

Artykuł pochodzi z publikacji: *Multimedia design*,  
(Red.) M. Chrzęścik, Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu, Warszawa 2017

# **Analiza czynników różnicujących proces projektowania grafiki ilustracyjnej. Autorski model procesu**

***Aleksandra Paszczyńska***

Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Szolbiznesu

## **Abstrakt**

Niniejsza publikacja zawiera analizę badawczą czynników różnicujących proces projektowania grafiki ilustracyjnej, a także przedstawia autorski model tego procesu, jego przykładowe zastosowania oraz prognozy dla grafików.

**Słowa kluczowe:** proces projektowania, grafika ilustracyjna, model cyfrowego procesu projektowania

## **Abstract - Analysis of factors differentiating the process of graphic design. The original process model**

This publication contains a research analysis of factors differentiating the process of graphic design, as well as presenting the author's model of the process, its exemplary applications and forecasts for graphic designers.

**Keywords:** design process, graphic illustration, digital design process model

## **Wstęp**

Z uwagi na postępującą cyfryzację wszelkich procesów dla których jest to możliwe, temat grafiki został ujęty w środowisku komputera i odpowiednich programów. Takie podejście do tematu obejmuje każdy rodzaj grafiki jaki jest tworzony przy pomocy tabletu i komputera. Rozumowanie to nie wyklucza grafik komputerowych, które z założenia miały imitować te wytwarzane starszymi metodami. Proces, który jest tematem pracy, został omówiony pod kątem projektowania grafiki ilustracyjnej. Sama ilustracja, która często bywa sztuką, może wymagać innego podejścia do przygotowań, realizacji oraz finalnych czynności wykonywanych przez grafika.

Praca grafika jest związana z kilkoma czynnikami, które na nią wpływają. Są wśród nich klient, oprogramowanie, trendy, postęp technologiczny, dostępne materiały naukowe i czas. Ze względu na indywidualność omawianej profesji, każdy projektant musi sam decydować o podejmowanych działaniach, zdobywać wiedzę na własną rękę oraz brać większość odpowiedzialności za zlecenie lub dzieło. Autorka publikacji postanowiła wykazać pewne prawidłowości w etapach pracy przypadkowych grafików i na tej podstawie usystematyzować niektóre z czynności projektowych.

Proces projektowania grafiki jest złożony z etapów, do których w krótkim okresie można podchodzić przypadkowo, jednak znając i kontynuując przeznaczenie swoich prac jest możliwa systematyzacja pewnych czynności i przygotowanie środowiska pracy zwiększając efektywność pracy.

## **1. Analiza czynników różnicujących proces projektowania grafiki ilustracyjnej**

Ankiety otrzymane od grafików zostały zestawione i przeanalizowane wobec siebie. Prawie każde kryterium dzieliło pytane osoby na grupy o wspólnych cechach. Następnie zostało zbadane, czy wspólna cecha przy jednym kryterium wpływa na pozostałe etapy pracy całej

grupy lub większości. Dwa kryteria uznane zostały za nieistotne w analizie. Pierwsze z nich czyli tryb kolorystyczny wykazało zgodność ankietowanych i potwierdziło wykorzystywanie przez nich podstawowych możliwości. Odpowiedzi odnoszące się do przed ostatniego kryterium wykazały odwrotne zachowanie – prawie wszystkie różniły się od siebie. Programy graficzne proponują wiele metod manipulowania kolorystyką. Ankietowani różnią się od siebie na wielu poziomach, więc różnice w ich odpowiedziach przy tym kryterium są uzasadnione.

### **Przeznaczenie**

Pierwsze kryterium – przeznaczenie, wykazało najwięcej grup. Część z osób badanych projektuje dla Internetu, inni do druku, a reszta tworzy prace artystyczne. Pierwsza grupa, produkująca przede wszystkim dla Internetu, charakteryzuje się korzystaniem ze wstępnych szkiców oraz wykorzystywaniem maski na etapie poprawek. Są to cechy wspólne dla 100% grupy. Projektując do sieci, ankietowani przeważnie mają styczność z klientem oraz jego wymaganiami, co usprawiedliwia korzystanie ze wstępnych szkiców, natomiast użycie maski jest konieczne przy pracach, które mogą się nieustannie zmieniać, a projektant chce być elastyczny. Większość grupy imituje różne formy sztuki w zależności od zadania oraz stosuje filtry. Dzieje się tak dlatego, że internetowe bannery lub identyfikacje wizualne firm muszą się czymś wyróżniać. Grafika, której klienci spodziewają się wszędzie w Internecie, jest o wiele bardziej interesująca, jeśli nie przypomina tego, czym jest. Większość grupy ma styczność z klientem, więc jest tego świadoma. Pozostałe etapy pracy tej grupy różnią się między sobą, ale może wynikać to z nawyków, wieku i grupy docelowej ankietowanych.

Następna grupa projektuje tak, aby ich prace prezentowały się idealnie po wydruku. Wszyscy stosują imitację sztuki oraz ograniczają się jedynie do programów Photoshop i Illustrator (lub CorelDraw). Większość wykonuje wstępne szkice i nie używa manualnych metod wypełniania kolorem. Stosują przede wszystkim deformację. Połowa grupy korzysta z filtrów. Grupa ta używa jedynie dwóch programów, ponieważ jest to oprogramowanie standardowe, jeśli chodzi o przygotowywanie materiału do wydruku. Jeśli zajmują się takim rodzajem grafiki, to inne programy nie mają uzasadnienia. Imitowanie sztuki

przez tę grupę jest spowodowane pracą z klientem, który często chce, aby wydruk przypominał coś innego, niż grafikę wektorową. Stosowana przez ankietowanych deformacja to łatwa i szybka metoda na poprawę niestandardowych kształtów, których użycie z kolei wyjaśnia ich metody wypełniania. Pozostałe kryteria nie wykazały podobieństw w tej grupie, co może być uzasadnione zróżnicowanym przeznaczeniem ich prac.

Grupa grafików artystycznych jest jednomyślna co do wstępnego projektu. Wszyscy wykonują ręcznie szkice. Większość używa większej ilości programów do pracy, a ich okna są skonfigurowane indywidualnie. Aby poprawić swoje prace, używają gumki i pędzla. Stosują filtry oraz poprawę kolorów wieloma metodami. Wszystkie te działania są charakterystyczne dla pracy kreatywnej i artystycznej. W trzeciej grupie dominują pędzle standardowe miękkie i twarde, ale to właśnie one pozwalają na stworzenie wszelkich kształtów, szkiców i rysunków. Praca z ręcznym szkicem oraz zmiany gumką i pędzlem są domeną artystów malarzy i rysowników, co przekłada się niezaprzeczalnie na pracę cyfrową. Ta grupa korzysta z większej liczby formatów zapisu, co jest wynikiem używania wielu programów do pracy z projektem.

