti in ob tem ne pozabimo, da smo na prejšnji plasti dodajali učinek *Noise*. Če namreč želimo, da bo vzorec deloval zares resnično, ga moramo dodati tudi tukaj.



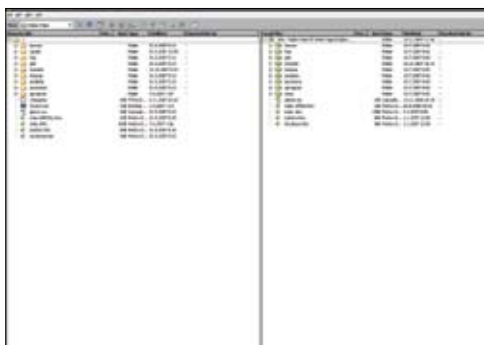
PODARITE.SI.TECAJ@KREATIVNASOLA.SI
www.kreativnasola.si

organizacija spletne strani

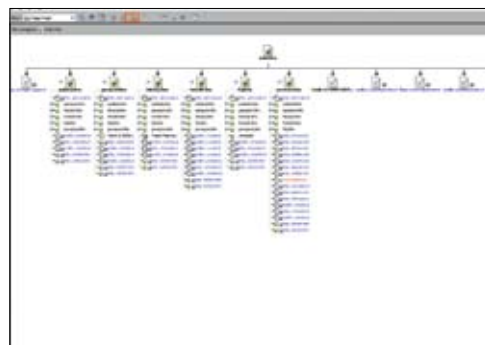
Organizacija in pametna struktura sta odločilnega pomena pri oblikovanju naše spletne strani, da bi le-ta bila čim bolj uporabna in prijazna za obiskovalce. Urejenost pa je pomembna tudi za nas, oblikovalce, da se pri delu lažje in hitreje znajdemo. Danes si bomo pogledali nekaj načinov vodenja in urejanja naše spletne strani in njene strukture.



1 | Dreamweaver nam za enostaven pregled in vodenje naše strani ponuja orodje *Site* z več načini pogleda. Prvi je privzeto okno *Site* znotraj programa Dreamweaver. Tu vidimo mape in datoteke naše spletne strani v celoti na lokalnem disku.



2 | Drugi način pogleda vklopimo s klikom na gumb *Expand*. Odpre se nam novo okno, ki je razdeljeno na dva dela, in sicer lokalne datoteke in datoteke na našem spletnem strežniku.



3 | S klikom na gumb *Site Map*, ki se nahaja v orodni vrstici na vrhu okna, spremenimo naš pogled iz besedilnega v slikovnega. Dreamweaver nam prikaže kompletno strukturo strani, posamezne dokumente HTML, slike, povezave in vse drugo, kar se na naših straneh nahaja.



4 | Strukturo strani pa lahko tudi shranimo kot datoteko BMP ali PNG. V *Site Map* pogledu strani kliknemo *File/Save Site Map*.



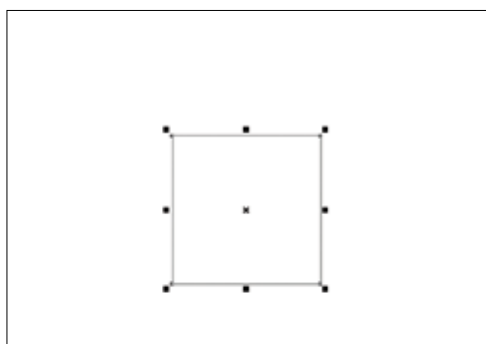
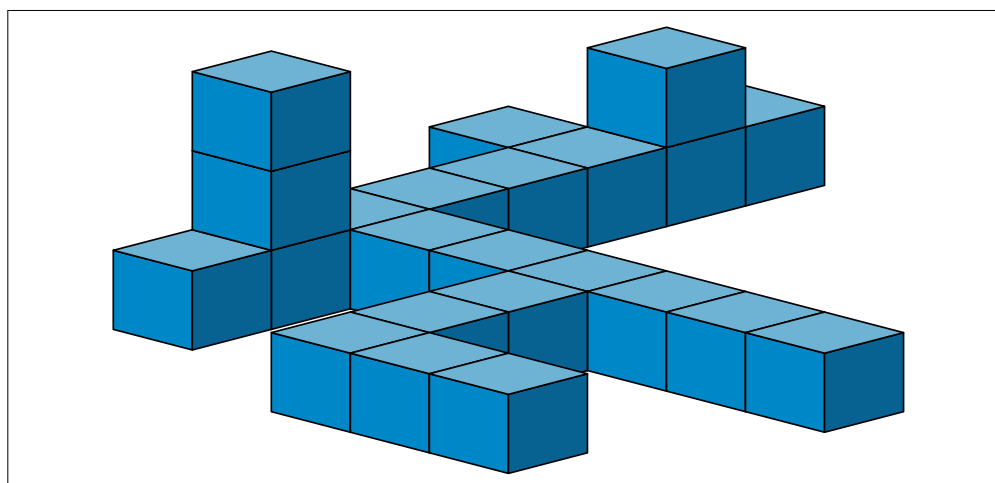
5 | Obliko in način prikaza strukture strani (*Site Map*) lahko nastavimo preko menija *View/Site Map Options/Layout*.



