



revija za ustvarjalnost in inovativnost | 103 | 11 2008 | 4,80 eur

digitalni mediji

tisk

izdelki

objekti

prostor

## dogodki

poziv prihodnosti  
svetovni arhitekturni festival  
bio 2008

## projekti

projekt zebra  
prepoznavnost muzejev  
tehnologija v službi umetnosti

## ustvarjalnost digitalne dobe

hydragrafix

## programi

lightroom 2.0  
architect connect

## na naslovnici

zmagovalka svetovnega natečaja za  
zgradbo leta 2008

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



tema  
številke:

# samopromocija



*mimovrste*

Spletni nakupovalni center

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



**ARHINOVA**

**ZA ARHITEKTE!**

**AutoCAD 2009  
ACAD-BAU XP2009  
3ds Max Design 2009**

**PRODAJA PROGRAMOV**

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

**IZOBRAŽEVANJE ZA ARHITEKTE  
IN GRADBENIKE**

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

**IZDELOVANJE 3D MODELOV in  
VIZUALIZACIJ**

Pooblaščen učni center  
Pooblaščen prodajalec **Autodesk**



**WWW.ARHINOVA.SI**

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

# vsak po svojem tiru



Vsi vemo, da sta meseca oktober in november prenatrpana z dogodki. Prav tako vsi vemo, da se po zakonu, ki ga je pred mnogimi leti zapisal neki gospod Murphy (tako navažajo, čeprav nihče ni prepričan, da ga je res on), dogodki kopičijo na isti dan, pogosto tudi isto uro. Novinarji ta »naključja« dobro poznamo, drugi, ki dogodke organizirajo, tudi. Zato so pogosto v zadnjem trenutku potrebna spreminjanja terminov in podobno. Murphy pač dela in treba se mu je prilagoditi.

Drugače bi to moralo biti z velikimi dogodki, takimi, ki se načrtujejo leto in več vnaprej. Nikomur ne bi smelo biti v interesu, da se dva, iz takega ali drugačnega razloga podobna, sovpadata. Pa se to kljub vsemu dogaja. Nihče ne ve, ali je razlog prej omenjeni gospod Murphy ali nepovezanost in nesodelovanje – slabosti, ki nas že dolgo pestita. Mnogi sogovorniki iz tujine in skoraj vsi, ki so tja odšli kot zdomci, to opažajo. Sodelovanje in timsko delo sta tista, ki odlikujeta, na primer, Skandinavce. In njihovi dosežki vselej postavljajo nove meje, tako v kakovosti kot tudi v znanju. Sodelovanja nas skozi projekte privaja tudi »mama Evropa«. Sodelovanje, predvsem pa timsko

delo, sta tudi glavna cilja in predmeta mnogih, danes zelo priljubljenih usposabljanj z imenom team-building ('izgrajevanje ekipe').

Slovenci že od nekdaj bolehamo za boleznim individualizmom. Vsak si ogradi SVOJ vrtiček, napravi znotraj njega SVOJ peskovnik in dela SVOJE peščene gradove. Tako je najpogosteje v zasebnem življenju in ta ista praksa se prenaša tudi v posel in še dlje, vse do najvišje politike. Strankarstvo to zasvojenost le še razpihuje. In še slabše: tisti, ki je trenutno na položaju, si bo zgradil svoj vrtiček, naslednji za njim drugega in tako naprej. A politiki odhajajo, plotovi pa ostajajo, znotraj njih pa kopica zvestih pristašev, ki so tam nasedli, ko je ladja križarka krenila po svojih poteh. Tako korak za korakom postaja naša že tako majhna država še manjša in bolj razdrobljena.

Ko opazujem vse to dogajanje, se mi pogosto spomin vrača k trenutku, ko sem vstopila v kabinet ljubljanskega podžupana Janeza Koželja, ki me je, ne da bi me sploh pustil do besede z mojimi novinarskimi vprašanji, sprejel tako: »Moje delo tukaj je mediacija.« Ključne besede. Besede, ki razložijo in osmislijo vse. A postavljajo tudi vprašanja,

saj vsi poznamo (vsaj površinsko) zakonitosti vodstvenih položajev: zavezanost neki višji lojalnosti (beri: stranki) je prepogosto postavljena nad strokovne norme, pa tudi etičnost. Pokvarjeni od vseh teh vedenj se sprašujemo: Le kako podžupanu to uspeva? Da se povezuje s črnimi in belimi, tistimi, ki se znajo in hočejo pogovarjati, in drugimi, ki ne znajo niti poslušati. Nedvomno je za tako nalogo potrebno izjemno veliko energije pa tudi potrpežljivosti in še mnogo drugih lastnosti, verjamem pa, da tudi najmočnejši in najbolj odporen kdaj utrujeno skloni glavo in bi najraje pobegnil ...

A prekinimo to splošno besedičenje in preidimo h konkretnim dogodkom – razlogom za to pisanje, o tem, kaj me je zbadlo, da sem zastavila to razmišljanje. Seveda so to ti isti konkretni dogodki oktobra in novembra. Zbadli so me zato, ker se navezujejo na teme, ki jih že dolgo podpiram in spodbujam s svojim urednikovanjem – oblikovanje in inovativnost. Oboje je že dlje časa zapisano v podnaslovu revije, o obojem pišemo in o obojem razmišljamo. In oboje se v teh mesecih tudi intenzivno dogaja: Ljubljana gosti dvoletni vrhunec na področju

oblikovanja (industrijskega) BIO. Dogodek je sicer prvenstveno posvečen industrijskemu oblikovanju, a v resničnosti je njegov obseg veliko širši, saj zajema veliko grafičnega oblikovanje, nekaj pa tudi mode in arhitekture. Znotraj spremnih dogodkov se je na okrogli mizi o oblikovanju in inovativnosti razpravljalo o sedanjosti in prihodnosti obeh.

Istočasno in v istem mestu se je odvijal tudi vsakoletni vrhunec inovativnosti Hevreka. Tam je bila inovativnost v ospredju, kakovostno oblikovanje pa skoraj ni bilo omenjano. Tam se je zbirala drugačna družčina, predvsem pa so bili drugi velmože na odprtju. Odprtje bienala so namreč počastili predsednik, ministrica za znanost in visoko šolstvo ter ljubljanski župan, Hevreko pa so odprli popolnoma drugi, med njimi minister za gospodarstvo na čelu ... Vse skupaj natanko tako, kot sem že v začetku zapisala: vsak za svojo ograjo in vsak v svojem peskovniku. Človeka, ki bi bil tukaj sposoben mediacije, očitno še ni. Zato v mali Sloveniji, kjer se med seboj skoraj vsi poznamo, ostajamo nekakšen svet znotraj sveta. Svet, ki je razdrobljen, nekomunikativen in zato še vedno manjši, kot bi mu to bilo treba.





**založnik**  
pro anima d.o.o.

**odgovorna urednica**  
irena hlede

**urednik spletnih strani**  
andrej perič

**uredniški odbor**  
domen fras, aleksandra globokar, tomaž križnar, vesna križnar, roman satošek

**svet revije**  
davorin horvat, dr. vojko pogačar, almira sadar

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

**celostna grafična podoba**  
andrej troha

**naslovnica**  
Grafton Architects

**lektoriranje**  
breda munda, jan grabnar

**tisk**  
tiskarna bograf

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

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

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

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

**issn 1408-7936**

4 november

3 uvodnik: vsak po svojem tiru

**novice, dogodki**  
8 laboratorij oblikovanja letos avstrijski  
10 poziv prihodnosti \_\_\_\_\_

**tema številke:**  
**samopromocija**  
12 svetovni arhitekturni festival \_\_\_\_\_

**dogodki**  
20 bio 2008 - uzrti in prezrti \_\_\_\_\_

26 letos slovenijo zastopa armada \_\_\_\_\_  
**ustvarjalnost digitalne dobe – 19**  
29 hydragrafix  
**pogled v prihodnost**  
32 3d kot ključ skrivnosti

**projekti**  
34 naj mesto ne bo dolgočasno \_\_\_\_\_

36 prepoznavnost muzejev \_\_\_\_\_  
38 tehnologija v službi umetnosti  
41 zero.99, non stop student seminar

**programi**  
44 lightroom 2.0 \_\_\_\_\_

50 spletni bombončki \_\_\_\_\_  
**triki in nasveti**

52 archicad tnt: obešene fasade in archicad  
54 autocad tnt: fotosimboli rpc  
56 corel tnt: novoletna jelka  
58 max design tnt: enostavno do terena



Osrednji slovenski dogodek na področju energijsko učinkovite gradnje je letos potekal v Kongresnem centru Brdo pri Kranju. Tudi tokrat so se srečali strokovnjaki, proizvajalci in dobavitelji. Letošnje srečanje lahko povzamemo kot poziv, namenjen javnim institucijam in stroki.

Na kongresih se srečujejo oblikovalci, tipografi in seveda zdravniki, pravniki ter še mnogi drugi strokovnjaki, arhitekti pa kar ne. To in zanimiv koncept prireditve so nedvomno bili razlogi, da se je na 1. svetovnem arhitekturnem festivalu v Barceloni zbralo kar več kot 2.000 arhitektov, mnogo nad pričakovanji organizatorjev.

Že vrsto let so prvi oktobrski dnevi parnih letnic v Ljubljani posvečeni oblikovanju. Tudi letos ni bilo izjeme, saj je 21. bienale industrijskega oblikovanja v svoje sobane ter na starinsko dvorišče ponovno privabil goste z vsega sveta, predvsem pa smetano slovenske ustvarjalnosti z različnih področij oblikovanja.

Naj vas nekoliko dvoumen naslov ne zavede: Armada, slovenski oblikovalski studio, v letu 2009 zastopa Slovenijo v katalogu Woloda. Že drugo leto zapored so namreč osvojili naziv Best of Nation, priznanje za najboljši logotip med vsemi, ki so na natečaj prispeli iz Slovenije.

Projekt Zebra umetniško prakso street arta umešča v obstoječo talno signalizacijo oziroma namesto nje. Določa njeno vizualno podobo, pri čemer v ničemer ne spreminja njene funkcionalnosti. Tako ustvarja polje javnega značaja likovne dejavnosti, ki s svojimi inovativnimi izrazi vzpostavlja primere dobre prakse.

Prodaja replik muzejskih eksponatov v svetu iz leta v leto narašča. Izdelava kakovostnih muzejskih spominkov, predvsem pa izvornih protokolarnih daril, zahteva čisto posebno pripravo, saj po navadi govorimo o majhnih serijah. Opisana rešitev nam prav v takšnih primerih prihrani mnogo sivih las.

Eden bolj priljubljenih programov za razvijanje in osnovno obdelavo slik Lightroom je meseca avgusta doživel nadgradnjo s porodnih težav polne različice ena na dvojko. Že „beti“ so proizvajalci dodali kar nekaj sprememb, popravkov in bombončkov. Sedanja tako obeta vse to in še več.

Podjetje Electrolux je na svoji spletni strani uvedlo novost, ki se je bodo mnogi, posebno pa arhitekti in vsi, ki se ukvarjajo s projektiranjem in izvedbo notranje opreme, še kako razveselili. Imenuje se portal Architect Connect, na njem pa najdete vse podatke, ki si jih pri svojem delu želi nek strokovnjak.

Zlati pokrovitelj revije:





## pomembni datumi v novembru

www.klikonline.si

## Natečaji, razpisi:

- **nagrada Netko za najboljšo poslovno in upravno spletno stran v Sloveniji:** Tekmovalne kategorije letošnje nagrade: predstavitev podjetij s področij industrije, storitev, trgovine in financ, predstavitev institucij s področij državne in javne uprave, mediji in informativni portali, spletne storitve, produkti in blagovne znamke, celovit spletni nastop organizacije, inovativno komuniciranje (interakcija) in poslovanje s ciljnim javnostmi.  
**Rok za prijavo: 15. november 2008, <http://netko.gzs.si/slo/>**
- **7. MIPIM Architectural Review Future Project Awards,** natečaj s področja novih arhitekturnih iskanj in načinov razmišljanja. Nagraduje ustvarjalnost, inspiracijo in razmišljanje o zgradbah, ki bo odločujoče za prihodnost naših skupnosti.  
**Rok za prijave: 21. november, [www.arplus.com/MIPIM/MIPIM.htm](http://www.arplus.com/MIPIM/MIPIM.htm)**
- **2008 Intelligent Living Spaces Competition,** natečaj za iskanje inteligentnih bivalnih rešitev za prihodnost, <http://design2008.ils.org.tw/english/e1.html>  
**Rok za prijave: 30. november**
- **natečaj Animateka AnimaWeb,** Za mlade, neujeljavljene ustvarjalce, da se spopadejo z animacijo. Zmagovalca bo določila publika z glasovanjem prek spletne strani.  
**Rok za prijavo: 1. december 2008, točno opoldne!, [www.animateka.si](http://www.animateka.si)**
- **Live EDGE,** globalni okoljski izziv, oblikovalski natečaj z nagradnim skladom 100.000 usd, dve kategoriji udeležencev – študenti in vsesplošna odprta kategorija, namenjena inženirjem oblikovanja, ljubiteljem, iznajditeljem in vsem ostalim, ki niso redni študenti, [www.live-edge.com/en\\_US/](http://www.live-edge.com/en_US/)  
**Rok za prijave: 1. oktober 2008 – 31. januar 2009**

## Seminarji, kongresi, sejmi:

- **3. mednarodni multimedijски festival odprtih tehnologij HAIP 08,** predstavlja multimedijske umetnostne oblike, ki izhajajo iz kreativne rabe odprtih tehnologij, ter svobodo umetniških izrazov v odprtokodnih medijih. Osrednja linija predstavitev bo potekala od nove umetnosti prostih digitalnih medijev in novih medijskih vsebin, do pudarka na tehničnih in pravnih aspektih novih digitalnih medijev s prostim dostopom. Tema tretjega bienalnega festivala HAIP je Hacktopija - po odprtokodnih načelih urejena družba med utopijo in distopijo.  
**3. - 11. november 2008, Ljubljana, [www.haip.cc](http://www.haip.cc)**



Z lanskih dogajanj: Nika Autor in Miha Ciglar

- **Mednarodna konferenca o oblikovalski politiki,** mednarodna oblikovalska konferenca v sklopu dogajanj svetovne oblikovalske prestolnice Torino 2009  
**6. in 7. november 2008, Torino, Italija, [www.torinoworlddesigncapital](http://www.torinoworlddesigncapital)**

- **Dan slovenskih arhitektov 2008:** Vsakoletno strokovno srečanje članov Zbornice za arhitekturo in prostor, združeno s podelitvijo priznanj za najboljše arhitekturne dosežke preteklega leta.  
**7. november, Ljubljana, [www.zaps.si](http://www.zaps.si)**
- **Emzinov seminar grafičnega oblikovanja,** gostujejo Erwin K. Bauer (Erwin Bauer KEG, Dunaj), Fons Hickmann in Gesine Grotrian-Steinweg (Fons Hickmann m23, Berlin). Kotizacija znaša 320 eur (brez DDV).  
**18. in 19. november 2008, Ljubljana**
- **Delavnica klasične risane animacije:** Delavnica bo osredinjena na klasične risane tehnike animacije, udeleženci bodo like lahko oživljali na papirju ali risalnih tablicah. Vodil jo bo Grega Mastnak, avtor animirane serije Bizgeci ter prejemnik nekaj nagrad na področju animiranega filma.  
**17. - 21. november 2008, Ljubljana, [www.famulstuart.si](http://www.famulstuart.si)**
- **Greenbuild International Conference and Expo,** mednarodna konferenca in razstava ameriškega Združenja za zelene zgradbe.  
**19. - 21. november 2008, Boston, ZDA, [www.greenbuildexpo.org](http://www.greenbuildexpo.org)**
- **EUROPRIX Multimedia Festival 2008,** festival ob zaključku 11. natečaja Europrix Top Talent Award, na katerem se vsako leto pomeri več sto mladih ustvarjalcev z različnih področij digitalne ustvarjalnosti  
**27. - 29. November, Gradec, Avstrija, [www.europrix.org](http://www.europrix.org)**
- **Delavnica stop motion tehnike:** Cilj delavnice bo spoznati eno od stop motion tehnik animiranja neposredno pod kamero (pesek, barva, kolač ali plastelin). Vsak udeleženec bo oblikoval zgodbo v odnosu do dane teme, ki jo bo kasneje izoblikoval v animirani film. Delavnico bo vodila Špela Čadež, avtorica animiranih filmov, dobitnica številnih nagrad v Sloveniji in v tujini. Diplomsko iz animacije je pridobila na priznani Likovni akademiji za medije v Kölnu, Nemčija.  
**24. - 28. november 2008, Ljubljana, [www.famulstuart.si](http://www.famulstuart.si)**
- **Adobe MAX 2008 Europe:** Vsakoletni dogodek podjetja Adobe za napredno misleče oblikovalce, razvijalce in vodilne delavce.  
**1. - 4. december, Milano, Italija, [www.adobe.com](http://www.adobe.com)**
- **Mednarodni festival animiranega filma Animateka, Kinodvor - Mestni kino, Ljubljana,** Vsebinsko sestoji iz naslednji sekcij oziroma programov: tekmovalni program (osredinjen na Srednjo in Vzhodno Evropo), posebne predstavitve, obširna retrospektiva poljskega animiranja filma, sodobni baskovski kratki in animirani film, svetovni jagodni izbor (najboljše dostopne animacije iz vsega sveta), žirija se predstavi, vzgojno-izobraževalni program Slon, Vzhodno in Srednje evropska panorama, celovečerni filmi (Azur in Asmar, Strahovi teme in Skrivnost prvih animiranih filmov), delovni zajtrki (pogovori o relevantnih temah animiranega filma), pogovori z avtorji in audio-vizualni koncert  
**8. - 14. december 2008, [www.animateka.si](http://www.animateka.si)**

## Razstave:

- **Beneški biennale,** letos predstavlja 11. mednarodno arhitekturno razstavo, 6. mednarodni festival sodobnega plesa, 65. mednarodni filmski festival in 52. mednarodni festival sodobne glasbe, [www.labiennale.org](http://www.labiennale.org)  
**27. avgust – 27. November 2008, Benetke, Italija**
- Razstava Tretji pogled, izbor grafičnih del več umetnikov, nastalih v zadnjih desetih letih v Sloveniji.  
**11. september - 9. november 2008, Mednarodni grafični likovni center, Ljubljana**
- **Reševanje nenamišljenih problemov:** Razstava oblikovalca Davorina Horvata, na kateri bodo razstavljeni velikoserijski izdelki s področja kuhinjskega posodja, pripomočki in namizne kulture, ki jih je Davorin Horvat oblikoval za Zepter International. Izdelki, proizvedeni iz plemenitega jekla CrNi 18/10, sledijo filozofiji naročnika: trajnostnemu oblikovanju, »oblikovanju za vse« in ekološki ozaveščenosti.  
**7. oktober – 7. november 2008, Informativno-prodajni center Zepter, Gregorčičeva ulica 13a, Ljubljana, Slovenija**

www.klikonline.si

boris beja

## o logotipih od a do ž

Logotip je dandanes spremljevalec vsake združbe, ki javno deluje na področjih sociologije, kulturologije, ekonomije, tehnologije in mnogih drugih. Oblikovanje le-teh mora v malem prikazati največ. V knjigi z naslovom Los Logos je zbranih več kot 3500 del, ki jih je pripravilo približno 200 oblikovalcev z vsega sveta. Knjiga predstavlja izbor sodobnega oblikovanja logotipov. Razlaga neverjetno bogastvo rešitev na več kot 444 straneh, od zamisli do zasnove, od slikovnih do tipografskih rešitev te zvrsti oblikovanja informacij. Po eni strani je eksperimentalno strukturirana, po drugi za oblikovalca raziskovalno inspiracijska. Knjiga je enciklopedična in raziskuje današnjo logo revolucijo. Los Logos je razdeljen na štiri večja poglavja. Prvo je poimenovano »Lo-



gos«, drugo »Lettering«, tretje »Typograms« in zadnje »Combinations«. V poglavjih se na straneh sistematično prikazujejo sorodne, a vendarle različne rešitve logotipov. Primer je izvedba živalskega motiva v različnih različicah in v različnih logotipih.

Naslov:	<b>Los Logos</b>
Avtor:	<b>R. Klanten, M. Mischler, N. Bourquin</b>
Izdajatelj:	<b>Die Gestalten Verlag</b>
Število strani:	<b>444</b>
Leto izida:	<b>2002</b>
Jezik:	<b>nemški in angleški</b>
Cena:	<b>47,19 eur</b>
Cena za naročnike revije:	<b>40,10 eur</b>

boris beja

## o logotipih še bolj poglobljeno

Svet in trg se s časom spreminjata in z njim se spreminja tudi oblikovanje. Avtorja sta se zato odločila izdati posodobljeno različico knjige na temo oblikovanja logotipov. Dos Logos je nadaljevanje svetovne uspešnice in predhodnice Los Logos. Knjiga ne predstavlja le razširjenih in posodobljenih primerov logotipa z vsega sveta, v skicah predstavlja in raziskuje tudi razvoj in uporabo vizualnega jezika v tej zvrsti umetnosti. Dos Logos predstavljajo tudi oblikovanje logotipa, umeščenege na arhitekturne fasade, v tekstilne primerke in podlage, ter integracijo le-tega v svetlobno oglaševanje. Dos Logos zaobjema skoraj 3000 novih, na neobičajne načine uporabljenih primerov



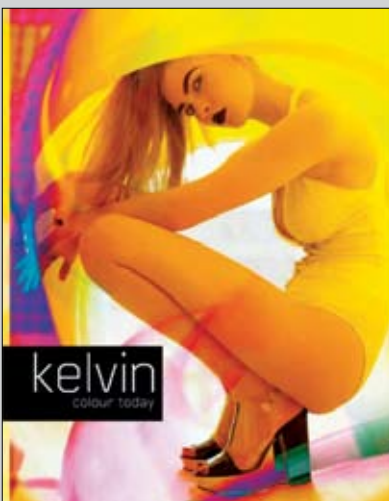
logotipov iz 24 držav. Knjiga je razdeljena na deset poglavij, in sicer: kultura, moda, gibanje in igra, politika in družabno življenje, glasba, šport ... Poleg obilice slikovnih primerov vsebuje še opise poglavij, ki na kratko pripovedujejo, kako narediti logotip in kaj je dobro pri oblikovanju le-tega upoštevati. Dos Logos je stisnjen svet v formi knjige.

Naslov:	<b>Dos Logos</b>
Avtor:	<b>R. Klanten, N. Bourquin</b>
Izdajatelj:	<b>Die Gestalten Verlag</b>
Število strani:	<b>444</b>
Leto izida:	<b>2004</b>
Jezik:	<b>nemški in angleški</b>
Cena:	<b>47,19 eur</b>
Cena za naročnike revije:	<b>40,10 eur</b>

boris beja

## o barvah tako in drugače

Barve imajo na splošno vse večjo vlogo v celostni podobi združbe in v odnosu med vizualno komunikacijo ter uporabnikom. Bolj kot kadar koli prej si danes oblikovalci in podjetja prizadevajo, da bi barva poistovetila in zaznamovala njihovo storitev ali blagovno znamko. Knjiga na 320 straneh predstavlja enajst različnih barv oziroma poglavij. Začne z modro, nadaljuje z rdečo, rumeno, zeleno, barvami mavrice, vijolično, rjavo, oranžno, črno, belo in zaključuje s posebnimi barvami. Vsakemu poglavju po opisu sledi veliko slikovnega gradiva, ki barvo predstavi v grafičnem oblikovanju, modnem oblikovanju, industrijskem oblikovanju, v



kiparskih rešitvah, ilustraciji, fotografiji ... Primeri se navezujejo na opisano barvo in predstavijo odnose le-te do drugih. Knjiga je sodobna in predstavi tudi manj običajne in bolj sodobne odnose med barvami. Z naslovom, ki bi ga lahko povezali z barvno temperaturo, bralca spodbudi k eksperimentalnemu in asociativnemu razmišljanju o barvah, zato je dobrodošel priročnik vsem, ki jih barva zanima, poklicno ali zgolj ljubiteljsko.

Naslov:	<b>Kelvin Colour Today</b>
Avtor:	<b>R. Klanten, B. Brunnjak, S. Ehmann</b>
Izdajatelj:	<b>Die Gestalten Verlag</b>
Število strani:	<b>320</b>
Leto izida:	<b>2007</b>
Jezik:	<b>angleški</b>
Cena:	<b>59,13 eur</b>
Cena za naročnike revije:	<b>50,30 eur</b>

irena hlede

## rdeča knjiga oblikovanja 2d

Vprašanja o cenah so vedno aktualna – le pravilno postavljena vrednost našega dela nam zagotavlja, da ga bomo lahko izvedli tako kakovostno, da se bo naročnik ob prihodnjem naročilu zagotovo vrnil. Seveda vsi prav dobro vemo, da cena ni zagotovilo kakovosti. Prav tako vemo, da je neki izdelek vreden le toliko, kot je kupec pripravljen zanj plačati. Praksa niha med enim in drugim, med željami in (pogosto) kruto resničnostjo. Spoštovanje cen, določenih v ceniku, naročniku ne zagotovi kakovostnega oblikovanja, oblikovalcu pa je kljub vsemu neka dobra smernica, da ga ob izpeljavi naročila ne bo bolela glava, ko se mu časovna predvidevanja ne bodo izšla z denarnimi prilivi. Knjižica Predpisi o honoriranju oblikovanja vizualnih komunikacij je zato koristen pripomoček ne samo oblikovalcem, ampak tudi tiskarnam in predvsem naročnikom oblikovalskih rešitev. Ponudi ne



samo smernice za oblikovanje cen, ampak tudi odgovore na nekatera pravna vprašanja o avtorskih pravicah ter vsem drugem, kar zadeva avtorsko delo. Dolgo časa je preteklo od predzadnje izdaje priročnika leta 1993. Obnovljen in dopolnjen z rešitvami, ki jih je v vmesnem času prinesla digitalna doba, je leta 2005 ponovno izšel. Odet v sijoče rdeče platnice spominja na nekak molitvenik za vse, ki si bodo ob listanju njegovih strani kovali preživetje.

Naslov:	<b>Predpisi o honoriranju oblikovanja vizualnih komunikacij</b>
Avtor:	<b>Strokovni svet DOS</b>
Izdajatelj:	<b>DOS - Društvo oblikovalcev Slovenije</b>
Leto izida:	<b>2005</b>
Jezik:	<b>slovenski</b>
Cena:	<b>114,00 eur</b>
Cena za naročnike revije:	<b>97,00 eur</b>

irena hlede

## siva knjiga oblikovanja 3d

Medtem ko je ponatis predpisov o honoriranju vizualnih komunikacij oziroma pogosto rečeno kar grafičnega oblikovanja ugledal luč sveta v zadnji ponatisnjeni izdaji pred približno tremi leti, so obnovljeni predpisi trirazsežnostnega oziroma pogostejše poimenovanega industrijskega oblikovanja stari le dobro leto. Knjižica vsebuje splošne smernice o tem, kako zastaviti sodelovanje z naročnikom, razlago nekaterih osnovnih in najpogostejše uporabljenih pojmov ter tabelo orientacijskih vrednosti za določanje cen storitev. Seveda je industrijsko oblikovanje še veliko bolj kompleksno kot grafično. Zato je več poudarka kot na cenah, ki so zaradi skoraj neomejenega obsega možnih nalog zožene le v tiste najpogostejše, na pristopu k projektu in vsem, na kar mora misliti industrijski oblikovalec. To pa niso le ure, ko razmišlja in obliku-



je, ampak tudi vrsta znanj, ki jih mora obvladati, da svoje delo ustrezno patentno ter avtorsko zaščiti. Zato lahko ponovno poudarimo, da pregledno podan izvleček spoznanj in navodil iz Predpisov o honoriranju tridimenzionalnega oblikovanja ni uporaben le za oblikovalce, ampak tudi za arhitekte ter predvsem proizvajalce, ki želijo svojo proizvodnjo vzpostaviti na trdnejših temeljih in bolj ambiciozno.

Naslov:	<b>Predpisi o honoriranju tridimenzionalnega oblikovanja</b>
Avtor:	<b>Strokovni svet DOS</b>
Izdajatelj:	<b>DOS - Društvo oblikovalcev Slovenije</b>
Število strani:	<b>24</b>
Leto izida:	<b>2007</b>
Jezik:	<b>slovenski</b>
Cena:	<b>81,40 eur</b>
Cena za naročnike revije:	<b>69,20 eur</b>

**EUROPRIX  
MULTIMEDIA  
FESTIVAL  
2008**

**27-29 November 2008  
Graz, Austria**

[www.europrix.org](http://www.europrix.org) The festival for young, creative multimedia designers



# laboratorij oblikovanja letos avstrijski

Electroluxov oblikovalski natečaj DesignLab je 10. oktobra v švicarskem Zürichu destiliral zmagovalce svojega študentskega natečaja za leto 2008. Taktirka izbora je bila v rokah enega trenutno najbolj uglednih industrijskih oblikovalcev Yvessa Beharja. Na razpis, ki zmagovalca nagradi s 5000 evri gotovinske nagrade ter s šest meseci dela v oblikovalskem studiu tovarne, se je javilo 600 oblikovalcev iz kar 49 držav sveta.



Zmagovalca, študenta dunajske univerze uporabnih umetnosti Stefana Buchbergerja, so izbrali 10. oktobra na javnem izboru. Njegova zmagovalna zamisel je Flatshare, modularni hladilnik z ločenimi komorami, ki ga za harmonično sobivanje potrebujejo sstanovalci v skupnem gospodinjstvu. Sestavljen je iz podnožja – bazične postaje oziroma agregata in do štirih sestavljivih sklopnih hladilnih modulov. Vsakega od njih je mogoče uporabljati ločeno, na ohišje pa je mogoče namestiti tudi različne dodatke, kot je odpiralnik steklenic. Z na ob straneh nameščenimi ročajmi lahko module preprosto in veliko lažje prenašamo.

Druga nagrada je bila podeljena kitajskemu študentu Guopeng Liangu iz šanghajske Tongji University za izdelek iBasket. Ta s slavnimi polbrati s predpono -i nima prav veliko skupnega, saj je kombinacija koša za umazano perilo in pralnega stroja. Naprava je popolnoma prozorna, prek brezžične naprave pa jo nadzoruje osebni računalnik, ki zazna, kdaj je boben poln, da pranje samodejno sproži.

Tretje uvrščeni, Francoz Antoine Lebrun iz nanteške šole oblikovanja, je s svojo zamisljavo prav tako reševal enega od problemov študentskega (so)bivanja. Cook je mobilna kuhalna miza, ki jo je mogoče uporabljati kjer koli v stanovanju, sam ali z gosti. Uporablja se lahko kot podaljšek jedilne mize, kot mizica, pladenj za kavo ali pa za kar koli drugega v skladu s potrebami. Višina mize je nastavljiva, kuhalna površina pa opremljena z indukcijsko ploščo.

Tudi izdelki drugih finalistov so bili podobni – nekoliko metafizični: Adam Brodowski

iz Savannah College of Art and Design, ZDA, je iznašel Sook, generator receptov socialnega združenja z elektronskim jezikom. Nekoliko bolj hi-tech je e-bag, s kinetično energijo hlajena hladilna torba madžarskega študenta Aporeja Puspokija z Moholy-Nagy University of Arts and Design iz Budimpešte. Z iste univerze je tudi Matthias Pinkert, ki je kot svoj inovativni predlog podal Stratosphere, razkuževalno stojalo za obleke. Nedvomno je zelo duhovita domislica južnokorejskega študenta Sung Bae Changa USB-pekač, s katerim lahko na toast odtisneš novosti, vreme ali zajem zaslona.

Letošnji natečaj Electrolux je že šesti zaporedoma. Nagrajeni izdelki tokrat izrazito iz-

postavljajo reševanje problemov, povezanih s študentskim življenjem. Oblikovanje za vse, posebno pa za starejše ljudi z različnimi okvarami, se ni prebilo v ospredje. Izziv razpisa je namreč bil ustvarjanje hišnih naprav za spletno generacijo za dve do tri leta vnaprej. Ciljna skupina, ki so si jo izbrali za zbiranje zamisli, pa so bili mladi, poslovni profesionalci, stari med 25 in 35 let, ki so samostojni, okoljsko zavedni in katerih življenje je prežeto s tehnologijo ter spletnimi socialnimi mrežami.

Organizacija tako odmevnega dogodka je za tovarno prav gotovo investicija, ki se večkratno obrestuje. Prepričana sem, da v Electroluxu dobro vedo, zakaj so se odločili prav za ta segment natečajnikov – med

zrelejšimi oblikovalci bi bil odziv vsaj pol manjši, pa še veliko drugih zapletov bi lahko bilo. Seveda je ob 600 prijavljenih izdelkih med tistimi, ki se niso uvrstili v ožji izbor, prav gotovo veliko izjemnih zamisli, morda veliko bolj uporabnih za razvoj novih izdelkov v podjetju, kot so tiste, ki so dobile priznanja.

Tokrat nagrajena dela prinašajo veliko manj alternativnih ali okolju prijaznih rešitev, kot smo jih zasledili lani. Manj je tudi vključevanja futurističnih znanstvenih dognanj – zmagovalni izdelki zadane naloge rešujejo s tradicionalnimi pristopi, poudarek pa je na tehničnih in funkcionalnih izboljšavah. Morda se rastoča gospodarska kriza odraža tudi na teh področjih.