### **Imitowana sztuka**

Kolejne kryterium, czyli imitowana sztuka, podzieliło ankietowanych na dwie grupy. Pierwsza z nich to ci, którzy dokonują powyższego zabiegu w swoich pracach. Biorąc pod uwagę przeznaczenie grafik tych ankietowanych można stwierdzić, że nikt z nich nie tworzy na własny użytek. Prawie cała grupa dokonuje zmian przy pomocy narzędzia deformacji lub transformacji. Tylko jedna osoba nie korzysta z poprawy kolorów, ale trzeba zwrócić uwagę na to, że jej prace wykonywane były w najstarszych wersjach programów graficznych. W przypadku tej grupy, praca nad projektami dla klienta oznacza wykonywanie jego poleceń i wskazówek. Wśród wielu zamówień grafik często natrafia na takie, które mają przypominać jakąś technikę artystyczną, dlatego wśród tych ankietowanych jest to cecha wspólna. Używanie narzędzia deformacji oraz poprawa kolorów wieloma technikami pomagają grafikom w szybkiej i efektywnej pracy z klientem oraz pozwalają w łatwy sposób dokonywać zmian. Kolejna grupa to ci graficy, którzy nie korzystają z imitacji żadnej dziedziny sztuki. Tylko jedna osoba deklaruje używanie jedynie programu Photoshop do pracy. Ta sama osoba

wykonuje szkic w programie oraz nie korzysta z filtrów. Reszta grupy szkicuje na papierze oraz korzysta z dużej ilości filtrów artystycznych. Wszyscy posiadają indywidualnie skonfigurowany interfejs programów graficznych. Jedna osoba w grupie używa pędzli autorskich. Pozostali ograniczyli się do podstawowych. Wy tłumaczeniem takich tendencji w piątej grupie może być fakt, iż większość wykonuje ilustracje na użytek własny. Charakterystyczne dla pracy nad ilustracjami jest używanie pędzli standardowych okrągłych i ciągła zmiana ich parametrów. Daje to możliwość tworzenia grafiki każdego rodzaju, co tłumaczy brak imitowania przez tę grupę sztuk plastycznych. Gotowe filtry często pomagają pracy na końcowym etapie, szczególnie jeśli nie korzysta się z niestandardowych pędzli.

### **Używany program**

Kolejne kryterium podzieliło ankietowanych na grupę korzystających z Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator (opcjonalnie Corel-Draw) i tych, którzy używają wielu programów. Wspólne cechy pierwszej podgrupy to stosowanie imitacji sztuki plastycznej i duże różnice w wyborze sposobu wypełniania. Większość z nich często dokonuje szkicu w programie, którego używają. Grupa ta zawiera wszystkich nie stosujących filtrów. Dwa wyżej wspomniane programy graficzne są często używane do szkicowania zamiast standardowej kartki i ołówka. Przy pomocy tabletu graficznego można z łatwością pracować jedynie z komputerem. To tłumaczy postępowanie grupy szóstej przy wstępnym projekcie. Brak stosowania filtrów przez część osób również może być tłumaczony możliwościami obu programów. Wiele filtrów może być stworzonych od podstaw przez użytkownika. Różnice w wypełnianiu kolorem mogą wynikać z ogromnej gamy narzędzi kolorowania do wyboru w programach.

Kolejna grupa, która w procesie projektowania korzysta z wielu programów, charakteryzuje się stuprocentową zgodnością co do użycia filtrów, szkicowania wstępnego oraz indywidualnie skonfigurowanymi oknami programów. Pracując na tak dużej liczbie oprogramowań, konieczna jest dobra znajomość swojego środowiska pracy, co tłumaczy stały układ okien. Filtry, których używa cała grupa, mogą być wygodną i szybką metodą na dodanie swoim pracom odpowiedniego klimatu. Tworzenie ich od podstaw w wielu programach bywa niepotrzebne, ponieważ istnieje możliwość zakupienia lub pobrania rozma-

itych filtrów w Internecie. Połowa grupy projektuje na użytek własny. Nie będąc związani wymogami studia graficznego, ankietowani mogą używać dowolnych programów, zwiększając w ten sposób liczbę oprogramowania z którym są zaznajomieni. Większość grupy korzysta z dodatkowych pędzli, co często przyspiesza pracę. Połowa grupy nigdy nie imituje sztuki plastycznej, a druga połowa postępuje tak bardzo rzadko. Dodatkowe pędzle oraz filtry sprawiają, że grafika komputerowa często staje się sztuką, nie ma więc konieczności imitowania innej sztuki. Wspólną cechą siódmej grupy jest również używanie masek do dokonywania poprawek przez większość.

### **Wstępny projekt**

Następne kryterium podzieliło grafików na tych, którzy wykonują szkic na papierze i tych, którzy wolą używać programu do tej czynności. Pierwsi w większości imitują jakąś sztukę plastyczną, a przeznaczenie ich prac jest różnorodne. Połowa z nich używa tylko jednego trybu kolorystycznego. U wszystkich okna programów są wybrane indywidualnie, a używane pędzle są wyłącznie standardowe. Cała grupa dokonuje poprawek narzędziem zniekształcenia, ponieważ obraz opracowywany na szkicu najłatwiej ulepszyć tą metodą. Ankietowani nie stosują filtrów artystycznych oraz poprawy kolorów oraz charakteryzują się używaniem najmniejszej liczby formatów zapisu. Przyczyną tego może być to, że na zeskanowanym, ręcznym szkicu najlepiej pracuje się w podstawowych programach graficznych, w których zwykle zapisuje się w kilku standardowych formatach.

Osoby, którym zdarza się szkicować w programie, przy pomocy tabletu graficznego, tworzą dziewiątą grupę. Większość z nich poprawia swoje prace stosując deformacje lub maskę, stosuje filtry oraz poprawia kolory wieloma metodami. Grupa ta wybiera manualne sposoby wypełnienia kolorem oraz korzysta z większej ilości programów. Ponad połowa z nich imituje sztukę malarską. Pierwsze wspólne cechy mogą być przypadkowe, ale takie postępowanie z danymi etapami pracy zwiększa jej efektywność przy korzystaniu z tabletu. Manualne wypełnianie kolorem jest charakterystyczne przy pracy ze szkicem za pomocą tabletu oraz przy zamierzeniu imitacji sztuki malarskiej. Pozostałe różnice w odpowiedziach mogą wynikać z mnogości możliwości, jakie daje szkic wykonany bezpośrednio w programie. Posiadanie go na

odrębnej od innych warstwie pozwala wykorzystywać większość opcji oprogramowania graficznego.

### **Tryb kolorystyczny**

Nie było możliwe wyłonienie grup na podstawie analizy kryterium piątego – tryb kolorystyczny. Zaledwie jednemu ankietowanemu zdarza się używać innego trybu niż reszta. Wymienione zostały przede wszystkim tryby CMYK oraz RGB – są one standardem w pracy z grafiką, a ograniczenie się do nich ułatwia pracę z klientem.

### **Używane okna**

Następne kryterium to używane okna. Każdy przepytany grafik wskazał na własny układ okien w programach, ale niektórzy z nich posiadają stały, a inni zmienny. Wśród odpowiedzi ankietowanych została wyłoniona jedna grupa tych, którzy posiadają stały układ odpowiednich okien. Grupę tę charakteryzuje używanie standardowych pędzli. Większości z nich zdarza się projektować komercyjnie i stosować filtry. Projektując dla klienta, wygodnie jest posiadać szybki dostęp do wszystkich potrzebnych opcji, co tłumaczy zgodność tej cechy w grupie osób ze skonfigurowanym interfejsem. Wszyscy ankietowani poza tą grupą są bardzo zróżnicowani pod względem projektowania według kryterium szóstego.

