

MLADI ZA NAPREDEK MARIBORA 2013

30. SREČANJE

OBLIKOVANJE GLASBENE ZGOŠČENKE

Oblikovanje

INOVACIJSKI PREDLOG

Avtor: ROBERT NEMEC
Mentor: DENIS FRAS
Šola: SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE MARIBOR

MARIBOR, FEBRUAR 2013

KAZALO VSEBINE:

POVZETEK	2
ZAHVALA	3
1. UVOD	4
2. VSEBINSKI DEL GLASBENE ZGOŠČENKE	5
2.1. Kaj je glasbena zgoščanka?	5
2.2. Pomembni elementi glasbene zgoščanke	5
2.3. Analiza glasbene zgoščanke.....	12
2.4. Oblikovanje ploščka	13
2.5. Oblikovanje sprednjega dela zgoščanke	15
2.6. Oblikovanje zadnjega dela zgoščanke	15
2.7. Glasbeni seznam	16
2.8. Adobe Photoshop	16
3. REZULTATI	17
4. RAZPRAVA	17
5. ZAKLJUČEK	17
6. PRILOGE	18
VIRI IN LITERATURA	20

Kazalo slik:

Skica 1: Zgoščanka.....	19
Skica 2: Sprednji del zgoščanke.	19
Skica 3: Original zgoščanka.	20
Slika 1: RCA priključek.	20

POVZETEK

Cilj moje raziskovalne naloge je oblikovati in izdelati glasbeno zgoščenko, ki bo ugajala meni in okolici. Glasbena zgoščenska je ena izmed dejavnikov za dobro prodano glasbo, saj vabi k nakupu zaradi svojega izgleda. V nalogi bom predstavil zamisel, potek in končen produkt tega raziskovanja. Projekt sem posvetil precej mlajšim generacijam, kateri so bolj seznanjeni z sodobno glasbo. Moje mnenje je, da ljudje ne spoštujejo dovolj delo grafičnih oblikovalcev, saj imamo raznovrstno izbiro vsemogočih grafik kjer koli pogledamo, zato se je treba resnično potruditi, da bi uspeli po kakšni inovativni, za kupca zanimivi poti.

ZAHVALA

Zahvaljujem se svojemu mentorju, ki mi je dajal nasvete in mi stal ob strani vedno, ko sem ga potreboval, spodbudil me je k inovativnem pristopu in svežem izgledu. Posebej bi se zahvalil staršema, ki sta me spodbujala pri tem projektu in mi zagotovila dovolj prostega časa, za maksimalno izvršen izdelek. Zahvala gre tudi mojemu prijatelju, ki me je spodbujal vse do konca te naloge.

1. UVOD

Za zaključno nalogo sem se odločil za oblikovanje glasbene zgoščenke zato, ker bi rad pritegnil pozornost med mladimi, predvsem na področju razmišljanja v materialni smeri. Ker živimo v digitalnem svetu, bi nam več takšnih projektov lahko pripeljalo vsaj kanček upanja, da bi mladina kupovala zgoščenke, tako kot so jih včasih. Mojo ciljno skupino, torej mlade, ne privlačijo preprosto narejene stvari, privlačijo jih nove, barvne in sveže ideje, kakršnih niso vajeni v vsakodnevnem življenju. V moji nalogi sem predstavil dosedanje znanje v področju grafike, ki je v veliki meri povezana tudi v glasbeni industriji.

2. VSEBINSKI DEL GLASBENE ZGOŠČENKE

2.1. Kaj je glasbena zgoščenska?

Glasbena zgoščenska je vrsta materialnega sporočila, s katero nam oblikovalec ponudi nekakšno vizualno predstavo o glasbi, ki smo jo kupili. Vse je odvisno od zunanjega izgleda zgoščenske, od barv, postavitve teksta, izbiri pisave... veliko dejavnikov podzavestno vpliva na pravo mero občutkov nanizanih na zgoščenko.

2.2. Pomembni elementi glasbene zgoščenske

Grafično oblikovanje

Ste se kdaj ozrli okoli sebe in se vprašali, kdo si je izmislil izgled platenke s pijačo, vaše najljubše revije ali napisa na vaši kratki majici? Vsi grafični elementi, ki jih srečujete tekom dneva, so nastali v ustvarjalnem procesu, ki mu rečemo grafično oblikovanje. Namen grafičnega oblikovanja je, da do ciljne skupine ljudi prenese neko idejo ali sporočilo. Tako grafični oblikovalec z različnimi metodami in s pomočjo računalniških programov med sabo združi barve, črke, simbole in slike, s katerimi sporočilo, ki ga naročnik želi sporočiti okolju, kar najbolje predstavi.