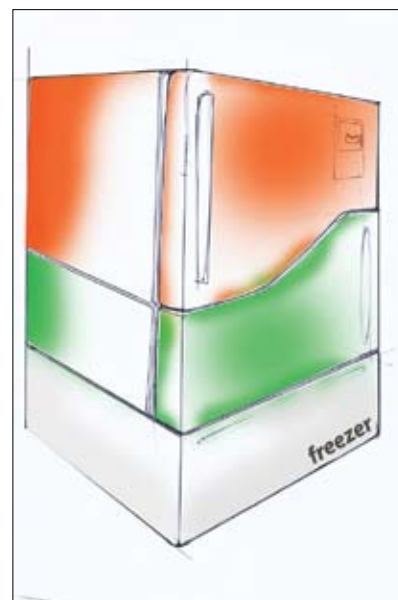
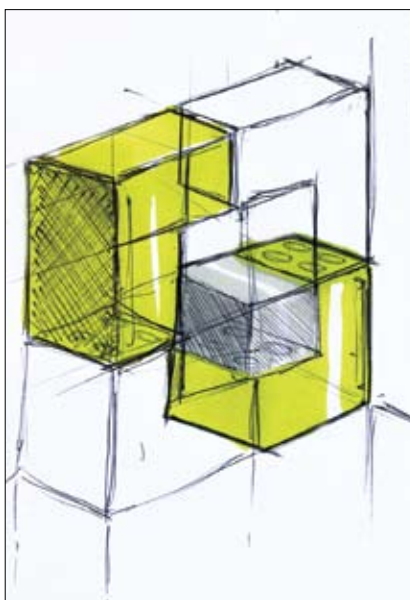
S kinetično energijo hlajena torba e-bag



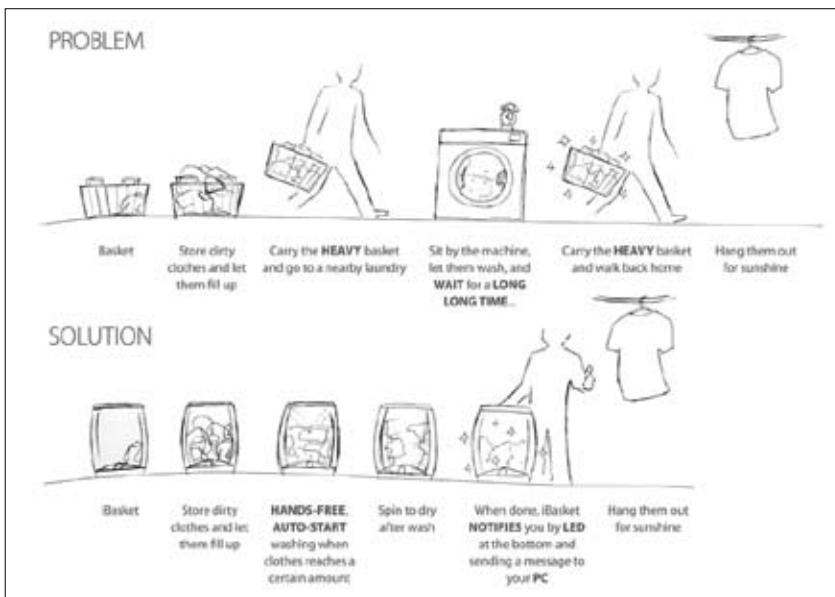
Scan Toaster - toaster, ki zapeče zajem zaslona ali vreme



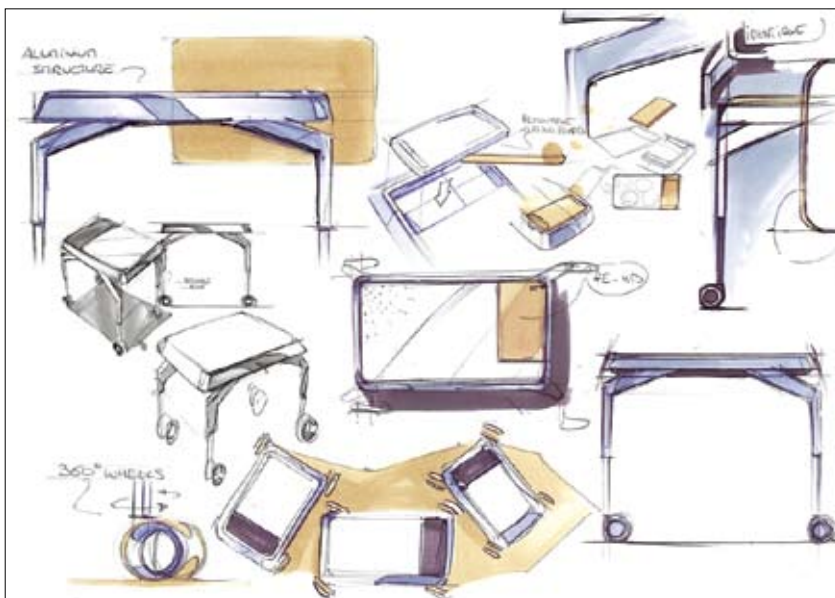
1. nagrada, Flatshare Fridge



2. nagrada, iBasket



3. nagrada, Coox





# poziv prihodnosti

Osrednji slovenski dogodek na področju energijsko učinkovite gradnje je letos potekal v Kongresnem centru Brdo pri Kranju. Tudi tokrat so se srečali strokovnjaki, proizvajalci in dobavitelji tehnične opreme ter strokovna in laična javnost. Izmenjale so se izkušnje in mnenja s področja gradnje pasivnih objektov v Sloveniji in Evropski uniji. Letošnje srečanje lahko povzamemo kot poziv, namenjen javnim institucijam in stroki.



Letošnje srečanje »Zgradbe, Energija, Okolje 2008« je potekalo v novem kongresnem centru na Brdu pri Kranju



## Energetska politika

Prvi dan srečanja se je pričel z vprašanji energetske politike. V Sloveniji Eko sklad skrbi za sofinanciranje energijsko učinkovitih zgradb. V akcijskem načrtu je postavljen cilj zmanjšanja rabe končne energije

za 9 odstotkov v letu 2016 glede na povprečno rabo končne energije v obdobju 2001–2005.

Pri Skladu pričakujejo, da bo že po prvem letu dodeljevanja spodbud dosežen premik v odnosu investitorjev in

njihovem zaupanju do energetske, ekološko in bivalno najučinkovitejše gradnje. Še pomembnejši pa bo premik v odnosu udeležene stroke, ki bo v širšem krogu sprejela nove standarde načrtovanja učinkovitih stanovanjskih objektov ter

skozi procese preverjanja dvigovala kakovost gradnje.

Spodbuda za hišo, ki bo zgrajena iz bioloških materialov in pri kateri je izračunana potrebna energija za ogrevanje manjša od 15 kWh/m<sup>2</sup> (pasivna hiša), je enaka do-



Pasivna stanovanjska hiša »Z«, Walter Unerrainer





Uspešna energetska sanacija vrtca v Gornji Radgoni, inštitut ZRMK z arhitektko Tanjo Borovšak

datnim stroškom gradnje takšnega objekta. Ti stroški so ocenjeni na 125 EUR/m<sup>2</sup>. Najvišja možna spodbuda za takšno hišo s stanovanjsko površino 200 m<sup>2</sup> torej znaša 25.000 EUR. Hiše, grajene iz drugih vrst materialov in z večjo porabo energije (vendar največ 3,5-litrške nizkoenergijske hiše), so upravičene do sorazmerno manjših spodbud.

Za izvedbo programa spodbujanja so na osnovi sklepa Vlade RS zagotovljena sredstva v višini 7,5 milijona EUR, ki pa niso namenjena zgolj zgoraj omenjeni gradnji nizkoenergijskih in pasivnih hiš, spodbujeni so tudi ukrepi v celovito energetske obnove obstoječih stanovanjskih objektov in vgradnja solarnih ogrevalnih sistemov.

Axel Bretzke iz mestne hiše v Frankfurtu je predstavil visoka energetska merila tamkajšnjih določil in med drugim tudi to, da so vse nove javne zgradbe zgrajene v pasivnem standardu. Po mnenju Marka Umbergerja, predsednika Slovenskega društva za sončno energijo (SOLSE), lahko tudi pri nas s pravilno politiko in ukrepi dosežemo zahtevne energetske rešitve na področju javnih objektov.

### Napredek

Na lanskem kongresu je predstavnik podjetja Eco Consulting opozoril na visoke energetske izgube šolskih objektov, ki naj bi na letni ravni znašali 80.000.000 EUR. Na letošnjem so predstavniki *inštituta ZRMK* predstavili potek prenove vrtca v Gornji Radgoni. Prenova dveh objektov vrtca, zgrajenih pred približno 30 leti, je bila uspešna in učinkovita. Skušali so v največji meri ohraniti arhitekturno podobo in posodobiti le izolativnost ter energetske sisteme. Rezultat je skoraj 80-odstotno zmanjšanje porabe energije in visok dvig bivalnega standarda in pogojev za delo. Zrak je vedno svež, uravnana je vlažnost in odpravljeni problemi zidne plesni. Stanovanjski sklad je v letu 2007 načrtoval prenovo stanovanjskega bloka na Steletovi 8 v Ljubljani. Na letošnjem srečanju je *mag. Bojko Jerman* predstavil potek le-te in dosežke. Za razliko od prejšnjega primera pri Skladu niso bili zadovoljni z učinkovitostjo prenove. Kot poglobilni razlog so bile izpostavljene življenjske navade stanovalcev. Dodaten razlog za neuspeh je bil tudi dejstvo, da je bila pre-

nova težavna tudi iz logističnih in organizacijskih razlogov, saj objekta med prenovo niso mogli izseliti.

Predstavljene so bile tudi izkušnje novogradenj individualnih hiš preteklega leta. Vsa tehnologija in znanje sta v Sloveniji lahko dostopna, pa naj gre za masivno gradnjo v betonu in opeki ali za gradnjo z lesom. Primeri so po energetski plati dovršeni, po arhitekturni pa v večini primerov ne predstavljajo presežka.

### Stroka

Na področju arhitekturne stoke so svoje poglede predstavili trije domači arhitekti, in sicer *Matija Bevk*, *Marko Apollonio* in *Maruša Zorec*, ter *Walter Unterrainer* iz Avstrije.

Avstrija že kar nekaj let prednjači na področju pasivne gradnje, zato niti ni bil presenetljiv razkorak med domačimi in tujimi strokovnjaki. Primeri iz avstrijske dežele Predalerberško dokazujejo, da je pasivna gradnja v vrhunski arhitekturi že uveljavljena. Izolativni ovoj in zasteklitve ne omejujejo sodobnega arhitekturnega izraza. V našem prostoru je na področju vrhunske

arhitekture – predvsem v akademskem krogu – še vedno pomakanje strokovnega znanja o pasivni gradnji. Tako je bil v sklepu kongresa med drugim podan poziv tudi stroki, ki naj se odzove na nove smernice in energetske potrebe gradnje.

### Poziv

Poleg poziva stoki je v sklepu strokovnega posveta predsednik društva SLOSE Marko Umberger naslovil na različne državne organe in inštitucije naslednje pozive: vse javne novogradnje naj se izvajajo v pasivnem standardu, pripraviti bi morali programe in subvencije prenove obstoječega stavbnega fonda, poleg izobraževanja arhitektov pa je potrebno izobraževanje izvajalcev.

Ključni pomen osrednjega slovenskega dogodka o energetsko učinkoviti gradnji je osveščanje stroke in javnosti. Pregled domačih primerov v primerjavi s tujimi nam postavlja nove, višje cilje, ki jih moramo uresničevati. Pogled nazaj pa nam potrjuje, da se napredek dogaja in da je kongres Zgradbe, Energija, Okolje pomemben in nujen generator le-tega.

# svetovni arhitekturni festival

Ko je na uredništvo prispelo povabilo na svetovni festival arhitekture, je bil moj prvi odziv dvom. Od kod pa se je na vsem lepem ta pojavil? Po vseh letih, ko ni bilo ničesar niti podobnega ... In to kar svetovni festival? Res je nekje v ozadju možganov tlelo spoznanje, da arhitekti pravzaprav nimamo nobenega podobnega dogodka. Na kongresih se srečujejo oblikovalci, tipografi in seveda zdravniki, pravniki ter še mnogi drugi strokovnjaki, arhitekti pa kar ne. A dvom in nezaupanje sta ostala živa kljub množici vabil in obvestil, ki so kar deževala (morda še toliko bolj prav zaradi njih) v moj poštni predal. A radovednost je premagala dvom. Treba je bilo na pot v Barcelono, da se prepričam z lastnimi očmi.



Festival se je odvijal v največjem kongresnem centru v Barceloni, v Centro de Convenciones Internacionales de Barcelona. Poleg izbrane družbe strokovnjakov se seveda spodobijo, da je tudi arhitekt zgradbe, v kateri se le-ti zberejo, izbran. José Luis Mateo, ki si je zamislil objekt kot splet umetniškega dela s sodobnimi tehnologijami, mednje zagotovo sodi. Center je zamišljen dovolj širokopotezno, da ni bojazni, da ne bi v njem vsak obiskovalec našel mesta zase. Obiskovalcev pa je bilo proti pričakanju veliko. Organizatorji so za predstavitveni dogodek predvideli 1.500 obiskovalcev. Končna številka je predvidevanja zelo preseгла, saj je bilo udeležencev kar dobrih 2.000. To je bila nedvomno potrditev, da je

bil dogodek zamišljen dovolj premišljeno in z dobrimi obeti za prihodnost.

## Natečaj za najboljše

Tridnevni festival je ponudil izjemno široko paleto dogodkov. Predhodnica je bil natečaj za izbiro najboljše zgradbe leta na svetu za tekoče leto. Edina omejitev za prijavo dela je bil datum, in sicer je razpis zajel le tiste objekte, ki so bili izgrajeni med 1. januarjem 2007 in 20. junijem 2008. Pravico do prijave je imel vsakdo, ne glede na narodno, versko ali politično pripadnost. Poslanstvo organizatorjev je bilo, da poskrbijo za dovolj kakovostno in seveda medijsko zanimivo komisijo za presojo kakovosti projektov. Na njeni listi se je resnično nabra-

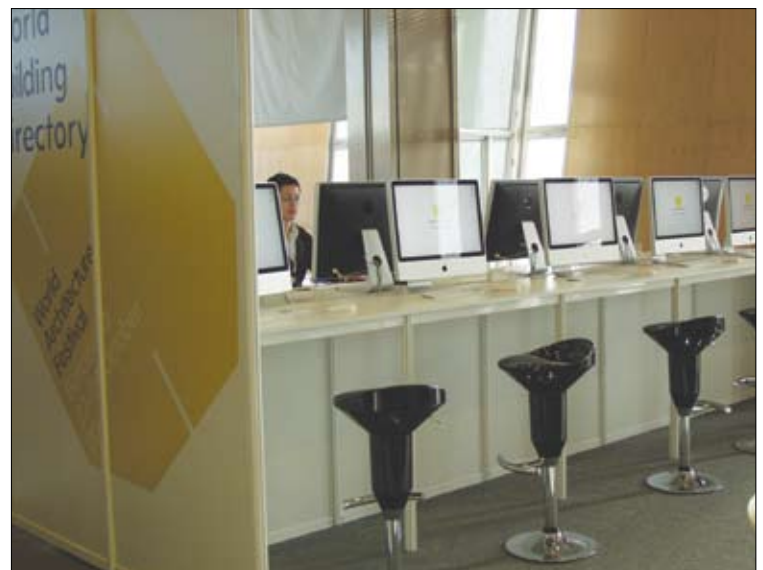
la vrsta zvenceh imen iz sveta arhitekture, med njimi Zaha Haddid, Robert Stern, Niels Torp, Charles Jencks, Richards Meiers, Massimiliano Fuksas, Cecil Balmond, Eva Jiricna ter še mnogi drugi, skupaj kar 63 svetovno znanih arhitektov na čelu z lordom Normanom Fosterjem, enim od trenutno najuspešnejših arhitektov na svetu, katerega podjetje izvaja projekte s področij arhitekture in oblikovanja izdelkov po vsem svetu. Izziv, da tvoje delo presojajo tako slavni, izkušeni in uspešni arhitekti, je bil dovolj močan, da je bil tudi odziv velik. Na natečaj je prispelo kar 722 projektov udeležencev iz 63 držav sveta. Le-te je bilo najprej treba prebrati in razvrstiti znotraj kategorij, ki jih je po pregledu prispelih projektov od raz-



pisanih 15 naraslo na 17. Te so bile javne zgradbe, pisarne, kultura, zabava, energija, recikliranje in odpadki, zasebne hiše, stanovanjski bloki, zdravje, proizvodnja, počitnice, verski in sakralni objekti, trgovine, izobraževanje, šport, narava, prevoz ter novo in staro. Seveda je bilo treba prebrati tudi prispele projekte, saj bi obseg več kot sedemstotih uspel pregledati le redko kateri obiskovalec. V končno selekcijo se jih je uvrstila le slaba tretjina prijavljenih, to je 218. Vsi izbrani natečajni projekti so bili med festivalom razstavljeni v enem od prostornih razstavišč znotraj centra. Člani komisij so med njimi izbrali nekaj del, za katera so presodili, da po svoji kakovosti in na podlagi vseh drugih, na spletni strani podrobno na-



Z ene od okroglih miz ...



Prozor z ene od okroglih miz





Razstavní prostori komercialnih ponudnikov

vedenih ter razloženih meril odstopajo od povprečja. Njihovi avtorji so jih tudi javno, z nastopom na festivalu predstavili in razložili. Na podlagi podrobnejših predstavitev so nato člani tako imenovane surer žirije izbrali nagrajence posameznih kategorij. Izjemno dobro zamišljena zasnova natečaja je vsekakor bila eden od dejavnikov dobrega obiska festivala, saj je lahko bil kdor koli od prijavljenih izbran, da javno zagovarja svoj projekt. Seveda je moral biti že zato prisoten na vseh treh dnevih dogajanj. Predstavitve izbranih del so potekale prva dva dneva festivala od 10. ure zjutraj vse do 6. ure zvečer v osmih sejnih sobah. Sicer pa je bilo vseh 218 razstavljenih izbranih projektov najnovejše svetovne produkcije paša za oči in zakladnica novih zamisli za vse udeležence festivala. Tisti, ki si jih iz katerega koli razloga niso ogledali v Barceloni, si jih bodo lahko kadar koli na spletni strani organizatorjev festivala, kjer bodo trajno razstavljeni.

### Seminarji in okrogle mize

Med tridnevni kongresom se je ves čas odvijal tudi program strokovnih seminarjev in okroglih miz. Te so obravnavale teme, kot so energija in sonaravnost, mednarodne priložnosti na Kitajskem, o tem, ali obstaja globalna arhitektura, o lokalni identiteti, z različnih vidikov so obravnavali problem visokih zgradb ter vlogo in položaj arhitekta v primerjavi s pokrajino, naročnikom, družbo, zasnovo projektov ter z izobraževanjem. Vse razprave so gostile vsaj enega od svetovnih izvedencev z obravnavanega področja, običajno pa vsaj tri ali štiri, buden moderator pa je skrbel, da zamud zaradi razvlečenih govorov posameznih nastopajočih ni bilo. V vlogah moderatorjev so najpogosteje nastopali uredniki uglednih evropskih arhitekturnih revij. Seveda so bila znana imena sogovornikov na okroglih mizah najmočnejši magnet za obiskovalce, zato so se njihovi nastopi odvijali v prenapoljenih predavalnicah in že naslednji dan



Razstavljená natečajna dela

so bile misli ter trditve iz njihovih govorov citirane na drugih delavninah. Posebno odmevna je bila panelna diskusija drugi dan festivala, v kateri sta na temo arhitektura in globalne razmere med drugimi razpravljala arhitekturni kritik Charles Jencks in arhitekturni praktik lord Norman Foster. To je bil zagotovo dogodek, ki bo v mnoge arhitekturne anale vpisan še leta in leta. Aktualnost problematike se je odrazila tudi v avditoriju, ki je bil zaseden prav do zadnjega kotička.

Široke hodnike med dvoranami so organizatorji prepustili ponudnikom različnih izdelkov, ki jih arhitekti uporabljajo pri svojem delu. Vsakega od njih so namestili pod napihnen iglu, tako da se je njihova prisotnost poenotila in estetsko ter nevsiljivo umestila med obiskovalce. Posebna dvorana je bila namenjena izključno pokroviteljem dogodka, med katerimi so bili na prvem mestu kot partnerski pokrovitelji trije zelo močni arhitekturni biroji Arup, Kawneer in Davis Lang-

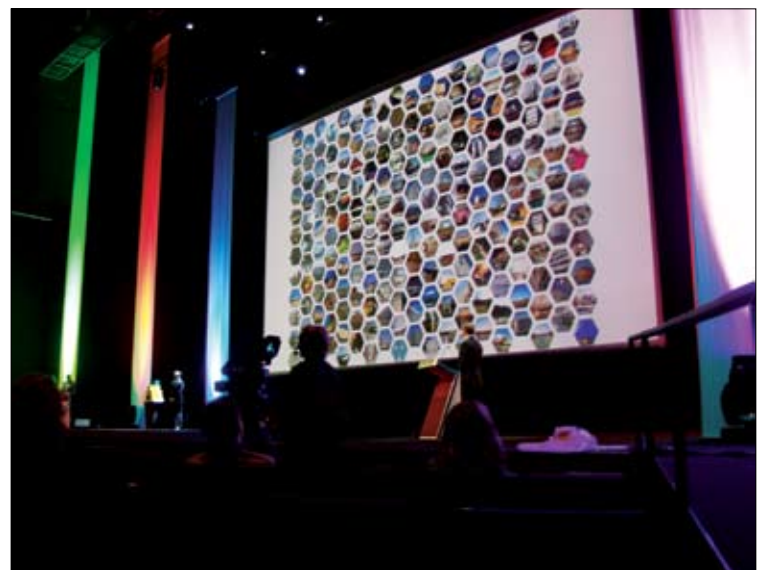
don & Seah, poleg njih pa še kot pokrovitelji posameznih natečajnih kategorij številni manjši biroji ali komercialni proizvajalci. Za vse, ki jim je ljubše brskati po projektih po računalniku kot se sprehoditi skozi razstavo, je bilo kar nekaj, za to namenjenih delovnih postaj, pa tudi prost dostop do svetovnega spleta je bil omogočen vsem obiskovalcem dogodka.

Posebno nalogo so organizatorji namenili študentom. Ti so prva dva dneva v živo, pred obiskovalci med seboj tekmovali, kdo bo bolje rešil nalogo revitalizacije opuščene industrijske cone Sant Andreu v Barceloni. K sodelovanju je bilo povabljenih šest skupin študentov iz arhitekturnih šol z vsega sveta. Tudi njihovi izdelki so bili merjeni ter ocenjeni in tudi njim so na zaključni podelitvi predali rumeno kocko za nagrajence z napisom WFA.

Slovenci smo bili udeleženi z dvema projektivnima birojema, in sicer smo med prijavljenimi zasledili arhitekturne biroja Grole-



Študentska sekcija pri delu



Prizor s podelitve nagrad





Prizor s slavnostne razglasitve nagrajencev

ger Arhitekti ter Sadar Vuga Arhitekti, oba sta bila s projekti vila Grad in stanovanjski blok Gradaška uvrščena med stanovanjske bloke, vendar njihovih projektov med izbranimi za predstavitev in razstavo, ni bilo.

#### Dogajanja ob robu

Barcelona je mesto, ki redko katerega arhitekta pusti ravnodušnega. Tukaj je najprej vrsta zgodovinskih zgradb, ki so vredne ogleda, pa skoraj celoten opus del slavnega in povsod občudovanega Antonia Gaudija ter tudi dela množice drugih slavnih

arhitektov vse do današnjih dni. Člane komisije so, na primer, razvajali tako, da so obedovali v slavnem nemškem razstavnem paviljonu, ki ga je za svetovno razstavo postavil Mies van den Rohe. Za vse druge obiskovalce so bili organizirani vodeni obiski po starem mestnem jedru, najlepših interierjih, po Gaudijevih mojstrovinah pa vse do sodobnih projektov, kot je forum 2004 ali inovativno zasnovano območje mesta 22@. Poseben program je bil organiziran celo za partnerje udeležencev festivala.

## barcelona za vsak žep

Udeležba na dogodku, kot je bil Svetovni arhitekturni festival, je gotovo koristna iz več razlogov. Vsekakor že zato, ker je vsake toliko časa dobro prekiniti operativno prakso, ki iz nas ustvarja neustvarjalne robote. Srečanje z arhitekti z vsega sveta in z njihovimi deli je gotovo poživetev. Poleg tega je (sicer malo žalostno) res, da se arhitekti zelo redko ali sploh ne sestajajo. Skoraj vsako drugo področje ima vrsto srečanj, kjer obravnavajo novosti, ipd. Prepričana sem, da bo globalni svet tudi pred arhitekto postavil podobno zahtevo, vsaj pred tiste, ki bodo hoteli z njim v korak.

Barcelona je kljub vsemu del sveta, ki nam je finančno vendarle na dosegu roke. Poglejmo si le nekaj števil. Povratni let z letalom neposredno iz Ljubljane stane v tem času (konec oktobra) približno 250 evrov, iz bližnjega Gradca ali Trevisa pa je na voljo že od 100 evrov naprej. Prenočišča v standardu B & B (bed & breakfast) so v Barceloni na voljo že od 27 evrov. Hotelske namesti-

ve se začnejo nekje pri dvojni vrednosti tega. Neizogiben izdelek so le sama prijava projekta na natečaj, za katero je bilo letos potrebno odšteti 950 evrov ter kotizacija, ki za vsakega udeleženca znaša 700 evrov za tri dni oziroma ustrezno manj za krajši čas. Najugodnejša rešitev je seveda prijava projekta, s katero so že kriti izdatki udeležbe na festivalu za dve osebi. Seveda pa lahko z malce iznajdljivosti iz takega festivala naredimo kar mini-počitnice, če se na primer nastanimo v katerem od lepih, prijaznih in v tem obdobju neskončno umirjenih obmorskih mest ob izjemno slikoviti obali severno ali južno od mesta. Udoben in sodoben vlak nas popolnoma brez stresa popelje po eni, zagotovo bolj slikovitih prog, speljanih ob samem robu peščenih sipin, ki jih mestoma presekajo slikovite klifne stene pastelno rožnate barve, pokrite z bujnim sredozemskim rastlinjem. Tudi temperature so konec oktobra še vedno skoraj poletne. Je za razmisliti!



#### Nagrajenci

Zmagovalec vzame vse zase, pravijo. Na festivalu je bilo kar 17 rumenih »zidakov« podeljenih zmagovalcem posameznih kategorij. Razstava je ponudila razpon del, kot si ga težko omislimo drugje, na primer v kateri od revij, saj zahteva za predstavitev celotno knjigo. Globalnost dogodka in izjemno

usposobljena žirija sta bili tudi jamstvo, da izbor ni potekal po načelu »kuhinje« in različnih družinskih navez, ki kar prepogosto krojijo izide lokalnim dogodkom. Mnoga med nagrajenimi deli so navdušila z izvirnostjo zamisli in rešitev. Na kratko si jih poglejmo po posameznih kategorijah.



V kategoriji *narava* je prvo mesto pripadlo parku kipov *The Olympic Sculpture Park* v ameriškem Seattlu. Arhitekturni studio *Weiss/Manfredi Architecture/Landscape*

*pe/Urbanism* iz New Yorka si ga je prislužil, ker, po oceni žirije, njegovo delo ne vsebuje le arhitekturnih in krajinskih odlik, ampak tudi sposobnost spreminjanja mesta.



Med projekti s področja *izobraževanja* je zmagal *prizidek k univerzi Luigi Bocconi* v Milanu, delo irskih projektantk podjetja *Grafton Architects*, ki je izkaza-

lo zrelo obravnavanje prostora, svetlobe in materialov ter uspelo ustvariti zgradbo, ki bo njenim uporabnikom spreminila življenje.



# kaj dobim



naročnina na klik  
10 števil



popusti & ugodnosti

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

# kje se naročim?

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

15 november



# za vse naročnike klika

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

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

programe lahko naročite s pomočjo naročilnice v reviji ali na [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si)

# dodatne ugodnosti!



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

Naročanje: [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si) 01 52 00 720

poštnina  
plačana  
po pogodbi  
št. 59/1/s

pro anima  
p.p. 2736

1001 ljubljana



projektiranje  
oblikovanje  
digitalni mediji  
vizualizacija & animacija



# kaj dobim



**naročnina na klik**

10 številk



**popusti & ugodnosti**

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

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

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

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- ..... 103 november 2008
- ..... 104 december | januar 2009

način plačila

- ..... položnica
- ..... račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

# kje se naročim?

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

16 **november**



Med objekti za počitnice je prvo mesto pripadlo *Nk'Mip Desert Cultural Centre* in njegovim projektantom *Hotson Bakker Boniface Haden Architects*

iz Kanade, ki so ustvarili objekt, ki z rabo sonaravnih materialov ter zelo nizkim odtisom CO<sub>2</sub> izraža poseben šarm skromnosti.



Med projekti na področju večstanovanjskih zgradb je bil boj za priznanje zelo tesen, na koncu pa je zmaga pripadla desetnadstropnemu stanovanjskemu bloku *Mountain Dwellings*, razprstrtemu prek

klančine hriba v kraju Orestaden na Danskem. Njegovi avtorji iz *BIG-Bjarke Ingels Group* so izjemno uspešno združili potrebe po parkirnih prostorih v podzemlju in osvojenih stanovanjih nad njimi.

## Paul Finch, idejni vodja projekta

**Paul Finch je osmi urednik revije *Architectural Review* v 108 letih, odkar ta obstaja, hkrati pa tudi uredniški direktor podjetja Emap, ki se ukvarja predvsem z organizacijo razstav in kongresov. V njihovih rokah je bila tudi organizacija festivala arhitektov v Barceloni. Ker je bil tokratni kongres prvi doslej, smo se odločili, da mu zastavimo nekaj vprašanj o tem, kakšne načrte ima s svetovnim arhitekturnim festivalom v prihodnosti.**

**➤ Zakaj ste se odločili za organizacijo tega festivala in zakaj prav v Barceloni?**

P. Finch: Razlog je, da podobnega dogodka ni, predvsem pa ne vsako leto. Obstaja bienale v Benetkah, obstaja UIA, a vsi ti dogodki se zgodijo le vsaki dve ali tri leta. Na svetu pa se vsako leto zgradi na tisoče stavb, ki morajo biti pregovorjene in tudi nagrajene. Za Barcelono smo se odločili na podlagi pogovorov z več arhitekti glede cen, vremena in drugih pogojev ter možnosti, ki so tam na voljo. Z njihovih stališč je bila Barcelona daleč najbolj priljubljena. Konec oktobra je tukaj vreme še vedno ugodno. Ljudje, ki pridejo na neki dogodek, morajo vedeti, da ne bodo zmrzovali. Poleg tega je Barcelona preprosto navdušujoča s stališča arhitekture.

**➤ Je tudi barcelonska občina vključena v dogodek?**

P. Finch: Z mestno občino seveda sodelujemo, ker tukaj organiziramo še neki drug dogodek. Sodelujemo na področju namestitvev, organizacije izletov in podobno in vedno so pripra-

vljeni na pomoč. Z občino imamo zelo tesne odnose, a denarne podpore z njihove strani nimamo nobene.

**➤ Kotizacije za udeležbo na dogodku so precej visoke. Kako jih upravičujete?**

P. Finch: Udeležba na festivalu ni obvezna, ampak je to svobodna odločitev vsakega posameznika. Če mu je kotizacija previsoka, lahko dogajanje spremlja na spletnih straneh, kjer najde vse podatke. Pred dogodkom smo načrtovali udeležbo 1500 obiskovalcev, prišlo pa jih je več kot 2000. Želeli bi si sicer tudi več španskih in špansko govorečih arhitektov, vendar je naš cilj globalen in želimo pritegniti udeležence z vsega sveta.

**➤ Če prav razumem, nameravate festival tudi prihodnje leto organizirati v Barceloni?**

P. Finch: V naši raziskavi o kraju dogodka je bilo razmerje med tistimi, ki so želeli, da je kraj dogodka vsakič drug, in drugimi, ki so zadovoljni, da je vedno isti, 50 proti 50. Razlogi za in proti so na obeh straneh. Seveda je udeležba cenovno zelo ugodna za španske arhitekte in izjemno draga za, na primer, japonske. Če pa povprašate

arhitekta za mesto, ki jim je všeč, ni več nobenega dvoma: arhitekti obožujejo Barcelono. Že sprehod po mestu je dovolj, da je vsakomur jasno, zakaj ljudje radi pridejo sem in se tudi vedno vračajo. Zato mislim, da bomo festival prihodnje leto ponovno organizirali tukaj.

**➤ Kako pa ste zadovoljni z nardnostno strukturo udeležencev? Se boste v prihodnje usmerili v to, da pritegnete še katere, ki jih tokrat ni?**

P. Finch: Seveda bomo podrobno preučili, od kod so prišli udeleženci tokratnega kongresa. Veseli nas, da pridejo z vsega sveta. Jasno pa je, da je nekaj držav, od koder ni veliko prijavljenih. Najverjetneje se bomo po pomoč obrnili k našim medijskim partnerjem, ki jih imamo že zdaj več kot 40 po vsem svetu. Seveda je veliko medijev, ki jih nimamo na naših seznamih, a so na dogodek prišli kot obiskovalci. Gotovo bomo v prihodnje zajeli tudi te. Seveda pa moramo biti previdni, da jih ne bo preveč iz iste države.