### **Pędzle**

Dwie kolejne grupy odnoszą się do kryterium siódmego. Część grafików używa jedynie pędzli standardowych. Powyższa grupa prawie w całości wykonuje projekty komercyjne, posiada stały układ okien w programie, poprawia błędy metodą gumka – pędzel oraz stosuje filtry. Wbrew pozorom to właśnie podstawowe pędzle pozwalają tworzyć najbardziej skomplikowane grafiki. Ich okrągły kształt naśladuje zwykle narzędzia rysowników, takie jak ołówek czy cienkopis, a w programie można dodatkowo zmieniać ich właściwości, takie jak przezroczystość, nacisk, wielkość czy twardość. Wydaje się więc, że wspólne cechy w tej grupie są przypadkowe. Metoda, jaką poprawiają swoje błędy – najbardziej manualna z możliwych – świadczy o skomplikowaniu i szczególności ich prac. Kolejna grupa wyłoniona przy siódmym kryterium używa pędzli standardowych i dodatkowo autorskich. Większość ankietowanych również projektuje dla klienta. Ta część grafików

imituje sztukę plastyczną i używa maski do zmian. Używanie dodatkowych pędzli nie musi świadczyć o większym skomplikowaniu projektów tych, którzy ich używają. Często stworzenie prostego geometrycznego projektu wymaga dokładnych narzędzi, a gotowe pędzle pomagają w osiągnięciu odpowiednich efektów. Okrągłe pędzle wymagają skupienia i czasu, dlatego w pracy z klientem, przy tworzeniu znaków firmowych i bannerów, gotowe pędzle mogą zaoszczędzić wiele czasu i błędów. W takich przypadkach poprawa błędów przy użyciu maski jest najodpowiedniejszym wyborem. Dodatkowe pędzle o odpowiednich kształtach i zaprogramowanych właściwościach pomagają przy imitowaniu różnorodnych sztuk plastycznych. Pozostałe kryteria różnią się od siebie w obydwu grupach. Może to wynikać z faktu używania standardowych pędzli przez każdego użytkownika Adobe Photoshop i tylko nieliczne etapy pracy są motywowane wyborem odpowiednich kształtów.

### **Wypełnianie kolorem**

Kolejne kryterium podzieliło ankietowanych grafików na grupę korzystających częściej z metody wypełniania wiadrzem i tych, którzy używają dodatkowych warstw. Pierwsza z nich charakteryzuje się tym, że graficy w większości nie imitują żadnej ze sztuk plastycznych. Grupa ta stosuje do poprawek metodę gumka – pędzel i korzysta z filtrów. Wypełnianie opcją wiadra jest odpowiednie dla gładkich prostych form, ale w zależności od preferencji grafika, można korzystać z niej przy szkicach i ilustracjach. W przypadku takich form często używa się gumki i pędzla do poprawiania błędów, ponieważ daje to większą kontrolę twórcy, szczególnie przy pomocy tabletu graficznego. We wcześniejszych grupach wykazano, że w przypadku braku imitowania sztuk plastycznych ankietowani korzystają z filtrów. Ta zasada sprawdza się również w tej grupie. Klimat pracy tworzony jest w inny sposób i na innym etapie projektowania. Następną grupą, która do wypełniania kolorem posługuje się dodawaniem kolejnej warstwy, która w zależności od techniki może znajdować się nad lub pod główną warstwą, imituje sztuki plastyczne. Grupa ta również potwierdza zasadę opisaną wcześniej. Większość z nich korzysta z autorskich pędzli, które odpowiednio dobrane mogą imitować daną dziedzinę sztuki, jak malarstwo czy graffiti. Cała grupa dokonuje poprawek, korzystając z masek i narzędzia zniekształcenia. Narzędzia te gorzej sprawdzają się przy



skomplikowanych ilustracjach, dlatego utrzymywanie elementów obrazu na oddzielnych warstwach pozwala wykorzystywać ich zalety.

### **Poprawki**

Wszyscy graficy na pewnym etapie pracy dokonują poprawek. Często ta czynność stanowi duży procent całego procesu. Dziewiąte kryterium podzieliło ankietowanych na tych, którzy częściej używają do tego gumki i pędzla oraz tych preferujących różne inne metody. Zwykle pierwsi z wymienionych stosują kilka dodatkowych sposobów, ale zostali wyróżnieni z uwagi na odmienność i manualność tego sposobu. Grupę charakteryzuje tworzenie ilustracji. Prawie wszyscy graficy wypełniają swoje prace kolorem przy użyciu narzędzia wiadro oraz stosują filtry artystyczne. Cechy te są spójne, ponieważ ilustracja jest odrębną formą grafiki, która w przygotowaniu przypomina pracę rysownika. Narzędzie wiadra wypełnia przestrzeń w najbardziej naturalny dla człowieka sposób. Gumka i pędzel w Adobe Photoshop przypominają narzędzia rysownika nie tylko w nazwie. Ich użycie jest równie dokładne i intuicyjne, dlatego najlepiej nadają się do pracy nad ilustracjami i scenami. Filtry artystyczne tworzą klimat i nadają charakterystycznych cech. Mogą też spowodować, aby rysunek graficzny przypominał szkic na papierze. Pozostałe kryteria różnią się znacznie. Wynika to prawdopodobnie z nawyków i finalnego przeznaczenia prac oraz ich specyfiki. Druga wyróżniona grupa również stosuje filtry, ale jedynie podstawowe, które nie ingerują w pracę grafika na tym poziomie, co artystyczne. Większość grupy stosuje autorskie pędzle i imituje sztukę plastyczną. Potwierdza się kolejna tendencja, która pojawiła się w innych grupach. Imitowanie sztuki sprawia, że filtry artystyczne są niepotrzebne. Wcześniej zostało również powiedziane, że autorskie pędzle mogą być ułatwieniem do prostych grafik i bannerów, które z kolei łatwiej poprawiać narzędziami maski, deformacji i transformacji.

### **Filtry**

Przedostatnie kryterium, które wykazało grupy to filtry. Jedna część ankietowanych korzysta z filtrów artystycznych, a druga z korygujących. Pierwsza z nich w większości projektuje na użytek własny i nie imituje sztuk plastycznych. Taka sama ilość ankietowanych dokonuje poprawek metodą gumka – pędzel oraz maską i koloruje narzę-

dziem wiadro. Wszyscy grupy pierwszej używają wielu programów i wstępnie szkicują na papierze. Tak jak w poprzednich przypadkach, korzystanie z filtrów artystycznych wyklucza imitowanie sztuk plastycznych. Graficy ci projektują do użytku prywatnego, więc mogą pozwolić sobie na korzystanie z filtrów, które mogą nie być akceptowane w pracach komercyjnych z uwagi na powtarzalność. Ich metody kolorowania oraz poprawiania również pasują do modelu grafika tworzącego ilustracje dla własnych potrzeb. Wymagają większej ilości czasu i pasują do specyficznych projektów. Drugą grupę charakteryzuje praca ze zdjęciami, ponieważ każdy w niej na którymś etapie projektowania wykonuje działania związane z fotografią. Wyżej wspomniane osoby używają filtrów fotograficznych lub zajmują się retuszem zdjęć. Tendencja ta tłumaczy użycie filtrów korygujących, stosowanych najczęściej przy post produkcji zdjęć. Pozostałe etapy pracy w obydwu grupach różnią się znacznie, ponieważ filtry są jedynie dodatkiem i ich stosowanie nie jest konieczne w każdym przypadku. Zależy jedynie od autora i jego zamierzeń. Znaczenie i wpływ filtrów został zbadany z uwagi na to, że większość ankietowanych deklaruje ich stosowanie.

### **Formaty zapisu**

Ostatnie kryterium, czyli formaty zapisu, wyróżniło jedynie grupę osób, które prócz standardowych formatów używają dodatkowo formatu TIFF. Analizując przeznaczenie prac tej grupy, można przypuszczać, że ich prace są niejednokrotnie drukowane wielkoformatowo. Ten dodatkowy format pozwala zapisywać pliki bezstratnie i przekazać je do drukarni w odpowiedniej formie.

