

abduzeedo



ABDUZEEDO

INSPIRUJĄCY PRZEWODNIK
PO ŚWIECIE GRAFIKI

Fábio Sasso



Helion

Tytuł oryginału: Abduzeedo Inspiration Guide for Designers

Tłumaczenie: Irmina Lubowiecka

ISBN: 978-83-246-3666-2

Authorized translation from the English language edition, entitled: Abduzeedo Inspiration Guide for Designers, First Edition, ISBN 0321767446, by Fábio Sasso and Abduzeedo team; published by Pearson Education, Inc, publishing as New Riders Publishing. Copyright © 2011 by Zee Design

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc.

Polish language edition published by Helion S.A.
Copyright © 2012

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/abduze>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1. Sztuka abstrakcyjna	10
Wprowadzenie	11
Inspiracje	12
Wywiad: Justin Maller	29
Samouczek: Sztuka abstrakcyjna	37
Rozdział 2. Sztuka retro	44
Wprowadzenie	45
Inspiracje	46
Wywiad: James White	53
Samouczek: Plakat w stylu retro tworzony w Illustratorze i Photoshopie	61
Rozdział 3. Ilustracja	68
Wprowadzenie	69
Inspiracje	70
Wywiad: Karl Kwasny	79
Samouczek: Ilustracja Karla Kwasny'ego	85
Rozdział 4. Manipulacja fotografią	94
Wprowadzenie	95
Inspiracje	96
Wywiad: Erik Johansson	105
Samouczek: Mleczna panna młoda z Photoshopa	113

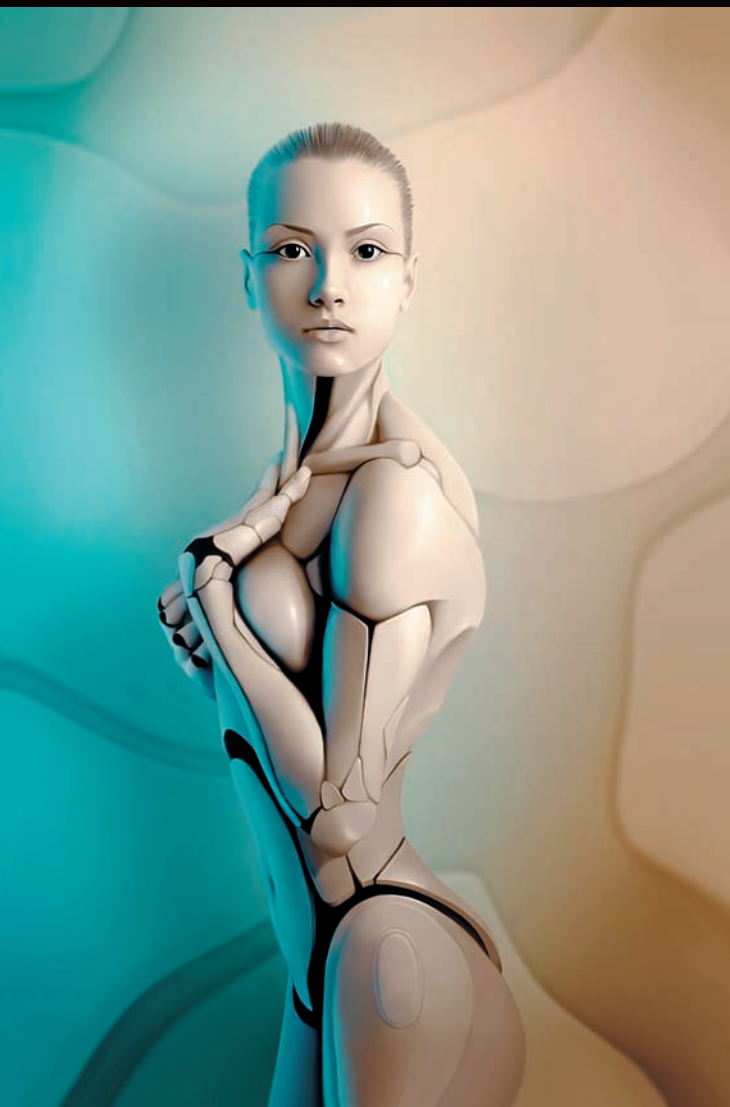
Rozdział 5. Efekty świetlne	120
Wprowadzenie	121
Inspiracje	122
Wywiad: Chuck Anderson	131
Samouczek: Tworzenie efektu świetlnego w Photoshopie	139
 Rozdział 6. Sztuka wektorowa	 144
Wprowadzenie	145
Inspiracje	146
Wywiad: Cristiano Siqueira	159
Samouczek: Techniczna ilustracja wektorowa autorstwa Cristiano Siqueiry	165
 Rozdział 7. Neosurrealizm	 172
Wprowadzenie	173
Inspiracje	174
Wywiad: Nik Ainley	183
Samouczek: Surrealistyczna kompozycja stworzona w Photoshopie	191
 Indeks twórców	 208
 Skorowidz	 210

ROZDZIAŁ 4.