Največji dogodek, na katerega zahajajo arhitekti, je zaenkrat National Union of Architects. Tukaj v Barceloni so imeli pred 10 leti 10.000 udeležencev. Naša ambicija – smo namreč komercialna organizacija za organizacijo kongresov – je, da privabimo toliko obiskovalcev, kot jih le moremo. 10.000 je morda res več, kot jih lahko pričakujemo, a če jih je bilo letos več kot 2.000, jih lahko prihodnje leto pričakujemo med 2.500 in 3.000. Ta lokacija je zelo primerna, ker imamo na voljo avditorij za 3.000 udeležencev. Če vemo, da bomo imeli tudi toliko obiskovalcev, ga lahko zakupimo.



**➤ Opažam, da skoraj ni udeležencev z Bližnjega vzhoda, malo je tudi Kitajcev. Za slednje je to razumljivo zaradi visoke cene prevoza, kaj pa za prve?**

P. Finch: Res je, da je udeležencev iz arabskih dežel zelo malo ali jih skoraj ni. Lahko, da je razlog to, da imajo v Dubaju dogodek *Cityscape*, ki ima določene arhitekturne elemente. Prav tako je težko pričakovati od nekega arhitekta, da se bo udeležil dveh podobnih dogodkov, če sta ta časovno zelo blizu, oziroma da bo žrtvoval dva tedna le za to, da se bo udeleževal sejmov po svetu. Če je ta zamik vsaj dva ali tri mesece, pa bodo udeleženci iz zalivskih držav prav gotovo prišli tudi na naš dogodek.

**➤ Ali že poznate datum festivala za naslednje leto in predviden termin razpisa natečaja?**

P. Finch: Termina trenutno naslednjega festivala še ne vemo in tudi datumov njegove najave ne

## tema številke: samopromocija



Med javnimi zgradbami se je najbolje odrezal kongresni center *Guangzhou Baiyun International Convention Centre*,

ki ga je na Kitajskem zgradil belgijski studio *Buro II*. Projekt v svoje oblikovanje posebno uspešno vključuje naravo.



V kategoriji *transport* je prvo mesto pripadlo studiu *Zaha Hadid Architects* za v avstrijskem Innsbrucku izvedeno žično železnico *Nordpark Cable Railway*. Člani

žirije so bili navdušeni nad njeno formalno inovativnostjo, v ostri konkurenci pa je projekt izločil pekinško letališče podjetja *Foster & Partners*.



Prvo mesto med športnimi objekti so zasedli naši sosede iz hrvaškega studia *3LHD* za športno dvorano v *Balah*, ki je

prepričala žirijo s pozitivnim vplivom, ki ga ima na lokalno skupnost.

Izredno izvirnost pristopa in z občutkom oblikovano arhitekturo, ki se povezuje z naravnimi oblikami narave okrog nje, so dosegli *FAREstudio* iz Rima s *Centre pour le Bien-etre des Femmes et la prévention*

*on des mutilations génitales féminines 'G.Kambou'*, zgrajenim v Burkini Faso. Tekmovalna kategorija, ki ji projekt pripada, je seveda zdravje.



V kategoriji *energija, odpadki in reciklaža* se je najbolje odrezala krajinska obnova zapuščenega odlagališča odpadkov

na obrobju Barcelone. Projekt je delo biroja *Batlle & Roig Architects*.



Najboljšo zgradbo s področja kulture *Oslo Opera House* so si zamislili doma-

čini iz biroja *SNOHETTA*.





Največja konkurenca je bila zagotovo med individualnimi hišami, med katerimi je prvo mesto zasedel japonski biro *Sou Fujimoto*

*Architects* za izjemno izvirno in nove razsežnosti pojmovanja arhitekture odpirajočo zgradbo iz lesa *Final Wooden House*.



V kategoriji *razvedrilo* je prvo mesto zasedel nizozemsko-švedski studio *7OF Architecture* za *ovčjo stajo v Almereju* na Nizozemskem, objekt v neposredni bližini

mesta, ki bo lahko služil tudi študijskim obiskom. V isti kategoriji je projekt izločil kletko za slone biroja *Foster + Partners*.



Med *pisarniškiimi objekti* je žirijo najbolj navdušil čilenski projekt *Duoc Corporate Building*, oblikovan pri *Sabbagh Arquitectos*

iz *Čila*, ki se izjemno lepo vklaplja v okolico ter sočasno nudi zelo dobre delovne pogoje zaposlenim.



V zadnji kategoriji *novo in staro* je bil po mnenju žirije najboljši *Arlene Kogod Courtyard, Smithsonian Institution*, ki so ga v Washingtonu izgradili *Foster + Partners*,

pri katerem je bila tema novega in starega v arhitekturi dovolj svobodno interpretirana, da je vključila tudi preobrazbo obstoječe zgradbe.

Zunaj rednih kategorij so bili na dogodku udeleženi študenti iz šestih šol z vsega sveta (Rusija, Singapur, Španija, Nemčija in dve iz Anglije), nagrada za najboljši dosežek pa je bila podeljena tudi njim, in to nemškemu udeležencem iz *Hafencity University*

iz *Hannovra*. Najvišjo nagrado in naslov najlepše zgradbe na svetu za leto 2008 so letos (presenetljivo) dobile ženske projektantke irskega rodu za projekt s področja izobraževanja: *prizidek k italijanski univerzi Luigi Bocconi*. V okolju, kjer je poklic arhitekta največkrat moški, je bila zmaga irskih arhitektov osvežitev in spodbuda mnogim drugim. Izbor prispelih del kaže na močno izražene smernice po vključevanju vse več lesa v objekte ter k vse bolj naravnemu



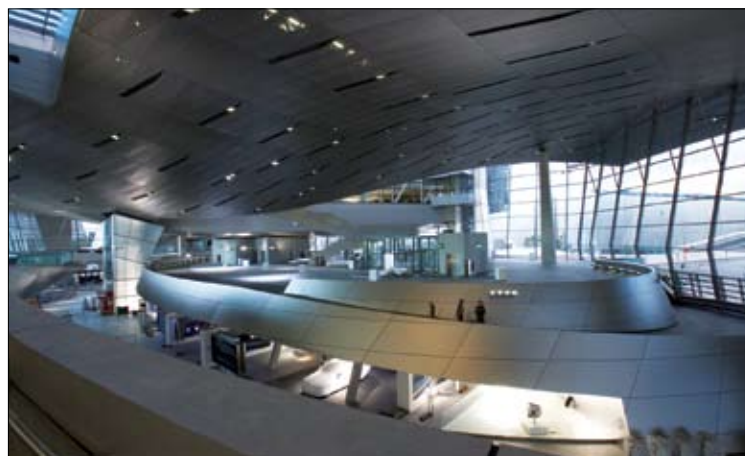
Med objekti, namenjenimi *trgovini*, je žirijo najbolj prepričalo nakupovalno središče *K:fem* švedskih arhitektov iz studia *Wingårdh Arkitektkontor AB Architects*, ki je s svojo zasnovo fasade vneslo v mestno jedro neverjetno dramatičnost.

raziskovanja in poskusov v odnosu do verske arhitekture ter prihodnosti kulturne zapuščine v Zahodni Evropi.



*Obredom in veri* posvečen objekt *cerkve v Dornbuschu*, studia *Meixner Schluter Wendt Architekten* po mnenju žirije odpira popolnoma novo smer arhitekturnega

raziskovanja in poskusov v odnosu do verske arhitekture ter prihodnosti kulturne zapuščine v Zahodni Evropi.



Med objekti s področja *proizvodnje* je prvo mesto zasedla zgradba *BMW Welt* kontroverznega studia z Dunaja *Coop*

*Himmelb(l)au*, po besedah žirije globoko posvečena eksperimentalni kulturi in Le Corbusiejevemu išočemu duhu.

in naravi prijaznemu načrtovanju. Sonaravnost ni le ekstravagantnost, ampak postaja del vsakdana sodobnega projekta. Vsi, ki bi si želeli ogledati več podatkov s festivala, jih najdete na spletni strani [www.worldarchitecturefestival.com](http://www.worldarchitecturefestival.com).



# bio 2008 - uzrti in prezrti

Že vrsto let so prvi oktobrski dnevi parnih letnic v Ljubljani posvečeni oblikovanju. Tudi letos ni bilo izjeme, saj je 21. bienale industrijskega oblikovanja v svoje sobane ter na starinsko dvorišče ponovno privabil goste z vsega sveta, predvsem pa smetano slovenske ustvarjalnosti z različnih področij oblikovanja. Kljub predznaku »industrijsko« bienale vsakokrat s seboj potegne kar nekaj izdelkov, ki ne spadajo vanj prav neposredno. Na prejšnjem bienalu jih je bilo kar nekaj takih, in sicer s področja digitalne ustvarjalnosti. Ti so tokrat izginili in v ločenem delu razstave so ostali le še »klasični« grafični oblikovalci.



Odprtje je bilo slavnostno, kot že dolgo ne, saj je bil slavnostni govornik poleg zdaj že stalnih, ravnatelj Arhitekturnega muzeja Ljubljana dr. Petra Krečiča in predsednika prireditvenega odbora Janeza Škrabca, še župan Mestne občine Ljubljana Zoran Jančič. Priznanja za dobro zasnovo je podelila ministrica za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo Mojca Kucler Dolinar, slovensko odprtje pa so zaupali kar predsedniku dr. Danilo Türku. Prireditev je potekala pod montažnim nadstreškom, prenos pa se je v živo odvijal tudi na nacionalni televiziji. Ko so se prižgali ognjemeti in usule bleščice, je nastopil trenutek, da si ogledamo izbrane izdelke prijavljenih oblikovalcev.

Na razpis, objavljen v začetku leta, je prispelo 421 prijav iz devetindvajsetih držav sveta, med katerimi je mednarodna komisija, ki so jo sestavljali Katja Burger (Slovenija), Hilde Bouchez (Belgija), Petra Černe Oven (Slovenija), Paolo Favaretto (Italija), Rudolf Greger (Avstrija), Bojan Klančar (Slovenija) in Gergely Nádás (Madžarska), izbrala le 126, ki so odgovarjala njenim strogo postavljenim merilom. Te so letos še dodatno izoblikovali in poenotili, poudarek pa je na »... oblikovalskih delih, ki ustvarjalno in inovativno rešujejo aktualne probleme današnjega življenja, so usmerjena v sonaravni razvoj in družbeno odgovornost ter zadovoljujejo posebne potrebe različnih skupin uporabnikov«. Vsaj tako je zapisano v pravilniku.

## Blišč in beda žirije

Ob ogledu razstave sem s kotičkom ušesa zaznala razlago vodičke, ki je skupini mladim, ki jim bo življenjska pot (morda) name-

njena na pota industrijskega oblikovanja, predstavljala razstavljene eksponate. V njej je poudarila širino področja, ki se zajeda prav v vse segmente dejavnosti, od športa do težke industrije, ter zahteva izjemno širino enega ustvarjalca ali še pogosteje sodelovanje več izvedencev različnih strok.

Zato ni dvoma, da je bil izbor del za končno selekcijo izjemno zahteven. Z izdelki grafičnega oblikovanja pa tudi digitalnih medijev je delo veliko lažje – presoja se idejno svežino, barve, tehnično izvedbo, kompozi-

cijo ... A vse to je veliko preprosteje merljivo kot zahtevni izdelki s področja industrijskega oblikovanja, ki jih mnogi ne bi znali niti uporabljati. Poleg tega so pri teh veliko pomembnejše od same oblike in videza funkcionalnost ter vrsta podrobnosti, vezanih na uporabo. V tej širini je pogosto težko biti izvedenec že za eno samo področje, kaj šele za vsa. Kdo je danes usposobljen, da presoja kakovost oblikovanja, na primer, helikopterja, ki mora poleg ustrezne aerodinamike zadostiti še kopici varnostnih zah-

tev in mnogih drugih, o katerih se večini zemljanov niti ne sanja. Razstava pa nam ponuja razpon od helikopterjev in velikega plovila do sponk za papir.

Mnoge proteste sem letos slišala zaradi izbora, o njegovi selektivnosti govori že razmerje med prijavljenimi in izbranimi deli. Ob tem mi spomin odtava do podobnega dela, to je izbiranja med mnogimi, pogosto popolnoma neprimerljivimi izdelki, katerega del sem bila pred kratkim tudi sama. Takrat so se med izdelke s področja digitalne



Z otvoritve (foto: Samo Beslagič)



ustvarjalnosti vtihotapili nekateri primerki industrijskega oblikovanja. Le nekaj jih je bilo, na njih pa so se močno lomila kopja mnenj o njihovi funkcionalnosti. Če temu ob bok

postavimo komisijo, ki je morala v pičlih dveh dneh med več kot štiristotimi izdelki industrijskega oblikovanja izbrati le četrtino, obseg, ki ga prostori AML-ja še lahko sprej-

mejo, nam mora biti jasno, da je bila njihova objektivnost skoraj zagotovo pogosto vprašljiva. Z zapisanimi vprašanji in dvomi seveda ne mislim izpodbijati strokovnosti ali

usposobljenosti žirije, ampak le opozoriti na njeno nevhvaležno in težavno nalogo.

Ugledna mednarodna žirija, ki je tik pred prireditvijo naredila izbor nagrajencev, je le nadaljevala in zaključila postopek. Jasno je, da v njem popolne objektivnosti ni bilo in je tudi ne bi moglo biti. Seveda pa ima ob objavi nagrajencev in postavitvi razstave vsakdo pravico do svojega mnenja in to si bomo tudi sami vzeli.

### Bio v mestu in državi

Organizatorji razstave si od bienala v bienale prizadevajo, da dogodek spremlja vse več spremnih prireditev. Tudi letos je tako: kar nekaj je predavanj, okroglih miz, še več delavnic. Kako pa se dogodek zrcali v mestu, državi? Ali se to, da je (simbolično) otvoritveni trak prerezal sam predsednik republike, odraža tudi drugje kot le v okolici gradu na Fužinah?

Težko bi rekli. Tudi slavnostni govor župana ne pomeni, da je mesto preplavljeno s transparenti in plakati, ki obiskovalce, predvsem pa številne tujce, ki zaidejo k nam, vabijo, da se odpeljejo do romantičnega gradu na koncu mesta, da si ogledajo cvet najaktualnejše narodne ustvarjalnosti. Zares nerazumljiva je odločitev, da reprezentativni razstavniki prostori na gradu samevajo prazni ali



Zlata medalja: vzpenjača na Ljubljanski grad, arhitektura Majda Kregar in Miha Kerin



Zlata medalja: brošura 40ish sheets of paper, oblikovanje Studio Cuculić, Hrvaška





Dobra zasnova: jedilni servis za bolnišnice in domove za ostarele, oblikovanje Gyula Mihaly, Madžarska



Dobra zasnova, Qube, prostostoječi gospodinjski aparati, oblikovanje Gorenje, Slovenija



Dobra zasnova: plovilo za plovbo po reki Ljubljanici Argo, oblikovanje Jernej Jaroslav Kropelj, Slovenija



Dobra zasnova: sistem za varno uničevanje eksplozivnih komponent izstrelkov Guardian, oblikovanje Aleks Komel, Slovenija



Dobra zasnova: pohodne palice 3P, oblikovanje Igor Ravbar, Slovenija

zapolnjeni z banalnimi razstavami, istočasno pa prireditev mednarodnega značaja ter pregled najboljšega, kar je v dvoletnem obdobju ustvarila slovenska industrija ob podpori najboljših oblikovalcev, ostaja odri-njena na sicer romantično obrobje mesta. To dejstvo že samo po sebi odraža pomen, ki ga (še vedno) dajejo ustvarjalnosti in z njo povezani (ambicioznejši) industriji naše vodilne strukture. Čeprav je vedno veliko odgovorov povezanih z denarjem, je nesporno, da v Ljubljani ni, razen nekaj plakatov, dovolj vpadljivih transparentov, predvsem pa ne dogodkov ali instalacij, ki bi turiste in meščane vabili, da obišejo BIO, skrit daleč stran na obrobju mesta. Na letališčih v tujni tudi vse pogosteje vidimo ogromne transparente, ki vabijo na kulturne dogodke. Na letališču Jožeta Pučnika sicer nisem bila, a bi bila prav gotovo presenečena, če bi bil prizor tam podoben. Presenetljiva je kratkovidnost naših vodilnih politikov, ki ne uvidijo, da so danes, v obdobju cenениh letalskih povezav, hotelske nastanitve prevzele

primat med dobičkonosnimi dejavnostmi v turizmu. V mestih, ki organizirajo javljive sejemske prireditve ali podobne dogodke, so hoteli zasedeni leta vnaprej. Vsaj to bi jim lahko bil razlog, da dajo več pomena in podpore mednarodno že uveljavljenim dogodkom, kot je BIO, če jim že kakovostno oblikovanje ni pomembno.

#### Nagrajeni

Podelitev nagrad je v nas zapustila nekoliko mešane vtise. Posebno presenetljiva je bila odločitev o zlati medalji. Nikakor ne želim reči, da arhitekta Majda Kregar in Miha Kerin nista izjemna oblikovalca ter da nimata veliko zaslug, da ima Ljubljanski grad danes videz in podobo kot redko kateri podoben objekt. Le z zgoraj zapisanimi smernicami komisije je nikakor ne moremo cepiti, pa tudi ne z industrijskim oblikovanjem nasploh, saj je edini vsaj delno industrijski objekt zobata železnica. V vsem drugem je objekt izrazito unikaten in neponovljiv. Po drugi strani je ostal popolnoma prezrt arhi-

tekturni dosežek, ki je sočasno združil (v slovenskem prostoru tako redko) inovacijo ter razvil nov fasadni element kot izdelek industrijskega oblikovanja. Drugo zlato medaljo je dobil 40-listni zvezek naprednih oblikovno-tiskarskih izdelkov, ki je sicer izjemen in za vsakega imetnika dragocen dokument, vendar ob njem ne moremo zanikati, da smo veliko podobnega (le brez dodanih verzov) že videli.

Kot dobro oblikovalsko zasnovani so bili letos pohvaljeni Alternativna družina prostostoječih aparatov Qube oblikovalke Tine Jerabek iz Gorenje design Studia, jedilni servis za bolnišnico in domove za ostarele madžarskega oblikovalca Gyule Mihalya, pohodne palice 3P Igorja Ravbarja iz Ljubljane, plovilo za plovbo po reki Ljubljanici Argo oblikovalca Jerneja Jaroslava Kropelja ter sistem za varno uničevanje eksplozivnih komponent izstrelkov Guardian. Domišljija nam ponovno odpove, ko si zamišljamo, kako so člani komisije preizkušali slednji izdelek. Zelo zanimive in tudi estetske pa so





Častna pohvala: elektronski aparati Care, oblikovanje Ergonomidesign, Švedska



Častna pohvala: set vilic in žlic za predjed Appetize, oblikovanje Nedda El-Asmar, Belgija



Častna pohvala: vezi za smučarsko desko Beyondsnow Strap-in Peter Van Riet, Belgija



Častna pohvala: vgradni namizna napa in električna indukcijska steklokeramična kuhalna plošča Gaggenau, oblikovanje Gaggenau Design, Nemčija

pohodne palice, a žal tudi te niso opremljene z nobenim uporabnim podatkom, niti s tem ne, koliko tehtajo in kje bi jih lahko kupili. Google namreč ostane ob iskanju gesla nem, čeprav so pohodne palice razstavljene med izdelki v redni proizvodnji.

Častno pohvalo BIO so prejeli tudi švedski oblikovalci iz studia Ergonomidesign za elektronske telefonske aparate Care. Ti so namenjeni predvsem starejšim in vsem, ki slabo vidijo drobne številke in napise na sodobnih telefonih ter ne potrebujejo njihovih številnih funkcij. Izdelek lahko tisti, ki imajo zaradi slabega vida težave s telefoniranjem, kupijo pri švedskem proizvajalcu Doro. Slovenski, z multimedijско ovesenimi zverinami preobremenjeni ponudniki mobilne telefonije verjetno kljub našim stalnim opozorilom na zapostavljeno ciljno skupino ne bodo poskrbeli, da se vmesnik telefona prevede v slovenščino in telefon vključi v ponudbo na slovenskem trgu.

Tudi naslednja častna pohvala, vgradna indukcijska steklokeramična kuhalna plo-

šča Gaggenau ne pusti dvoma o tem, da je dobro premišljen in vrhunski oblikovalski dosežek. Tudi zadnji s častno pohvalo nagrajeni izdelek, vezi za smučarsko desko Beyondsnow, spada med tiste, katerih uporabnost se pokaže le skozi rabo, in to ne začetnika ali nepoznavalca, temveč izkušenega uporabnika. Kako so njihovo uporabnost preverjali člani žirije, nam ni znano.

Tudi mnogi drugi izdelki puščajo dvom o svoji funkcionalnosti, kot na primer na pogled izjemno privlačen set vilic in žlic Appetize. Izdelki industrijskega oblikovanja, ki navdušijo z videzom ali izvorno zamislijo, so pogosto popolnoma neuporabni (dober primer je sloviti Starckov ožemalnik limon). Težko ali celo nemogoče jih je soditi, če se jih ne dotaknemo, jih preizkusimo ... Vse to pa je na razstavi strogo prepovedano. Tako »klasično« vzgojeni arhitekti ostanejo oropani preizkusa udobja stola, pa tudi mnoge druge razstavne eksponate hostese skrbno ščitijo pred nepooblaščenimi dotiki. To dejstvo je sicer s kakšnega pogleda opravičlj-

ivo, z veliko drugih pa popolnoma nesprejemljivo za številne obiskovalce, ki od izdelka zahtevajo in potrebujejo uporabniško izkušnjo. Posebno »boleče« je to spoznanje ob izdelkih iz kategorije »proizvodi«, ki so v redni proizvodnji in s tem namenjeni rabi.

#### Kovačeva kobila

Ob razstavi je treba nekaj besed spregovoriti še o njeni postavitvi. Avtorji le-te so letos Studio Jure Miklavc in v njegovi sestavi oblikovalci Jure Miklavc, Barbara Šušteršič, Jaka Verbič in Jože Carli. Žal se kljub zvečanemu imenu postavitelja ne moremo izogniti kritiki postavitve, ki ima kar nekaj pomanjkljivosti. Prva je že precej pomanjkljiva signalizacija postavitve. Nepoznavalec se do gradu na koncu Fužin le težko prebije, saj ga vanj vodi le en pano, pa še ta je postavljen pred objektom. Manjka usmerjevalna tabla z glavne ceste, pa nato s stranske tik pred mostom in, konec koncev, dovolj jasna ni niti oznaka vhoda na razstavo. Tam smo vajeni vpadljivih transparentov, na BIO

pa nas pričaka le kartonski pano, da nas usmeri k pravi med vsemi zastekljenimi akkadami.

Enako pomanjkljiva signalizacija se nadaljuje v notranjosti: nepoučen obiskovalec le težko zazna, da je avla v nadstropju rezervirana za grafične oblikovalce, da so v naslednjih dveh prostorih izdelki iz skupine C – Oblikovalske zasnove – in da so industrijski proizvodi iz kategorije A – Proizvodi – zbrani v pritličnih dveh sobanah.

Podobno se nadaljuje, ko vstopamo globlje in se srečamo z napisnimi tablamiz z opisi izdelkov. Te so za eksponate, ki so razstavljene na podlogah brez podstavkov (oziroma skoraj na tleh), nameščene kar tam, slabih pet centimetrov od tal. Ker napisi niso prav veliki (dvomim, da pisava doseže velikost 12 pik), so skoraj neberljivi za vse obiskovalce, ki iz takega ali drugega razloga nimajo več odličnega vida. Tako so prisiljeni v neudobno počepanje ali ... ogled brez razlage. So stojala z napisi res strošek, ki nad obiskovalci opravičuje tak »teror«, sprt z vsemi smernicami, zapisanimi v pravih prijaviteljev na razstavo? Da je mera nezadovoljstva še bolj polna, so tudi druge napisne table nameščene na višini, bolj primerni za osnovnošolce od 5. do 7. razreda, odrasli pa so ponovno prisiljeni k »gracioznim poklončkom«. Edini napisi, nameščeni v očiču odraslih obiskovalcev, so opozorila, da se ne sme dotikati eksponatov ...

V podobno neugoden položaj so postavljene tudi hostese, ki varujejo razstavo, ki je postavljena na panoje iz perforirane pločevine ter trinožne podstavke iz kovinskih palic. Razstavna konstrukcija ima nedvomno veliko odlik z vidika majhne teže in hitre postavitljivosti oz. razstavljivosti. Žal pa so panoji s spolzko površino in skoraj brez lastne teže za mnoge eksponate, ki so nanje tako ali drugače prisljeni, zelo neprimerni ter tudi nevarni za obiskovalce. Tako morajo čuvajke poleg tega, da pazijo na radovedne prste obiskovalcev, ki bi na vsak način radi preizkusili razstavljene izdelke, skrbeti tudi za to, da kakšna ženska torbica, ki brez nadzora počiva na hrbtu, ne podre katerega od panojev. Enako se lahko zgodi ob mnogih drugih nenadzorovanih premikih obiskovalcev v napačne smeri, da o nesprejemljivih naslanjanjih ob branju opisov sploh ne govorimo.

Povzamemo lahko, da je to ob mnogih drugih še ena do uporabnika neprijazna postavitev. Žal na razstavi, ki predstavlja smetano smetano.

#### Nenagrajeni

Prav gotovo je v industrijskem oblikovanju, kjer smo vsi uporabniki in nekako tudi vsi izvedenci, veliko oči različnih od oči komisije. Zato tudi mnogi nenagrajeni izdelki tako ali drugače pritegnejo pozornost. Žal



## dogodki



Sončne ure Sončno leto, oblikovanje Katjuša Kranjc, Rok Kuhar, Slovenija



Oblačila Pavle Tobkove in Irene Rojs na neprimernih obešalih



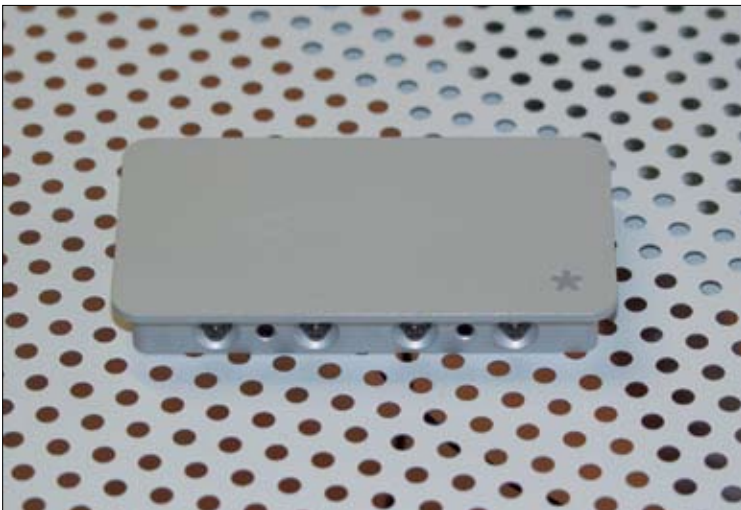
Kolekcija uporabnih predmetov Zajtrk s plečnikom, oblikovanje Ljubica Čehovin, Slovenija



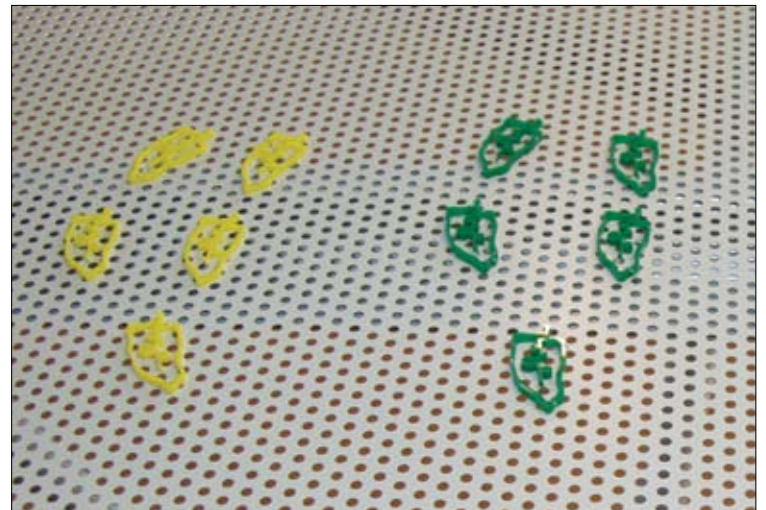
Pastelne barvice Alatka, Maja Mesić, Hrvaška



Pohodna plošča za označevanje drevesnih vrst v parkih Parkineta, oblikovanje Vojko Pogačar, Andrej Cupar, Mojca Kaiser, Janez Temnikar, Slovenija



Svetilo Pilye, oblikovanje Asobi, d.o.o., Slovenija



Sponke Macedonian Pepperclips, oblikovanje Biljana Klekačkoska, Makedonija





popolna uganka. Nerazumljiva sta bila tak njen namen kot tudi uporabnost. Vodna pipa belgijske oblikovalke Nedde El-Asmar je na pogled sicer privlačna, a vsakdo, ki je kadar koli poskusil vodno pipo, ve, kako velike so med njimi razlike v izkoristku in uporabnikovi izkušnji. Le-ta je vedno znana šele ob praktični izkušnji. Dvomim, da so si člani žirije vzeli čas, da jo v praksi preizkusijo



Postavitev razstave

se spet ponavlja zgodba s prejšnjih razstav, kjer mnogi eksponati niso bili pospremljeni z dovolj obširno razlago, da bi si lahko obiskovalec o njih vsaj približno ustvarili vtis. Med temi bi prav gotovo izpostavila na okolje občutljivo kinetično fasado madžarskih oblikovalcev Szöwetség 39, ki očitno ni bila priključena oziroma za katero nikjer ni bilo napisano, kako deluje. Žal tudi ni bilo navedene spletne povezave, da bi si informacije poiskal sami, pa tudi google je ne najde. Seveda se ob tem povprašaš, ali je tudi komisija ob izbiri nagrajencev imela tako pomanjkljive opise.

Pogled in dušo pritegne tudi zbirka uporabnih predmetov Zajtrk s Plečnikom oblikovalke Ljubice Čehovin, ki žal v praksi skoraj ne najde poti na prodajne police trgovin

s turističnimi spominki. Podobno duhovite in domišljene so sončne ure, narejene za poslovna darila podjetja Mobitel, ki sta jih oblikovala Rok Kuhar in Katjuša Kranjc. Zanimiva so tudi svetila Plye oblikovalcev iz podjetja Asobi, proizvedena v Intra lighting. Žal tudi ta niso bila priključena in lahko smo le zavzdihnil: »Koliko je vredno sveto, ki ne sveti?«, ter si takoj odgovorili: »Komaj kaj!« Za primer: vtiče pod robom škatlice smo opazili šele, ko smo si ogledali fotografijo izdelka, izdelek, ki sveti, šele v katalogu ...

Med neopaznimi, a uporabnimi in do uporabnika prijaznimi izdelki bi navedla tudi inovativno zasnovane pastelne barvice Alatka hrvaške oblikovalke Maje Mesič. In med tistimi z nasprotni strani sponke za papir Macedonian Pepperclips, plastične, na po-

gled sicer privlačne, ki pa jih nihče, ki se je le enkrat samkrat srečal z izdelkom, kot so sponke za papir, iztisnjene iz plastike, ne bi niti pogledal več. Izdelek je namreč v praksi popolnoma neuporaben in služi le za okras. Podoben sum pade na unikatno kolo Katabrank, ki vsakemu, ki vsaj občasno sede na kolo, deluje bolj kot skulptura, posvečena kolesu, kot neki vsaj približno uporaben izdelek. O industrijski proizvodnji tukaj seveda ni smiselno govoriti.

Za uporabniško izkušnjo so bili obiskovalci razstave oropani tudi ob ogledu zanimivih rokovnikov iz polipropilena z imenom Souchi, ki so vzbujali veliko zanimanja, a so bili na polici popolnoma nedotakljivi. Kakšen drug izdelek, na primer čutara Kvapka slovaške oblikovalke Denise Tothove, je ostal

... Praktične, domišljene in estetske so tudi pohodne plošče za označevanje drevesnih vrst, ki so jih v Laboratoriju za inženirsko oblikovanje oblikovali za Mestno občino Maribor. Ostale so sicer uvrščene na razstavo, a sicer neopazne.

Izdelki modnih oblikovalcev so bili, ponovno po mojem mnenju, razstavljeni popolnoma neprimerno in bi verjetno bilo bolje, če sploh ne bi bili. Časi, ko je bilo na BIO prisotnih kar veliko tkanin, so očitno nepreklicno minili. Tokrat je moda izpadla kot nepotreben tujek.

### Povzetek

Kaj lahko pričujemo za konec? BIO je v Sloveniji brez dvoma potreben in koristen, posebno v svetu, kjer kakovostno oblikovanje in vse druge vrednote, ki jih morajo oblikovalci ob svojem delu upoštevati, postajajo vse bolj pomembni. Prav tako ima dolgotrno tradicijo in organizacijsko ekipo z veliko izkušnjami. Žal tega mnenja ne delijo politiki in industrijsko oblikovanje pri njih ostaja še naprej ob robu. Tudi nekatera druga dejstva ostajajo nesporna. Recimo to, da istočasno, ko člani komisije BIO v svoja izhodišča zapišejo dela, ki »...ustvarjalno in inovativno rešujejo aktualne probleme ...« in se vrši mednarodni posvet na temo kreativnosti ter inovacij: zmožnost spremembe, neka druga od vlade vzpostavljena organizacija organizira Forum inovacij, dvodnevni dogodek v Cankarjevem domu. O oblikovanju tam skoraj ni govora. In tako se ponovno vrnemo k mali Sloveniji, ki si lahko privoščiti to, da je tako zelo majhna in še veliko bolj nepovezana in razdrobljena. Žalostno in zaskrbljujoče obenem! Saj ostaja Forum inovacij sami sebi namenjena institucija, ki jo podpira država, in BIO hira, ker jih ta ista država obravnava po mačehovsko. Da kakšnih drugih razprtij raje ne omenjam! Kdo bo imel od tega na koncu dobiček? Verjetno Kitajci ...