Powyższa analiza miała na celu sprawdzenie zależności między poszczególnymi etapami pracy grafika. Osoby, które zgodziły się opowiedzieć o czynnościach wykonywanych przy projektowaniu okazały się pracować w różnorodnych środowiskach, co pozwoliło pogrupować ich ze względu na przeznaczenie prac. To właśnie pierwsze kryterium można uznać za decydujące w większości przypadków. Nie oznacza to jednak, że późniejsze etapy nie mają na siebie nawzajem wpływu. Pierwszą przyczyną jakichkolwiek działań jest praca z klientem. Jak się okazuje skutkiem tego jest imitowanie sztuki, dokonywanie poprawek maską oraz szkic odręczny. Wypełnianie mechaniczne oraz używanie podstawowych programów jest uwarunkowane przez przeznaczenie swoich prac do druku. Skutkami tworzenia prac artystycznych jest uży-

wanie wielu programów multimedialnych, filtrów i poprawiania metodą gumka – pędzel. Powodem, dla którego ankietowani używają znikomej ilości filtrów artystycznych jest imitowanie sztuk plastycznych. Czynność ta wpływa na korzystanie z większej ilości autorskich pędzli. Duża ilość filtrów jest również skutkiem używania większej ilości programów. Przyczyną stosowania podstawowych pędzli oraz imitowania sztuki malarskiej jest dokonywanie wstępnych szkiców w programie. Imitowanie sztuki malarskiej wpływa dodatnio na korzystanie z poprawy kolorów w projekcie oraz filtrów, jednak imitowanie sztuki ogólnie skutkuje zerowym wykorzystaniem filtrów artystycznych. Powodem, dla którego stosuje się filtry jest również projektowanie ilustracji.

Praca dla klienta jest przyczyną stałego układu okien w programie. Dokonywanie poprawek metodą gumka – pędzel jest skutkiem korzystania z podstawowych pędzli oraz kolorowania narzędziem wiadro. Przyczyną poprawiania prac narzędziem zniekształcenia jest kolorowanie na warstwie niżej. Na używanie filtrów artystycznych ma wpływ praca ze zdjęciami lub używanie narzędzi do tego przeznaczonych oraz projektowanie prac do użytku własnego. Ostatnią zależnością, która wynika przede wszystkim ze specyfiki oprogramowania i umów między firmami jest korzystanie z formatu zapisu TIFF, jeśli grafik przeznacza swoje prace do druku.

## **2. Autorski model procesu projektowania grafiki ilustracyjnej**

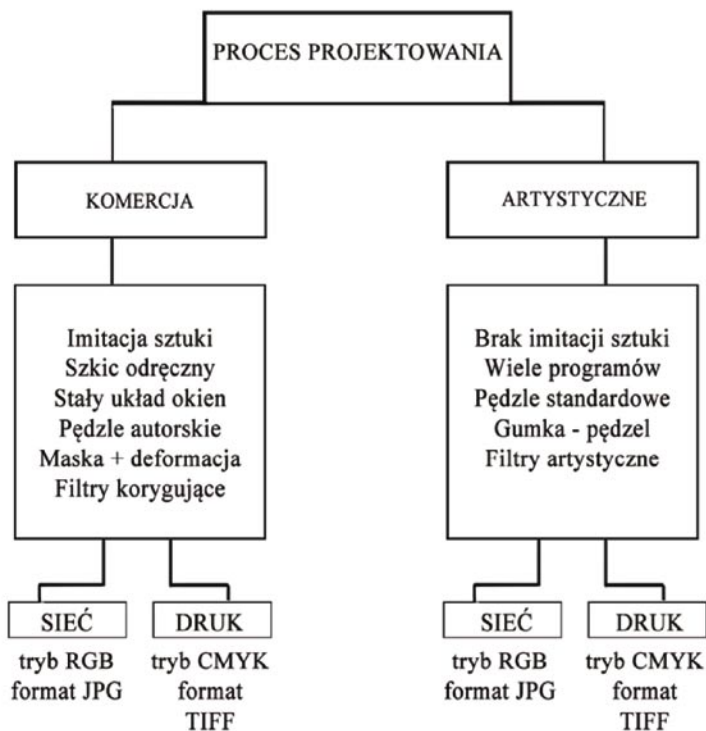
### **Założenia modelu**

Poniższe drzewo przedstawia dwa najważniejsze czynniki warunkujące postępowanie podczas procesu projektowania – komercja oraz artystyczne. Obydwa podziały można rozpatrywać pod kątem wykorzystania w sieci i druku.

Pierwsze rozgraniczenie dotyczy komercji. To wyróżnienie zawiera wszelkie procesy, których początkowym etapem jest relacja z klientem. Wyznacza to odpowiedni kierunek działań. Pierwszą cechą tej grupy jest imitacja sztuki, wspomniana wcześniej kilkakrotnie. Projektów komercyjnych nie można porównywać nie mając wielu przykładów, ale pewne jest, że na jakimś etapie pracy na rynku grafik spotyka się z koniecznością projektowania naśladowującego jakieś dziedziny sztuki. Wykonuje je w komputerze, a nie metodą klasyczną z uwagi

na mobilność projektu jaką uzyskuje w ten sposób. Każda konsultacja z klientem może kończyć się dodatkowymi poprawkami i zmianami, co również przemawia za zleceniem tego grafikowi komputerowemu. Podobnie wpływają na to trendy na rynku, które w pewnych okresach mogą powodować zlecenia wymagające korzystanie z tych samych technik. Prowadzi to do potwierdzenia kolejnej cechy tej grupy czyli autorskie pędzle. Można stwierdzić, że ma to związek z szybkością i wygodą pracy oraz faktem, że pewne efekty można uzyskać tylko wykorzystując dodatkowe pędzle. Oprogramowanie graficzne pozwala na tworzenie własnych pędzli przy pomocy tych już istniejących oraz kształtów. Grafik przewidujący, że imitowanie tej samej sztuki plastycznej może być konieczne w przyszłości zapisuje swoje pędzle i może korzystać z nich w dowolnej chwili. Pędzle takie można również pobierać z internetu i kupować. Wygoda z ich używania jest uwarunkowana korzystaniem z tabletu graficznego. Ta cecha powiązana jest z kolejną w grupie – stały układ okien.

**Rys. 1. Podział procesów projektowania**



Źródło: Opracowanie własne.

Programy Adobe oferują możliwość wyboru potrzebnych okien i zapisywania na stałe takich konfiguracji. Grafik wiedząc z jakim zleceniem ma do czynienia może zdecydować, który układ będzie najbardziej odpowiedni, a w razie potrzeby go zmodyfikować. Możliwe jest również zapisane całych sekwencji działań przydatnych w przypadku projektów, w których tworzy się wiele grafik wymagających takiego samego podejścia. Kolejna cecha grupy dotyczy szkicu. Zlecenie od klienta często polega na pracy z wcześniej otrzymanym elementem, np. logo, hasło reklamowe czy zdjęcia. Grafika, którą ma stworzyć projektant musi być spójna i zawierać wskazówki przełożonego.