MANIPULACJA FOTOGRAFIĄ

Manipulacja fotografiami pozwala przekształcić obraz znacznie bardziej, niż tylko subtelnie zmieniając balans kolorów lub kontrast zdjęcia. Powstały w ten sposób obraz może niewiele albo nawet wcale nie przypominać oryginalnego zdjęcia (lub zdjęć). Obecnie manipulacja fotografią to powszechnie uznana forma sztuki. Anglojęzyczna Wikipedia definiuje ją w następujący sposób:

Manipulacja fotografią to stosowanie technik edycji obrazów na zdjęciach w taki sposób, aby powstała iluzja lub mistyfikacja (w odróżnieniu od samego poprawienia lub korekcji zdjęcia), za pomocą analogowych lub cyfrowych narzędzi.



1

Przed erą komputerów artyści manipulowali zdjęciami, używając farb, podwójnego naświetlania, a nawet montując negatywy. W latach 80. XX wieku pojawił się retusz cyfrowy dzięki komputerowemu oprogramowaniu Quantel Paintbox, później skutecznie zastąpionemu przez aplikację Adobe Photoshop oraz inne programy do edycji obrazów.

Obecnie, w czasach digitalizacji, manipulacja fotografią stała się powszechnym zjawiskiem, ale wciąż jest źle rozumianym i przekłamywanym zagadnieniem kojarzonym przede wszystkim z praktyką przerabiania zdjęć w celu stworzenia fałszywego obrazu rzeczywistości. Jednak w isto-



2

cie manipulacja fotografią jest po prostu twórczą obróbką cyfrowego zdjęcia. Bardzo często stosuje się ją w modzie i reklamie. Służy nie tylko do retuszowania lub modyfikowania elementów obrazu, ale także do zmiany całej kompozycji, pomaga wyrazić przesłanie, które mogłoby nie być czytelne na zdjęciu w jego oryginalnej formie.

Manipulacja stosowana w sposób artystyczny nie ma na celu oszukiwania, a jest to tym bardziej widoczne, gdy praca nie ukrywa, które elementy są prawdziwe, a które zmienione. Taka praca wymaga kreatywności, wyobraźni i umiejętności wykorzystywania pełnego potencjału cyfrowych narzędzi.



3

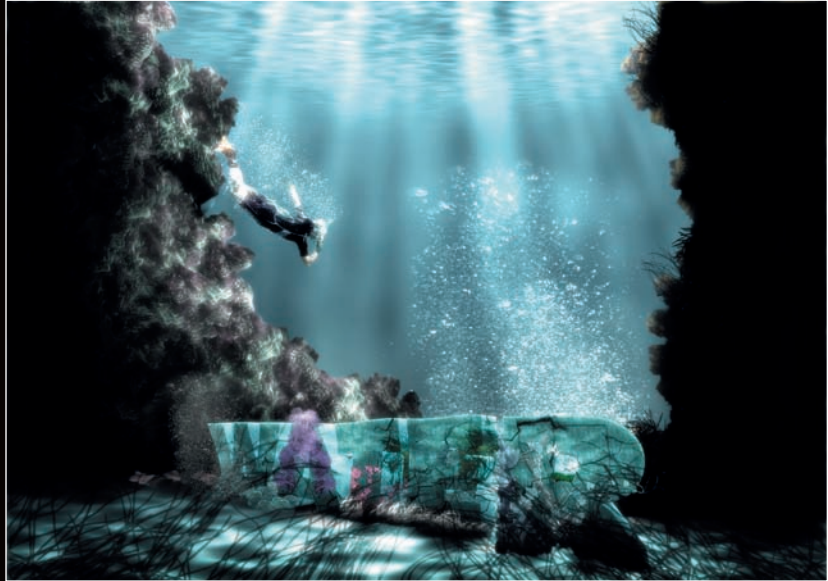


4

1. Michael O, AmalgaMATE
2. Michael O, AmalgaMATE II
3. Michael O, DEXTERIA
4. Michael O, POD SKÓRĄ



1



2

3





4

W poście zatytułowanym „Deceptive Meanings of Illusional Photo Manipulation World” („Zwodnicze znaczenia świata złudnej manipulacji fotografią”) **WAQAS E.**, autor bloga Dżineblog360, prezentuje świetne spojrzenie na tę kwestię:

Fotograf jest artystą, ale artyzm fotografii różni się od wielu innych rodzajów sztuki. Może się to wydać przesadą, ale zrozumiesz, gdy zaczniesz się o niej uczyć. Chodzi przede wszystkim o to, że pomysł powstaje w wyobraźni, ale musi zostać wcielony w życie w rzeczywistości. Kiedy robisz zdjęcie, musisz uchwycić obraz z życia i unieśmiertliwić go. Problem jednak polega na tym... że rzeczywistość nie słynie ze swojej perfekcji. W tym momencie zaczyna się manipulacja zdjęciem, która kończy się wraz z powstaniem ostatecznej kopii rzeczywistości będącej odzwierciedleniem twojej wyobraźni. Manipulacja fotografią jest dziś sztuką i będzie rozwijać się dalej, bo dzięki ciągłemu rozwojowi technologii możliwości przeniesienia wyobrażeń w rzeczywistość będą coraz większe.