Vodna pipa Narghilé, oblikovanje Nedda El-Asmar, Belgija

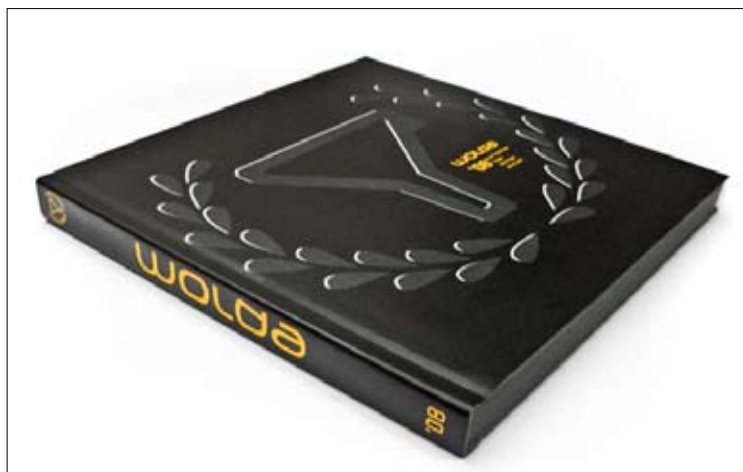


Rokovnik Souchi, oblikovanje Jurij Lozić, Slovenija



# letos slovenijo zastopa armada

Naj vas nekoliko dvoumen naslov ne zavede: Armada, slovenski oblikovalski studio, v letu 2009 zastopa Slovenijo v katalogu Wolda, zbirniku najboljših logotipov, izbranih na istoimenskem natečaju. Že drugo leto zapored so namreč osvojili naziv Best of Nation, priznanje za najboljši logotip med vsemi, ki so na natečaj prispeli iz Slovenije.



## O natečaju

Wolda je organizacija, ki vsakoletno prireja natečaj, na katerem tekmujejo le logotipi. Vsakokrat se izmed njih najprej izbere najboljšega med vsemi, ki so prispeli iz iste države. Priznanje se temu ustrezno imenuje Best of Nation. Na naslednji stopnji se med najboljšimi izdelki na nivoju države izbira celinski zmagovalc – Best of Continent. Ta prizna-

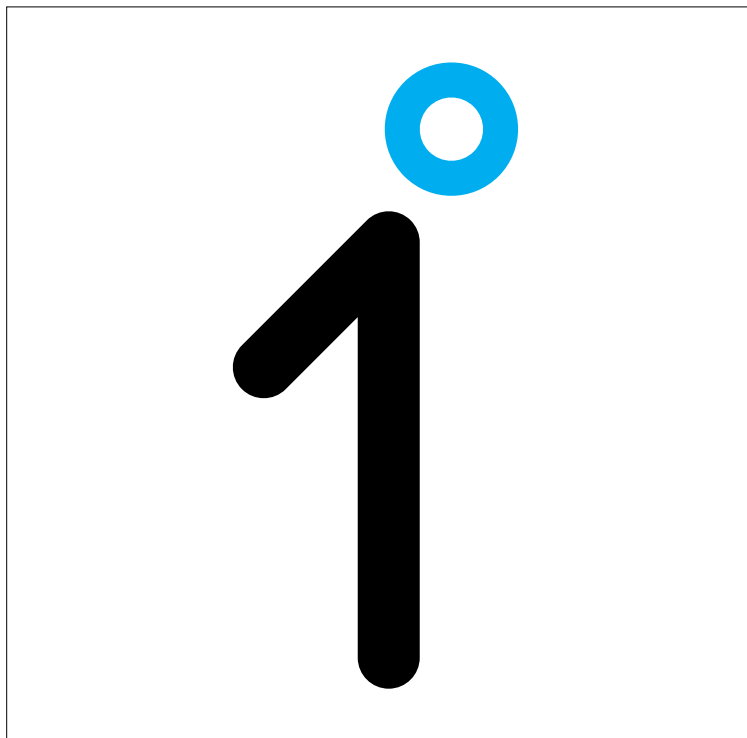
nja prejme le pet prejemnikov v skladu s sprejetim razvrščanjem celin na Oceanijo, Afriko, Azijo, Ameriko in Evropo. Najboljši logotip po mnenju komisije nasploh prejme naziv Best of the World. Vse dobitnike priznanj vsakokrat v obliki tiskanega zbornika predstavijo celemu svetu.

Izvirna in redka je že sama zasnova natečaja, ki se v nasprotju z mnogimi

drugimi, ki se skoraj nenadzorovano razraščajo na vse širši obseg različnih kategorij, osredinja le na področje logotipa, strogo ločenega od napisov, izbora tipografij in druge spremljajoče »navlake«. Ločena kategorija so le študenti, uvrščeni pod rubriko Wolda Talent. Dela teh so v največji meri študijska in akademska, so pa kljub temu omejena le na logotipe.



Best of Continent 2008 - Afrika: SoulStice, oblikovanje Bronwen



Best of the World 2008: News Limited, oblikovanje Jason Little, Tim Warren, Steve Clarke, Mike Staniford



Best of the World 2008 - talent: Atsushi Yamamoto Records Tokyo KK, oblikovanje Daniel A. Becker



Best of Continent 2008 - Amerika: Hats By Aysel, oblikovanje Deniz Marlali



Best of Continent 2008 - Azija: Japonska razstava elektronske umetnosti, oblikovanje Digital ZOO



Best of Continent 2008 - Evropa: La Repostería de las Monjas, oblikovanje Álvaro Pérez

**O žiriji**

Še zanimivejša pa je sestava žirije, ki je tridelna. Prvo tretjino sestavljajo ugledni strokovnjaki grafičnega oblikovanja, izbrani izmed članov Mednarodnega sveta združenj grafičnih oblikovalcev IcoGada. Tudi letos je bilo med njimi mnogo širše poznanih izvedencev, med njimi Brazilka Ruth Klotzel, ki je sodila tudi pretekli BIO, poleg nje pa še Ronald Shakespear iz Argentine, Niko Spelbrink iz Avstralije, Apex Lin Pang-Soong iz Tajvana, Tommy Li iz Hongkonga, Dave Holland iz Južnoafriške republike, David Coates iz Kanade, Halim Choueiry iz Katarja, Ginette Caron iz Italije in Dorte Krogh z Danskega. Navedeni izvedenci so prvo sito prijavljenih izdelkov. Tisti, ki se skozenj prebijejo, šele zapadejo v sodniške mline naslednjih dveh delov žirije: naročnikov in uporabnikov.

Naslednji izbor oblikovalskih storitev izvršijo naročniki. Ugledne predstavnice le-teh predlaga Aquent, največje svetovno podjetje za trženje in ustvarjalne storitve. Tudi izbranih predstavnikov naročnikov je le deset, med njimi pa so bili letos izvedenci iz podjetij, kot so Microsoft, Orange, FNAC in mnogih drugih. Šele tretje rešeto zapovrstjo zastavi na svoji površini smetano smetane

– zmagovalce. Žirante s področja porabnikov (Consumers) izbere Consumer international – mednarodno podjetje za zaščito porabnikov. Sojenje v celoti poteka preko medmrežja, saj si le tako organizatorji lahko privoščijo tako raznovrstno žirijo, zbrano iz strokovnjakov z vsega sveta.

Tisti, ki se uspejo obdržati na vseh teh stih zahtevnih preverjanj, so za nagrado uvrščeni v vsakoletni izbor najboljših logotipov leta in s tem tudi med »trend-setterje« oblikovanja logotipov za tekoče in tudi naslednja leta. Kot dodatno odliko natečaja pa lahko navedemo tudi zelo nizke prijavnine, ki so v svetu vizualnih komunikacij, ujetih med trgovino in trženje, postale vse redkejše izjeme.

**O slovenskem nagrajencu**

Kot smo že v uvodu zapisali, so slovenski Armadniki letos osvojili priznanje Best of Nation, in to za logotip, ki so ga oblikovali za domžalsko podjetje Toko. Armada je že drugo leto zapored zaradi svoje izvirne zasnove in oblikovalske odličnosti nagrajena s prestižnim naslovom Wolda – Best of Nation 2008. Lani so si ga prislužili z logotipom Halo Safet, slovenski logotip je bil tokrat izbran med 1100 logotipi iz 43 držav sveta.

Priznanja je prejelo 192 logotipov, od tega jih je 174 šlo v roke profesionalcem, ostalih 18 pa študentom.

Kakšna pa so bila izhodišča za zasnovo logotipa slovenskih zmagovalcev? Kot smo že napisali, je bil narejen za podjetje in blagovno znamko Toko, ki je znamka prodajal z visokokakovostnimi pripomočki za potovanje in z dolgoletno tradicijo. Naloga oblikovalcev je bila zasnovati prepoznavna, funkcionalna in reprezentativna prodajna mesta s poenoteno razporeditvijo prodajnih izdelkov. Urediti je bilo treba notranje in zunanje označevanje ter zasnovati povsem novo grafično podobo blagovne znamke. Izhodiščna ideja je bila povezana z zgodbo o potovanju: interjer je zasnovan kot letališki terminal, za osrednji tipični element v prostoru pa je izbran tekoči trak, na katerem je pregledno razvrščen osrednji, okoli njega pa še ostali prodajni programi. Prepoznavni element celostne podobe je tipični popotnik – ptiček origami, ki s svojo lahkotnostjo in praktično eleganco vodi kupce na pot po svetu. Le-ta je skrbno zložen, tako kot zloži svojo prtljago sleherni popotnik. Logotip se uporablja tako za označevanje prodajal kot za prepoznavnost izdelkov lastne blagovne znamke Toko.

**Best of nation 2008:**

\*art**е**вuячoкe

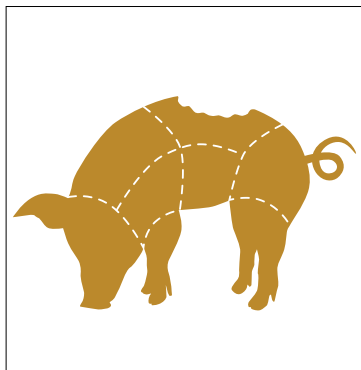
*Hrvaška: Parabureau, oblikovanje Igor Stanišljević, Marko Baus*



*Nemčija: Mea Stella, oblikovanje Christian Rother, Tina M. Strobel, Daniela Rudolf, Nadine Förtsch*



*Best of Nation 2008, Armada, Slovenija*

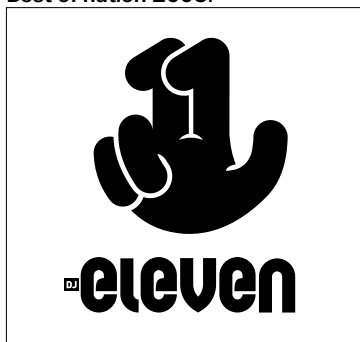


*Zmagovalec Eulda 2007, oblikovanje Armada, Slovenija*



*Logotip na izdelkih*

Best of nation 2008:



Poljska: DJ Eleven, oblikovanje Jan Kallwejt



Estonija: Punane Puu, oblikovanje Kadri-Maria Mitt, Hannes Unt



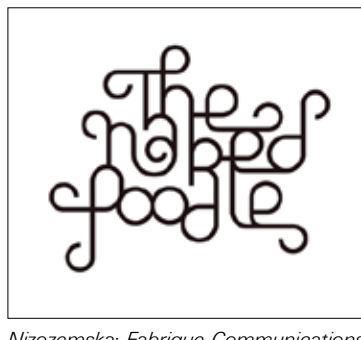
Študentka: Design Academy Eindhoven, oblikovanje Kristin Eva Olafsdottir



Irsko: Nacionalna agencija porabnikov, oblikovanje Aoife Broderick



Švica: Alps and Arts GmbH, oblikovanje Remo Caminada, Michael Häne



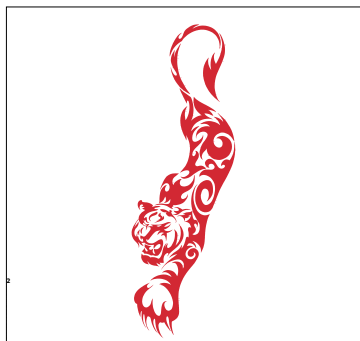
Nizozemska: Fabrique Communications and Design, oblikovanje Jari Versteegen, Joana Muhlenbrock, David Smulders



Republika Koreja: Auracle Pictures, Inc., oblikovanje Youngha Park



Latvija: H&L Studio, oblikovanje Krisjanis Jukumsons-Jukumnieks



Združeni arabski emirati: Tiger Films, oblikovanje Shahir Ahmed, Joseph Francis Bihag



Izrael: Flow, oblikovanje Danny Goldberg Design



Portugalska: Govoreče drevo, oblikovanje Guilherme Jardim



Danska: Sonderborg Airport, oblikovanje Jesper Philipsen

**O drugih nagrajencih**

Najvišje priznanje Best of the World je letos odšlo v Oceanijo, natančneje v Avstralijo, kjer je skupina oblikovalcev pod imenom Landor Group (Jason Little, Tim

ICOGRADE (www.icograda.com) je svetovno telo za profesionalno vizualno komuniciranje. Je profesionalna nevladna organizacija, ki združuje oblikovalce z vsega sveta in promovira njihovo dinamično vlogo v trgovini in družbi. Ustanovljena je bila leta 1963 ter ima več kot 200 članov (nacionalnih združenj) ter številne podpornike iz 67 držav z vsega sveta. Ima tudi status svetovalca za UNESCO, UNIDO, ISO in WIPO.

Warren, Steve Clarke in Mike Staniford) ustvarila logotip, ki ga poleg idejno močne zasnove, preprostosti in prepoznavnosti odlikuje tudi ekološka nota ter spogledovanje s sodobnimi smernicami pasivne gradnje oziroma poti k nevtralnemu standardu CO2, ki ga želi podjetje v čim krajšem časovnem razponu doseči. Afriške barve tokrat zastopajo predstavniki Južne Afrike, in sicer oblikovalski studio The Brand Union, ki je v svojo oblikovno referenčno mapo na sam vrh uvrstil logotip Soulstioce, na nek način sicer zelo podobno izvedenku prvonagrajenega izdelka Soulstice. Med oblikovalci z ameriške celine se je nekoliko presenetljivo na prvo mesto uvrstil logotip Šapka, z zelo močno nacionalno noto obarvan znak, ter ponovno predstavnik okoljsko ter socialno osveščene struje.

Najboljši tajski logotip iz ustvarjalne delavnice oblikovalcev Davida Williamsa, Siriponga Wongjinde in Pasuja Kongprasertkita je priboril zlato priznanje Aziji. Zasnovan je bil za predstavljanje festivala elektronske umetnosti in raznolikosti struj znotraj njega. Zelo nedvoumno izkazuje svoje sporočilo tudi zmagovalac med evropskimi logotipi – v studiu Álvaro Péreza narejen logotip za španskega vinogradnika. *La Repostería de las Monjas*, kot se imenuje, je jasen tako s svojim sporočilom kot tudi z nedvoumno sintakso o poreklu naročnika, preprost in izviren. Mnogo novega in neobičajnega prinaša, kot se to zanj in za selekcijo samo spodobi, zmagovalac med študenti v kategoriji Talent: oblikovalec nemškega rodu Daniel A. Becker je svoj nagrajeni logotip

naredil za japonsko glasbeno znamko. Izdelek je pravo umetniško delo, ki uporabniku postavlja vrsto provokativnih izzivov in vprašanj. Kot zmeraj na podobnih tekmovanjih se tudi tokrat cela vrsta zanimivih in pozornosti vrednih izdelkov oblikovalcev z vsega sveta med redke zmagovalce ni uvrstilo. Nekatere izmed njih, izbrane po lastnem izboru, prikazujemo, vsi nagrajenci pa so prikazani tudi na spletni strani združenja ter seveda v katalogu, ki je vsakoletno nepogrešljiv vodnik vsem, katerih delo je tesno povezano z oblikovanjem celostnih podob, pa najsi bodo to zaradi tega, da bodo oblikovali izvirne logotipe, ali pa tudi za to, da ne bi nevede koga povzeli. Več o nagradah Wolda si lahko ogledate na spletni strani www.wolda.com.



# hydragrafix

HYDRAGrafix je kljub svoji kratki zgodovini ime, ki se pogosto pojavlja na spletnih portalih 3D-zanesenjakov. Poznani so po svojih inovativnih rešitvah na področju arhitekturnih in industrijskih simulacij. Eden izmed treh ustanoviteljev, Tomas Cayuela, nam je bil pripravljen predstaviti svoje dosežke.



## ▾ Kako in kdaj se je začel HYDRAGrafix?

Začel se je septembra 2007 kot inovativno in dinamično podjetje, prirejeno temu, da nudi multimedijske in dostopne fotore-

alistične grafične rešitve po meri naročnika. To dosežemo tako, da prevzamemo celoten proces, kar stranki prihrani čas in denar, medtem ko kakovost vedno ostane na visokem nivoju.

## ▾ Od kje izhaja ime HYDRAGrafix?

Izhaja iz spojitve dveh besed, od katerih je prva *hydra* (sladkovodni polip). To je preprosta sladkovodna živalca radialne sime-

trije, ki je zelo zanimiva zaradi svoje regenerativne sposobnosti. Sladkovodni polip je prav zaradi te lastnosti tako edinstven med živalmi, saj ni podvržen staranju. Tudi naše podjetje naj bi bilo kot ta živalca: ve-





dno mlado, sposobno in z zmoglostjo neprestane regeneracije našega postopka dela, s čimer bi nudilo čim boljše rešitve. Druga beseda je pa očitna: obožujemo grafiko.

➤ **Vaš tim je sestavljen iz treh oseb. Kako ste se zbrali? Imate tudi zunanje sodelavce?**

Tim je sestavljen iz treh ustanoviteljev: Tomasa Cayuele, Marca Garcie in Sergia Merina. Z Marcom se pozna še s kolidža. Sam sem najprej delal na univerzi La Salle kot učitelj multimedijskega inženiringa in kasneje ustvaril svoje podjetje 9bgrafix, ki se je ukvarjalo z računalniškim programiranjem. Marc je delal na TVE (TV Espana, nacionalna televizijska hiša) kot operater na navideznih 3D-scenah, kjer je spoznal tretjega soustanovitelja Sergia. Po nekaj letih smo se odločili, da zberemo svoje znanje in spretnosti iz računalniške grafike, programiranja in inženiringa ter naredimo lastno podjetje HYDRAGrafix. Jasno je, da včasih potrebujemo zunanje sodelavce, saj se podjetje kot vodni polip širi in oži, da čim bolje izvedemo projekte in zadržimo sprejemljivo ceno.

➤ **Na področju arhitekturnih simulacij smo navajeni preprostih 3D-skic, medtem ko se vi veliko ukvarjate z detajli in fotorealizmom. Zakaj ste izbrali ta pristop?**

Naše mnenje je, da so arhitekturne simulacije kot nekakšni mali filmi. Cilji so isti: da naredimo vtis na gledalca in da ob tem vzbudimo določena občutja. Tega ne moreš doseči s preprosto 3D-upodobitvijo, ampak potrebuješ realno svetlobo, teksture in premik kamere, tako da izdelaš intenzivno in dramatično okolje. S svojo upodobitvijo moraš povedati več kot le mere in razmerja. Veliko podjetij ponuja preproste simulacije in tudi mi

bi jih lahko, vendar hočemo iti nekaj korakov naprej.

➤ **Večina vaših projektov je zelo podrobnih in zapletenih. Koliko časa porabite za izdelavo ene arhitekturne simulacije?**

Za kompleksen 3D-projekt s kopico stavb, ljudi in premikov kamere je čas izdelave približno štiri tedne, preprostega pa lahko izpeljemo v enem tednu. To je možno zato, ker imamo zelo optimiziran potek dela in upodabljanja, tako da lahko naredimo veliko testov osvetlitev in materialov v samo nekaj minutah.

➤ **Glede na to, da so časi oddaje po navadi zelo tesni, kako optimizirate vaše delo, da uspete doseči nek kompromis med želenim izgledom in časom upodabljanja?**

To je najpomembnejši dejavnik za podjetje, ki se ukvarja s 3D-jem, da je lahko konkurenčno in sposobno realizirati nizkocevnovne fotorealistične upodobitve. Da bi to dosegli, smo razvili programsko opremo za optimizacijo časov upodabljanja, ne da bi za to plačali ceno slabše kakovosti. Glavni cilj je, da dosežemo visokokakovostne upodobitve s čim nižjimi procesorskimi cikli. Iz desetih cenejših štiričrtnih procesorskih enot, vsaka z 2 GB pomnilnika, smo si sestavili *render farm* (serija računalnikov za kompleksne izračune). Pričeli smo s sistemom štirih dvočrtnih enot s 512 MB pomnilnika. Če gledaš na proces upodabljanja kot inženir, ne pa kot umetnik, lahko optimiziraš čas izračuna slike velikosti A5/300dpi na štiri minute. Še en trik za optimizacijo je ta, da se poskušamo izogniti postprocesiranju, kolikor se da, tako da je izdelek, ki pride iz našega *render farma*, pripravljen za prikaz naročniku.

➤ **Nekatera vaša novejša dela so interaktivna. Sam nikdar**







**nisem pomislil na ta način predstavitve, čeprav je v današnjih časih zelo očiten. Ali vaše stranke sprejmejo ta pristop boljše, kot če bi jim ponudili običajno animacijo?**

Z interaktivnimi elementi smo obkroženi tako v realnem življenju kot v navideznem svetu (WEB 2.0, interaktivne igre, vmesniki mobilnikov itd.), torej zakaj ne bi tega prenesli tudi v arhitekturne predstavitve. Vedno gledamo, kako bi lahko umestili nove tehnologije v projekte, katerih se lotimo. Jasno, imamo nekaj skeptičnih strank, vendar ko vidijo končni izdelek in pozitiven odziv njihovih naročnikov, opustijo vse svoje dvome.

**Kateri projekt vam je bil največji izziv?**

Največji izziv nam je bila 3D-predstavitev projekta *El Reyno de Don Quijote* (Don

Kihotovo kraljestvo), zelo velikega kompleksa, lociranega v Ciudadu Real, ki vsebuje luksuzne hotele, dve umetni jezera in hotel-casino Ceasars Palace. Ta projekt je bil izveden v samo štirih tednih in je vseboval izjemne količine geometrije, tisoče animiranih karakterjev ter podrobne teksture in osvetlitve. Največji tehnični problem je bil optimizirati vse to v kamero z 1 GB pomnilnika. V ta namen smo programirali dva dodatka (*Plug-ins*) in izkoristili marsikakšen 3D-trik. Delo je bilo izredno težko, a kljub temu smo projekt oddali pravočasno. Del te predstavitve si lahko ogledate na naši spletni strani [www.hydragrafix.com](http://www.hydragrafix.com).

**Ste kdaj imeli kakšno ponudbo iz filmske industrije? Je to področje, ki bi vas utegnilo zanimati?**

Doslej nismo imeli nobene podobne ponudbe. Naredili smo dva krajša oglasa v 3D-ju za TV3 (katalonska javna televizijska hiša) in pričeli smo z animirano serijo, imenovano Drakkos. V Španiji je izredno težko dobiti sredstva za razvoj risank, zato so Drakkosi trenutno ustavljeni.

**Kateri bi bil vaš sanjski projekt? Kaj je tisto, kar ste si vedno želeli delati?**

Vsak projekt, ki smo izvedli, je bil naš sanjski projekt. Vanje vložimo veliko truda, da izpadejo drugačni in boljši od prejšnjih, umestimo nove tehnologije in različne pristope in s tem izvedemo naročnikove ideje v najboljši možni meri. Kot vsako podjetje, ki dela na 3D-ju, je tudi naš cilj delati v filmski industriji, vendar nismo obsedeni s tem, saj te iste filmske principe uporabimo na vseh projektih HYDRAGRAFIX.

**Kateri so zdaj vaši cilji? Kako bi radi, da HYDRAGRAFIX raste in v katero smer?**

Verjamemo v počasen in enakomeren razvoj, ne v takšnega, ki zahteva kreiranje velikega podjetja že v začetnem procesu, saj to povleče za sabo veliko birokracije in počasne odzivne čase, kar pa je nesprijemljivo v današnjem svetu, ki se spreminja iz minute v minuto. Naša prizadevanja se trenutno usmerjajo v predstavitev podjetja filmu in televiziji, kjer bi se radi osredotočili na nove tehnologije, kot so avtostereoskopske naprave in razvoj orodij za redukcijo produkcijskih časov in stroškov. Planiramo tudi razširitev na novo enoto, ki se bo ukvarjala s strojno opremo oziroma, povedano natančneje, s cenejšimi *render farmi*, saj imamo sedaj na tem področju veliko izkušenj.

# 3d kot ključ do skrivnosti

To je zgodba o srečanju preteklosti in prihodnosti. Zgodovine in visoke tehnologije. O človeku, ki je iskal ključ do skrivnosti in drugih, ki so mu jo prilepljeni na zaslone svojih računalnikov pomagali razvozlati. Pomagali so mu prehoditi pot od preteklosti do sedanjosti, pot iskana tisočletne skrivnosti. Pot po poti, katere križišča se imenujejo Khufu-jeva piramida in 3D-tehnologije.

Prevedla in uredila: Petra Kostič



Vse se je začelo pred 4500 leti, ko je civilizacija, ki ni poznala ne železnega orodja ne kolesa ali voza, zgradila enega najbolj skrivnostnih spomenikov človeštva – Khufu-jevo oziroma pogosteje poimenoвано Keopsovo piramido v Gizah v Egiptu. Kako jim je to uspelo, še danes ne ve nihče popolnoma natančno. Oziroma ni vedel do zdaj. Tisočletja je bila namreč neresljiva uganka izziv izvedencem Dassaulta, enega vodilnih ponudnikov rešitev za 3D-tehnologije v resničnem času, zato so ponudili svoje znanje v pomoč arhitektu in

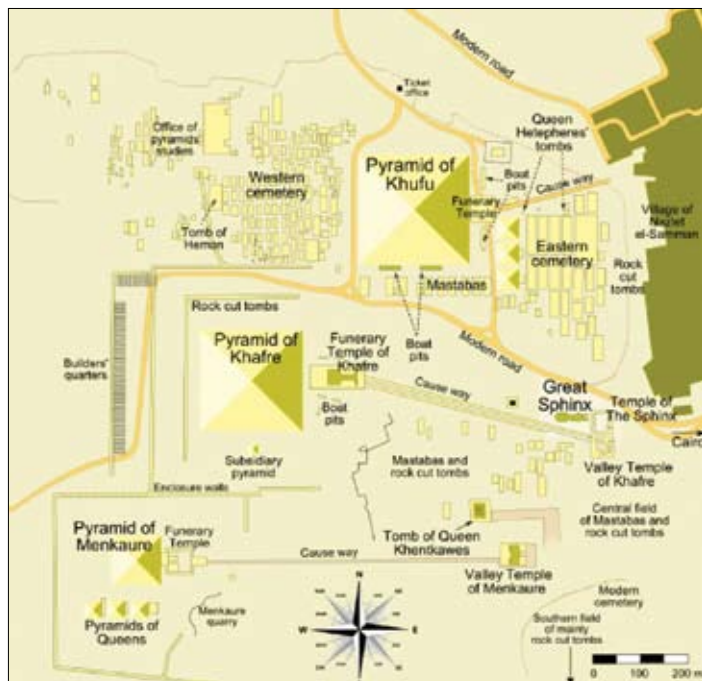
avtorju revolucionarne teorije o veliki piramidi Jean Pierru Houdinu, da jo razreši. Houdin je kar osem let posvetil razvijanju znanstvene teorije, ki je popolnoma pojasnila konstrukcijo objekta, s 3D-orodji Dassaulta pa so ta najnatančnejši industrijski projekt našega štetja oblikovali in vizualizirali. Prežeti s prepričanjem, da bo 3D eden vodilnih medijev 21. stoletja, so zanesenjaki za 3D ustvarili prvo navidezno resničnostno instalacijo, ki obiskovalca popelje več tisoč let nazaj na gradbišče slavnih piramid.

## Zadnje od sedmih čudes

Piramide so se edine od sedmih svetovnih čudes ohranile vse do danes in edine so prav tako uspeli preživeti vse vremenske ter vojne vihre. Čeprav nešteto fotografirane od zunaj, so uspeli ohraniti nerešeno uganko svoje notranjosti. Vse do izgradnje Eiffelovega stolpa so ohranile tudi primat najvišje zgradbe na svetu. Najpomembnejši velmožje so jih osvajali in jih zapuščali nedotaknjene, zato so mnogi trdili, da nečesa tako trdnega ni bil sposoben zgraditi človek, ampak samo nezemljan.

## Mit in resničnost

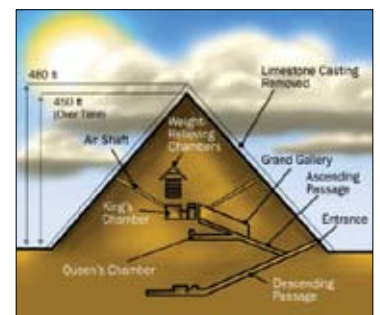
Legenda pravi, da je arhitekt velike piramide Hemiunu potreboval le dvajset let, da jo je zgradil. Mnogo pozneje v zapisih popotnikov iz stare Grčije najdemo prva uganjanja o nastanku teh mogočnih spomenikov. Nekateri omenjajo ogromno klančino, drugi spet stroj, ki je dvigoval ogromne kamnite bloke, težke tudi do 65 ton. Največ dvomov je preživela teorija o spiralni rampi okrog piramid, pa tudi tukaj je bilo kar nekaj predpostavk, ki niso zdržale preverbe. 4500 let po izgradnji je bil resnično



Situacija objektov v Gizah



SHEMA notranjih prostorov, krajeve grobnice in dostopa do nje



3D-geometrija celote in prerez skozi notranje prostore



## kako je piramida nastajala

Graditelji so si pri gradnji do višine 42 metrov (od skupno 146 metrov) pomagali z zunanjima klančinama z 8-odstotnim naklonom, po katerih so izmenično tovorili bloke. Od višine 46 metrov naprej se je zgradila notranja spiralna in za odstotek manj nagnjena klančina.

Računalničarji so celoten objekt modelirali po posameznih blokih, končni namen pa je bil, da naredijo njegovega navideznega dvojčka, ki se bo po vseh zakonih fizike obnašal popolnoma enako. Fizičnemu modelu zgradbe so dodali tudi nekaj mehanskih elementov, kot so recimo debela drevesa, ki so služila premikanju kamnitih blokov. Celoten proces izgradnje je bil na naslednji stopnji preverjen z orodji, ki so običajno namenjena simulaciji proizvodnih procesov v industriji.

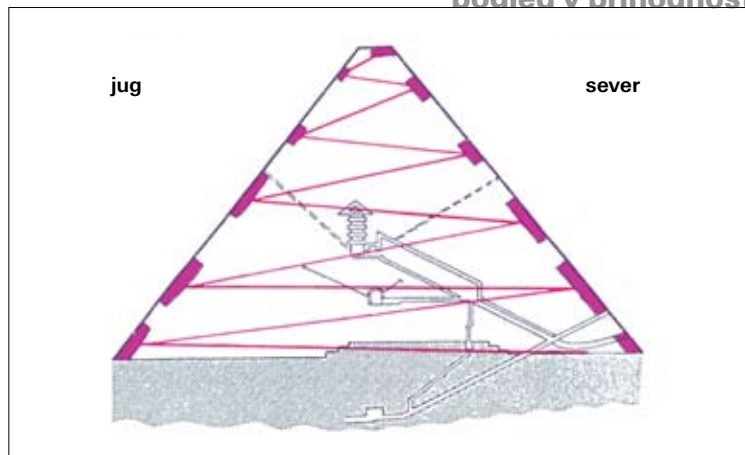
V naslednji stopnji je bilo treba vse modele in procese pretvoriti v obliko, primerno za njihovo predstavitev javnosti.

Tukaj so stopila v rabo druga orodja, predvsem Virtools, ki je v 3D isto, kar je v 2D Flash. S tem je bil izdelek pripravljen, da ga preselijo v dvorane in med občinstvo. Tukaj za njegovo popolno doživetje niso dovolj običajne kinonaprave, ampak je nujen 3D-prikaz, ki ga nudijo 3D-kinematografi, v Parizu konkretno Geode Films 3D. Ti so skupno z Dassaultom svetu predstavili navidezno resničnost Geode.