Z powyższych faktów wynika częsta konieczność szkicowania odręcznie. Pozwala to w lepszy sposób skonsultować postępy w pracy, a co najważniejsze jest intuicyjne. Pomysły, które są zarysowane kolejnymi dodatkami nie są usuwane i nie można ich omyłkowo usunąć. Często jest to również sposób na pracę poza miejscem pracy. Szkic na serwetce czy w notatniku podczas podróży środkami transportu pozwalają umysłowi pracować podczas odpoczynku, co daje najbardziej kreatywne efekty. Powyższe elementy pracy grafika komercyjnego wiążą się z dokonywaniem poprawek w taki sam sposób jak wcześniejsze czynności – elastycznie i bezstratnie. Metoda, która charakteryzuje grupę potwierdza to w całości. Projektant w pracy z klientem nie może pozwolić sobie na stratę ciekawego efektu przez omyłkowe wymazanie jakiejś części, dlatego praca i poprawki odbywają się przy użyciu narzędzi deformacja oraz maska. Często użycie tych opcji jest zdeterminowane przez pracę ze zdjęciami, która nie jest obca grafikom reklamowym. Ostatnią czynnością charakterystyczną dla tej grupy jest wykorzystywanie filtrów korygujących takich jak wyostrenie lub rozmycie. Są to narzędzia najczęściej używane przy pracy z postprodukcją zdjęć, ale jak autorska wcześniej wspomniała, grupa ta często pracuje z gotowym materiałem – także tym zdjęciowym.

Na końcu grupa podzielona jest na sieć i druk, ponieważ są to dwa nośniki grafik i każde z nich wymaga innych czynności. Pierwsza z nich dotyczy etapu początkowego gdzie grafik decyduje o przeznaczeniu jego pracy. Jeśli ma ona trafić do sieci, zostaje wybrany tryb kolorystyczny RGB, którego kolory są widoczne na ekranie komputera. Natomiast jeśli praca będzie drukowana, proces projektowy odbywa się w trybie CMYK. Druga czynność odnosi się do ostatniego etapu pracy czyli zapisywanie pliku. W przypadku pierwszym formatem jest JPG, a

w drugim TIFF – szczególnie jeśli będzie to wydruk wielkoformatowy. Format ten pozwala zachować najlepszą jakość co skutkuje lepszym efektem wizualnym wydrukowanej grafiki. Tryb CMYK zostaje użyty w przypadku druku ponieważ pozwala pracować w przestrzeni kolorystycznej, która jest możliwa do wydrukowania. Kolory są nieco mniej nasycone, ale grafik zyskuje realny podgląd pracy na ekranie. Ostatnie cechy podziału dotyczą również drugiej opcji głównego podziału czyli – artystyczne.

Graficy deklarujący projektowanie na własny użytek i artystycznie w większości nie imitują sztuk plastycznych. Wynika to z faktu tworzenia grafiki komputerowej jako dzieła artystyczne. Cechy, charakterystyczna kreska i możliwości jakie daje oprogramowanie komputerowe definiują ten rodzaj sztuki. Artyści, którzy decydują się w jakichś pracach imitować którąś ze sztuk starają się tworzyć kolaże lub eksperymentują, ale takie działania należą do rzadkości. Ta tendencja jest potwierdzona kolejną cechą grupy, która mówi o używaniu standardowych pędzli, bowiem skomplikowane ilustracje, prace artystyczne i grafiki naśladowujące zdjęcia wymagają jedynie tych podstawowych. Działają one jak narzędzia, których każdy rysownik używał przed rozpoczęciem korzystania z komputera czyli – kredki, ołówki i cienkopisy. Oprogramowanie graficzne pozwala rozwinąć te techniki i zmieniać właściwości każdego pędzla prawie bez ograniczeń. Podstawowe pędzle są odpowiednim narzędziem do pracy ze szczegółami, a jeśli grafik dodatkowo posiada tablet to ręka pracuje tak samo jak u rysownika klasycznego.

Osoby tworzące na własny użytek często korzystają z wielu programów po części z powodu eksperymentowania z grafiką 3D oraz animacjami. Wpływa na to także cena oryginalnego oprogramowania, które osoby pracujące w firmach graficznych mają w miejscu pracy. Istnieje wiele programów zastępujących produkty Adobe, nie są one jednak tak popularne i wielu użytkowników jest do nich uprzedzonych. Wystawianie swoich prac na wystawach i konkursach wymaga tworzenia ich w oryginalnym oprogramowaniu, inaczej jest to niezgodne z prawem. Jest to kolejny powód artystów, dla którego liczba programów, z których korzystają jest większa. W grupie tej wspólną cechą jest też korzystanie z pędzla i gumki przy dokonywaniu poprawek. Wpływa na to metoda jaką tworzą, rodzaj pędzli jakich używają i fakt, że gumka i pędzel działają podobnie bez komputera co czyni proces

bardziej intuicyjnym. Rysowanie pędzlami standardowymi wbrew pozorom oznacza tworzenie bardziej skomplikowanych prac. W takim przypadku jak najbardziej poprawne i wygodne jest wymazywanie błędów i rysowanie ich od nowa. W pewnych grafikach to wymazane części gotowego obrazu tworzą przekaz. Metoda ta nie jest szybka. Jest za to trudna do cofnięcia, dlatego nie sprawdza się w pracy z klientem. Ostatnią cechą charakteryzującą tę grupę jest wykorzystywanie filtrów artystycznych. Są nimi gotowe warstwy zawierające pewne półprzezroczyste przejścia kolorów i szczegółów oraz gotowe instrukcje, które przekształcają obrazy na różne sposoby zachowując ich podstawową formę. Zwykle filtry takie wymazuje się w pewnych częściach grafiki lub osłabia ich działanie dla uzyskania naturalnego efektu i indywidualizmu danej pracy.

### **3. Prezentacja modelu**

W poniższych podpunktach zostaną przedstawione cztery procesy projektowania według kryteriów z wykorzystaniem opcji drzewa (Rys.1.)

#### **Grupa komercyjna z przeznaczeniem do sieci**

Przeznaczenie prac pierwszej grupy projektowej decyduje o trybie kolorystycznym RGB, który powinien zostać ustawiony w programie. Kolory, które będzie widział grafik podczas procesu będą odzwierciedleniem tego co zobaczy odbiorca. Rodzaj lub brak kalibracji monitorów nie są tutaj brane pod uwagę. W opisywanej sytuacji grafik ma za zadanie imitować sztukę plastyczną w jakiejś części obrazu. Programy, które wykorzystuje grupa to Photoshop i Illustrator (opcjonalnie CorelDraw). Wstępne szkice są dokonywane na kartce. Zwykle po wykonaniu ogólnego zarysu, który zadowala grafika jest tworzonych kilka opcjonalnych wersji, a ta która jest najbardziej zadowalająca jest skanowana i przenoszona do programu komputerowego. Dla danego projektu zostaje otworzony odpowiedni układ okien, zapewniający jak najszybszą pracę i wygodę. Do powstania tego projektu projektant może wykorzystać pędzle, które wcześniej stworzył i zapisał, bądź pobrać z internetu potrzebne kształty. Kolejne czynności, czyli wypełnianie kolorem czy poprawa kolorów są dokonywane wieloma metodami w zależności od upodobań i potrzeb. Do poprawek grafik

używa masek. Jeśli praca wymaga użycia filtrów zostają użyte filtry fotograficzne, które mogą dodać głębi lub postarzyć projekt. Podstawowym formatem, który zostanie użyty może być JPG lub PDF. JPG jest opcją przydatną jeśli praca ma mieć małą wielkość. W przypadku prac przeznaczonych do sieci jest to częsty wymóg. Zwiększa to prędkość wyświetlanych bannerów, a faktem jest, że długo ładująca się strona firmowa czy reklama zadziała zniechęcająco na odbiorców.