5

1. *Fabio Sasso*, ABDUZEEBORG
2. *Fabio Sasso*, PODWODNY EKSPERYMENT
3. *Mart Biemans*, NIE MA JAK W DOMU
4. *Fabio Sasso*, ZEW ABDUZEEDO
5. *Fabio Sasso*, EKSPERYMENT W PHOTOSHOPIE



1



2



3



4

1. *Jeff Huang*, ZGNIŁE
JABŁKO
2. *Felix Ajenjo*, SIEDZĄC
NA SZCZYZIE
3. *Jeff Huang*, STAWANIE SIĘ
4. *Pete Harrison (Aeiko)*,
BEZ SERCA
5. *Pete Harrison (Aeiko)*,
REQUIEM



5



1

1. *Ed Lopez*, **BŁAZEN**
2. *Ed Lopez*, **SPAWN**
3. *Przemek Nawrocki*, **NOT SO COLORFUL**
4. *Rob Shields*, **KOPALNIA WROGÓW**
5. *Rob Shields*, **DOBRY POWÓD DLA NASZEGO ZAPOMINANIA**



2



3



4



5



Wywiad

Erik Johansson

Erik Johansson jest profesjonalnym fotografem i retuszerem ze Szwecji, pracującym zarówno nad własnymi, jak i profesjonalnymi/komercyjnymi projektami. Erik, były student inżynierii, manipuluje fotografiami, uzyskując „realistyczny wygląd nierealistycznego zdjęcia”, jak ujął to użytkownik Aloa w swoim blogu na stronie *Abduzeedo.com*. Erik robi zdjęcia aparatem Canon 5D Mark II i modyfikuje je w aplikacji Adobe Photoshop CS5. Prace Erika możesz obejrzeć w sieci pod adresem *www.alltellinget.com*.



Jak zaczęła się twoja kariera artysty cyfrowego? Czy zawsze wiedziałeś, że właśnie to chcesz robić?

Rysuję odkąd pamiętam. Gdy rodzice pytali mnie w dzieciństwie, jak minął mi dzień w szkole, wolałem to narysować, zamiast opowiadać słowami. Wcześniej zacząłem się interesować komputerami. Gdy dostałem swój pierwszy aparat cyfrowy, naturalnym krokiem były dla mnie próby wykorzystania komputera do modyfikowania zdjęć na różne sposoby. O fotografii myślę

podobnie jak o rysowaniu; pomysły zawsze zaczynają się od szkicu, a wyzwaniem jest urzeczywistnienie ich na jak najbardziej realistycznym zdjęciu. Kiedy moje zdjęcia stały się popularne w sieci, zacząłem otrzymywać profesjonalne zlecenia, a moje hobby zaczęło zmieniać się w karierę zawodową. Obecnie pracuję zarówno nad własnymi, jak i komercyjnymi projektami. Moje osobiste projekty zawsze były dla mnie ważne, bo robię rzeczy, z którymi chcę pracować. Zlecone prace są dla mnie innego rodzaju wyzwaniem.

W jaki sposób stworzyłeś swój styl?

Tak naprawdę nie zdecydowałem, jak ma wyglądać mój styl. Po prostu robię to, co wydaje mi się właściwe, a styl jest produktem mojej wyobraźni. Moje pomysły często są zakręcone i surrealistyczne, ale moim celem zawsze jest zrealizowanie ich w taki sposób, aby wydawały się jak najbardziej rzeczywiste. Wydaje mi się, że charakterystyczną cechą mojego stylu jest to, że staram się, aby moje prace wyglądały jakby „mogły” być prawdziwe, chociaż niektóre pomysły są bardziej nierzeczywiste od innych.





Jak byś opisał przebieg swojej pracy nad projektem? Jak można podzielić ją na kolejne kroki?

Zawsze zaczyna się od pomysłu, dla którego szybko przygotowuję szkic. Zazwyczaj zostawiam go na jakiś czas, aby obmyślić drobne ulepszenia i poprawić całą pracę. Większość pomysłów nie wykracza poza ten etap. Jeśli jednak jakiś wydaje się niezły i uważam, że uda mi się go zrealizować w zadowalający sposób, przechodzę do kolejnego kroku.

Kolejny etap to znalezienie miejsc i materiałów, które będę mógł sfotografować do swojego projektu. Zdjęcia to mój materiał, tak jak kolory dla malarza. W ostatnim etapie łączę ze sobą wszystkie elementy. Czas potrzebny na stworzenie takiego montażu zależy od liczby zdjęć i złożoności każdej części, podobnie jak w puzzlach. Zazwyczaj nie jestem w stanie zmontować zdjęć w jednym podejściu. Dobrze jest zostawić pracę na jakiś czas, aby móc spojrzeć na nią świeżym okiem po kilku dniach.

Jaką rolę pełni komputer w twoim procesie twórczym?

Gdybym potrafił rysować fotorealistycznie, w ogóle nie musiałbym korzystać z komputera. To jedynie narzędzie, które pomaga mi realizować moje pomysły. Nie uważam go za element procesu twórczego. Ale jest to oczywiście ważne narzędzie, bo moje umiejętności rysowania nie są tak duże jak retuszowania.