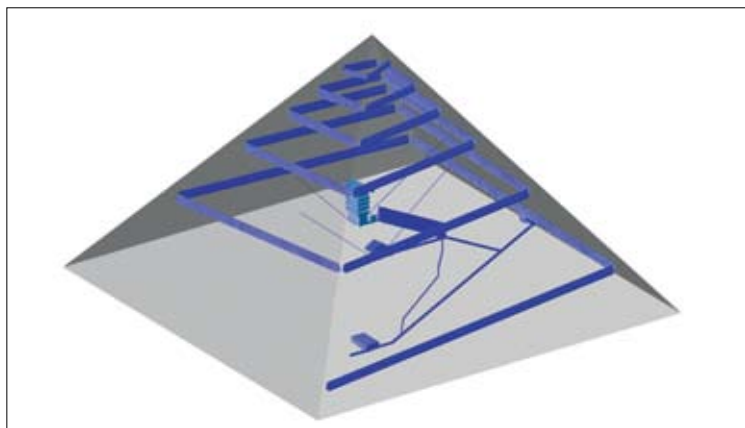
Izdelek je bil svetovna premiera, ki je združila resničen in navidezen svet v izdelek, ki mu je edina omejitev ustvarjalčeva domišljija. V Parizu je bila prikazana na platnu širine 25 metrov in s površino 400 kvadratnih metrov. Zahvaljujoč Virtoolsom se lahko dela doživetij (odvisno od kakovosti prikazovalnika) naužijemo tudi na spletnih straneh na naslovu [www.3ds.com/khufu](http://www.3ds.com/khufu). Nekaj potrpljenja boste edino morali imeti ob nalaganju aplikacij, posebno če v vaš dom še ni napeljan najhitrejši optični kabel.



Nekaj prizorov iz računalniške simulacije gradnje piramide skozi 21 let



3D-mikrogravimetrija objekta



3D-shema notranje rampe

že čas, da se ugibanja o nastanku piramid razrešijo.

### Kako se je vse začelo

Jean Pierre Houdin, človek, ki je s svojo vztrajnostjo uspel premakniti kamen velike skrivnosti s stoletja nepremakljivega položaja, je svojo življenjsko pot arhitekta zastavil pod vplivom svojega očeta, ki je delal kot zdravnik na gradbiščih v Afriki. Oče je bil tudi tisti, ki ga je pritegnil k reševanju velike uganke. Do takrat znane teorije o gradnji ju niso prepričale in skupaj sta prišla do nove teorije o gradnji piramid iz notranjosti navzven. Zaupanje vanjo sta pridobila tudi pri Dassaultovih izvedencih za 3D in skupno so zastavili delo.

### Zasvojenost z inovacijo

Inovacija je pobeg z ustaljene poti in preverjanje zasnov, ki se zdijo nespremenljive. Le najbolj strastni in pogumni se je oprijejo, da skozi vpeljejo nove zamisli in iščejo nove, drugačne poti uvidenja rešitev. In inovacija je tudi intuicija, način, kako z dovolj poglobljenim poznavanjem problemov odkriti poti za njihovo ponovno preučitev in reševanje. Ta strast in zasvojenost z inovacijo je združila Houdina način, kako z dovolj poglobljenim poznavanjem problemov odkriti poti za njihovo ponovno preučitev in reševanje. Ta strast in zasvojenost z inovacijo je združila Houdina način, kako z dovolj poglobljenim poznavanjem problemov odkriti poti za njihovo ponovno preučitev in reševanje. Ta strast in zasvojenost z inovacijo je združila Houdina način, kako z dovolj poglobljenim poznavanjem problemov odkriti poti za njihovo ponovno preučitev in reševanje.

Skoraj dve leti so Jean Pierre Houdin in ekipa 15 multidisciplinarnih izvedencev potrebovali, da so korak po korak razvili teorijo o gradnji in jo digitalno simulirali v resničnih merah ter oblikah.

Ko je bila naloga preverjanja teorije zaključena, je nastopil trenutek, da je bilo treba izsledke teorije, predvsem pa izdelke, nastale med preverjanjem, pretvoriti v navidezno resničnost in obliko, ki bi tisočem gledalcev v prostorskih kinematografih ali prek spletnih strani omogočila, da se premestijo 4500 let nazaj v interaktivno stereoskopsko pustolovščino na platoju gradbišča v Gizah. Kot katera koli druga znanstvena avantura se je tudi ta začela z intuicijo in se nato skozi dolgotrajno preverjanje hipotez prebila do uresničitve. 3D-aplikacija je dokazala, da je bila izgradnja piramid v obdobju dvajsetih let na prikazan način mogoča.

### Zaključek

Ob zaključku projekta je Houdin v družbi nekaterih najbolj znanih egiptologov in izvedencev za antične zgradbe ter njihovo zgodovino tudi obiskal objekt, da na licu mesta prikaže izsledke raziskave, ki je prva kot orodje uporabila napredne 3D-tehnologije, predvsem pa kot prva razložila izgradnjo velike piramide od začetka do konca in podala odgovore na vsa nerešena vprašanja.

# naj mesto ne bo dolgočasno

## Projekt Zebra – talna signalizacija/prehodi za pešce

Street art se pojavlja v urbanih središčih, kjer se srečujejo ljudje, ki potujejo od ene točke k drugi. Običajno so to prostori, ki ljudi povezujejo. Vizualnim umetnikom pa pomenijo prostor svobodnega izražanja in kritičnega odziva na okolje, v katerega se umeščajo.



Projekt Zebra umetniško prakso street arta umešča v obstoječo talno signalizacijo oziroma namesto nje. Določa vizualno podobo talne signalizacije, pri čemer v ničemer ne spreminja njene funkcionalnosti. Tako ustvarja polje javnega značaja likovne dejavnosti, ki s svojimi inovativnimi izrazi vzpostavlja primere dobre prakse za nadaljnje uporabe.

Namen projekta je z likovno razsežnostjo spremeniti obstoječo podobo pre-

hoda za pešce. Tako preoblikovani prehodi za pešce istočasno označujejo območje v središču Ljubljane, ki je namenjeno izključno pešcem. Galerija projekta Zebra je ulica, avtorjevi podpisi so dela sama, gledalci projekta pa naključni mimoidoči. Projekt je javna umetnost v nenehnem diskurzu z javnostjo.

Projekt s svojim inovativnim pristopom nudi dostop do likovne prakse vsem in zaradi svojega javnega značaja omogoča vsakemu opazovalcu vzpostavljanje

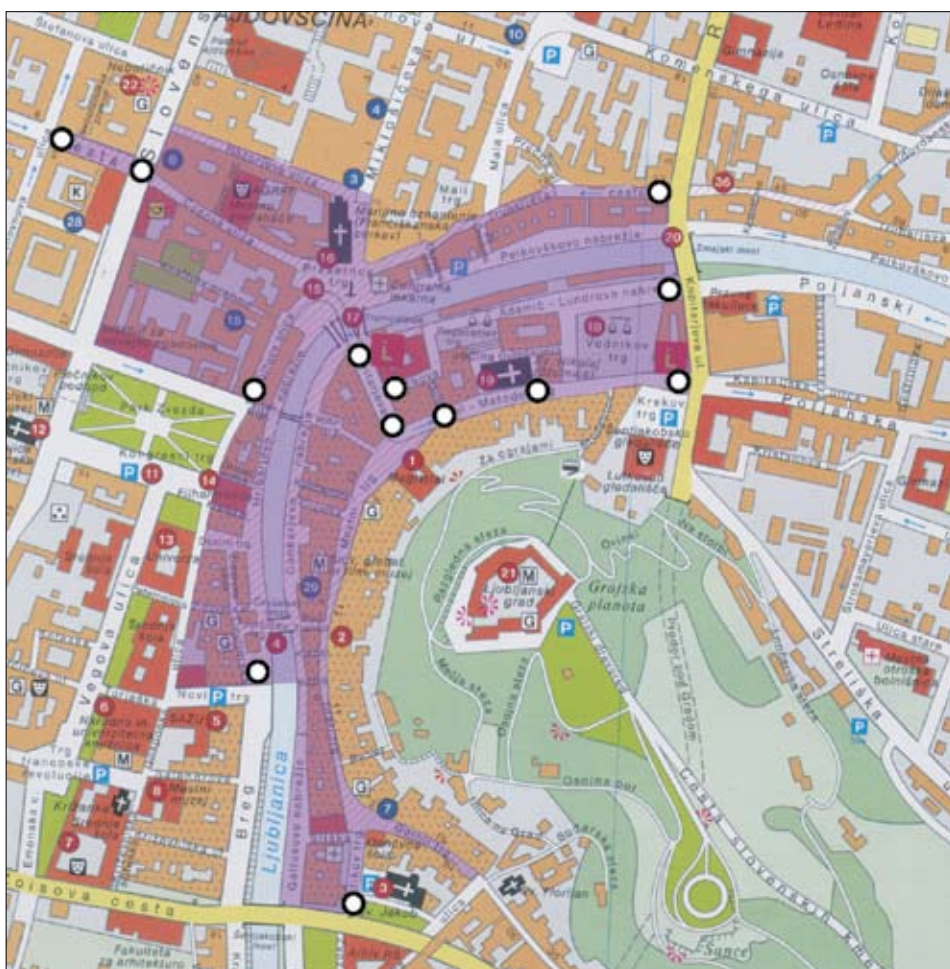
novih meril za likovne parametre v vsakdanjem urbanem življenju. Značaj projekta street art izraža kulturno ustvarjalnost sistematično zapostavljenih sodobnih urbanih površin. Umetnost tako postane preprosto umetnost, na ogled v javnem prostoru in v stalnem dialogu z njim. Tako ustvarja položaje opazovalcev in uporabnikov pro in contra. Z aktivnim položajem do likovne intervencije se med javnostjo vzpostavijo odnosi medkulturnega dialoga, ki se odziva na

odločitve, do kot lahko umetnost seže v družbenem življenju.

S svojo javno umeščenostjo projekt Zebra ustvarja dialog, ki odpira vprašanja smiselnosti ustaljenih tehničnih rešitev znakov vizualnega komuniciranja v spektru talne signalizacije. Inovativna prezentacija likovne izraznosti lahko zaradi neskončne reprodukcije, s katero lahko gostuje v kateri koli prestolnici Evrope in sveta, postane prepoznavna blagovna znamka Ljubljane.







*Načrt lokacij znotraj cone za pešce, kjer so bile predlagane podobne rešitve, kot sta že realizirani na Stritarjevi ob Kresiji*

*irena hlede*

## drugačnosti ob rob

Projekt Zebra, ki je to jesen obogatil podobo mestnega središča naše prestolnice, je naslednja med potezami, ki bogatijo njegovo podobo. Pred tem smo se mnogi zabavali nad iskrivo domisljico umetnega dežja na Prešernovem trgu, ki je razveseljeval tudi mnoge turiste. Še prej smo z odobravanjem sprejeli pozdravne table ob mestnih vpadnicah, ki s kakovostno fotografijo ter dinamično in všečno oblikovno podobo motoriziranemu obiskovalcu že ob prihodu polepšajo vtis. Ali pa smo z zadovoljstvom sprejeli v tla vgrajene zabojnike za ločene odpadke, ki so v mestnem središču nadomestili neugledne polivinilaste vrečke ali vselej polodprte, polomljene ali prevrnjene zabojnike, ene najbolj priljubljenih tarč mestnih huliganov. Da vzdih olajšanja, ki je prevetrilo nedrja mestnega središča na Tromostovju, ko so z njega umaknili težke in hrupne »trole«, niti ne omenjamo!

V Ljubljani se dogaja kar nekaj sprememb, ki jo spreminjajo v urejeno mesto, s projekti, kot je Zebra, pa tudi v drugačno in zanimivo mesto, ki si ga bo prav zaradi teh marsikateri obiskovalec zapomnil bolje ter o njem pripovedoval tudi drugim. Seveda je na nasprotni strani od tistih, ki take in podobne poteze ter pobude sprejmejo z odobravanjem ali celo navdušenjem, vedno nekaj godrnjačev ali birokratov, ki jim vse, kar vsaj malce odstopa od ustaljenega in z zakoni zapisanega, povzroča kurjo polt. Ker so slednji najpogostejše glasnejši in močnejši od nas, ki vidimo v takih potezah pot do videza mesta, ki si ga bo njegov obiskovalec zapomnil kot sodobnega, drugačnega, svežega ter izzivalnega, se nam zdi prav, da vse te pobude javno podpremo. Še več podobnih si želimo!

# prepoznavnost muzejev

Leto 2007 je bilo za svetovni turizem – kot tudi za turizem »na sončni strani Alp« – po podatkih Statističnega urada Republike Slovenije in Svetovne turistične organizacije rekordno. Vse kaže na to, da bo rekordno tudi leto 2008. Sodobni popotnik in raziskovalec ni zadovoljen le z ogledom umetnin in situ ali v galeriji, nanj naredijo vtis le najatraktivnejše multimedijske predstavitve. Celo gostinska ponudba muzejev in galerij je vse pestrejša, da o trgovinah s spominki niti ne govorimo! In prav slednjim – spominkom, promocijskim in protokolarnim darilom – bomo tokrat namenili nekaj pozornosti.



V okviru razstave *Gospodje Ptujski*, ki bo v Pokrajinskem muzeju Ptuj odprta še do konca decembra, je bil za ptujski pokrajinski muzej s strani podjetja IB-PROCADD prostorsko zajet 131 cm x 253 cm velik nagrobnik Friderika IX. Ptujskega. Nagrobnik iz rdečega salzburškega marmorja je vzdian v arkadnem hodniku na dvorišču Ptujskega gradu, kamor je bil prenesen iz opustošene dominikanske cerkve. Pretvorjen v obliko digitalnega modela se je izkazal za uporabno »testo« za mnogo uporabnih izpeljank in eno izmed teh, doslej pri nas še neuporabljeno, bomo prikazali v članku.

## Digitalizacija umetnin in izdelava spominkov

Ko imamo umetnino enkrat digitalizirano, jo lahko z različnimi tehnologijami in postopki uporabimo v različnih materialnih in

virtualnih oblikah, kot so 3D animacija, virtualna animacija v obliki sprehoda po navideznem muzeju, ali v različnih prostorsko natisnjenih 3D-izvedenkah. S pomočjo prostorskih 3D-tiskalnikov lahko posredno (vlihanje v kalupe) ali neposredno (RM – *Rapid Manufacturing*) izdelamo skorajda kakršen koli izdelek z izbranim motivom.

Prodaja replik muzejskih eksponatov v svetu iz leta v leto narašča. Dejavnosti in izdelke v povezavi s trženjem nekega dogodka (npr. razstava) ali celotne muzejske ponudbe tudi pri nas vse pogosteje poimenujemo z angleško besedo *merchandising*. Izdelava kakovostnih muzejskih spominkov, predvsem pa izvernih protokolarnih daril, zahteva čisto posebno pripravo, saj po navadi govorimo o majhnih serijah. Te se po številu odlitkov razlikujejo glede na namen – ali so namenjene obdaritvam ob

posebnih priložnostih ali za prodajo turistom. Na količino izdelkov pa vpliva tudi cenovni nivo. Dolgo časa je veljalo, da je izdelava majhnih serij za naročnika težko sprejemljiva predvsem zaradi drage izdelave orodij za njihovo vlihanje. Danes, v času vse hitrejšega razvoja naprednih tehnologij, se na trgu pojavljajo vedno natančnejši 3D-tiskalniki, namenjeni prav posebnim vrstam uporabe, in enega izmed njih bi na opisanem praktičnem primeru uporabe za natančno izdelane predmete, kot so darila ali zlatarski izdelki, predstavili.

## Tehnologija DODJET

Še nedavno so s 3D-tiskalniki natisnjeni modeli veljali za hrapave in neprimerne drobne prototipe v zlatarstvu. Danes tehnologija DODJET (ang. *Drop-On-Demand*) oziroma tehnologija kapljic na zahtevo re-

šuje tudi to pomanjkljivost. Takšna naprava z uporabo miniaturnega grelca in elementa Piezo naredi kapljico le takrat, kadar je ta potrebna za upodabljanje ali izdelavo. Tehnologijo uporabljajo naprave proizvajalca Solidscape, namenjene posebej za izdelavo zelo natančnih modelov in modelov z veliko detajli. Ti so kasneje primerni kot pramodeli za litje iz jeder, tako imenovani investment casting, in pri izdelavi izdelkov iz mehkih kovin v zlatarstvu. Njihova prednost je predvsem v natančnosti, saj plast doseže debelino od 0,013 mm do 0,076 mm, kar jih uvršča med najnatančnejše med konkurenco.

Modeli se izdelujejo iz dveh različnih voskov, vijolični se uporablja za izdelavo podporja, zeleni za model. Po končani izdelavi se celoten model potopi v raztopino, v kateri se vijolični vosek raztopi. Tako se odstrani podporni



S 3D-tiskalnikom Z Corporation natisnjena in pomanjšana replika nagrobnika z dodano fotografijo. Replika meri 131 x 253 mm in je skupaj z elegantnim okvirjem, kot preplet zgodovine in sodobnih postopkov, lahko lepo protokolarno darilo.



S 3D-tiskalnikom Solidscape natisnjeni voščeni konceptni modeli prstana z motivom zmaja. Modeli se lahko uporabijo kot pozitivni za ulivanje zlata ali le za preverjanje oblike in velikosti.





Digitalizacija nagrobnika Friderika IX. Ptujskega na Ptujskem gradu.



3D-datoteka, iz katere je vzeta motiv zmaja (spodaj levo) za uporabo pri oblikovanju nakita.

material tudi iz negativnih kotov, kar pomeni, da se lahko izdelata še tako kompleksen objekt. 3D-tiskalniki se zelo dobro dopolnjujejo s programsko opremo Rhinoceros, dopolnjeno z moduli RhinoGold, RhinoJewel in

drugimi. Takšne naprave so v zlatarstvu že postale nepogrešljive, kar dokazuje tudi dejstvo, da jih je v Italiji, meki zlatarske industrije, kjer so to tehnologijo že spoznali kot neizogibno potrebno, prodanih že več kot 100.

#### Spomin na gospode Ptujске

Na kratko se vrnimo k digitalizaciji že prej omenjenega nagrobnika, na katerem je upodobljen Friderik IX. (1421–1439), zadnji gospod Ptujski, skupaj z vurburškim

grbom kače oziroma zmaja na levi in boreškimi grbom sidra na desni strani. Po zajemu (3D-skeniranju) je bil iz datoteke izvzet grb z motivom zmaja, ki je bil v uporabi gospodov Ptujskih in velja za enega izmed redkih primerkov take upodobitve grba. Z izvzetim motivom so bili narejeni konceptni modeli prstana. Prstan s končno rešitvijo forme bo v prihodnosti uporabljen kot protokolarno darilo. Pokrajinski muzej Ptuj in Občina Ptuj pa razmišljata tudi o prodaji prstanov kot spominkov.

#### Interpretacija kulture

Sodobna tehnologija nam omogoča uresničiti marsikatero idejo, ki je v preteklosti ni bilo možno ali pa je bila zaradi povezanosti z velikimi stroški težje izvedljiva. Posebno uporabna pa je na področju ohranjanja kulturne dediščine, kjer so serije izdelkov, kot so nakit, spominski kovanci, plakete ipd., majhne. Ne glede na nizke serije pa mora biti kakovost izvedenih izdelkov visoka, saj na njej določen muzej ali občina gradita svojo prepoznavnost in ugled tudi izven meja. Od oblikovalcev (in seveda naročnika) pa je na koncu odvisno, kako bodo te kulturne elemente vnesli v nove izdelke.

## od ideje do nakita iz zlata

**Sodobne tehnologije nam ne pomagajo veliko, v kolikor jih sami ne znamo vključiti v oblikovalski proces. Tega se zavedajo tudi v zlatarski stroki. Uroš Hohkravt, univ. dipl. obl. (<http://uros-hohkravt.blogspot.com/>), ki trenutno oblikuje za Zlatarno Celje, nam je predstavil, kako 3D-tehnologije vključujejo v zlatarstvo.**

### ▶ Kakšen vpliv imajo nove tehnologije pri oblikovanju nakita na sam oblikovalski proces?

Virtualno oblikovanje oziroma 3D-modeliranje je velik korak v vseh segmentih oblikovalskega in tehnološkega procesa. Omogo-

ča nam številne možnosti, od natančnega oblikovanja, kalkulacij teže izdelka, tiskanja 3D-izdelka, virtualne upodobitve, lažje komunikacije na primeru dejanskega izdelka, pošiljanje le-tega drugim izvajalcem itd. Zaradi prisotnosti virtualne tehnologije je iz-

### ▶ Kaj je oblikovalcu omogočila sodobna tehnologija, kot je virtualno modeliranje in 3D-tiskanje?

Sodobne tehnologije, med katere lahko uvrstimo tudi digitalno skeniranje, oblikovalcu omogočajo predvsem boljši nadzor nad njegovim delom. Omogočena je izdelava oblik, ki so bile pred leti tehnološko neizvedljive.

Pri virtualnem modelu pa težko dobimo občutek prave velikosti in razmerij izdelka. Zato je oblikovalčeva največja prednost ta, da lahko dobi povratno informacijo na dejanskem modelu, kar je s pomočjo 3D-tiskalnika mogoče in tudi smotno, ker je s tem možno odpraviti napake, še preden izdelek izvedemo v končnem materialu.

### ▶ Kako poteka oblikovanje nakita od idejne skice, procesa modeliranja ter priprave kalupa do končne obdelave izdelka?

Lahko bi rekel, da se oblikovanje začne že z vizijo, ki jo hočemo uresničiti. Ko projekt steče, se začne resno analiziranje smernic, ki so bile zastavljene, s čimer se kopiči znanje o

celotnem projektu. Na osnovi zbranih informacij se začne ustvarjati skice, ki ne vsebujejo pretiranih detajlov. V tej fazi nismo obremenjeni s samo tehnologijo izdelovanja. Po izteku ustvarjalne faze izberemo najboljše skice. Širok izbor v nadaljevanju skričimo na samo nekaj izdelkov, ki so najprimernejši in se skladajo z našimi smernicami.

V nadaljevanju konceptne skice dela detajliramo s pomočjo tehnologov, zlatarjev in vseh ostalih, ki bodo v proces vključeni. Tako se izognemo morebitnim zapletom. Nato izbrane skice dimenziramo in izrišemo načrte, s pomočjo katerih izdelamo virtualne 3D-modele (v programu Rhinoceros, TechGems idr.). Sledi priprava virtualnih modelov za 3D-tiskanje. Izdelane voščene modele (wax models) ponovno ovrednotimo in po potrebi spremenimo oziroma prilagodimo. Dokončen model se v primeru, da gre za unikaten izdelek, odljeje v model iz mavca, ki služi kot kalup. Če je serija večja, se pripravi gumijast model, ki služi za razmnoževanje voskastega.

Na koncu dobimo tako imenovana drevesa, na katerih je več prstanov ali drugi nakit. Ta nakit nato potuje v nadaljnjo obdelavo, kot je zlatarska montaža, strojno ali ročno poliranje, pozlačevanje, rodiranje in vstavljanje kamnov, v primeru, da se izdelek ni že vžil skupaj z njimi. S tem je izdelek pripravljen za vstavljanje v izbrano ovojnjino.



Prstan na temo Barbare Celjske, ki so ga oblikovali v Zlatarni Celje.



Ulitek drevesa iz belega zlata.

# tehnologija v službi umetnosti

14. mednarodni festival intermedijske umetnosti pod oznako mfru\_14/08 je v Maribor od 1. do 3. oktobra pripeljal pestro festivalsko dogajanje. V sklopu uho; Oko: so se zvrstili udarni avdiovizualni performansi v živo, na simpoziju so spregovorili o moči podob v današnjem svetu, osrednjemu gostu festivala – pionirju računalniških umetnosti – Edvardu Zajcu pa je bila posvečena pregledna razstava.



Festivali sodobne umetnosti se po navadi spopadajo s kadrovskimi, konceptualnimi in finančnimi težavami. Le redkim uspe preživeti več kot nekaj let, prav zato je vsega spoštovanja vreden 14-letni neprekinjeni staž festivala, za katerim kot organizator stoji Mladinski kulturni center Maribor. Do letošnjega leta se je festival imenoval Mednarodni festival računalniških umetnosti, letos pa se je programska ekipa odločila, da se ne drži zgolj umetnosti, ki nastaja z računalniki ali ob njih, temveč, da se vsebino festivala razširi na vsa področja umetnosti, kjer v povezavi med različnimi mediji sodeluje sodobna tehnologija. Kot vodilno nit oziroma moto festivala so si organizatorji izbrali vprašanje »Ali lahko podoba še kaj

pokaže?«, in ravno na to vprašanje so poskušale odgovorjati festivalske vsebine, razdeljene na štiri sklope, ki so tovrstno umetnost predstavljale z različnih vidikov: na simpoziju, delavnici, pregledni razstavi in seveda na performansih v živo.

## Slovenec, pionir računalniške umetnosti

Osrednji gost festivala je bil Edvard Zajec, dijak znamenitega slovenskega avantgardista Avgusta Černigoja, ki je po končani Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani že v šestdesetih letih prejšnjega stoletja kot eden prvih sploh začel uporabljati računalnik v svojem umetniškem ustvarjanju. To je bilo obdobje, ko je bilo računalnikov zgolj nekaj

tisoč in so služili povsem drugim namenom. Njegovo delo je bilo na festivalu predstavljeno skozi intermedijsko postavitvev *Dokumenti in vizija*, ki je pregledno predstavila njegov opus od leta 1971 naprej, do dela Kocka: teme in variacije pa preko *Orphicsov in Kompozicij*, v katerih je tonalne lestvice prevajala v barve in oblike, pa vse do njegovega najnovejšega dela *Informatrix 3*, računalniškega programa, napisanega v Javi, ki omogoča likovne dialoge med računalnikom in človekom z namenom, da računalnik zazna občutek za kompozicijo, ki naj bi jo vsak človek imel na nezavedni ravni. *Informatrix 3* je projekt v razvoju, katerega naslednja predvidena faza bo postavitvev programa na svetovni splet. Program naj bi

na spletu povezoval ljudi z enakimi estetskimi preferencami ter z enakim smislom za red oziroma kompozicijo.

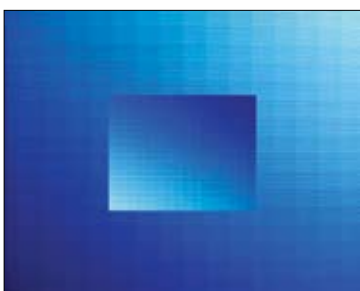
Treba je omeniti tudi izdajo knjižice *Edvard Zajec, pionir računalniških umetnosti*, ki jo je posebej za festival napisala Melita Zajc. V njej pa je ob katalogu razstave in strokovnem članku še ekskluzivni intervju, ki ga je posebej za festival dal Edvard Zajec. Knjižico, ki je bila izdana kot prva v seriji novih knjižnih zvezkov pod imenom uho; oko: najdete v obliki PDF na <http://www.mfru.org/index.php?id=40>.

## Ali podoba lahko še kaj pokaže?

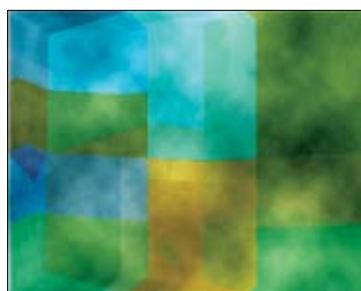
»Resni« del festivala se je odvijal na simpoziju, ki je potekal pod festivalskim geslom.







Edvard Zajec – prizori iz videa, *Kompozicija v rdečem in zelenem in modrem*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *Orphics 6.1*



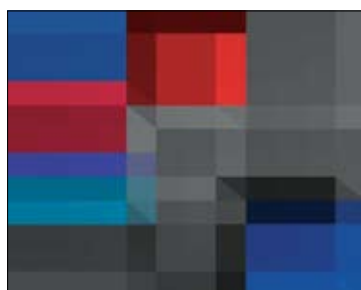
Edvard Zajec – prizori iz videa, *Chromas 1984*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *glAmor*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *Orphics 6.2*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *Orphics sonatine*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *Chromas 1985*



Edvard Zajec – prizori iz videa, *Kompozicija v rdečem in zelenem*

Na to vprašanje so odgovarjali tako znanstveniki kot umetniki. Zasnovala in koordinirala ga je *Melita Zajc*, ki je ena vodilnih teoretičark sodobnih medijev in umetnosti v Sloveniji. O nekaterih možnostih vzpostavljanja novih razmerij med zvokom in sliko v dobi pospešenega tehnološkega razvoja je predaval *Edvard Zajec*. V okviru zastavljene teme je predstavil vrsto del, idej in različnih prijemov, v katerih je vzpostavljanje novih avdiovizualnih razmerij odvisno tudi od dejanskih ali simuliranih okoliščin. Korejec *Jae Oh* je v svojem predavanju govoril o pojavu samorefleksije skozi vizualne dialoge ter o tem, kako računalniki preko vizualne kompozicije omogočajo samorefleksijo skozi dialog. Vizualni dialog se v njegovem

programu prične s programskim sistemom, ki predstavlja dve osnovni kompoziciji, sestavljeni iz mešanice osnovnih oblik, z različnimi transformacijami. Uporabnik se s sistemom »pogovarja« preko odzivov na kompozicijo, ki mu jo sistem predlaga. V nadaljnji interakciji se začne zavedati namere, ki izhaja iz dialoga. Namera predstavlja »temo« pogovora. Italijanski umetnik *Maurizio Martinucci* je predstavil ustvarjalno raziskovanje stroboskopske svetlobe, binaturalnih tonov in interferenčnih vzorcev. Slovenski umetniški kolektiv *Brida* je spregovoril o *Data collision* oziroma o svojih projektih *Modux* in *Informacijski pospeševalnik*, ki tematizirajo računalnik kot orodje za povezave med znanstvenim in umetniškim

svetom. *O Realizmu računalniških geometrijskih modelov ali kako uspešno virtualna resničnost prepriča naše čute* so razpravljali *dr. Borut Žalik*, *dr. David Podgorelec* in *dr. Sebastian Krivograd*, profesorji s Fakultete za elektrotehniko, računalništvo in informatiko v Mariboru. Poudarili so, da sodobna tehnologija ne omogoča samo osupljivih vizualizacij sintetičnih modelov, ki jih včasih ni več mogoče razlikovati od visokokakovostnih fotografij modeliranih objektov iz resničnega sveta, ampak so uporabniku na voljo vse bolj dovršene tehnike komunikacije z računalnikom, s katerimi lahko prevara svoje občutke tudi do te mere, da se popolnoma potopi v računalniško ustvarjen navidezni svet.

#### Uho; oko: avdiovizualni performansi v živo

Pod tem domiselnim imenom je potekal najživahnejši festivalski sklop, v katerem so se predstavili umetniki, ki v svojem umetniškem izražanju združujejo različne medije ob podpori sodobne tehnologije. Kletni prostori novega Razstavnega salona *Rotovž* v Mariboru so bili v času festivala začasno spremenjeni v kinematični laboratorij z vrhunsko videoprojkcijo *10.000 ANSI lumnov* ter vrhunskim prostorskim zvokom. Prvi večer je bil predstavljen vseevropski projekt *Optofonica surround cinema*, ki je nastal v Amsterdamu, v okviru njega pa se je predstavilo 17 umetnikov in skupin, ki jih je izbral intermedijski umetnik *Tez*.



Drugi festivalski večer sta otvorila srbska umetnika *Woo*, ki je izvaljal glasbo iz vsakdanjih elektronskih naprav, kot so telefoni, miške, dlančnik ipd., in *Izvanredni Bob*, ki je manipuliral s povratnim video/TV signalom. Italijanski umetnik *Tez* se je predstavil z eksperimentalno stvaritvijo in performansom PV868 (oznaka stroja za sanje, ki omogoča gledanje z zaprtimi očmi, patentiranega leta 1961), katerega namen je ustvarjanje avdiovizualnega stimulansa, ki omogoča nastajanje posebnega učinka gibljivih vizualnih vzorcev neposredno v možganih gledalca/poslušalca. Tovrsten stimulans se proizvaja v resničnem času skozi kombinacijo utripajočega videa v obliki abstraktne svetlobe in gibanja barv, spojenega s sinhroniziranimi sintetičnimi zvoki (binauralni toni) v *surround sistemu kvadrofonijske*. Ti elementi se na različne načine vedno znova spajajo s sredstvi običajne generativne programske opreme. *Luka Prinčič* se je v performansu *Oziranja* (retrospections, osviranja) lo-

til raziskovanja odnosa, ki ga ima sam kot sodobni ustvarjalec do zgodovine ustvarjalnosti, umetnosti in specifično filmskih avantgard dvajsetega stoletja. Za osnovo je vzel neme filme ukrajinsko-ameriške avantgardistke *Maye Deren*, ki jih je zvočno opremil in z njimi v realnem času (Pure Data) manipuliral. Mariborski prostomedijski kolektiv *Trak 47* se je predstavil s pomenljivim performansom *Brez naslova ali na! tu imaš*, v katerem so združevali več avdiovizualnih medijev, od slikarstva in improvizirane glasbe do miksanja na performansu posnete glasbe in videa v živo. Izbor performansov je pripravil Marko Ornik, ki je bil tudi koordinator letošnjega festivala.