### **Grupa komercyjna z przeznaczeniem do druku**

Kolejna grupa ma wiele cech wspólnych z pierwszą. Współpracują z klientem i używają podstawowych programów. Również szkicują na papierze, co w tym przypadku pomaga zobaczyć projekt z odpowiedniej perspektywy. Pomaga to grafikowi umieścić elementy obrazu w odpowiednich miejscach druku i sprawdzić oddziaływanie i emocje jakie wywołuje. Są w ten sposób pierwszymi odbiorcami i mają możliwość tworzyć w sposób optymalny dla zleceniodawcy. W tym przypadku poprawek dokonuje się najczęściej narzędziem deformacji, które działa idealnie przy pracy z kształtami. W takich projektach ważne jest aby krawędzie elementów były gładkie, a nawet delikatne zmiany gumką i pędzlem potrafią zepsuć efekt. Narzędzie deformacji nadaje się również do pracy ze zdjęciami, a wręcz jest ich jednym z najważniejszych. Powyższa opcja sprawdza się również w ilustracjach, kiedy pracuje się na warstwach. Deformowanie poszczególnych elementów na nich osadzonych jest o wiele wygodniejsze od innych metod poprawiania. W tym przypadku tendencja odnośnie wypełniania jest nieco odmienna niż w poprzedniej grupie. Grupa ta wypełnia narzędziami mechanicznymi gdzie uzyskanie barwnych efektów wymaga czasem jedynie kliknięcia myszką. Ta część grafików rzadziej korzysta z filtrów, ale jeśli już to robi, to są to również filtry korygujące. Jest to tendencja, którą zapoczątkowało mechaniczne wypełnianie i deformacja. Cała praca rozpoczyna się tu w trybie kolorystycznym CMYK, który odzwierciedla kolory możliwe do wydrukowania. Jest możliwa praca w innych trybach, ale po ukończeniu pracy i wtedy ustawieniu odpowiedniego koloru mogą okazać się zupełnie nietrafione i grafikę trzeba poprawiać. Format zapisu, który stosuje grupa to TIFF. Nie jest on koniecznością jeśli wydruk będzie niewielki. W takim przypadku ważna jest dobra rozdzielczość. Jeśli druk ma być wielkoformatowy odpowiedni format zapisu jest koniecznością.



## **Grupa artystyczna z przeznaczeniem do sieci**

Proces projektowania grafiki artystycznej wyróżnia większa ilość czasu i pole decyzyjne jakie posiada projektant. Brak osoby narzucającej sposób pracy i elementów, które grafik ma wykorzystać są czynnikami pozwalającymi artyście tworzyć kreatywnie i według własnych zasad. Nie usprawnia to pracy, ale w tym przypadku nie jest to konieczny element. Grupa artystyczna może pozwolić sobie na pracę z różnymi programami. Mają czas aby je przetestować i się ich nauczyć, osiągając w ten sposób zaskakujące i zadowalające efekty. Projektowanie do sieci i jednoczesne czerpanie z niej pozwala przewidzieć jak będzie wyglądać dana praca. Często ma to miejsce przy tworzeniu grafiki 3D, gdzie projekt może powstać w programie do grafiki rastrowej, by następnie zostać odzwierciedlony w innym.

Własne gify i bannery są tworzone w programach do animacji, a ich elementy początkowo projektowane w innych. Sam proces projektowania może odbywać się przy jednoczesnym obserwowaniu procesu innej osoby. Jest to częsta praktyka wśród grafików, ponieważ najlepszą metodą na naukę tych działań jest praktyka i obserwacja. Częstym działaniem w tej grupie jest projektowanie bezpośrednio w programie. Takie postępowanie występuje w dwóch przypadkach. Kiedy grafik wie co chce osiągnąć i ma cały projekt w głowie albo korzysta z gotowych elementów lub kiedy nie ma dostępu do skanera. Z pewnością są osoby, które preferują korzystanie ze skanów w przypadku grafiki artystycznej, ale z pewnością łatwiej jest szkicować przy pomocy tabletu osobie, która i tak większość pracy rysunkowej będzie wykonywała w programie. Często dobre szkice pojawiają się w sieci jako docelowe projekty. Mogą być one wykorzystane przez innych, czasem wręcz to jest celem autora. Powyższa cecha prowadzi do kolejnej, która łączy projektantów artystycznych, a jest to wykorzystywanie przede wszystkim pędzli artystycznych.

Pędzle podstawowe mają okrągły kształt i można zmieniać ich wszystkie parametry. Nowsze wersje oprogramowania Adobe zawierają wiele innych podstawowych kształtów, działających na tych samych zasadach co okrągłe. Nie zawsze jest to wystarczające, ale można zauważyć, że potrzeba dodatkowych pędzli pojawia się zwykle w wypadku chęci osiągnięcia odpowiedniej faktury powierzchni, przy rysowaniu realistycznym. Zwykle, nawet do najmniejszych szczegółów wystarczają okrągłe. Używanie ich przy pomocy tabletu graficznego

pozwala działać jeszcze bardziej intuicyjnie, ponieważ mniejszy nacisk oznacza cieńszą linię. Metoda jaką grupa dokonuje poprawek to gumka – pędzel. Nie jest to szybki sposób, ale w skomplikowanych pracach niektóre pomyłki trudno poprawić inaczej. Gumka może służyć tu nie tylko na etapach poprawkowych tak jak wynika to z kolejności kryteriów. Sam szkic, który grupa artystyczna wykonuje w programie jest poprawiany tą metodą czasami wraz z narzędziem deformacji. Działanie pędzlami standardowymi oraz poprawianiem gumką i pędzlem wymaga pewnej ręki i doświadczenia. Projektowanie ilustracji i używanie powyższych narzędzi nie idą w parze z imitowaniem sztuki, szczególnie jeśli grupę charakteryzuje tworzenie grafiki, która ma być uznana za odrębną dziedzinę plastyczną. Badanie wykazało, że imitowanie sztuki u ankietowanych wyklucza korzystanie z filtrów artystycznych, dlatego opisywana grupa używa tych filtrów bardzo często. Mają one za zadanie nadać odpowiedni klimat pracom. Często przy tworzeniu spójnej serii grafik filtry są właśnie tym spoiwem wizualnym. Wcześniej wspomniane programy do grafiki 3D oraz animacji również posiadają gotowe filtry działające podobnie do tych, które oferuje oprogramowanie do montażu filmów. Filtry artystyczne nie są popularne wśród grafików komercyjnych z uwagi na to z jaką łatwością zły filtr lub jego za duża moc może zepsuć projekt. Nie zawsze zastosowanie takich efektów poprawia wygląd pracy, dlatego często są one ukrywane w pracy poprzez zmniejszanie ich widoczności, nakładanie ich na małe obszary obrazu i zmianę właściwości ich składników. Grafik wiedząc, że projekt ukaże się jedynie w internecie lub interesuje go wersja komputerowa, nie musi przejmować się znacznie wielkością obrazu. Istotne jest jedynie, by praca dobrze prezentowała się na ekranie komputera. Ma do dyspozycji większy wachlarz kolorów, dlatego może projektować w trybie kolorystycznym RGB. Prace mogą być zapisywane w formacie JPG, a prezentacje w PDF, szczególnie w przypadku korzystania z programu Illustrator. Drukowanie plików zapisanych w formacie JPG może skutkować widocznością pojedynczych pikseli, a nie jest to efekt pożądany przez grafika.