Czy możesz wymienić kilku artystów/grafików, których podziwiasz?

Właściwie bardziej wpływają na mnie artyści niż fotografowie — Salvador Dalí, M. C. Escher, Rob Gonsalves i René Magritte, by wymienić tylko kilku. Zawsze fascynowały mnie iluzje i to, jak wpływają na nasz umysł. M. C. Escher jest jednym z najlepszych twórców takich prac, a wiele spośród moich nierzeczywistych obrazów powstało pod wpływem jego prac, chociaż zawsze staram się stworzyć oryginalną wersję danego pomysłu. Inspiracje znajduję niemal wszędzie.





Opowiedz nam o kilku swoich pracach, z których jesteś najbardziej dumny, i wyjaśnij, dlaczego są dla ciebie tak ważne.

Zawsze spoglądam w przyszłość; właściwie nie lubię oglądać tego, co zrobiłem, a zamiast tego wolę myśleć o tym, co mogę jeszcze zrobić. To w pewnym sensie przekleństwo, ale pozwala mi też realizować nowe pomysły i stawać się coraz lepszym twórcą.

Poza pieniędzmi, które zarabiasz, jakie korzyści daje ci praca? Jakie znaczenie ma to w twoim życiu?

Moje osobiste projekty są dla mnie bardzo ważne. Po prostu czuję, że muszę je robić. Nie chcę wmuszać moim odbiorcom przesłania; uważam, że przesłanie powinno być raczej interpretowane przez nich samych. Choć moje zdjęcia nie zmieniają świata, mam nadzieję, że mogą inspirować ludzi lub zmusić ich do myślenia, tak jak mnie inspirują inni.

Prace na zlecenie nie zawsze są tak kreatywne, bo ogranicza je wiadomość, jaką chce przekazać odbiorcom mój klient, ale wyzwaniem jest także zrealizowanie pomysłu innej osoby. Wydaje mi się, że nigdy nie przestanę tworzyć swoich osobistych prac; dają ujście mojej kreatywności.

Jaką masz radę dla osób, które zaczynają swoją karierę?

Uważam, że próby są najlepszą metodą uczenia się. Radzę dużo eksperymentować i próbować odnaleźć własny styl. Tworzenie wielu osobistych projektów nie przynosi dużych zysków, ale pozwala pokazać innym, co potrafisz.





Samouczek

Mleczna panna młoda z Photoshopa

Manipulacja zdjęciem sprowadza się do łączenia obrazów w taki sposób, aby nie było widać, że pochodzą z różnych źródeł. Możesz tworzyć niezwykle efekty, jak Erik Johansson, bawiąc się fotografiami, aby uzyskać niespodziewane, a często też zabawne rezultaty.

Ten samouczek pokaże Ci, jak stworzyć obraz panny młodej w sukni ślubnej z mleka. Celem tego ćwiczenia jest pokazanie, jak łączyć obrazy w najbardziej realistyczny sposób.

Krok 1.

Zacznij od otwarcia Photoshopa i utworzenia nowego dokumentu (1). Wypełnij warstwę tła czarnym kolorem, używając narzędzia *Paint Bucket* (*Wiadro z farbą*; G).

Krok 2.

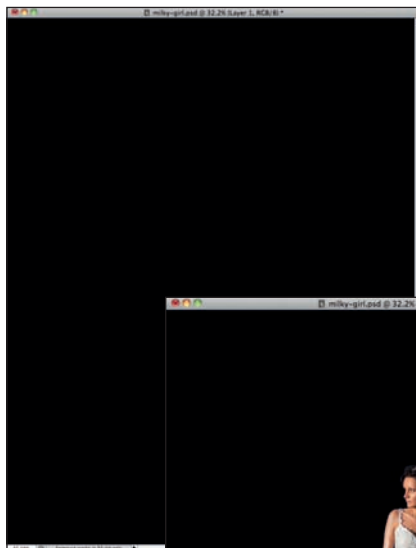
Następnie dodaj zdjęcie z serwisu fotografii. To, którego ja użyłem, pochodzi z serwisu Shutterstock i możesz pobrać je z tego adresu: www.shutterstock.com/pic-70183345/stock-photo-bride-at-night-on-the-beach.html. Używając narzędzia *Lasso* (*Lasso*) lub *Pen* (*Pióro*)

i ścieżek, zaznacz tylko pannę młodą, a tło usuń (2). Pamiętaj, że Photoshop CS5 zawiera wyraźnie ulepszone narzędzie *Refine Edges* (*Popraw krawędź*), dzięki któremu usunięcie tła jest dużo łatwiejsze.

Krok 3.

Gdy usuniesz już tło i wyizolujesz sylwetkę panny młodej, wybierz polecenie *Layer/Layer Mask/Reveal All* (*Warstwa/Maska warstwy/Pokaż wszystko*). Następnie za pomocą narzędzia *Brush* (*Pędzel*; B) zamaluj pędzlem o bardzo łagodnej krawędzi, czarnym kolorem, niektóre fragmenty sukni ślubnej, aby je ukryć (3).