Tako vidimo, da obstaja veliko področij, kjer je grafično oblikovanje nepogrešljivo in brez katerega si enostavno ne bi mogli predstavljati končnega izdelka:

- Izdelava logotipov podjetij
- Izdelava in posodobitev spletnih strani
- Izdelava in dizajn publikacij (revije, časopisi, knjige, zgoščenske...)
- Izdelava embalaže (platenke, škatle, vrečke...)
- Izdelava reklam, plakatov, jedilnikov, vizitk, voščilnic in čestitk

To je le nekaj področij, pri katerih enostavno ne moremo mimo grafičnega oblikovanja.

Grafični oblikovalec, kateremu je dana naloga, da izdelava vizualno podobo, pa mora poznati kar nekaj tehnik in postopkov, da lahko izdelava kakovosten končni izdelek.

Najprej si mora oblikovalec celoten izgled izdelka zamisliti v svoji glavi. Za to je dobro, da se o vsem pogovori z naročnikom in da mu le-ta pove vse svoje želje in zahteve. Nato sledi skiciranje oziroma prenos ideje na papir ali v digitalno obliko. Ko je enkrat začetni izgled izdelka dodelan, sledi druga faza. V tej fazi oblikovalec ustvari ali poišče ustrezno pisavo. V današnjem času je zaradi pomoči računalnikov ta faza bistveno enostavnejša, kot pa je bila včasih. Računalniki nam namreč omogočajo, da hitro ustvarimo nov tip pisave, prav tako pa lahko veliko pisav oziroma fontov najdemo tudi na internetu.

Sledi ureditev vseh elementov končne grafične podobe. V tej fazi oblikovalec začne združevati posamezne elemente med sabo, jih dopolnjevati ter jih postavljati v končno obliko. Ta faza je zelo pomembna tako za naročnika, kot tudi za grafičnega oblikovalca, saj se v tej fazi tvori končni izdelek. Nekateri mislijo, da tu oblikovalec le enostavno združi vse komponente, a to ni res. Pomembno je, da so izbrane prave barve in velikosti tako slik kot črk. Prav tako je pomembna njihova velikost in tudi sama postavitve na stran, pri čem pa je potrebno paziti še na ustrezno postavitev za tisk. Zato mora grafični oblikovalec pri oblikovanju poznati vse zakonitosti barv ter vedeti, kaj lahko kombinira s čim in česa se mora izogibati. Ob tem pa mora imeti v mislih tudi želje in ukaze naročnika, saj je naročnik tisti, ki bo na koncu izdelek plačal.

Grafično oblikovanje zagotovo ni nekaj, česar se lahko naučimo čez noč. Zahteva znanje, ki ga pridobimo tako s teoretičnim učenjem kot tudi s praktičnim delom. Velja si zapomniti, da oblikovalci, ki se ukvarjajo z grafičnim oblikovanjem dlje časa, dosegajo boljše rezultate kot pa začetniki, saj imajo veliko več izkušenj. Vsekakor pa je dobro, da za kakovostno grafično oblikovanje najamemo profesionalca in ne

sosedovega fanta. Mogoče nas bo profesionalen grafični oblikovalec stal malce več denarja, a prepričani ste lahko, da bo izdelek narejen dobro in kvalitetno ter da boste z njim svojim strankam povedali točno to, kar si želite. Slika pač pove več kot pa tisoč besed.

Likovne prvine

Likovne prvine so zgolj sredstva, ki so podrejena notranji viziji in ki jih uporabljamo znotraj nekega sistema likovnih izraznih sredstev. Kot grafični oblikovalec bom pri oblikovanju uporabil naslednje likovne prvine:

Likovne prvine so:

- točka
- barva
- linija
- prostor
- oblika
- ploskev
- temno-svetlo

Točka

Točka ima lahko v likovnem smislu 2 ali 3 dimenzije, lahko je ploskovita ali prostorska oblika, ki je dovolj velika, da jo lahko zaznamo. Najboljša točka je kroglja ali krog.

Naloga točke je, da ujame in zadrži pogled. Primer so oči na obrazu kot močne točke, kadar je seveda obraz blizu. Ko pa je človek daleč, pa lahko postane točka celo njegova glava ali pa tudi celotna postava. Temnejše točke močneje delujejo na posameznika kot svetlejše. To je neka stvar, ki na sliki ni dinamična in se ne giblje. Več točk v zaporedju je pa enakih liniji. Psihološki globinski znak gostota gradientov pove prav to da čim manj je gradientov, da neka stvar pobegne v prostor, tem več jih je pa je neka stvar bolj bližje postavljena.