### Delavnica mikrolaserskih projektorjev

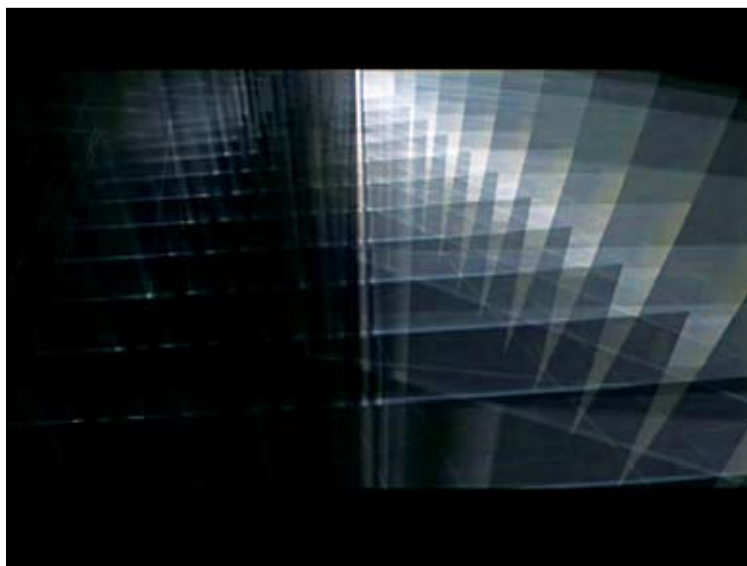
Na dobro obiskani delavnici so udeleženci pod vodstvom *Luke Freliha* izdelovali miniaturne laserske projektorje *Laser Tags*, ki so jih »izumili« v digitalnem laboratoriju Lju-

dmila, z njimi pa je mogoče projicirati tako abstraktne kot tudi animirane svetlobne napise. Izdelava in uporaba projektorja je zelo enostavna. Narediti jih je mogoče iz majhne količine lahko dostopnih in poceni delov in materialov, najpogosteje iz zastarele elektronske opreme. Osnova projektorju je leča iz odpadnega CD-predvajalnika, deluje pa tako, da se s premikanjem le-te nagiba ogledalce in usmerja laserski žarek. Na primerno oddaljenem zaslonu ali podlagi to ustvarja dinamično projekcijo. Za abstraktne like ga lahko priklopimo kar na zvočni signal, ki lečo poljubno premika, če pa želimo več nadzora, lahko za ustvarjanje signalov uporabimo dodatno elektronsko opremo, na primer Arduino. Te naprave so primerne za nameščanje na izbrana mesta v javnem prostoru, ki drugače niso dosegljiva, ali pa za klasično vizualno izražanje. Na delavnici je tako nastalo kar nekaj projektorjev, ki so s projekcijami uspešno razsvetljevali razstavne prostore festivala.

### Revizija in vizija festivala

S svojo 14. izdajo je festival na prelomni točki, ko je z novo ekipo in razširjenim konceptom prireditve postavil temelje bodočega razvoja. Ti se nakazujejo v razširjeni programu na več vsebinsko zaokroženih sklopov in v izdaji festivalskih publikacij, kot sta knjižica o Edvardu Zajcu in festivalski katalog z bogatim fotografskim materialom in intervjuji z gostujočimi umetniki, ki ponujajo globlji vpogled v njihovo ustvarjanje. V kratkem pa bo izšel tudi DVD, na katerem bodo zabeleženi vsi pomembnejši dogodki 14. festivala intermedijske umetnosti.

Na teh temeljih bo treba graditi prihodnje festivale. Organizator, Mladinski kulturni center Maribor, pa ne skriva ambicij in želja, da bi festival postal eden izmed najbolj odmevnih festivalov te vrste v srednji Evropi. O tej nameri pričajo že tudi številne navezave in dogovori s partnerji iz sosednjih držav in z intermedijskimi umetniki iz tujine za sodelovanje na 15. festivalu. Več o festivalu na [www.mfru.org](http://www.mfru.org).



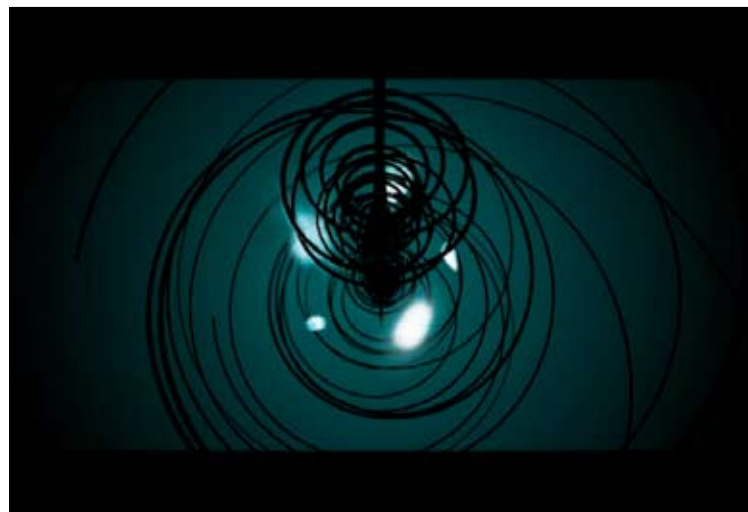
Optofonica Surround Cinema, TELCOSYSTEMS-ScapeTime-DV-Scrn



Optofonica Surround Cinema, MARCEL-Noise-DV-Scrn



Optofonica Surround Cinema, MVB-Interfield-DV-Scrn



Optofonica Surround Cinema, OTOLAB-ANIMULA-DV-Scrn



# zero.99, non stop student seminar

Samopromocija in promocija svojega dela sta v času globalizacije in tranzicije znanj ter zamisli zelo pomembni. Prav je, da se znanje širi in posreduje tudi drugim, ki s tem spoznavajo tako avtorja kot tudi njegove rešitve. Namen študenta, ki si ob študiju z raziskovanjem in dodatnimi vprašanji išče odgovore, ni le numerična nagrada profesorja v indeksu. Rezultati se plemenitijo z javno predstavitvijo in razpravo o njegovem delu.



10. oktobra 2008 se je v Zagrebu zbralo 17 projektov in z njimi približno trideset študentov, ki so svojim zagrebškimi kolegom predstavili svoje delo. Šlo je za izmenjavo na fakultetni ravni, in sicer med Naravoslovnotehniško fakulteto v Ljubljani, Katedro za informacijsko in grafično tehnologijo, in Grafično fakulteto v Zagrebu. Seminar je povezal študente, ki jih zanimajo grafična in informacijska znanja. Simpozij je bil tematsko razdeljen na tri dele. Prvi je bil namenjen tiskovnim materialom in tisku, v drugi tretjini so se predstavljala dela s področja fotografije in barvnega upravljanja, tretji del pa je bil namenjen interaktivnim medijem, medijskim vizualizacijam ter oblikovanju informacij.

Idejni vodji in pobudnici projekta ZERO.99 sta bili Tadeja Muck, predavateljica na NTF-ju, in njena zagrebška kolegica, prav tako predavateljica Branka Lozo. Zagreb ima daljšo tradicijo izvajanja programa grafične tehnike kot Ljubljana. Preden je ljubljanska univerza dobila grafično in informacijsko katedro, se je kader s področja grafike šolal v Zagrebu. Danes se z bolonjsko reformo odpirajo novi programi, ki študentom pomagajo najti tisto področje, na katerem bi želeli usvojiti nova, njim zanimiva znanja in si na njih zgraditi kariero.

Kalibracijske tablice sta predstavili avtorici Petra Blažič in Moira Oreš. Kakovost v tisku je odvisna od uporabljene merske tablice, od vrste papirja, na katerega reproduciramo objekt, izhodne naprave in njenih pogojev. Predstavili sta umerjanje skenerja in merske tablice ter digitalne kamere. Predstavili in primerjali sta tri merske tablice, in sicer Gretag MacBeth ColorChecker DC,

X-Rite ColorChecker SG in Kodak IT8.7/2. Z uporabo profila se približamo originalu. Vse tri profile sta predstavili in uporabili tudi na fotografiji.

Maskirni vzorci so danes nepogrešljiv del vojaške opreme in ne služijo samo maskiranju v nekem okolju, ampak imajo tudi simbolni pomen. Za dobro oblikovan maskirni vzorec je potrebna temeljita analiza urbanega okolja, s katero dobimo oblike,

ki so v urbanem okolju najpogosteje zastopane, in načine, kako so oblike v tem okolju postavljene. Analiza je vključevala zajemanje, selekcijo in obdelavo digitalnih fotografij reprezentativnih področij slovenskega urbanega okolja. Analiza oblik je pokazala prisotnost treh večjih skupin oblikovnih elementov: geometrijsko pravilne elemente, organske oz. geometrijsko nepravilne elemente in mikro elemente.

Postopek obdelave zaporedij oblik je ločil enakomerna zaporedja, manj enakomerna zaporedja in popolnoma naključna zaporedja osnovnih elementov. Po dobljenih informacijah o sestavi urbanega okolja je sledilo sestavljanje oblik in zaporedij v ključne in načrtovane vzorce. Načrtovano sestavljanje je vključevalo kompozicijsko in slikovno analizo poenostavljenih slik, teorijo fraktalov, teorijo psihofizičnega doje-

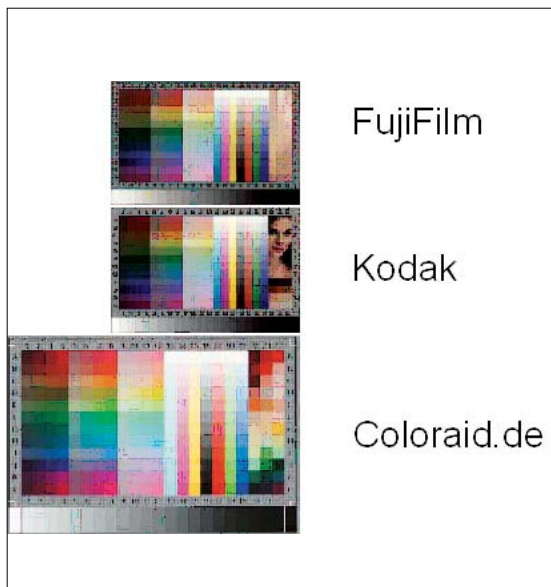


## projekti

manja oblik in vzorcev (Gestalt psihologijo), optiko človeškega vidnega sistema in nekatera dognanja preliminarnih raziskav. Oblikovanje vzorca je temeljilo tudi na zahtevi po možnosti detekcije oblik vzorca in oblikovno neprepoznavni površini na točno določenih razdaljah. Rezultata raziskave sta bila baza različnih kamuflažnih vzorcev za potrebe Slovenske vojske in izbor optimalnega maskirnega vzorca, ki ustreza vsem načrtovanim tehničnim, oblikovnim ter maskirnim zahtevam.

Jasna Medar in Dušan Smolnikar sta se predstavila z nalogo pod naslovom Dostopnost spleta. Naloga Dostopnost spleta ali »web accessibility« se nanaša na izdelovanje spletnih strani, ki so dostopne vsem ljudem. Veliko ljudi ima danes različne zdravstvene težave in nezmožnosti, ki vplivajo na njihovo rabo spleta. Ko taki ljudje lahko brez težav dostopajo do spleta, ga dojemajo, razumejo in raziskujejo ter prejemajo informacije iz njega enako uspešno kot zdravi ljudje, lahko govorimo o dostopnem spletu. Izpostavila sta slepoto na premajhno tipografijo in barvno slepoto. V nalogi sta predstavila še slušno zaznavanje in telesno nezmožnost upravljanja z elektronskim predvajalnikom. Veliko spletnih strani ima še vedno mnoge pregrade dostopnosti, ki različnim skupinam ljudi onemogočajo uporabo. Kako torej tem ljudem poenostavimo dostop do spleta?

Fotografija je zagotovo eden najbolj pogosto uporabljenih izraznih likovnih sredstev. Boris Beja se je predstavil s svojimi fotografijami z naslovom Ljubljana by Light. V njih je povzel nočno osvetlitev atributne arhitekture v Ljubljani. V obdobju, ko v medmrežju uporabniki le tega pričakujemo vse, je predstavil primer virtualne razstave, ki je prav tam in tako uporabniku vedno na voljo. Slike je z grafičnimi učinki



FujiFilm

Kodak

Coloraid.de

*Petra Blažič in Moira Orel, merske tablice*



*Maskirni vzorci*



*Boris Beja, Ljubljana by night*



*Dušan Smolnikar in Jasna Medar, Dostopnost spleta*



*Urška Bogataj*





Oblikovanje informacij



Mojca Friškovec, vzorec



in glasbo ritmično povezal v časovno krivuljo videa. Primer, da ogled razstave in likovnih del ni več nujno vezan na galerijske prostore in ravne stene. Stroka, kustosi in galeristi to že izvajajo ter dokazujejo že nekaj časa. Net.art tako postaja enakovredna umetnostim slikarstva, kiparstva, oblikovanja, arhitekture ... Mentor fotografij je bil Darko Slavec.

Embalaža je ovoj, omot oz. vse tisto, v čemer hranimo, transportiramo, varujemo ali prodajamo neki izdelek. Pri tem imata velik pomen videz in obstojnost embalaže, saj mora ne glede na to, kje in koliko časa je postavljena, zagotavljati neko barvno obstojnost, saj so velikokrat ravno barve tiste, ki dajejo embalaži lepši videz. Zato je Urška Bogataj v nalogi poskušala ugotoviti, kako se spremenijo barve, mehanske in površinske lastnosti embalaže, ko je le-ta neki čas izpostavljena ekstremnim pogojem, kot

sta visoka temperatura in vlažnost. Pokazala je tudi, da je embalaža precej odvisna od okolja, v katerem je hranjena, saj je ugotovila, da ima embalaža, ki je zamrznjena, slabše lastnosti kot nezmrznjena. Prav tako stik embalaže z različnimi dejavniki povzroči velike barvne razlike. Kljub temu pa lahko trdimo, da dodatno oplemenitenje embalažo bolje ščiti tako pri mehanskih kot tudi pri barvno metričnih lastnostih.

Predmet Medijske vizualizacije je bil po mnenju večine študentov eden zanimivejših predmetov drugega letnika študija grafičnih in interaktivnih komunikacij. Predmet temelji predvsem na praktičnem delu, saj se od študenta zahteva, da skozi projekte z različnimi načini medijskega komuniciranja izrazi sebe in svoje zamisli. Predstavitev Medijskih vizualizacij v Zagrebu so zasnovali fantje, ki jih je poučeval doc. Botas Kenda. Zaradi časovne ome-

jenosti so za predstavitev izbrali izključno najzanimivejše videoposnetke vseh skupin. Videi so bili montirani s programom Final Cut Pro ali Adobe Premiere. Fantje so z izbranimi posnetki in vmesnimi naprednimi vizualnimi in glasbenimi učinki navduševali publiko. »<http://en.wikipedia.org/wiki/Visuals>«

Druga naloga je bila izvedena v okviru predmeta Oblikovanje informacij. Glavni cilj študentov je bil dano informacijo predelati in jo predstaviti na uporabniku prijazen način. Prva naloga študentov je bila predelava 3D-prostora, druga predstaviti identiteto skupine skozi digitalni ali analogni izdelek, tretja pa izdelati piktograme za mesta prihodnosti. Naslednja je bila prikaz podatkov in umestitev v publikacijo, zadnja pa neurbano označevanje. Predstavitev v Zagrebu so sooblikovala dekleta, ki so sodelovala pri predmetih Oblikovanje infor-

macij in Medijske vizualizacije. Vsi ti projekti so bili prikazani skozi igro, s kocko. Vsaka ploskev kocke je predstavljala en projekt, projekti pa so bili predstavljeni s kratkimi videoizdelki, ki so se predvajali, ko je kocka padla na neko stran. Ker pa je bilo projektov samo pet, kocka pa ima šest stranic, je šesta predstavljala sladko presenečenje. Mentor naloge je bil doc. Boštjana Botasa Kenda.

V času, ko višje šole rastejo kot gobe po dežju in se kompatibilnost prejetega znanja na le-teh med seboj težko primerja, je treba narediti korak več. Obstoj na konkurenčnem trgu je težak in namen vsake ustanove je, da obstane prva med enakimi. Ljubljanska univerza je s povezavo z zagrebško to naredila. Še več, sodelovanje naj bi preraslo iz dveh sorodnih univerz v druženje mnogih, zaenkrat univerz nekdanje skupne države.

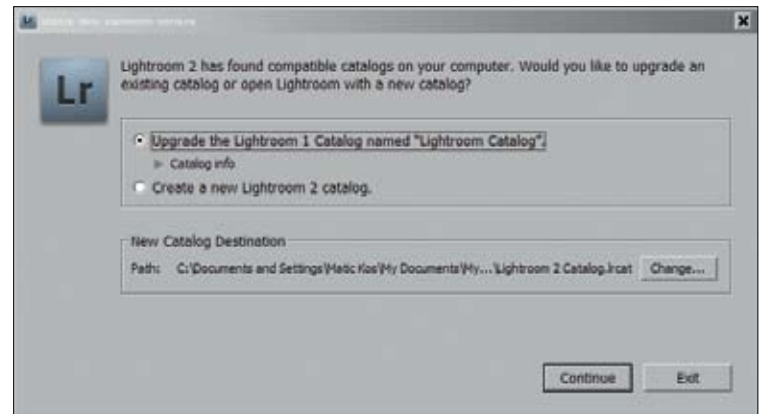
# lightroom 2.0

Eden bolj priljubljenih programov za razvijanje in osnovno obdelavo slik Lightroom je meseca avgusta doživel nadgradnjo. Iz porodnih težav različice 1.x se je razvil posodobljen, nadgrajen in izboljššan program z oznako 2.0. A vse le ni tako rožnato ...

Že beta različici programa Lightroom so proizvajalci dodali kar nekaj sprememb, popravkov in bombončkov. Končana je tako obetala vse to in še več. Pa si pogledjmo, kako jo namestimo in kaj se je v njej resnično spremenilo.

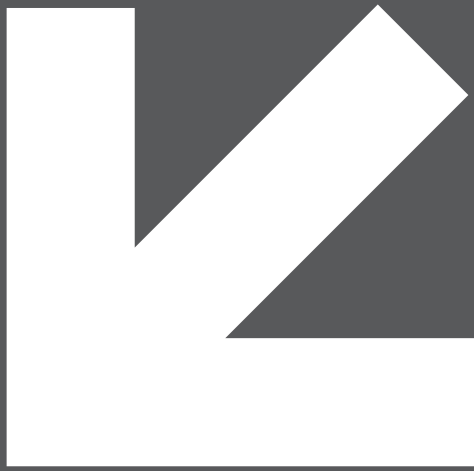


Namestitev programa ni nič posebnega, deluje kot vse druge. Mogoče velja omeniti, da se le-ta namesti na samostojno lokacijo in ne nadgradi prejšnje, obstoječe različice. Tako lahko uporabljamo obe hkrati. Kar pa ne velja ravno za bazo slik. Ko program prvič zaženemo, nam ponudi izbiro med nadgradnjo obstoječe baze (v kolikor smo predhodno uporabljali Ligh-



**adobe lightroom 2.0**  
adobe  
[www.adobe.com](http://www.adobe.com)  
**241,00 eur**  
(polna različica)  
**99,00 eur**  
(nadgradnja)  
**231,50 eur**  
(polna različica za naroč.)  
**95,00 eur**  
(nadgradnja za naročnike)





# kaj dobim



## naročnina na klik

10 številčk



## popusti & ugodnosti

## naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina ..... 43,20 EUR

Podaljšanje naročnine ..... 39,40 EUR

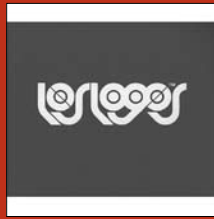
# kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si)

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

45 november



Los Logos

jezik: angleški/nemški  
strani: 444  
izid: 2002  
cena: **47,19 eur**

za naročnike:  
■ **40,10 eur**



Dos Logos

jezik: angleški/nemški  
strani: 444  
izid: 2004  
cena: **47,19 eur**

za naročnike:  
■ **40,10 eur**



Kelvin Colour Today

jezik: angleški  
strani: 240  
izid: 2007  
cena: **59,13 eur**

za naročnike:  
■ **50,30 eur**



New Media Design

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

za naročnike:  
■ **26,50 eur**

[naročilnica na klik]

## nepreklicno naročam(o) klik od številke:

■ ..... 103 november 2008

■ ..... 104 december | januar 2009

## način plačila

■ ..... položnica

■ ..... račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

[naročilnica na knjige]



Predpisi o honoriranju oblikovanja vizualnih komunikacij

jezik: slovenski  
strani: .....  
izid: 2005  
cena: **114,00**

za naročnike:  
■ **97,00 eur**



Predpisi o honoriranju tridimenzionalnega oblikovanja

jezik: slovenski  
strani: 24  
izid: 2007  
cena: **81,40 eur**

za naročnike:  
■ **69,20 eur**



111 Posters

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

za naročnike:  
■ **40,00 eur**



Contemporary Illustration and its Context

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

za naročnike:  
■ **44,00 eur**

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica

račun

Naročanje: [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si) 01 52 00 720



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

Naročanje: [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si) 01 52 00 720

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica

račun

Naročanje: [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si) 01 52 00 720

poštnina  
plačana  
po pogodbi  
št. 59/1/s

pro anima  
p.p. 2736

1001 Ljubljana

poštnina  
plačana  
po pogodbi  
št. 59/1/s

pro anima  
p.p. 2736

1001 Ljubljana

poštnina  
plačana  
po pogodbi  
št. 59/1/s

pro anima  
p.p. 2736

1001 Ljubljana



# kaj dobim



**naročnina na klik**

10 številc



**popusti & ugodnosti**

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

# kje se naročim?

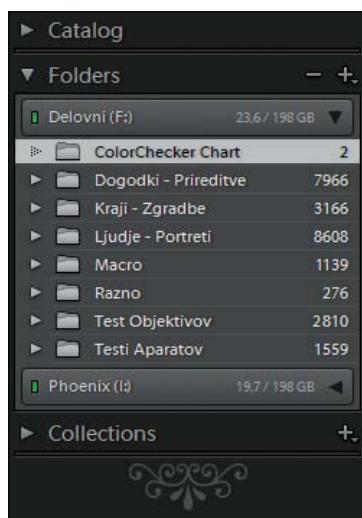
s priloženo naročilnico  
po internetu | [www.klikonline.si](http://www.klikonline.si)  
po telefonu | +386 (0)1 52 00 720

46 **november**

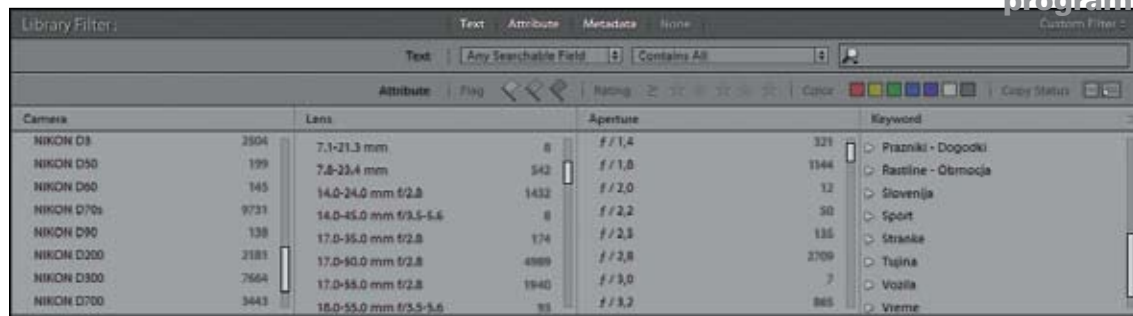


troom 1.x) ali izdelavo nove. Ker želim uporabiti obstoječo, bi izbral prvo izbiro, vendar se pojavi problem. Ker imam bazo na lokaciji, ki v Lightroomu ni privzeta (*Default*), je program ne najde, meni pa ne ponudi možnosti za ročno nastavitve njene prave lokacije. Tako mi ne preostane drugega, kot da ustvarim novo bazo in jo kasneje spremenim znotraj programa. Ko to naredim, mi Lightroom sporoči, da mora bazo spremeniti v obliko, ki je kompatibilna z različico 2.0. Ob tem obvestilu me kar malo stisne pri srcu, saj je nekaj uporabnikov na spletu poročalo o uničenju baze med tem postopkom. Zato opozorilo: obvezno je treba izdelati njeno varnostno kopijo (*backup*), preden se lotimo nadgradnje! Pojavi pa se mi še druga misel: kaj, če mi različica 2.0 ne bo všeč in bi raje še nadalje uporabljal staro? Optimizirana baza Lightrooma 2.0 s programom Lightroom 1.x sicer deluje, ne delujejo pa predogledi. Kar pomeni, da bi morali znova generirati vse predogledne 1 : 1 vseh naših slik. Za male uporabnike nič takega, pri nekaj tisoč slikah pa že pravi proces. Ko imamo lokacijo baz definirano, se lahko lotimo njene optimizacije. Postopek – odvisno od števila slik – lahko traja kar nekaj minut, in če gre vse po sreči, se po koncu spreminjanja lahko lotimo dela. Naj že v samem začetku omenim prvo novost, da Lightroom 2.0 nima več omejitve 10.000 slikovnih točk na stranico slike. Po novem je omejitev 65.000 slikovnih točk po stranici oziroma 512 milijonov slikovnih točk velika slika. Zelo uporabno, če izdelujemo panorame, še vedno pa ni omejeno, kot bi si to želeli nekateri.

## Library Modul Levi meni



Po odprtju programa opazimo rahlo spremenjen izgled delovne površine. Levi meni ima sedaj ločene mape, ki so v osnovi razvrščene glede na medije, kjer se slike nahajajo. Pohvalno, saj imamo tako ločeno



prikazane slike, ki jih imamo, na primer, na sistemskem disku, in tiste na zunanjem disku oziroma ključu USB. Poleg tega nam Lightroom prikaže status diska (*Online/Offline*), razpoložljivi prostor ali število slik na posameznem disku. V istem meniju imamo tudi nadgrajene zbirke (*Collections*) ter pametne zbirke, kjer enostavno določimo posamezni kriterij, Lightroom pa bo samodejno dodal vse slike, ki temu ustrezajo.

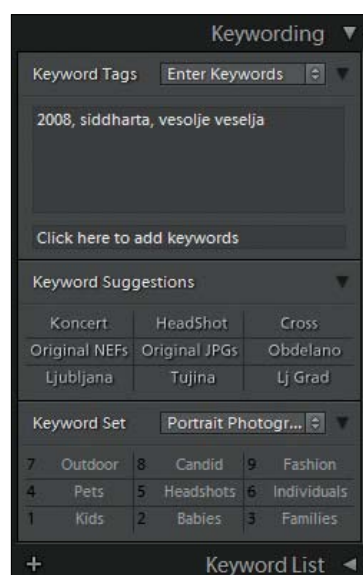
## Filter pasica

Filter pasica je na novi lokaciji, tokrat nad slikami. Filter je razdeljen v štiri kategorije:

- besedilo (*Text*): razvrščanje slik po posameznem besedilu ali oznaki;
- lastnosti (*Attribute*): razvrščanje glede na oznake, kot so zastave, zvezde oziroma barve, in glede tipa slike – *Master* ali *Virtual Copy*;
- *Metadata*: možnost izbire velikega števila metadata podatkov: od aparata, uporabljene leče, vrednosti ISO, hitrosti zaklopa, uporabljene zaslonke do lokacije posnetka in drugih;
- *None*: brez filtra.

Z držanjem tipke *Shift* in klikom na dve ali več kategorij lahko aktiviramo več kriterijev hkrati.

## Desni meni



Panel *Keyword* (ključne besede) je doživel konkretno poživitev. Lightroom nam sedaj predlaga ključne besede glede na število že

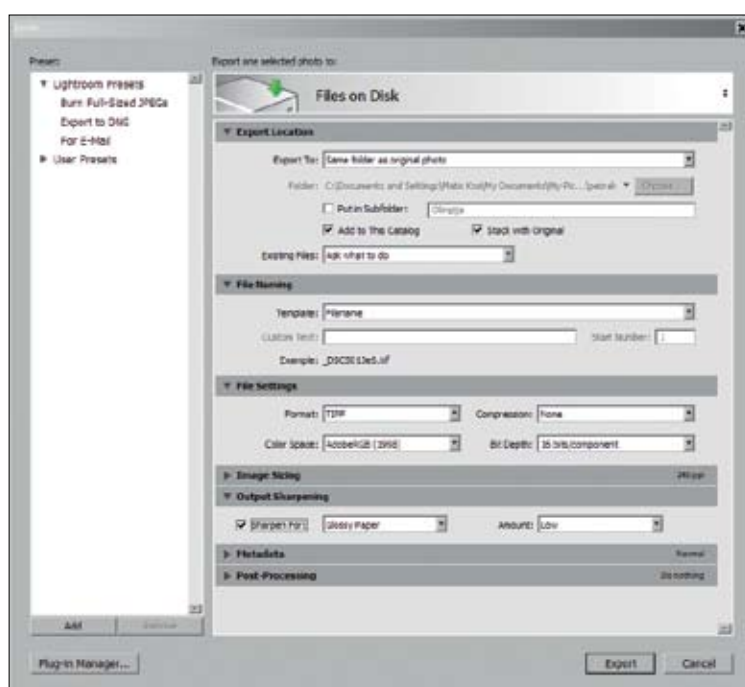


uporabljenih ključnih besed v naši zbirki. Če bomo imeli pri večjem številu slik v posamezni mapi uporabljeni besedi »narava« in »jesen«, nam bo program samodejno ponudil drugo možnost, če sami napišemo prvo. Torej, če novi sliki dodamo ključno besedo »narava«, bo sam predlagal še besedo »jesen«. Priročno, kadar označujemo večje število podobnih slik. Prisoten je tudi seznam ključnih besed (*Keyword List*), kamor se samodejno vpisujejo vse že uporabljene. Za hitro dodajanje ključnih besed so na voljo *Check*

*Boxi*, s klikom na puščico pa se nam prikažejo vse slike, ki izbrano besedo vsebujejo.

## Dvojni zaslon

Ena najpohvalnejših in (vsaj zame osebno) najboljših novosti v različici 2.0 je delo z dvema zaslonoma. Program ne samo, da le omogoča delo z dvema zaslonoma, dopušča tudi veliko mero prilagajanja. Glavno okno programa lahko odpremo na katerem koli izmed obeh, na drugem pa imamo celo več možnosti prikaza:



- *Grid* (tabela slik): na sekundarni zaslon postavimo zbirko slik (*Grid*), na primarnem pa imamo odprto izbrano sliko v modulu *Develop*;
- *Loupe* (leča): v načinu *Normal* je izbrana slika prikazana v nastavljenem razmerju na sekundarnem zaslonu, v načinu *Live View* (živi predogled) se na njem v živo osvežuje glede na lokacijo našega kazalčka (na slike ni treba klikniti, dovolj je že prehod miške), način *Locked* (zaklenjen) pa trenutno izbrano sliko zaklene in jo tako prikazuje, dokler je ne odklenemo;
- *Compare* (primerjava): primerjava izvorne slike in trenutno obdelovane na sekundarnem zaslonu;
- *Survey* (razvrščanje): prikaz izbranih slik na sekundarnem zaslonu in tabela (*Grid*) slik na primarnem.

**Izvoz slik**

Izboljšano je tudi delo z izvažanjem (*Export*) slik. Le-te lahko izvozimo v isto mapo, kot je izvorna slika, ali pa ustvarimo podmapo. Izvoženo sliko lahko tudi samodejno dodamo v katalog z možnostjo združitve (*Stacking*) z izvorno. Izboljšano je tudi ostrenje slik med izvozom – Lightroom sedaj uporabi ostrenje, prilagojeno končni uporabi slike.

**Združitev s Photoshopom**

Lightroom 2.0 ima poenostavljeno združitev s programom Photoshop. Posamezno sliko lahko odpremo v Photoshopu brez predhodnega zapisovanja oblik TIF ali PSD, kot je to bilo potrebno v različici 1. Preprosto jo odpremo kot *Smart Object*, kot del več slik za izdelavo panorame ali oblike za



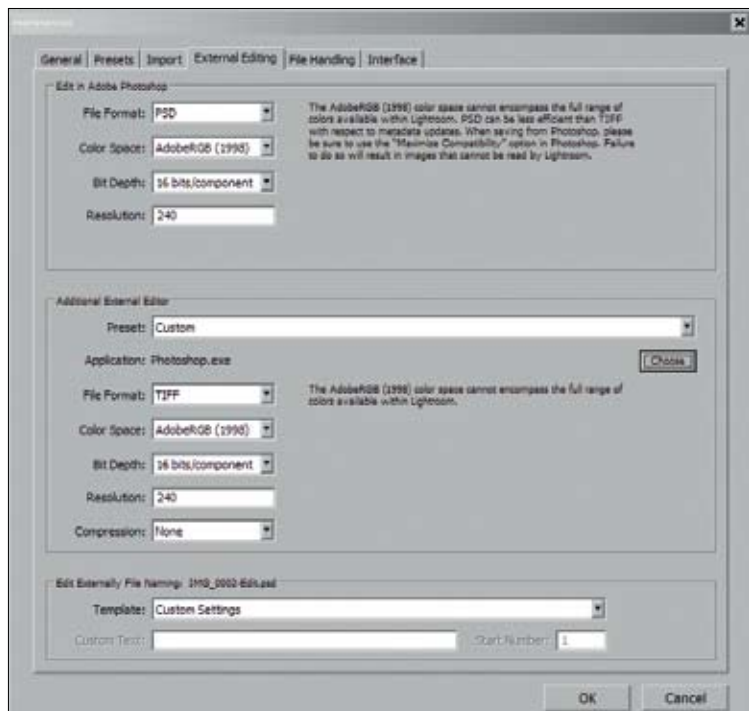
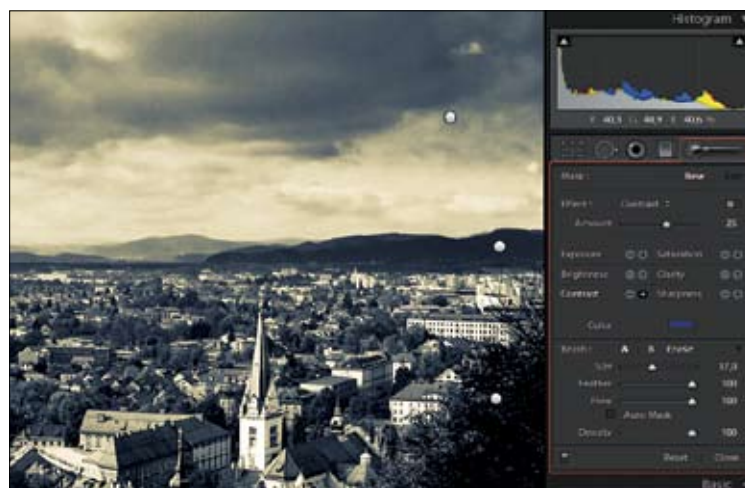
pisa HDR ali pa kot posamezni sloj (*Layer*). Omeniti velja, da združitev deluje samo z različicami CS3 10.0.1 in več.