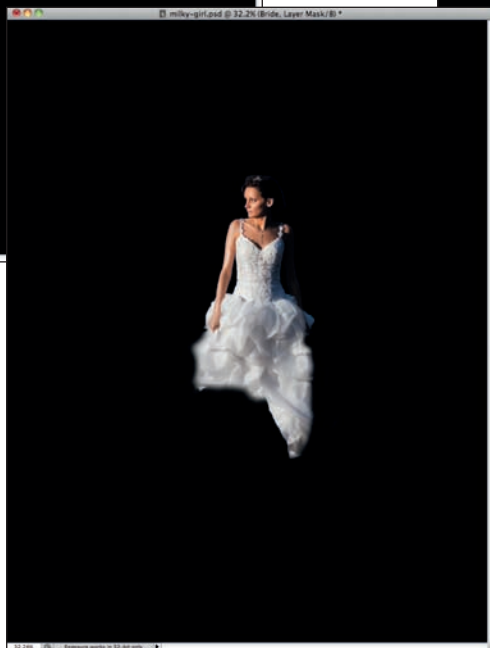
1



2



3



Krok 4.

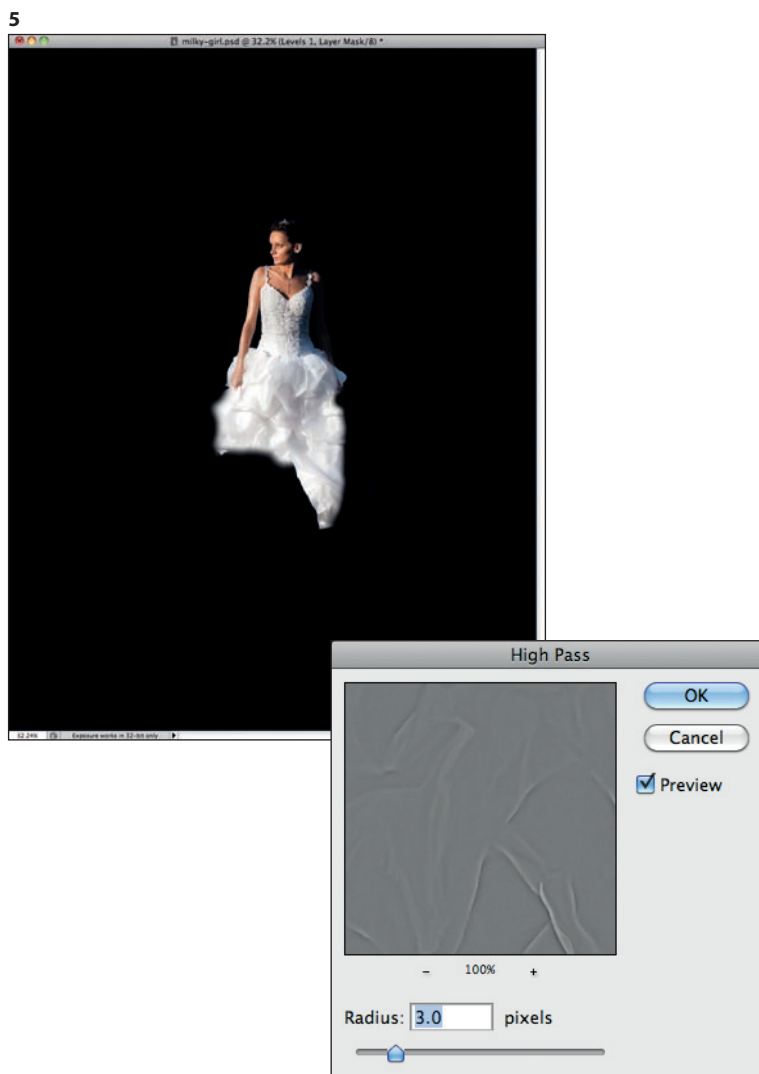
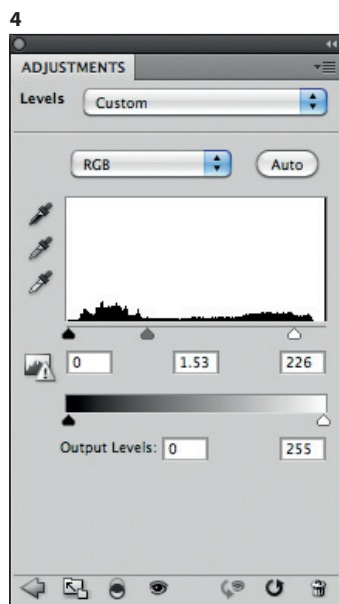
Przejdź do *Image/Adjustments/Levels* (Obraz/Dopasowania/Poziomy). Zmień wartość *Input* (Poziomy wejściowe) dla bieli na 226, a dla szarości na 1,53 (4).

Krok 5.

Powiel warstwę z panną młodą (5).

Krok 6.

Użyj filtru *High Pass* (Górnoprzepustowy) z menu *Filter/Other* (Filtr/Inne). Wprowadź wartość 3,0 dla ustawienia *Radius* (Promień), a następnie zmień tryb mieszania tej warstwy na *Soft Light* (Łagodne światło) (6).