### **Grupa artystyczna z przeznaczeniem do druku**

Projektanci tej grupy, podobnie jak w przypadku projektowania komercyjnego już na początku tworzą w trybie CMYK. Ta część grafików również korzysta z większej ilości programów z wykluczeniem

tych przeznaczonych do animacji. Skutkuje to używaniem większej ilości formatów zapisu, ale również tutaj najbardziej potrzebnym z nich jest TIFF. Dzięki niemu jest możliwe zapisywanie plików bezstratnie, co jest zaletą przy projektowaniu w niewielkim oknie ekranu prac, które następnie są wydrukami wielkości plakatów czy ścian. W procesie tym ważne jest wyobrażenie sobie jak grafika będzie prezentowała się w docelowym miejscu oraz jak wpłynie na nią rodzaj wykorzystanego papieru. Wydruki próbne są normą w firmach graficznych, jednak osoby indywidualne, które nie mogą sobie pozwolić na finansowanie takich testów wielokrotnie, muszą mieć odpowiednią wiedzę i wykorzystać ją w praktyce przy procesie projektowym. Etap realizacyjny grupy artystycznej projektującej dla druku jest więc podobny do grupy poprzedniej. Podobieństwa te wynikają z faktu, że projektując grafiki duże i w dobrej rozdzielczości łatwo je zmniejszyć i prace te świetnie nadają się do publikowania w sieci. Odwrotny proces jest niemożliwy jeśli oczekiwana zmiana wielkości ma być znaczna.

#### **4. Opis zastosowania modelu**

Zależności, które wykazała analiza, i które zostały opisane w powyższych modelach pozwalają stwierdzić, że jest możliwa systematyzacja swojego środowiska pracy oraz podejmowanych kroków w przypadku procesu projektowania graficznego. Aby można było stworzyć najlepszy model postępowania potrzebne jest wzięcie pod uwagę celów jakie przypadkowy grafik może chcieć osiągnąć.

Osoba projektująca zazwyczaj wykazuje się talentem rysowniczym, więc postępuje tak aby mogła skorzystać z tej umiejętności w jak największym stopniu. Można, więc przypuszczać, że osoba ta tworzy prace artystyczne i nie ma nad sobą nadzorca. W takim przypadku praca rozpoczyna się w Photoshopie bądź jego tańszym odpowiedniku Artrage. Układ okien powinien zostać na początku ustalony, tak aby brakujące narzędzia nie były rozprasającym elementem. Aby przestrzeń pracy nie była zbyt zakłócona dużą ilością okien należy umieścić mniej potrzebne narzędzia w dalszych zakładkach lub całkowicie zrezygnować z ich umieszczania we wierzchnim interfejsie programu. Następnie wykonując szkic w programie ważne jest, aby po utworzeniu nowego dokumentu dodać od razu kolejną warstwę. Często jest rozpoczynanie szkicowania na warstwie tła, ale skutkuje to

dotatkowymi czynnościami. Szkic umieszczony na nieodpowiedniej warstwie należy zaznaczyć i wydzielić jako nową warstwę. Zwykle jest jednak konieczność wymazania warstwy niżej, ponieważ pozostają na niej szare kontury poprzedniego szkicu. Dzieje się tak ponieważ nie jest to praca z grafiką wektorową, której kontury są wyraźne i ostre, więc narzędzie zaznaczenia omija mniej wyraźne linie. Do kolejnego etapu nie można przygotować się zaraz przed przystąpieniem do pracy, ponieważ usprawnienie tej czynności wymaga praktyki. Korzystanie z pędzli standardowych eliminuje problem wyszukiwania potrzebnych kształtów podczas pracy, ale najlepszym sposobem na korzystanie z nich jest używanie skrótów klawiszowych do kontrolowania parametrów. Czasami konieczne jest wpisanie wartości jakie ma posiadać pędzel, są to jednak sytuacje rzadkie, które nie wpływają znacząco na proces. Wspomniane skróty klawiszowe w przypadku programów komputerowych są sposobem na wywołanie prawie każdego narzędzia i niektórych opcji, czego znajomość jest konieczna przy powtarzających się działaniach. Powyższe możliwości przydają się również w następnych etapach pracy. Dokonywanie poprawek, w przypadku tej grupy tej gumką i pędzlem, także zajmuje mniej czasu przy pomocy skrótów. Czyni to ten proces mniej mozolnym i niewygodnym. W przypadku zdecydowanych i oczywistych zmian oraz mniej wyraźnych krawędzi, możliwe jest działanie gumką o większej twardości. W innych przypadkach bezpieczniejsze jest użycie krawędzi miękkich, zarówno dla narzędzia gumki jak i pędzla. Kolejnym zidentyfikowanym zjawiskiem w tej grupie jest używanie filtrów artystycznych. Są one narzędziem wielozadaniowym. Każdy początkujący użytkownik programów graficznych odkrywa je jako jedno z pierwszych opcji, ponieważ w wyraźny sposób zmieniają wygląd projektu. Filtry te dzielą się na kilka kategorii, które łączy dziedzina sztuki z której czerpią. Są one swojego rodzaju nakładką, która poprawnie użyta może wzbogacić pracę i nadać jej pożądany efekt. Jest to opcja nadużywana w mniej profesjonalnych grafikach, dlatego filtrów należy używać z umiarem. Nawet jeśli grafik przewiduje, że jego prace ukażą się jedynie w sieci, bezpieczniej będzie jeśli projekt jest wykonywany w dużej rozdzielczości. Pozwala to powiększyć pracę kilkakrotnie w razie potrzeby. Programy Adobe oferują możliwość tworzenia obiektów inteligentnych, czyli specjalnej warstwy na której zawarty obraz można niemal bez ograniczeń skalować i obracać nie tracąc jakości. Przerabiając obiekt

inteligentny w jednym z programów Adobe, zmiana dokonuje się również w innym, w którym został otwarty.

W komercyjnej pracy projektowej szybkość wykonania pracy bywa priorytetowa. Ważnym elementem jest również elastyczność i umiejętność pracy z gotowym materiałem. Mniejsza ilość programów z których korzysta grafik jest atutem, bo powinno oznaczać to, że jest z nimi dobrze zaznajomiony. Praca z projektami komercyjnymi oznacza codzienną styczność z programami graficznymi. Należy mieć skonstruowane kilka wersji układów okien, co pozwala nie rozpoczynać procesu dobierania ich za każdym razem ponownie. Kolejnym etapem jest już sam proces tworzenia, tuż po wykonaniu szkicu i zeskanowaniu go do programu. Ważne jest aby jeśli to możliwe szkicować na czystej kartce narzędziem o ciemnej barwie, aby nie pominąć szczegółów rysunku. Po poprawieniu szkicu na warstwie wyżej i ewentualnym skalowaniu najlepszym sposobem na poprawę kształtów jest deformacja. Linie, które wyznaczają ogólny zarys i nie zawierają skomplikowanych elementów są łatwe do przemieszczania, a ewentualne nierówności i tak zanikają w dalszych procesach. Posiadając wiele rodzajów pobranych lub stworzonych pędzli nie należy ich wszystkich otwierać w oknie programu. Wyszukiwanie odpowiednich z nich może okazać się czasochłonne i zakłócać pracę. Wygodne jest załadować jedynie te, które będą przydatne. Wraz z podstawowymi pędzlami, te dodatkowe powinny umożliwiać stworzenie porządkanych efektów w szybki sposób. Następnym narzędziem, które nie powinno być zastępowane jest maska. Pozwoli to osiągnąć grafikowi cel elastyczności w pracy, ponieważ każda warstwa posiadająca zmiany dokonane maską może być wielokrotnie zmieniana. W pracy z klientem, aby oszczędzić czas, warto mieć kilka ukrytych warstw, które włączone tworzą dodatkowe wersje podstawowego projektu. Taki sposób prezentacji może przyspieszyć proces dokonywania wyboru na temat przedstawionych opcji. W przypadku procesu projektowania związanego z komercją filtry są rzadziej używaną opcją. Te, które są wykorzystywane najczęściej istnieją także jako narzędzia działające podobnie do pędzla czy gumki. Ich użycie ma być proste i intuicyjne, a przede wszystkim elastyczne, dlatego występują też jako maska. Ich nadużycie również bywa błędem, ale zwykle zaburza to całkowity odczyt grafiki, więc jest rzadziej popełniane. Można nazwać je filtrami korygującymi, ponieważ w przypadku ich użycia natężenie jest tak małe, że wydają się one słu-

żyć jedynie do korekt. Gdy grafik planuje by jego praca przypominała w wykonaniu jakąś sztukę plastyczną powinien posługiwać się pędzłami o nieregularnych kształtach. Dają one efekt pewnej przypadkowości i prawdziwości. Nawet pewne błędy i niedociągnięcia uczynią z natury doskonałą grafikę, autentyczną. Ważne jest również, aby stopniowo zmieniać używane odcienie i mieszać kolory.