**Modul Develop**

Sam modul se vizualno ni veliko spremenil, opazimo le premik orodij, ki se sedaj nahajajo pod histogramom in nič več pod sliko. Klasičen izgled, vendar vseeno nekaj novosti.

**Popravljalni čopič**

Verjetno največja novost v modulu *Develop* je popravljalni (*Adjustment*) čopič za



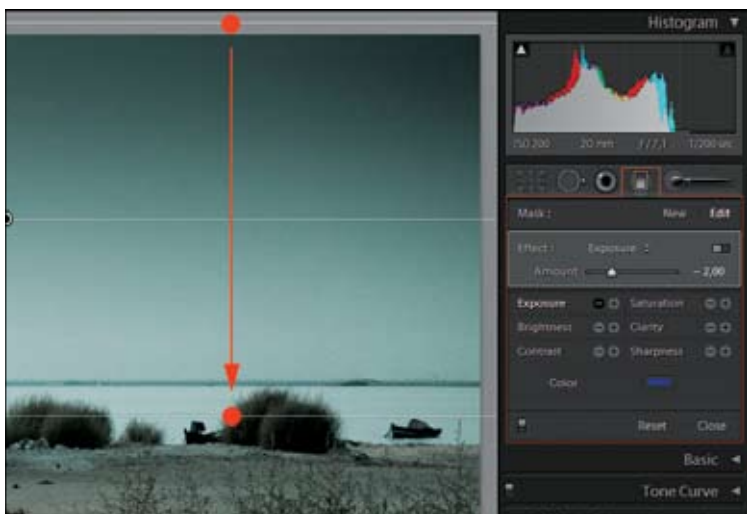
selektivno popravljanje oziroma spreminjanje slike. Popravljam lahko ekspozicijo, svetlost, kontrast, nasičenost, ostrino, barvo ... in to na točno določenem delu slike. Pa si natančneje pogledimo, kako čopič deluje. Po kliku na ikono čopiča se nam odpre njegov orodni meni, ki je razdeljen na tri dele: *Mask*, *Effect* in *Brush*. V predelu *Mask* lahko ustvarimo nov čopič (s klikom na besedo *New*), na posamezni sliki ga lahko uporabimo neomejenokrat) ali pa obstoječega spremenimo. Vsakič, ko ga uporabimo, se ob prvem kliku na sliko pojavi okrogla ikona. S klikom nanjo ga lahko kadar koli spremenimo ali zbrisemo, z vlečenjem levo/desno pa spreminjamo površino, na katero čopič vpliva. Ikone čopiča odkrijemo/skrijemo s tipko *H*. V predelu *Effect* določimo, kakšen učinek bo čopič izvedel – ali bomo spreminjali osvetlitev, svetlost, kontrast, ostrenje ... ter določimo moč le-tega.

V predelu *Brush* nastavimo lastnosti čopiča, kot sta velikost in prelivanje. Na voljo imamo dve prednastavljeni velikosti (*A* in *B*) ter velikost radirke (*Erase*). Če želimo ustvariti svojo prednastavljeno velikost, najprej določimo čopič, nato pa kliknemo in črko *A* ali *B* nekaj sekund držimo. Drsnik na dnu menija prikaže/skrrije vse uporabljene čopiče in njihove učinke na sliki, *Reset* jih pobriše, s klikom na *Close* pa meni zapremo.

**Postopni sivinski filter**

Postopni sivinski filtri se največkrat uporabljajo pri krajinski fotografiji. Filter povzroči potemnitev enega dela slike, ne da bi to vplivalo na drugi del. Največkrat se tako potemni nebo, pokrajina pa ostane nedotaknjena. Na stopnjo potemnitve vplivamo z izbiro jakosti filtra, ki so ponavadi označene s stopnjami od 1 do 10. Podoben učinek lahko zdaj dosežemo tudi



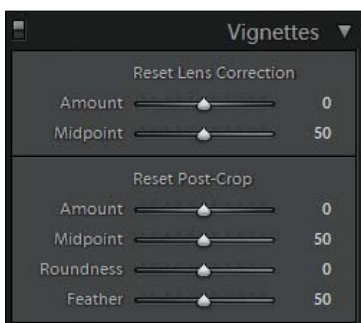


v Lightroomu 2.0. Levo od ikone čopiča se nahaja novo orodje *Graduated Filter*. Podobno kot pri čopiču lahko tudi tu izbiramo med spreminjanjem osvetlitve, svetlosti, kontrasta ipd. Ko smo ga izbrali, nastavimo še moč (*Amount*) ter s klikom na en rob slike in vlečenjem v drugega povzročimo postopno spreminjane slike.

Tu se res splača uporabljati zapis slik RAW, saj imamo več manevrskega prostora in manj artefaktov po obdelavi.

### Vinjetenje

Še ena izmed najnujnejših popravkov različice 1.x je možnost uporabe vinjet – orodja tudi po izrezu (*Crop*). Tako lahko sedaj sliko brez strahu obrežemo ter nato uporabimo



orodje *Vinjete*, ki bo delovalo le na celi površini izrezane slike, ne pa na (stari) izvorni sliki.

### Podrobnosti

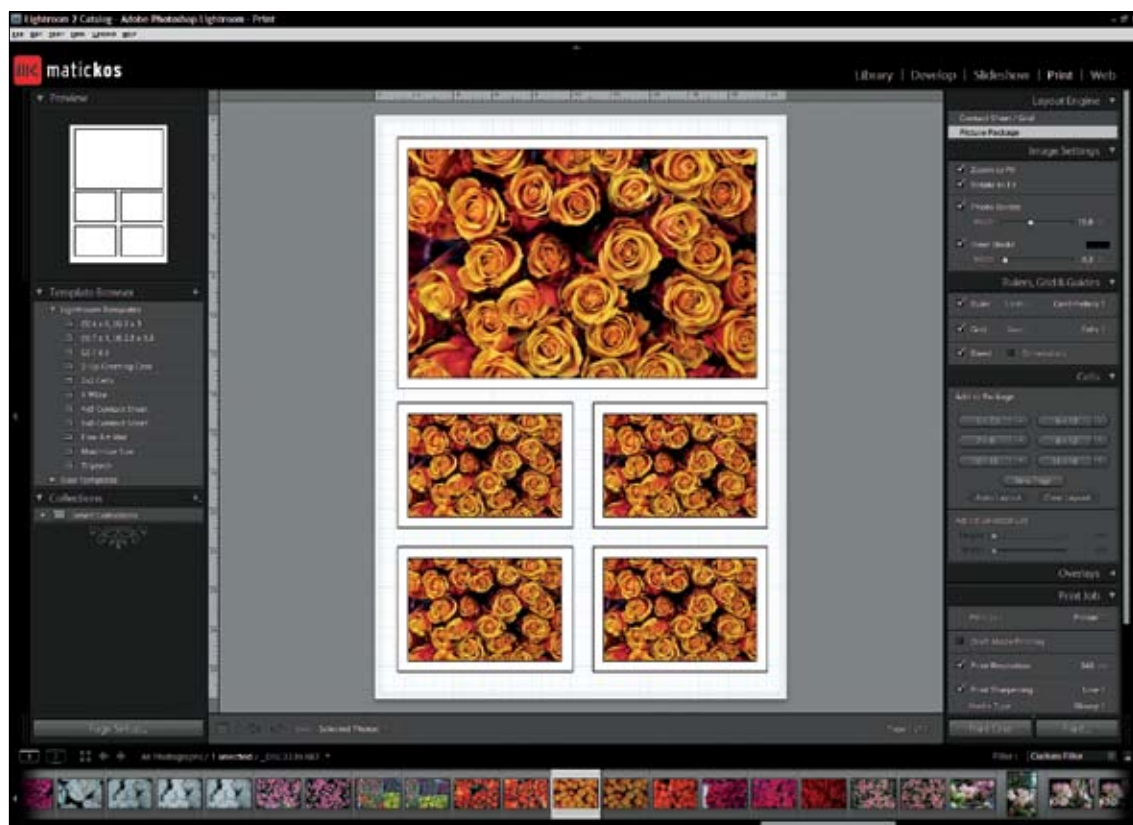
Izboljšan je del za ostrenje, zmanjševanje šuma in kromatske aberacije. Orodje sedaj vsebuje tudi predogled dela slike v razmerju 1 : 1, kar omogoča natančnejše delo. S pozicioniranjem tarče lahko sami določimo, kateri del slike vidimo.

### Print Module

Klasičen modul ponuja tudi novost, tj. *Picture Package* ali hitro tiskanje iste slike v več formatih. Preprosto določimo število

čeprav jih je (skozi zadnja vrata) možno v program uvažati. Kot vedno pa so prisotne tudi razne težave in hrošči. Pri delu s ključnimi besedami se pojavljajo težave pri izvozu le-teh, besedilni iskalnik slike občasno ne najde, čeprav v bazi obstaja. Tiskanje določenih slik v modulu *Print* je zelo nekakovostno, delo s posameznimi grafičnimi tablicami je oteženo in še in še. Ni čudno, da je na voljo že posodobitev Lightroom 2.1, sicer še z oznako *beta*.

Kljub vsemu pa je Lightroom še vedno dober izdelek za čiste začetnike kot tudi za zahtevnejše uporabnike. Zamisel združitve več modulov za celostno obdelavo in upo-



strani, velikost ter število slik, ki jih želimo natisniti, ter kliknemo na *Auto Layout*. Lightroom jih bo sam razvrstil, tako da bo tiskanje ekonomičnejše in lažje. Slikam lahko dodamo tako notranji kot zunanji rob, na stran dodamo svoj logotip, slike na njej ročno premaknemo ali pa jim spremenimo velikost. Zares enostavno. Dodana je tudi nova možnost tiska v datoteko (*Print To File*) v formatu JPG, in sicer za kasnejše pošiljanje v fotolaboratorij.

### Povzetek

Lightroom 2.0 ni prinesel toliko novosti, kot je prinesel popravkov in izboljšav. Trenutno podpira praktično vse fotoaparate na trgu. Popolnoma podpira formata PSD in TIF, tudi če vsebujeta sloje. Žal slike v načinu CMYK uradno še vedno niso podprte,

rabo slik je bila vsekakor pametna ideja, z novimi nadgradnjami pa uporabniki pridobivamo izboljšave in novosti ter kakšne popravke iz prejšnje različice.

Kot je že v navadi, se je pri Adobejevih izdelkih treba spotakniti še ob njihovo cenovno politiko.

Polna različica programa Lightroom 2.0 čez lužo stane 299 dolarjev (221 evrov), nadgradnja pa 99 dolarjev (73 evrov). Preko ameriške spletne trgovine je cena za Slovence 301,29 evra za polno različico in 119,79 evra za nadgradnjo. Če smo bili do zdaj vajeni, da so Američani enostavno zamenjali oznako valute za njihov in naš trg, pri Adobeju cena za naš trg še dodatno dvignejo. Žal so predstavniki podjetja na silovite proteste uporabnikov na to uho popolnoma gluhi.

# spletni bombončki ...

## za arhitekta in notranje oblikovalce

Podjetje Electrolux, korporacija, ki je najbolj znana kot proizvajalka aparatov bele tehnike, je na svoji spletni strani uvedla novost, ki se je bodo mnogi, posebno pa arhitekti in vsi, ki se ukvarjajo s projektiranjem in izvedbo notranje opreme, še kako razveselili. Imenuje se portal Architect Connect, na njem pa najdete kar največ (ali skoraj vse) podatke, ki si jih lahko zaželi izvedenec, ki se s izdelki sreča z drugačne plati, predvsem pa z drugačnimi zahtevami, kot jih imajo kupci v trgovinah.



Podatki so podani zelo vsestransko: na enem mestu so navedeni vsi potrebni opisi in tehnične specifikacije ter tabele ali sheme, pa tudi datoteke, ki si jih načrtovalci opreme naročijo v sebi primernih oblikah. In komu bo portal predvsem olajšal delo? V prvi vrsti so to nedvomno arhitekti, ki načrtujejo opremo objektov v razponu od idejnih zasnov do pohištva z vsemi pripadajočimi detajlirani. Poleg njih bi lahko uvrstili vsaj še mizarje, vodovodne instalaterje, projektante prezračevalnih in strojnih naprav, projektante elektrike, pa še koga.

Za prav vsak tip aparatov, ki se prodaja na slovenskem trgu, so podane podrobne risbe v ploskovni (2D) in prostorski (3D) obliki. Vsak aparat je izveden v obliki CAD tudi kot prostorski model, ki ga vstavimo neposredno v katerega od programov za upodabljanje. Podprti so formati datotek MAX, 3DS in GSM. Prvi so namenjeni vnosu v program, ki se najpogosteje uporablja za arhitekturno upodabljanje 3D Studio MAX-u. Vsi, ki za upodabljanje uporabljajo druga, manj pogosto uporabljena orodja, se bodo morali zadovoljiti z manj dodelanim, a

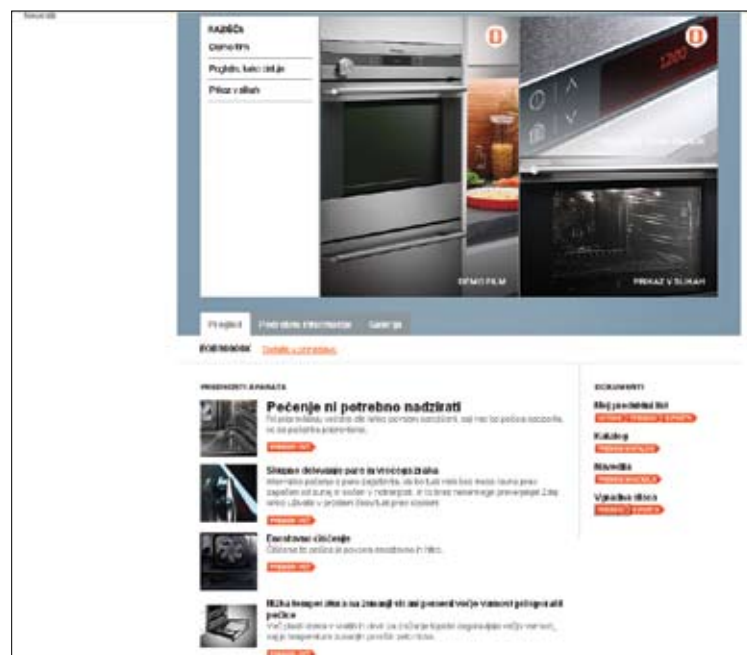
splošno sprejemljivim 3DS, izjema so le uporabniki Archicada, ki si bodo svojo knjižnico lahko vzpostavili kar neposredno v programskih knjižnicah. Portal se redno posodablja in na njem bodo od zdaj naprej vedno na voljo vsi najnovejši modeli aparatov na trgu. Brskanje in iskanje med njimi je mogoče na več načinov. Najpogosteje je to običajno prehajanje po menijih ob pomoči spletnega brskalnika, vgrajen pa je tudi obsežen nabor različnih filtrov, s katerimi se izbran nabor lastnosti izdelka najde veliko hitreje in bolj učinkovito. Iska-



nje je mogoče glede na mere izdelka, tip, energijski razred, moč ali celo dolžino priključnega kabla. Že v bližnji prihodnosti pa bodo na portalu na voljo tudi nekateri predustvarjeni kuhinjski ambienti za boljše predstavo, kako se izdelki Electrolux prilegajo v različne postavite. Poleg datotek in splošnih lastnosti aparata se bodo načrtovalci opreme, posebno pa njeni izvajalci mizarji, razveselili podrobnih shem z vgradnimi merami izdelkov. Da so obenem na voljo tudi fotografije izdelkov in vsi potrebni opisi, ki

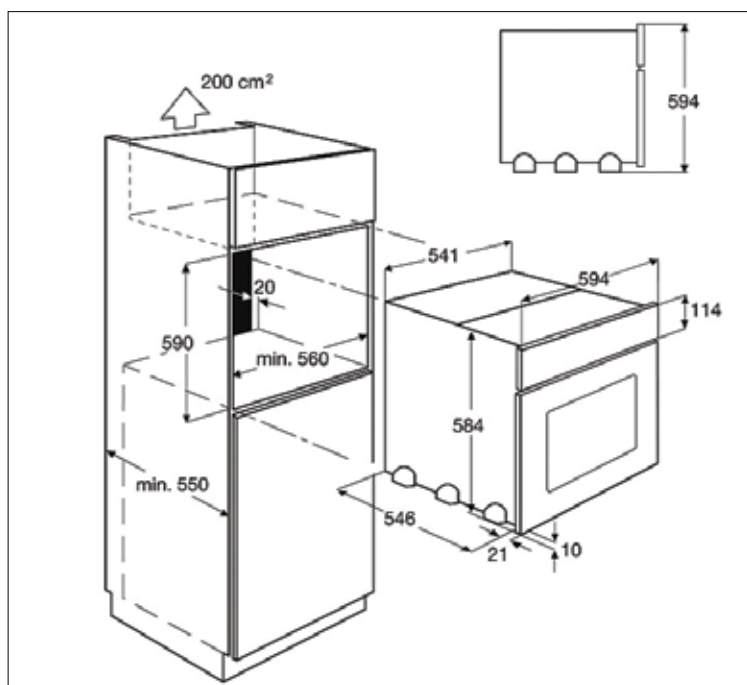


Začetna stran s podatki o izdelkih ter dostopom do datotek



Različni podatki o izdelku

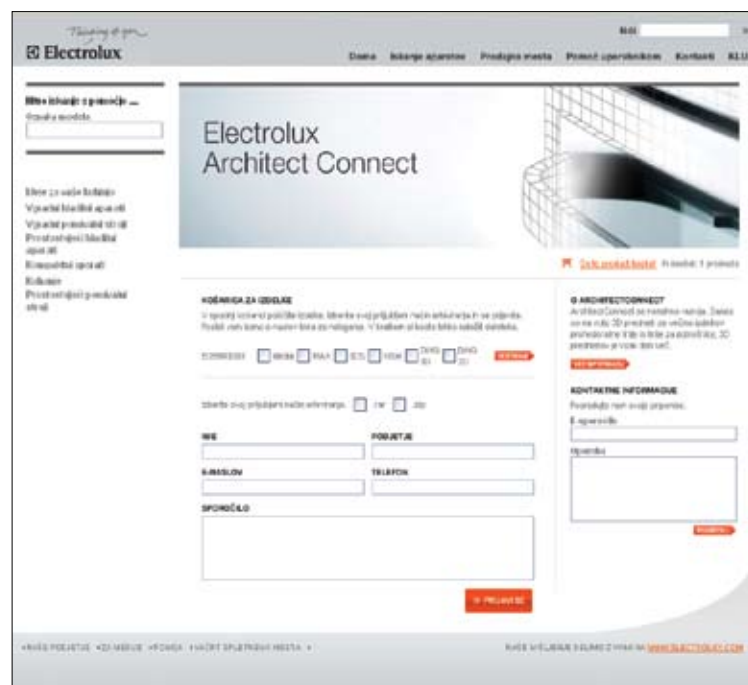




Shema aparata z merami.

jih arhitekt potrebuje za predstavitev nprave naročniku, je skoraj samoumevno. Seveda so vsi modeli CAD in tudi drugi podatki o izdelkih brezplačni. Electrolux je vodilni globalni proizvajalec gospodinjstkih aparatov in aparatov

za profesionalno uporabo, ki vsako leto proda več kot 40 milijonov izdelkov v 150 državah po svetu. V družbi največ pozornosti namenjajo inovacijam, ki jih pozorno oblikujejo na podlagi obširnih raziskav potrošnikov, saj želijo z njimi



Naročanje datotek

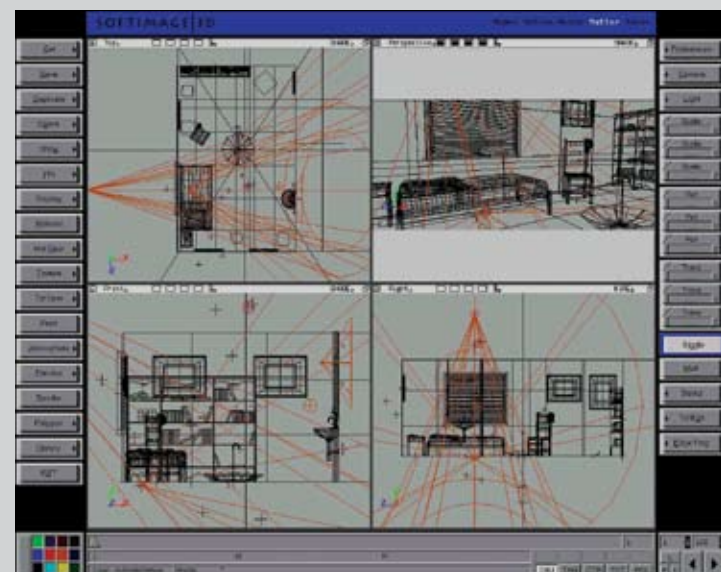
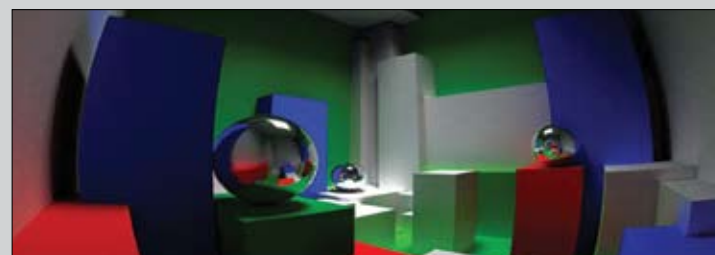
zadovoljiti resnične potrebe potrošnikov aparatov za domačo in profesionalno rabo. Med aparate Electrolux spadajo hladilniki, pomivalni in pralni stroji, sesalniki in štedilniki, ki jih prodajajo pod blagovnimi znamkami, kot so Electro-

lux, AEG-Electrolux, Eureka in Frigidaire. Leta 2006 je imel Electrolux 56.000 zaposlenih in je dosegel prodajo v višini 1.134 milijonov evrov. Za več informacij obiščite spletno stran [www.electrolux.si](http://www.electrolux.si).

## autodesk prevzel avid technology

Autodesk je konec oktobra podpisal nepreklicno pogodbo o nakupu podjetja Avid Technology, razvijalca programa Softimage|XSI, enega najuspešnejših programov za 3D-animacijo za film, televizijo in igričarstvo.

Podjetje Avid Technology je leta 1986 ustanovil Daniel Langlois, z uspešnim razvojem pa se je s svojim orodjem skozi leta uveljavilo v vrsti vodilnih podjetij za izdelavo profesionalnih animacij, kot so Digital Domain, Ubisoft, SEGA Corpora-

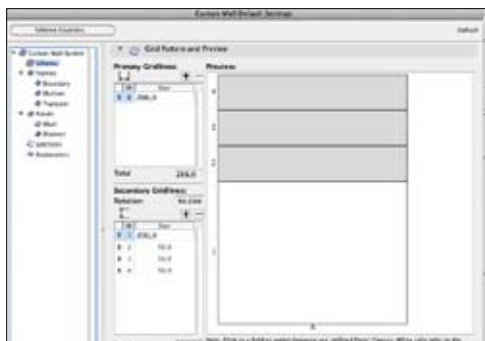


tion, CAPCOM, Animal Logic in The Mill. Autodesk je s tem nakupom dopolnil serijo prevzemov programov za področje medijev in zabave, kjer poseduje že 3D Studio Max in vse programme bivšega Aliasa na čelu z Mayo. Marc Petit, podpredsednik družbe, zadolžen za področje medijev in zabave je ob tem izjavil: "S prevzemom bomo v naš portfolio dodali tehnologijo in izdelke Softimage in v Autodeskov oddelek za medije in zabavo sprejeli enega od najbolj nadarjenih timov. Oboje nam bo pomagalo, da pospešimo delo našega Oddelka za tehnologijo iger, kjer izgrajujemo naslednjo generacijo interaktivnih 3D-orodij za igričarstvo, film in televizijo". Po prevzemu bo Autodesk vključil dele tehnologije Softimage v prihodnje raz-

ličice svojih izdelkov, nemoteno pa bo nadaljeval tudi s prodajo vseh orodij podjetja Avid Technology. Od dosedanjih orodij podjetja Avid Technology nameravajo v prihodnosti nadaljevati z razvojem naslednjih: Softimage|XSI, Softimage|Face Robot, Softimage|Cat in Softimage|Crosswalk. Poleg profesionalnih orodij iz skupine Softimage je Avid pokrival še vrsto porabniških blagovnih znamk, med njimi Digidesign, M-Audio, Pinnacle Systems, Sibelius in Sundance Digital. S tem nakupom bo Autodesk prevzel skoraj popoln monopol nad področjem programov za profesionalno 3D-animacijo. Kaj to pomeni za uporabnike programov in njihovih izdelkov, pa bo pokazala prihodnost. (I.H.)

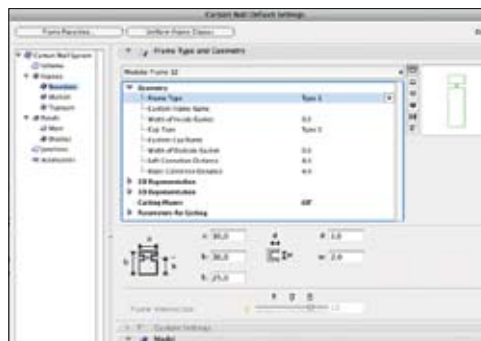
# obešene fasade in archicad

Popolnoma novo orodje v ArchiCADu 12 je namenjeno oblikovanju obešenih fasad oz. Curtain Wall, kot je angleški izraz. Takšne elemente smo doslej sestavljali iz tankih zidov, v katere smo vstavljali odprtine, kar je s seboj prineslo veliko težav pri spreminjanju, saj je bilo potrebno popravljati vsak del posebej. Novo orodje na prinaša popoln nadzor nad fasado v celoti in vsakim njenim delčkom. Ob vsem tem pa nismo omejeni le na fasade. Z novim orodjem lahko izdelamo tudi ograjo, spuščeni strop, dvignjen pod in še marsikaj.



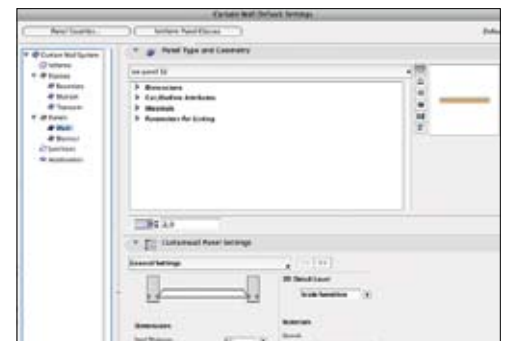
## 1 | Osnovne nastavitve rastra

Glavne dimenzije se določijo z oblikovanjem rastra (*Scheme*). Vsako polje v rastru lahko oblikujemo z vpisom dimenzij, polja dodajamo z gumbom + in odstranimo z gumbom -. S klikom na grafični prikaz polja preklapljamo med glavnim in pomožnim panelom, s katerima določimo predvsem material oziroma barvo.



## 2 | Okvir, vertikale in horizontale

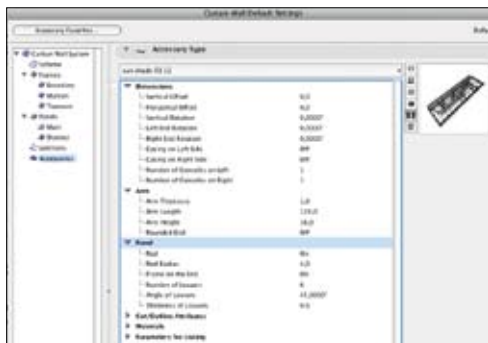
Sedaj določimo dimenzije in obliko konstrukcije okvirja. Posebej nastavljam zunanji okvir ter horizontalne in vertikalne elemente konstrukcije. Posamezni elementi so lahko različnih oblik ter prikazov, skriti za paneli ali celo nevidni.



## 3 | Paneli

Sledi izbira oblike in materiala panelov. Obstajata glavni in pomožni panel, katerima samostojno določamo parametre. Morebitno zamenjavo običajnega panela v okno ali vrata bomo lažje opravili kasneje, ko bo fasada že postavljena.





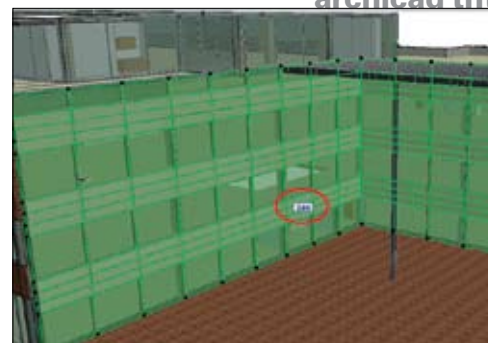
#### 4 | Dodatni elementi

Na spoje panelov lahko samodejno dodamo dodatne vezne elemente, senčila, sidra ali kakšne lastne objekte GDL.



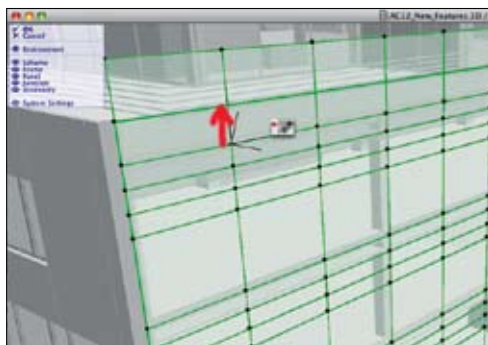
#### 5 | Postavitev fasade

V informacijski orodjarni preklapimo na poligonalni način, kar nam omogoči postavitev celotne fasade v enem koraku. Označimo vogalne točke in zaključimo z dvoklikom. Kazalček sedaj spremeni obliko v sonček, s katerim pokažemo zunanjo stran fasade in v okno vpišemo njeno višino.



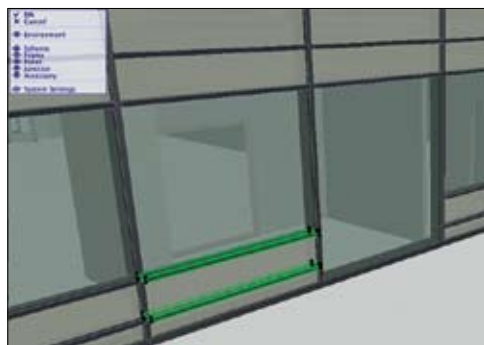
#### 6 | Popravljanje

Vse skupaj pogledamo v 3D-oknu. Ko fasado izberemo, se pojavi gumbek *Edit*. S klikom vstopimo v način popravljanja fasade. V zgornjem levem kotu okna se nam pojavi poseben meni, v katerem lahko vklopimo ali izklopimo prikaz posameznih elementov fasade. Izključimo vse, razen rastra fasade (*Scheme*)



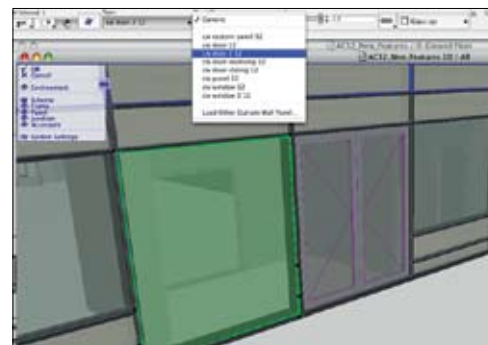
#### 7 | Dvig panelov

Izgled fasade bomo popravili tako, da se bo leta na vrhu končala s tremi kovinskimi paneli, zato jo moramo dvigniti. Kliknemo na eno izmed dočkov in jo dvignemo na željeno mesto. S tem nismo dvignili fasade od tal, ampak samo razporeditev rastra znotraj okvirja. Enako naredimo na drugi fasadni steni.



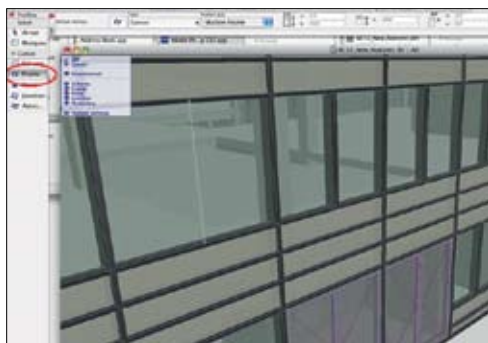
#### 8 | Spreminjanje panelov

V načinu popravljanja lahko izberemo kateri koli element fasade in ga zberišemo. Če zberišemo vodoravni ali navpični del okvirja, se sosednja panela združita v enega. Pripravimo prostor za vhodna vrata v stavbo, tako da izberišemo odvečne prečke med paneli.