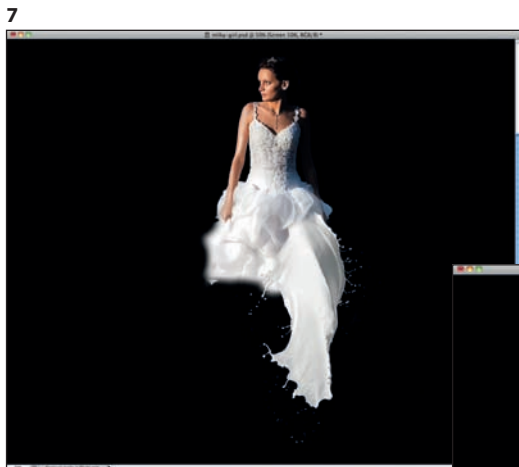
6

Krok 7.

Teraz zaimportujemy kilka kolejnych zdjęć; tym razem będą to fotografie rozlewającego mleka. Wszystkie zdjęcia, z których ja korzystam, pochodzą z serwisu Shutterstock i można je znaleźć pod następującymi adresami:

- www.shutterstock.com/pic-57731110/stock-photo-milk-splash-in-the-air.html
- www.shutterstock.com/pic-57731107/stock-photo-milk-splash-in-the-air.html
- www.shutterstock.com/pic-36258220/stock-photo-splashing-milk.html

Oddziel plamy mleka z tła, a następnie umieść je bezpośrednio poniżej panny młodej (7). Pomysł polega na tym, aby stworzyć nową suknię z rozlanego mleka.



Krok 8.

Zaimportuj kolejną plamę mleka i umieść ją po drugiej stronie. Możesz wybrać polecenie *Edit/Transform/Warp* (*Edycja/Przekształć/Wypaczenie*), aby zmienić kształt plamy i osiągnąć pożądany efekt (8).

Krok 9.

Użyj jeszcze jednej plamy mleka, aby wykończyć suknię. Będziesz musiał skorzystać z narzędzia *Eraser* (*Gumka; E*), żeby wygładzić przejście między mlekiem a suknią ślubną, tak by efekt stał się bardziej rzeczywisty (9).



Krok 10.

Zaimportujmy teraz kolejny obraz, tym razem będzie to zdjęcie przedstawiające rękę rozlewającą szklanę mleka. Znajdziesz to zdjęcie tutaj: www.shutterstock.com/pic-61137037/stock-photo-hand-pouring-glass-of-the-milk.html.

Umieść ten obraz na wierzchu pozostałych warstw (10). Jak widzisz, przejście między mlekiem a suknią nie wygląda dobrze, musisz więc użyć teraz narzędzia *Eraser* (*Gumka*; *E*).

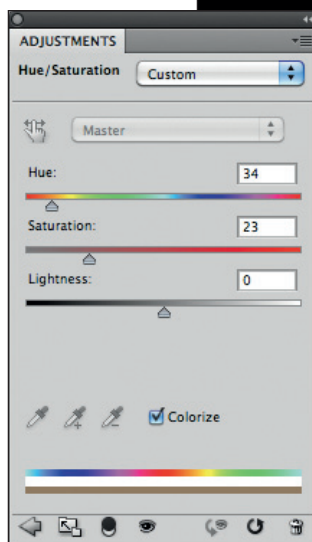
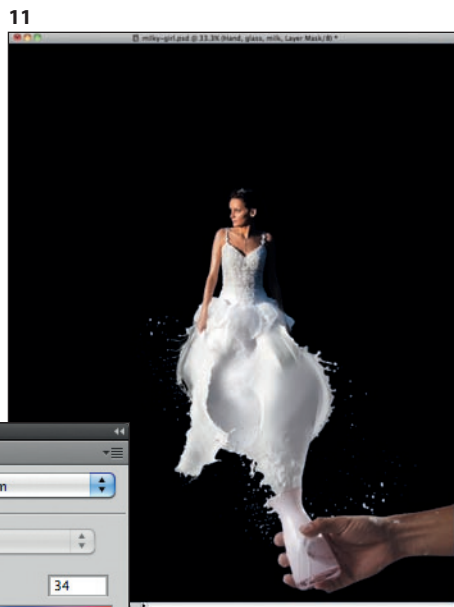


Krok 11.

Używając narzędzia *Eraser* (*Gumka*; *E*), usuń fragmenty plamy mleka rozlewanej ręką na wierzchniej warstwie w taki sposób, aby oba obrazy zostały realistycznie połączone (11).

Krok 12.

Wybierz opcję *Layer/New Adjustment Layer/Hue and Saturation* (*Warstwa/Nowa warstwa dopasowania/Barwa/Nasylenie*). Ta warstwa dopasowania musi się znaleźć ponad pozostałymi warstwami. Zmień wartość *Hue* (*Barwa*) na 34, a *Saturation* (*Nasylenie*) na 23 (12).