## 5. Prognoza

W ciągu zaledwie kilkunastu lat niemal wszystko zaczęto projektować cyfrowo. Programy graficzne nie służą już tylko do prostych projektów i nieskompikowanych obróbek zdjęć. Możliwe jest tworzenie w nich całych filmów i obrazów do złudzenia przypominających zdjęcie. Programy oferują opcje, dzięki którym użytkownicy mogą sami uczestniczyć w tworzeniu potrzebnych opcji. Świadczy to o tym, że za kilka lat możliwości będą jeszcze większe, a praca grafika będzie wymagała nieprzerwanej nauki.

Można przypuszczać, że w dziedzinie grafiki komputerowej za największy postęp będzie odpowiadał rozwój oprogramowania i sprzętu służącego do projektowania. Już zostały wprowadzone zmiany dotyczące korzystania z najbardziej popularnego oprogramowania dla projektantów. Nie jest już konieczne nabywanie drogich programów jednorazowo. Istnieje możliwość wykupienia licencji na jakiś czas, co sprzyja poznawaniu kilku pakietów naraz i wygodzie używania ich tylko w odpowiednim okresie. Pozwala to stwierdzić, że w miarę upływu czasu warianty będą się mnożyć. Można również przewidzieć pojawianie się coraz nowszych alternatyw dla drogiego oprogramowania, które mogą być prostsze w użyciu i pogrupowane na kategorie według rodzaju grafiki, jaka będzie tworzona. Dostępność dodatkowych opcji będzie prawdopodobnie uwarunkowana cenowo. Już istnieje wiele innych programów, które mają konkurować z tymi popularnymi, ale grafik, który długo korzystał z firmy Adobe może mieć trudność z przedstawieniem się na nieco inny rodzaj działania.

Kolejnym usprawnieniem, może być sprzęt komputerowy działający na zasadzie dużego ekranu dotykowego, który w połączeniu z odpowiednim narzędziem do rysowania będzie działał jak stół kreślarski, tablet graficzny i komputer w jednym. Taka opcja jest o tyle prawdopodobna, że wszystkie składowe już istnieją, a potrzeby rynku

wzrastają. Przykładowa praca z klientem byłaby szybsza i prostsza gdyby można było udostępnić mu obraz swojego ekranu i nanosić poprawki na bieżąco, kilkoma ruchami dłoni, bez konieczności spotkania. Kolejnym udogodnieniem może stać się wprowadzenie do programów całych grup pędzli podzielonych na kategorie. Użytkownik będzie mógł stworzyć je w dowolnej chwili w zależności od rodzaju grafiki jaką tworzy. Można przypuszczać, że będzie to działało na zasadzie łączenia się z zasobami internetu, aby odciążyc pamięć komputera. Już teraz istnieją wkłady penów do tabletów graficznych, które się powoli ścierają. Ten proces jest naturalny dla ołówka czy kredki, więc możliwe jest, że specjalne wkłady będą zyskiwały podobną ścieralność w miarę czasu, a ich cena będzie spadać.

Program Adobe Illustrator oferuje ciekawy efekt uzyskiwany podczas rysowania linii. Podczas ruchu ręki, który ma skutkować płynną gładką linią, występują pewne drgania. Illustrator wygładza je dając w efekcie coś poddanego obróbce. Nie zawsze jest to porządane, ponieważ pewne zagięcia i fale zostają upraszczane i obraz nie wygląda tak jak powinien. Jest to jednak opcja, która bezzaprzeczalnie powinna istnieć również w programie Photoshop i być możliwa do wyłączenia. Problemem jest tu działanie Photoshopa na zasadzie pracy z grafiką rastrową, ale możliwość tworzenia tam prostych krzywych pozwala przypuszczać, że i ta opcja jest możliwa. Większość opcji opierających swoje działanie na płynności działania i naturalności efektów, może zostać usprawniona. W każdej nowo wypuszczanej wersji programu znajduje się wiele takich poprawek, jednak działanie narzędzi wiadra czy zaznaczenia wciąż wymaga udoskonalenia.

Podsumowując, największe innowacje, które mogą się pojawić, będą dotyczyły narzędzi komputerowych, z których korzysta grafik, ponieważ to one decydują o procesie realizacji i efekcie końcowym projektu.

## **Podsumowanie**

Celem niniejszej publikacji było zweryfikowanie czy w cyfrowym procesie projektowania grafiki ilustracyjnej istnieją zależności i czy możliwe jest zastosowanie ich praktyce. Analiza otrzymanych badań miała wykazać opcje, które są przyczynami dalszego postępowania. Stwierdzono, że w zależności od przeznaczenia danego projektu, jest

możliwe przewidzenie jakie czynności będą wymagane w następnych etapach pracy. W przypadku projektów związanych z komercją, grafik podejmuje inne kroki niż artysta, a świadomość tego przed rozpoczęciem realizacji zlecenia jest w stanie znacząco przyspieszyć i usprawnić ten proces.

Reasumując powyższe stwierdzenia można przypuszczać, że projektowanie jest procesem możliwym do uporządkowania w ramach grup przeznaczenia. Proste zależności są również możliwe do definiowania na późniejszych etapach pracy, jeśli dotyczą czynności poprzedzających i następujących.

## Bibliografia

1. Gavin A., Paul H., *Twórcze projektowanie*, PWN, Warszawa 2007,
2. Austin Tricia, Doust Richard, *Projektowanie dla nowych mediów*, PWN, Warszawa 2008,
3. Benicewicz-Miazga A., *Grafika w biznesie*, Helion, Gliwice 2012,
4. Daly T., *Encyklopedia fotografii cyfrowej*, G+J Gruner + Jahr, Warszawa 2004,
5. Eismann K., *Photoshop. Maskowanie i komponowanie*, Helion, Gliwice 2006,
6. Franek K., *Intermedium. Cyfrowa przyszłość filmu i telewizji*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2000,
7. Jennings S., *Podręcznik artysty*, Muza SA, Warszawa 2011,
8. Murdoch A., *Kreatywność w reklamie*, PWN, Warszawa 2013,
9. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, ABE Dom wydawniczy, Warszawa 2006,
10. Owczarz-Dadan A., *Photoshop CS5 PL*, Helion, Gliwice 2011,
11. Poulin R., *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011,
12. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*, PWN, Warszawa 2003,
13. Sasso F., Abduzeedo. *Inspirujący przewodnik po świecie grafiki*, Helion, Gliwice 2012,
14. Zawojski P., *Elektroniczne Obrazoświaty. Między Sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000,
15. Zeegen L., *Twórcze ilustrowanie*, PWN, Warszawa 2008,



16. <http://stgu.pl/>
17. <http://grafmag.pl/artykuly/create-now-i-create-the-web/>