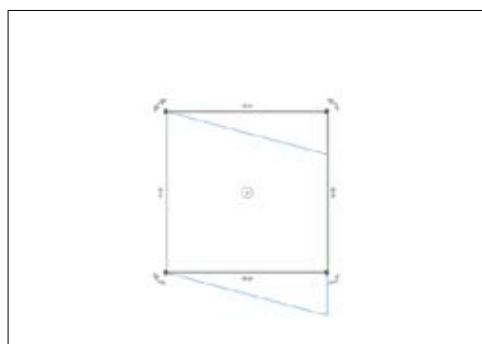
6 | Poleg samega nadzora in pregleda strani pa lahko s pomočjo orodja *Site* našo stran tudi preprosto urejamo. S pomočjo desnega gumba miške lahko dodajamo nove mape in dokumente, ustvarjamo ali razbijamo medsebojne povezave, skrijemo ali zaklenemo posamezne datoteke, preverimo veljavnost povezav in še marsikaj.

3d-kocke

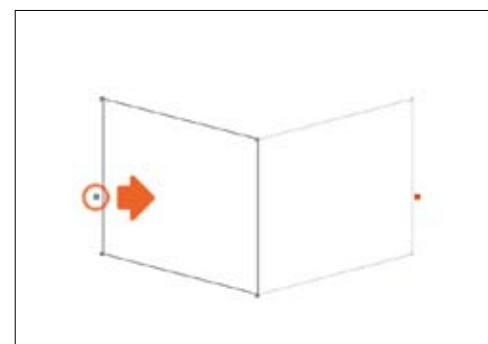
Zadnje čase po raznih slovenskih forumih berem, da ljudje (ponovno) kupujejo legokocke. Čeprav se jih danes da kupiti dobesedno na kilo za par evrov, si bomo kljub temu pogledali, kako takšno 3D-kocko brezplačno narišemo v Corelu.



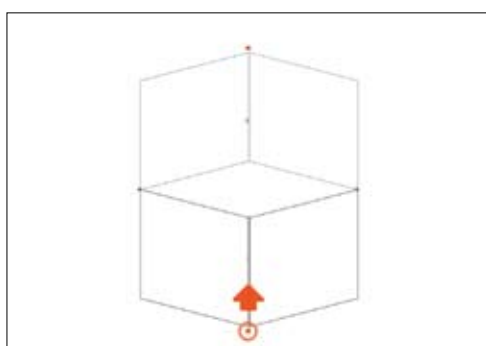
1 | Izberemo *Rectangle Tool*, držimo tipko *Control* in narišemo prvi kvadrater. Tipka *Control* bo poskrbela, da bo kvadrater enakostraničen.



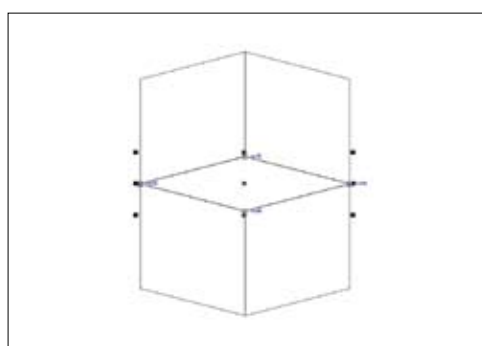
2 | Izberemo *Pick Tool* in dvakrat kliknemo na kvadrater, s čimer prikažemo stranske točke za oblikovanje. Izberemo desno sredinsko točko in jo povlečemo malenkost navzdol (*Skew*).



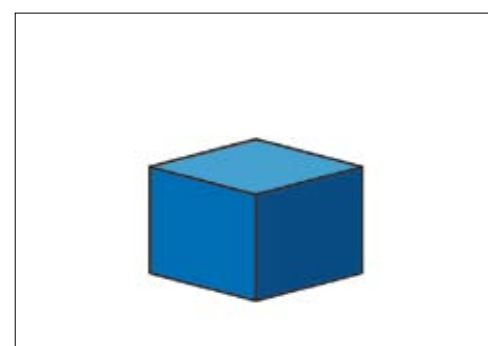
3 | Kvadrater bomo podvojili na drugo stran. Za to obstaja več načinov, verjetno pa je najhitrejši kar z miško. Izberemo *Pick Tool* in kliknemo na kvadrater. Kliknemo in držimo levo sredinsko točko kvadratka. Pritisnemo in držimo tipko *Control* ter z miško povlečemo na desno stran kvadratka. Ko bomo z miško prešli skrajni rob kvadratka, se nam bo narisal obris zrcaljenega kvadratka. Da pa bi kvadrater uspešno zrcalili in podvojili, moramo, preden spustimo tipko miške, klikniti še na levi gumb miške, kar bo naš podvojilo. Spustimo vse tipke.