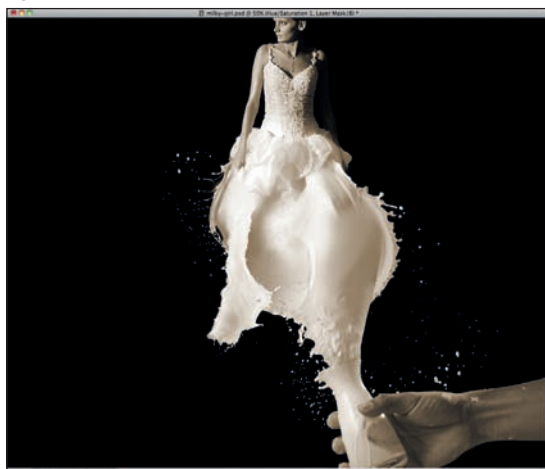
Krok 13.

Zaznacz wszystkie warstwy i powiel je za pomocą skrótu klawiszowego **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+ Alt+Shift+E**) (13).

Krok 14.

Zaznacz nową warstwę zawierającą scalone wszystkie warstwy, a następnie wybierz filtr *Gaussian Blur* (Rozmycie gaussowskie) z menu *Filter/Blur* (Filtr/Rozmycie). Wprowadź wartość 15 pikseli dla ustawienia *Radius* (Promień) (14).

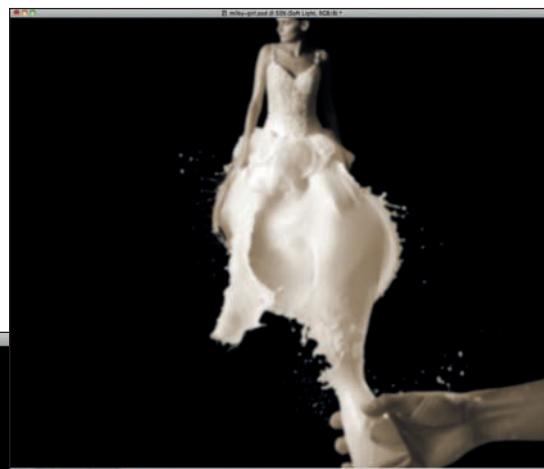
13



Krok 15.

Zmień tryb mieszania na *Soft Light* (Łagodne światło), a następnie powiel warstwę. Zaznacz warstwę znajdującą się na samym wierzchu i zmień wartość krycia jej trybu mieszania *Screen* (Ekran) na 50%. Ta warstwa nada przyjemny efekt blasku, który pomoże połączyć różne części całej kompozycji (15).

14



15

Podsumowanie

Ten samouczek miał pokazać Ci, w jaki sposób można połączyć zdjęcia, aby stworzyć niespodziewany efekt, taki jak suknia ślubna z mleka. Jak widzisz, największym wyzwaniem było znalezienie właściwych foto-

grafii i wprowadzenie dopasowań niezbędnych do połączenia ich w realistyczny sposób.

Tryby mieszania i warstwy dopasowania są kluczowe w tego typu efektach. Pracuj z tymi narzędziami, aby swobodnie robić z nich użytek, i nie przestawaj ćwiczyć.





Skorowidz

A

Adobe Illustrator, Patrz: Illustrator
Adobe Photoshop, Patrz: Photoshop
Ainley Nik, 32, 182-189
Aiven, 70, 172
Ajenjo Felix, 23, 100, 153, 176
Anderson Chuck, 127, 130-137

B

Bá Gabriel, 163
Bechira Sorin, 180, 181
Biemans Mart, 18, 19, 76, 98, 178
Bohringer Evan, 94
Braque Georges, 11
Breathnach Teresa, 50
Breton André, 173

C

Cézanne Paul, 11

D

Dalí Salvador, 174, 191
de Chirico Giorgio, 174
De Sia Coppola Genaro, 51, 74-77
Dermody Brenda, 50
Duhamel Simon, 129, 156, 157

E

efekt 3D, 146
efekty świetlne, 121, 127
ekspresjonizm, 12
El Nombre, 13, 14, 15, 17
Ernst Max, 174
Escher M.C., 108

F

Foerster Jon, 32
fotografia, 16, 30, 32, 69, 108
 korekcja, 95
 manipulacja, 95, 105
fotorealizm, 16

G

Gabriel Paulo, 79
graffiti, 16
grafika wektorowa, 145, 148
Guffey Elizabeth E., 46

H

Harrison Pete (Aeiko), 25, 44, 101, 122-125,
hiperrealizm, 16
Huang Jeff, 26, 27, 77, 100, 128, 153, 155, 174, 176,
177, 179

I

Illustrator, 7, 8, 56, 61, 62, 63, 162, 167, 170, 183
 cieniowanie, 168
 filtr, 63
 pędzel, 167
 pióro, 62
iluminacja, 121
iluminator, 70
ilustracja, 69
impresjonizm, 12
Indiana Robert, 62
infografika, 72

J

Jauhiainen Olli-Pekka, 21, 155
Johansson Erik, 104-111

K

Keystone Design Union, 29
kolor, 11, 50
kształt, 11
kubizm, 11
Kwasny Karl, 78-84

L

Lema Carlos, 70-73
Lopez Ed, 102
Low Benjamin, 10, 175,

M

Maller Justin, 29-35
manuskrypt, 70
Marconi Guilherme, 144-151
Mascha David, 24
Michael O., 96, 97
minimalizm, 16
Miró Joan, 174
Moon Fábio, 163
Murto Perttu, 26