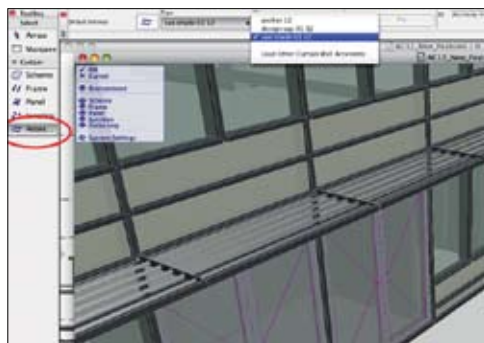
#### 9 | Vstavimo vrata

Sedaj izberemo oba novonastala velika steklena panela in ju spremenimo v dvokrilna vrata. Na enak način lahko vstavimo okna, zamenjamo barvo posameznega panela ali kosa okvirja. Lahko tudi dodamo nove segmente okvirja, senčila, itd...



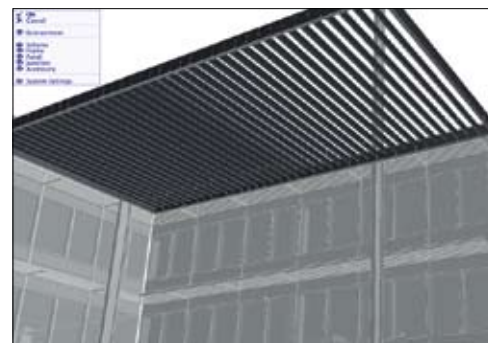
#### 10| Dodajanje segmentov okvirja

Okna so malo prevelika, zato jih želimo razdeliti na dva dela. V meniju na levi izberemo ukaz *Frame* in s kazalcem preprosto dorišemo potrebne vertikalne segmente okvirja. Panel se seveda samodejno razdeli na dva dela. Po potrebi lahko panel, prav tako kot vrata, spremenimo tudi iz fiksnega steklenega panela v okno.



#### 11| Dodajanje senčil

V vrsto panelov nad vrata dodamo še senčila. V meniju na desni izberemo *Accessory* (dodatki). Senčila preprosto povlečemo med posameznimi segmenti okvirja fasade. Potreben je še en klik za določitev zunanosti. V kolikor želimo spremeniti dimenzije ali obliko, pred postavitvijo parametre popravimo.



#### 12| Drugačna uporaba

Glade na to, da lahko orodje *Curtain wall* uporabimo tudi v prereznem ali v 3D-oknu, je idealno tudi za oblikovanje čisto drugačnih objektov in konstrukcij. Kako ga uporabimo za izdelavo steklene strehe ali ograje, pa v eni naslednjih številkih revije.

# fotosimboli rpc

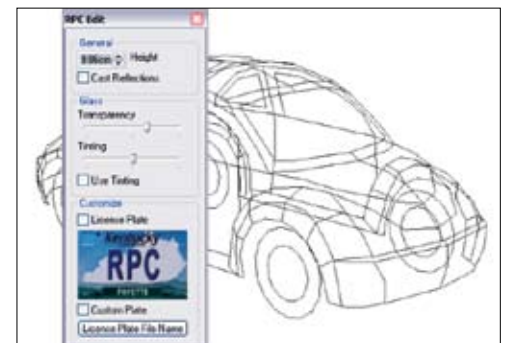
Knjižnica RPC postaja skoraj nepogrešljiva za doseganje vrhunskih dosežkov pri 3D-modeliranju in vizualizacijah. Podjetje ArchVision ([www.archvision.com](http://www.archvision.com)) brezplačno ponuja Autodeskovim strankam, ki imajo sklenjeno naročniško pogodbo za AutoCAD Architecture, bogato fotorealistično knjižnico. Ta obsega preko 100 fotosimbolov ljudi, dreves, avtomobilov in ostalih objektov za 3D-modeliranje. Fotosimboli RPC temeljijo na fotografijah, ne obremenjujejo dodatno risbe in ne podaljšujejo časa upodabljanja, vizualizacijam pa dodajo pridih realizma.



**1** | Preden zaženemo AutoCAD Architecture, v katerem bomo uporabili knjižnico RPC, moramo zagnati program *ArchVision Content Manager*. Tega namestimo sočasno s knjižnico RPC in služi kot programski vmesnik. Na kartončku *Paths* oziroma natančneje v rubriki *Content Paths* upravljamo (*Add Path* – dodamo, *Remove Path* – odstranimo, *Scan Path* – naložimo) s potmi do datotek, kamor smo naše fotosimbole predhodno shranili.



**2** | V AutoCAD Architecture lahko izbiramo ukaze RPC iz ikonske vrstice RPC ali pa jih vtipkamo v ukazno vrstico. Posamezni fotosimbol vstavimo v sceno z ukazom *RPC Place*. V oknu *RPC Selection* iz drugega seznama z drsnikom izbiramo med kategorijami fotosimbolov. V oknu pod izbrano kategorijo kliknemo na ime fotosimbola in gumb *OK*. V sceni z miško najprej kliknemo za točko vstavitve in nato kot vrtenja. Fotosimbol je sprva viden shematsko. Šele ko izvedemo ukaz *Render*, je viden realistično.



**3** | Ukaz *RPC Edit* omogoča, da fotosimbolu v sceni naknadno spremenimo njegove lastnosti. Z miško kliknemo na fotosimbol, ki ga želimo popravljati. Vsebinsko okno *RPC Edit* se razlikuje glede na vrsto izbranega fotosimbola (*op.*: Vsi programi ne nudijo izvedbo vseh možnosti, ki jih fotosimboli RPC ponujajo, zato so temu ustrezne tudi nastavitve lastnosti.). Na primer: avtomobilu lahko spremenimo prozornost in barvo stekla ali pa mu celo zamenjamo registrsko tablico.

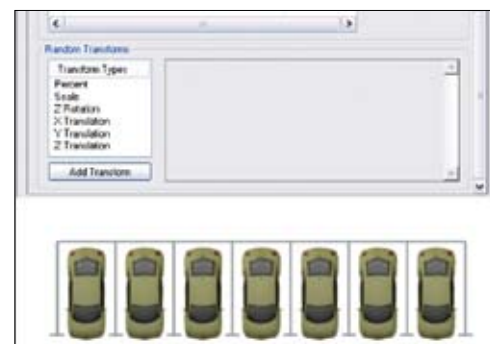




**4** | Hitrejši način popravljanja enakih lastnosti več fotosimbolom sočasno omogoča ukaz *RPC Mass Edit*. V seznamu so lastnosti posameznega fotosimbola razvrščene s številnimi ikonami. Opisi ikon so na desni strani okna. Fotosimbolu spremenimo lastnost s klikom v vrstico z njegovimi imenom pod ikono z določeno nastavitvijo. Zelo uporabna nastavitve za višino je *Random*, kjer program sam nastavi med vpisano najmanjšo (*Min.*) in največjo (*Max.*) vrednostjo naključne poljubne višine za, na primer, drevesa.

**5** | Začasno pokrijte scene z več fotosimboli naenkrat, v sceno najprej vstavimo nekaj *RPC Proxyjev* (simboli - nosilci, ki jih bomo kasneje definirali kot fotosimbole ali pa kar kot prazna mesta). Najprej kliknemo za točko vstavitve in nato še za kot vrtenja. V sceni jih lahko poljubno premikamo, vrtimo in kopiramo z navadnimi AutoCAD-ovimi ukazi. Nato izberemo ukaz *RPC Mass Populate*, kjer nastavimo spremenljivke za pokritje s fotosimboli.

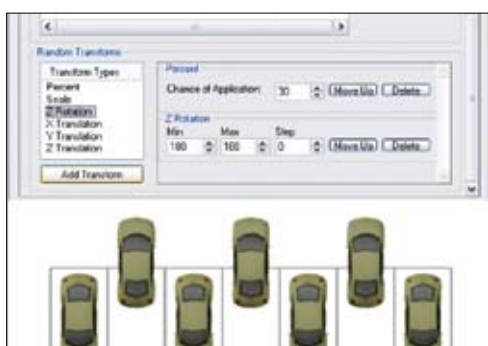
**6** | V rubriki *Proxy Selection* je seznam nosilcev *RPC Proxy* iz naše scene. Z gumbom *Select All* izberemo vse. Pod *Content Selection* kliknemo gumb *Select Content*, iz knjižnice izberemo želeni fotosimbol in potrdimo z gumbom *Accept*. Gumb *Distribute Evenly* enakomerno razdeli odstotek izbranih fotosimbolov in praznih *Proxyjev*. Odstotke lahko poljubno spreminjamo. Z gumbom *Populate* naselimo sceno (*Depopulate* povezave odstrani). Šele ko kliknemo *Exit*, je rezultat v sceni viden.



**7** | Ko imamo vstavljenih več *RPC Proxyjev*, lahko z dodatnimi *RPC Helpers* (pomočniki) vplivamo na razporeditev fotosimbolov v sceni. Vstavljamo jih na enak način kot *RPC Proxyje*. Po vstavitvi jih aktiviramo v pogovornem oknu *RPC Mass Populate* (okno z drsnikom pomaknemo navzdol). *RPC Attractor* deluje kot magnet, ki privlači fotosimbole na svoj del scene. *RPC Proxyji*, ki so bližje magnetku, bodo gostejše pokriti s fotosimboli kot tisti v ozadju.

**8** | *RPC Repulsor* deluje kot odbijač, obratno kot *RPC Attractor*. Gostota simbolov v bližini odbijača bo redkejša, v ozadju pa gostejša. *RPC Focus* deluje kot gorišče, proti kateremu so vsi fotosimboli usmerjeni.

**9** | Na dnu okna *RPC Mass Populate*, pod *Random Transformation*, po načelu naključnosti dodatno vplivamo na razporeditev in velikost fotosimbolov v sceni. Pod *Transform Types* izbiramo pretvorbe, ki jih želimo izvesti. Fotosimbolom lahko podamo več pretvorb, vendar je v seznamu pomemben njihov vrstni red. Tega spreminjamo z gumbom *Move up*. Na primer: želimo, da so avtomobili na parkirišču različno parkirani.



**10** | Izberemo pretvorbo *Percent* in nato gumb *Add Transform*. Na desni strani vnesemo vrednost 30 odstotkov (tj. odstotek avtomobilov, na katere bo pretvorba vplivala). Dodamo pretvorbo *Z Rotation* (kot vrtenja) in nastavimo *Min. 180*, *Max. 180* in *Step 0*. Nastavitve povedo, v koliko korakih izvedemo spremembo od najmanjše do največje vrednosti. *Step 0* pomeni, da se bo pretvorba izvedla po krivulji in ne korakoma.

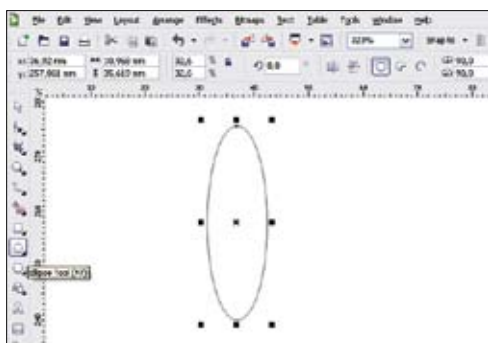
**11** | Za zamik avtomobilov nazaj na parkirišče dodamo *Y Translation* (zamik po osi Y) in nastavimo *Min. 2*, *Max. 2* in *Step 0* (op.: Skozi zaporedja pretvorb so po načelu naključnosti možna manjša odstopanja od vpisanih nastavitve!).

**12** | V podjetju Arhinova smo pripravili natančna slovenska navodila za namestitve in uporabo knjižnice RPC v datoteki PDF (kako prenesti knjižnico z vašega naročniškega (subscription) portala in kako namestiti brezplačni vtičnik za AutoCAD Architecture). Vsi, ki želite prejeti omenjena navodila, nam to sporočite po e-pošti ([info@arhinova.si](mailto:info@arhinova.si)), poslali vam jih bomo brezplačno.

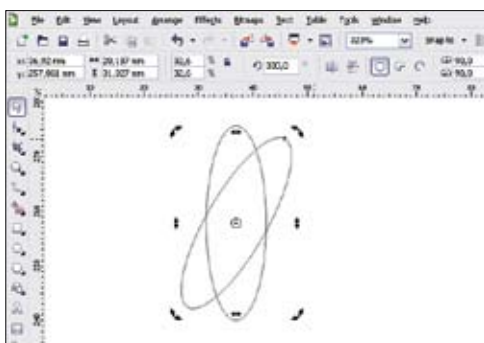
# novoletna jelka

## Ena mojih bolj priljubljenih vaj na tečaju Corela

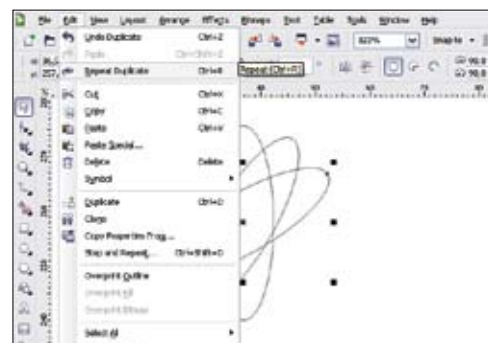
Novoletna jelka, ki jo narišemo z nekaj preprostimi potezami, a se z njo veliko naučimo o osnovnih funkcijah programa in tako na zabaven način spoznamo delo v njem: risanje preprostih oblik, vrtenje elementov, združevanje, barvanje, prehanjanje iz enega elementa v drugega in doseganje iluzije trirazsežnosti.



**1** | Začnemo s preprosto obliko v obliki elipse. V orodni vrstici izberemo orodje *Ellipse Tool*, ki nam omogoča risanje okroglin in elips, ter narišemo elipso poljubne velikosti.

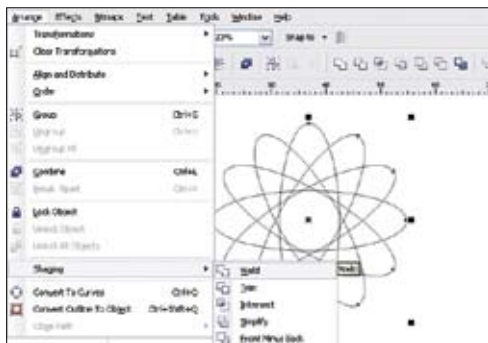


**2** | Kliknemo narisano elipso, da se nam prikažejo puščice, ki nam omogočajo vrtenje objekta. Če bomo med izvajanjem opravila držali tipko *Ctrl*, nam bo le-ta omogočala vrtenje pod koti 15, 30, 45 stopinj itn. Tako bomo dosegli, da bodo vse naše nadaljnje elipse enako rotirane kot prejšnje. In če zdaj samo za trenutek kliknemo še desno tipko miške (medtem ko že držimo levo tipko in z njo obračamo ter držimo *Ctrl* na tipkovnici), se nam bo objekt podvojil.

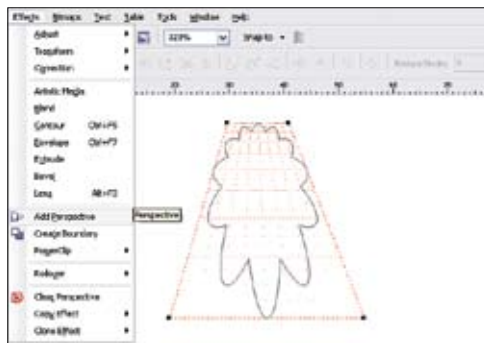


**3** | Postopek ponovimo še tolikokrat, da dobimo rožico, sestavljeno iz več enakih in za enak kot zavrtenih elips. To nam omogoča orodje *Edit/Repeat (Duplicate)*. To vedno ponovi naš zadnji ukaz, zato poleg *Repeat* ne bo vedno pisalo *Duplicate*, ampak bo pisalo to, kar ste nazadnje naredili.

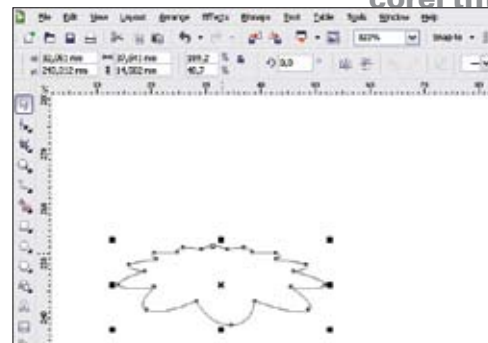




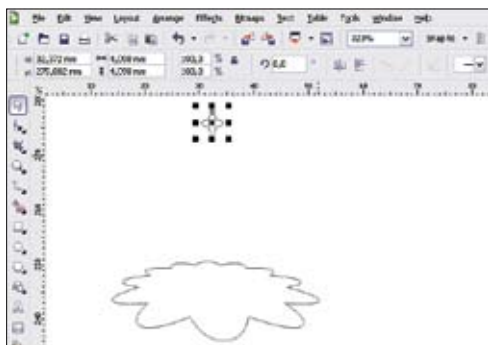
4 | Zdaj, ko imamo osnovo narisano, jo združimo, tako da dobimo samo zunanjo obliko naše rožice. To nam omogoča funkcija *Arrange/Shaping/Weld*.



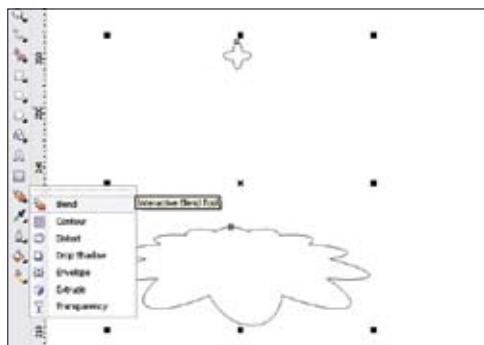
5 | Obliko moramo postaviti v prostor. Za to potrebujemo orodje za delo s perspektivo: *Effects/Add perspective*. Ko se nam na zaslonu prikaže mreža, moramo zgornji točki postaviti nekoliko bolj skupaj; levo torej bolj desno in desno nekoliko bolj proti levi.



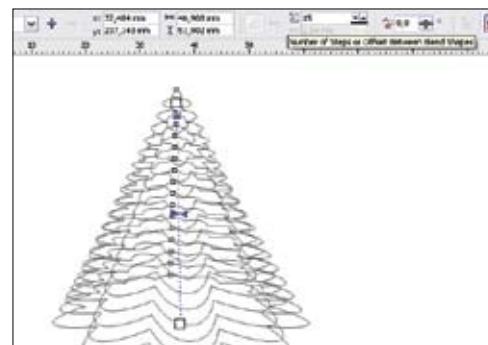
6 | Da bo naš občutek prostora oziroma perspektive popolnejši, lahko objekt še nekoliko stisnemo po višini.



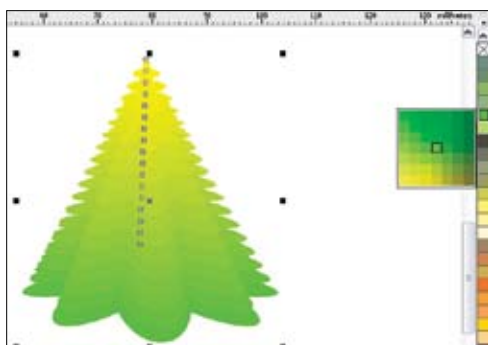
7 | V naslednjem koraku narišemo še vrh smrečice. Postopek je podoben kot v prvih štirih. Sama po navadi vrh naredim nekoliko drugačne oblike, da pozneje pridobim nekoliko več dinamike v pri končni obliki.



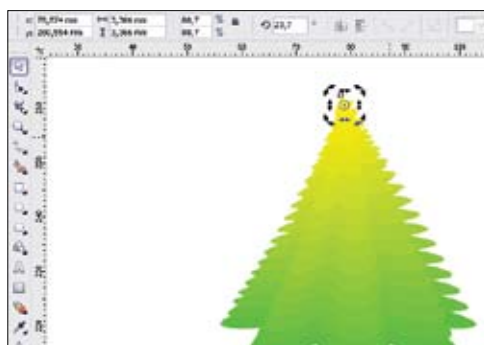
8 | Za risanje vmesnih stopenj bomo v orodni vrstici (levo) izbrali orodje *Blend* in nato kliknili objekt, kjer bi radi začeli efekt in potegnili do drugega objekta ter tako označili, med katerima objektoma bi radi uporabili efekt.



9 | Ko imamo narisane vmesne stopnje, v orodni vrstici (zgoraj) označimo zeleno število vmesnih stopenj prehoda iz prvega objekta v drugega.



10 | Tik pred zaključkom izberemo še prave barve. Vedeti morate, da barve določamo samo prvemu in zadnjemu objektu, torej tistima, ki ste ju sami narisali. Ta objekta sta nosilna in ko boste določili barve teh dveh, se bodo vmesni objekti obarvali samodejno.



11 | Za zaključek sem še nekoliko zavrtela zgornji objekt in tako pridobila nekoliko dinamike, da jelka ni tako zelo dolgočasna. Dodatno jo lahko popestrite še z barvnimi prelivi nosilnih objektov in seveda – ne pozabite dodati novoletnih okrasov.



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

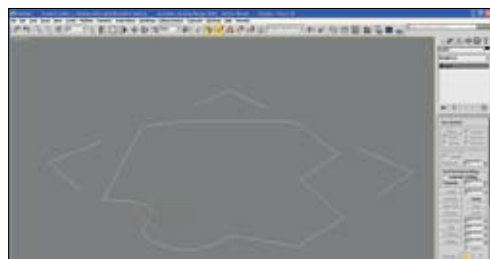
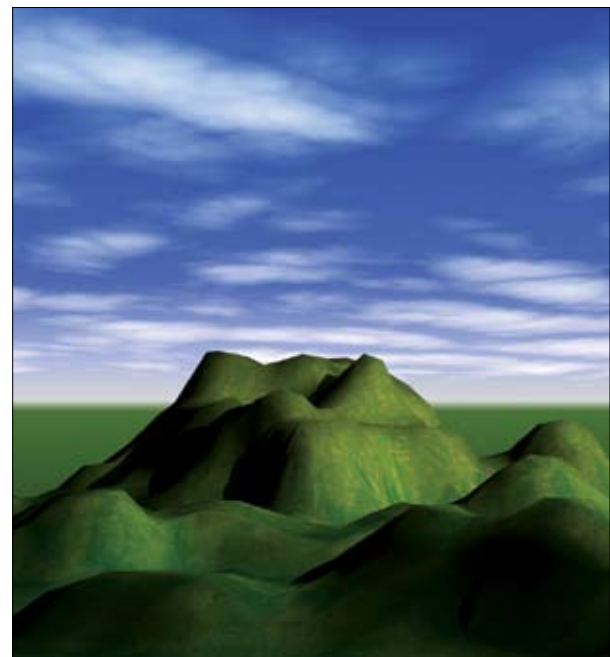
*tečajji, letni programi in  
 priprave na sprejemne izpite:*

**vizualne komunikacije, računalniška grafika,  
 spletna produkcija, industrijsko oblikovanje,  
 interier, arhitekturno risanje...**

# enostavno do terena

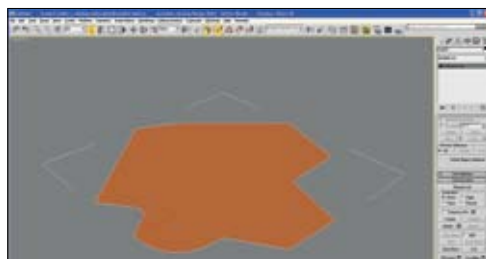
Pri arhitekturni vizualizaciji je običajno treba narediti tudi okolico, katere osnovni del so tla oziroma teren. Teren lahko naredimo s programi za izdelavo terena, v Maxu pa imamo tudi druge zelo enostavne možnosti. V članku bomo podrobno opisali eno boljših.

Kot osnovni objekti za izdelavo terena nam bodo služile črte. Pogledali bomo, kje jih lahko naredimo in katerih vrst so lahko. V nadaljevanju jih bomo spremenili v ploskve, dodatno segmentirali in oblikovali.



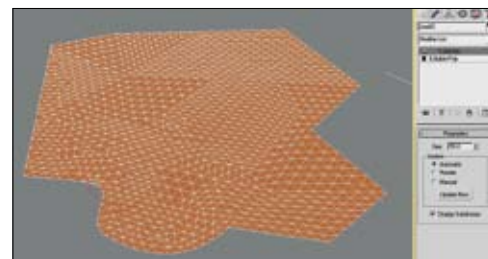
## 1 | Izdelava črt

Črte lahko naredimo v 3ds Maxu, lahko pa jih tudi uvozimo iz drugih programov. Če uporabljamo AutoCAD, lahko uvozimo objekte *LINE*, *PLINE*, *3DPLINE* in *SPLINE*. Neposredno v Maxu imamo na voljo objekte *Oblike/Shapes*. Uporabimo črte, ki smo jih bolj navajeni, oziroma programe, ki jih imamo na voljo. Še pomembno pravilo: črtovja naj bodo zaključena. Slika prikazuje črtovje, ki je osnova za ploskev.



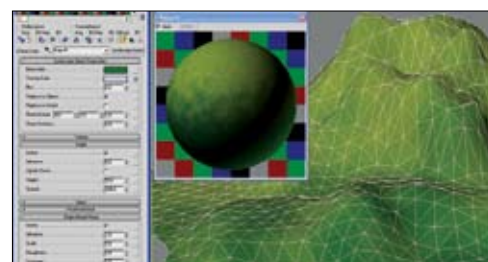
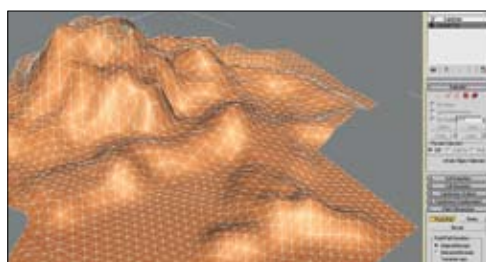
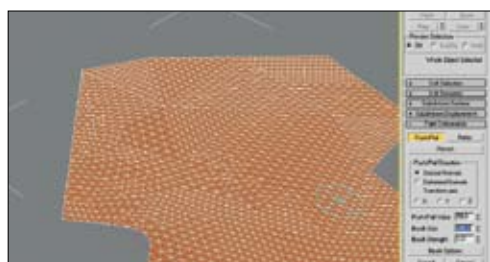
## 2 | Kaj je osnova

Osnovni tip objekta za izdelavo terena po tej metodi je *Editable Poly*. Če uvažamo črte/objekte iz AutoCAD-a, bodo tipa *Editable Mesh*, če pa jih rišemo v Maxu, bodo *Line*. V *Editable Poly* jih spremenimo tako, da jih izberemo, kliknemo desni gumb miške in nato ukaz *Convert to/Editable Poly*. Ploskev se zdaj samodejno zapolni oziroma pobarva. Na sliki vidimo črtovje, spremenjeno v polno ploskev *Editable Poly*.



## 3 | Delitev ploskve na več manjših ploskvic

Če želimo teren lepo oblikovati, moramo najprej poskrbeti, da je osnovna ploskev deljena na več manjših. Za tako delitev imamo na voljo več *modifierjev*, vendar je najbolj primeren *Subdivide*, in sicer zato, ker jo razdeli na približno enako velike manjše ploskvice, kar nam pozneje omogoča tudi lažji prikaz materiala. Poleg tega lahko velikost osnovne ploskve tudi spreminjamo, podploskve, ki smo jih dobili s *Subdivide* (na sliki), pa se tvorijo na novo in ostajajo enako majhne. Maksimalno velikost malih ploskvic določimo z mero (*Size*).



## 4 | Izdelava nagubanja/terena z orodjem Paint Deformation

Za izdelavo terena zdaj uporabimo orodje *Paint Deformation*, ki je čisto na koncu orodij *Editable Poly*. Pametno je, da si prikažemo mrežo (*F4* in *Show end result* za *Editable Poly*), da bomo teren lažje oblikovali. Na voljo imamo veliko možnosti, a poglejmo najprej tri osnovne: *Push/Pull* – s to možnostjo izbočimo dele terena, ki jih prečkamo z miško. Ploskve lahko izbočimo največ za vrednost enot *Push/Pull Value*. Če imamo osnovno ploskev na nivoju  $Z = 0$  in želimo dele terena na nivoju  $Z = 50$ , nastavimo *Push/Pull Value* na 50 in del terena, ki ga želimo dvigniti, enostavno prevlečemo z miško (držimo levi gumb); *Relax* – omili izbokline terena, narejene s funkcijo *Push/Pull* tako, da jih izenači s sosednjimi ploskvami; *Revert* – deluje obratno kot *Push/Pull* in teren ponovno spravi na nivo  $Z = 0$ .

Poleg teh imamo na voljo še druge parametre: *Push/Pull Direction* – določa smer raztega ploskev glede na njihove

normale oz. osi X, Y, Z; *Push/Pull Value* – kot že omenjeno, s to vrednostjo povemo, za koliko enot želimo ploskve povleči; *Brush Size* – določa velikost vplivnega območja/kroga, ki potegne ploskve navzgor; *Brush Strength* – jakost povlečenja je lahko od 0 do 1 (maks.). Natančno lahko določimo jakost, funkcije in vse druge parametre v pogovornem oknu, ki ga odpremo z gumbom *Brush Options*. Slika prikazuje parametre orodja *Paint Deformation*.

## 5 | Modeliranje terena

Ko smo določili velikost čopiča (*Brush Size*) in višino terena (*Push/Pull Value* - na sliki), lahko začnemo oblikovati teren. Običajno vemo, na katerem delu želimo teren povišati. Držimo levi gumb miške in se pomikamo po tem delu terena. Od hitrosti gibanja je odvisno, za koliko se bo teren dvignil. Večkrat ko se bomo pomaknili čez ploskve, višje bodo in na koncu bodo dosegle največjo možno višino, na primer  $Z = 50$ . Če spustimo levi gumb in ga ponovno pritisnemo, lahko ploskve ponovno dvignemo za 50 enot, ne glede na to, če so te že na

nivoju 50. Na koncu so lahko maksimalno na nivoju 100. To lahko ponavljamo večkrat in višamo teren v nedogled.

## 6 | Nasvet za material

Še en nasvet, če želimo določiti material v različnih barvah po višini terena. Uporabimo *Map Landscape* (lume), ki deluje samo v načinu *MR* (*Mental Ray*), ali pa *Gradient ramp*, ki deluje v vseh načinih. Na sliki imamo prikazan material z Mapom *Diffuse Map Landscape*. Ta ima množico nastavitvev za postavitev barv ali Mapov na teren. Pozor: Če imate več posameznih ploskev terena, ki se stikajo, pazite, da ne spremenite položaja zunanjih robov, ker boste v tem primeru dobili med ploskvami prazne prostore. Če boste imeli kakršne koli težave pri izdelavi terena na ta način, poskusite zaključeno črtovje najprej spremeniti (*Convert to*) v *Editable Mesh* in takoj nato še v *Editable Poly*. Potem bo zadeva prav gotovo delovala. Orodje *Paint Deformation* je zelo uporabno, med drugim tudi za izdelavo modela obraza ali podrobnosti na koži: gube, praske ipd.



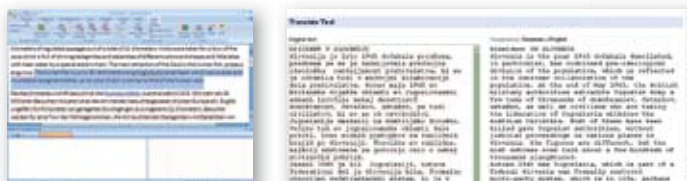
# Monitor

## OHRANITE PREDNOST

### V novembrskem Monitorju preberite:

**E-papir in  
bralnik E-knjig  
Spletni  
prevajalniki**

Zabavni Google Translate.



### Statistika

Kako se lotiti merjenja obiska na svojem spletu?

### Mac

Uporabni programčki za Maca



### Ekskluzivno

Najnovejši Sonyev profesionalni digitalni fotoaparati Alfa 900

### RAID 5 za strežnike

pregled in preizkus

### STALNICA

- novi tiskalniki in prenosniki
- na plošči DVD novi Monitor TV in celovečerni film Meseno poželenje



Na voljo tudi z DVDjem!



# Monitor TV

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

# 3

## STROKOVNO SREČANJE

# • iOBČINA

20. november 2008  
Kongresni center Brdo

- Uporaba spletnega GIS portala za občine in občane - **iObčina**
- Predstavitev **konzorcija H20** – konzorcij za reševanje problematike vodnih izgub in optimizacije poslovanja
- **Predstavitev sponzorjev** – projektanti ekoloških problemov,...
- Urbanistična problematika **OPN, OPPN**
- Programska oprema **AutoCAD Map 3D/ AutoCAD Civil 3D**
- Programska oprema **Kaliopa**



\* Vabljeni vsi projektanti, komunalna podjetja in uporabniki internetnega sistema iObčina. Udeležba je brezplačna. Stroški strokovnega srečanja so pokriti s strani sponzorjev. Prijave so omejene. Več podrobnosti o strokovnem srečanju in prijavi na [www.kaliopa.si](http://www.kaliopa.si).

## Akcija

za udeležence srečanja

### paket kaliopa.kataster

( AutoCAD Map 3D + kaliopa.ZBIRKA 2 + kaliopa.DESKTOP 3 )

# 4800€ + DDV!



## povezujemo prostor

# KALIOPA