4 | Dobili smo dve stranici naše kocke. Potrebujemo še vrh. Z orodjem *Pick* izberemo oba kvadratka. Ponovno se nam narišejo stranske točke. Izberemo spodnjo srednjo točko ter – podobno kot v prejšnjem koraku – držimo tipko *Control* in povlečemo proti vrhu. Ko se nariše obris zrcaljenih kvadratkov, pritisnemo levo tipko miške in spustimo. Oba kvadratka smo zrcalili in podvojili na vrh.



5 | Naš objekt ni prav nič podoben kocki, boste rekli. Res je, to smo naredili zato, da smo dobili natančno pozicijo vrha kocke, katero nam bo sedaj Corel pomagal narisati. Da bo to še lažje, vklopimo dinamična vodila (*View/Dynamic Guide*), kar bo v vsakem kotu pokazalo točko oziroma *Node*, ki nam bo pomagal risati. Izberemo *Bezier Tool* ter kliknemo od enega kota do drugega, dokler ne narišemo celega vrha kocke.



6 | Ko imamo vrh kocke narisane, pobrišemo odvečna kvadratka, ki smo ju ustvarili v četrtem koraku. Površine kocke poljubno pobarvamo in po želji podvojimo.

HP priporoča Windows Vista® Business.



ČE JE GRAVITACIJA MOČNEJŠA OD VAŠEG APRENOŠNIKA
JE SISTEM ANTI SHOCK
MOČNEJŠI OD GRAVITACIJE.

HP Compaq Business Notebook 6710b je opremljen s sistemom Anti Shock, ki zagotavlja takojšnje shranjevanje še kako dragocenih podatkov. Odlikujeta pa ga tudi funkciji Anti Spill in DuraFinish, s katerima se lahko podrobneje seznanite na hp.com/si/anti-shock. Torej, če vaš notesnik nima vsega omenjenega, izpuscite delo iz rok, in to takoj!

1.038€
z DDV

HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK 6710b

- Intel® Centrino® Duo processor technology
- Originalni Windows Vista® Business SLO
- Garancija 1 leto



POSEBNI
RACUNALNIK
JE SPET TVOJ.

hp.com/si/anti-shock

Monitor

OHRANITE PREDNOST

V decembrskem Monitorju preberite:

Brezžična omrežja Draft-N

Ali res potrebujemo kaj novega? Da, omrežja N (802.11n) obljublajo večji domet in bistveno višje hitrosti prenosa.

Pregled in preizkus usmerjevalnikov, ki jih je moč dobiti pri nas.



PC za... igre

Nasveti pri nakupu računalnika za točno določeno področje uporabe: Kaj naj vsebuje računalnik, ki ga bomo potrebovali le za pisarniško delo, kaj mora imeti, če se bomo šli DTP, kaj če bi z njim le deskali in seveda, kaj če bi ga imeli le za igrice?



Spletni tv servisi

Bodo video datoteke na Youtube in Google Video in/ali servisi kot je Joost sčasoma izpodrinili klasično televizijo?



In še:

- prosumer kamere HDV
- Microsoft C# 3.0
- Digitalizacija slovenske literature



Stalnica:

- Novi tiskalniki, fotoaparati in prenosni računalniki
- Na DVDju novi Monitor TV in film Rambo.

Monitor TV



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



Izjemna zmogljivost, najhitrejše povračilo
vašega nakupa

Na tržišču je nova generacija tiskalnikov podjetja Mimaki - JV33



RasterLinkProIII

Vgrajena nova programska oprema
RasterLinkPro II s 16-bitnim rastriranjem, ki
zagotavlja izredno natančne barvne prehode

Nova generacija tiskalnikov
JV33 je izjemna kombinacija
visokokakovostnega printa,
hitrosti tiskanja in uporabniku
prijazne uporabe po dostopni
ceni in kot taka tudi najhitreje
povrne stroške nakupa

- Na novo razvita visokohitrostna tiskalniška glava
- Tisk visoke ločljivosti 1440 x 1440 dpi z variabilno piko
- Na voljo dve vrsti solventnih barv, vključno z ekzkluzivno barvo SS21 in dve vrsti vodnih barv
- Kartušni sistem za neprekinjeno dovajanje barvila (pri 4-barvnem sistemu 880 ml na eno barvo)
- Tiskalnik je opremljen z inteligentnim tristopenjskim sistemom gretja za optimizacijo sušenja tiska.



Wide Format Inkjet Printer
JV33 Series
JV33-130 / JV33-160

Za več informacij in najbližjega prodajalca se obrnite na CDS d.o.o., www.cds.si ali na Mimaki Europe B.V.

Mimaki Europe B.V.

Joan Muyskenweg 42-44, 1099 CK Amsterdam, Nederland

Tel. +31 (0)20 462 76 40

Faks +31 (0)20 462 76 49

info@mimakieurope.com

www.mimakieurope.com