N

Nawrocki Przemek, 102, 180
neodadaizm, 12
neoekspresjonizm, 12
neosurrealizm, 173, 176, 179
New Retro: Classic Graphics, Today's Designs
 (Dermody, Breathnach), 50

O

oświetlenie, *Patrz:* iluminacja

P

petroglif, 69
Photoshop, 61, 96, 139, 191
 filtr, 41, 64, 65, 66, 67, 115, 118, 141, 142, 205, 207,
 115, 118, 141, 142
gradient, 39

Photoshop, 61, 96, 139, 191

gumka, 116

lasso, 114, 199

maska, 38, 91, 194

obiekt inteligentny, 63

pędzel, 38, 114, 141

pióro, 90

punktowy pędzel korygujący, 192

rozsjaśnianie, 139

tryby mieszania, 42, 65-68, 115-119, 139, 141-143,
194, 196, 197, 198, 200, 201, 203, 204, 207

Picabia Francis, 174

Picasso Pablo, 11

Pictures of Nothing (Varnedoe), 14

plakat, 61

pop-art, 12, 16

Q

Quantel Paintbox, 95

R

rasteryzowanie, 146

renderowanie 3D, 30

Retro: The Culture of Revival (Guffey), 46

Rodriguez Diego, 12

romantyzm, 12

rotoskopia, *Patrz:* rasteryzowanie

rozdzielczość, 161

S

Sasso Fabio, 50, 51, 98, 99, 124, 126, 127

Senna Ayrton, 165

Shields Rob, 103

SignalNoise Studio, 53

Singh Karan, 154, 155

Siqueira Cristiano, 148, 158-165

styl, 80, 107, 136, 160, 163

retro, *Patrz:* sztuka retro

vintage, 45, 61, 64

surrealizm, 173, 174, 176, 191, 206, 207

sztuka, 16

abstrakcyjna, 11, 12, 14, 16

cyfrowa, 16, 29, 30

internetowa, 16

konceptualna, 12

niezależna, 11

retro, 45, 48, 61

symboliczna, 12

wektorowa, 145

wideo, 12

T

tablet, 167

Tanguy Yves, 174

tekstura, 64

The Depthcore Collective, 29, 32, 186

typografia, 50, 80, 148, 184,

V

Varanese Alex, 46-49

Varnedoe Kirk, 14

Viacom, 53

W

Waqas E., 99

Weinkle Ari, 151-153

wektor, 16, 145

White James, 52-59, 126, 127

Własow Siergiej, 19-23, 129

Wolter, 46

Z

zdjęcie, *Patrz:* fotografia

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

POZNAJ WSPÓŁCZESNY ŚWIAT GRAFIKI!

Ta książka to niezwykle kompendium wiedzy. Każdy rozdział ma taką samą strukturę i poświęcony jest osobnemu kierunkowi w grafice. Autor zaczyna od opisu samego stylu oraz technik charakterystycznych dla niego, a następnie wprowadza Czytelnika do galerii inspirujących obrazów. Kolejny stopień wtajemniczenia to wywiad z wybitnym artystą określającym się jako zwolennik danego nurtu i tworzącym wspaniałe projekty. Ostatni punkt każdego rozdziału to samouczek, krok po kroku przedstawiający techniki tworzenia grafik z wykorzystaniem Photoshopa i Illustratora.

Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz, czy szukasz inspiracji, aby jeszcze bardziej rozwinąć swój warsztat graficzny, dzięki tej książce poznasz podstawy nurtów obowiązujących dziś w grafice. Znajdziesz tu inspirację, która pozwoli Ci oderwać się od dotychczasowej rutyny i wypróbować nowe techniki pracy. Porady autora zmieniają Twoje spojrzenie na grafikę komputerową i design!

Sztuka abstrakcyjna

Przygotowanie plakatu w stylu retro

Manipulacja fotografią

Tworzenie efektu świetlnego w Photoshopie

Przygotowanie ilustracji wektorowej

Tworzenie kompozycji neosurrealistycznej

Ścieżki kariery — wywiady z wybitnymi grafikami i ilustratorami

Gdy brazylijski grafik **Fábio Sasso** stworzył *Abduzeedo*, powołał do życia jedno z najpopularniejszych w świecie grafiki źródeł inspiracji, porad i tutoriali. Dziś Sasso, wraz z zespołem grafików i opiekunów *Abduzeedo*, przedstawia wszechstronny przewodnik po współczesnym dizajnie. Tekst ten stanowi gruntowne wprowadzenie do siedmiu najważniejszych, dominujących dziś stylów w grafice. Poprowadzi Cię od sztuki abstrakcyjnej, stylu retro i ilustracji, przez meandry manipulacji fotografią i opisy efektów świetlnych, aż do sztuki wektorowej i neosurrealizmu.



Patroni medialni:



DESIGN IT
POLAND

Nr katalogowy: 7521

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

helion.pl
księgarnia
internetowa

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>



Helion

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Cena 54,90 zł

ISBN 978-83-246-3666-2



Informatyka w najlepszym wydaniu