Linija

Več točk v zaporedju je linija. Linija nastaja kot sled nekega gibanja, bodisi gibanja oči ali gibanja pisala. Glavna lastnost linije je tudi gibanje npr. gibanje pisala. Najhitreje se giblje ravna linija, vsako spreminjanje smeri upočasnjuje. Linija, ki nastane iz svoje lastne dejavnosti imenujemo aktivna linija. Pasivne linije pa nastajajo iz dejavnosti drugih likovnih ali vizualnih prvin, ki imajo ob sebi lastne barve, svetlostne ali prostorske lastnosti. Linija lahko tudi omeji tridimenzionalni prostor in ga oblikuje. Na linijo vplivajo tudi druge likovne prvine kot npr. svetlost, barva, debelina, položaj, in tudi linija vpliva nanje. Z linijami lahko izražamo tudi občutke ali čustva; vodoravna linija deluje spokojno medtem ko prekrižane navpične in vodoravne linije dajejo občutek stabilnosti.

Oblika

Vsaka barva napolnjuje neko obliko in vsak prostor omejuje neka oblika. Slikar lahko z isto barvo poslika celo platno, vendar je platno površinsko omejeno in ima neko obliko. Ena od prvih stopenj zaznavanja oblik je v raziskovanju med figuro in ozadjem; figuro zaznamo kot obliko, ozadje in prostor med figurami pa le redko, čeprav je za organizacijo vidnega polja pomemben. Pojem oblike nam v ožjem smislu govori o prostorskih lastnostih stvari in predmetov, razen o njihovem položaju in smeri v prostoru. Svojo obliko imata tudi točka in linija, da bi bila zaznavna pa more biti likovna točka primerno velika, more zavzemati nek prostor in imeti mejo, ki jo omejuje in definira njeno obliko. Linija, ki ničesar ne omejuje in ne opisuje nič drugega razen sebe, ima neko obliko, ker ima začetek, potek in konec. Začetek in konec linije pa delujeta kot točki.

Vsako obliko določajo 3 vrednosti:

- vsaka oblika ima neko absolutno vrednost; je krog, kvadrat itd.,
krog je vedno krog in kvadrat je vedno kvadrat.

- vsaka oblika ima svojo likovno vsebino; ima neko barvo, svetlost, teksturo, zaseda nek prostor itd.

- vsaka oblika ima tudi neko relativno vrednost, ki izhaja iz njenega odnosa do oblik, ki jo obdajajo in vplivajo nanjo. Ta relativna vrednost vključuje tudi njene čustvene vsebine, ker smo tudi opazovalci del okolja oblike in medtem, ko jo zaznamo, vplivamo nanjo s svojim doživljanjem in čustvovanjem.

Vsaki obliki lahko spreminjamo lastnosti in vsebino npr. trikotnik je ostra in trda oblika. Če je rumen, rumena barva njegove oblikovne lastnosti poudari, medtem, ko jih modra s svojimi lastnostmi - mehko in neostro - omili in ga tako spremeni.

Oblike so lahko ploskovite (dvodimenzionalne) ali prostorske (tridimenzionalne).

Ploskev

Kadar sta dve dimenziji: dolžina in širina, imamo opraviti s ploskvijo. Njihova površina lahko zavaja v prostorski usmerjenosti, toda ko doseže prostorsko spačenje tolikšno mero, da začne vzbujati občutek tretje dimenzije, se mora prvotna ploskev zlomiti v dve ali več ploskev z različno usmerjenim prostorskim gibanjem, ker je lahko prava ploskev samo dvodimenzionalna. Resnična ploskovna gibanja - linij, točk, oblik - so tista, ki se premikajo v ravnini ploskve, ne glede na smer. Gibanja, ki so usmerjena iz ploskve proti gledalcu in stran od gledalca so gibanja svetlih in toplih barv (proti gledalcu) ter temnih in hladnih barv (odmikajo se stran od gledalca).

Prostor

Prostorski križ; tri ravnine, ki ležijo druga na drugi pravokotno:

- frontalna ravnina: navpična, gre skozi sredino našega telesa.
- medialna ravnina: navpična in stoji pravokotno na prvo.
- očesna ravnina: vodoravna, vzporedna s površino tal v višini oči ter deli prostor na zgoraj in spodaj.

Prostor zaznavamo s pomočjo fizioloških in psiholoških občutkov in zaznav. Glavni fiziološki vzroki za zaznavanje prostora so:

- Konvergenca osi oči, ki se spreminja, ko gledamo nek predmet, ki se giblje.
- Binokularna paralaksa, ki nastane iz dveh ploskovnih slik vsakega očesa posebej, iz katerih možgani ustvarijo prostorsko sliko predmetov.
- Akomodacija leč: spreminja se z razdaljo predmeta, ko oko uravnava razdaljo; iz napetosti mišic in čistosti slike možgani presojujejo razdalje.

Za renesančni prostor je značilna tudi mrežasta struktura (Dürer naredi mrežo in iz tega gleda pokrajino, ki jo tako tudi naslika).

Temno-svetlo ali Chiaro-scuro

Bela barva lahko pomeni veliko svetlobe, medtem ko črna malo ali pa nič. Največja svetlost se ponavadi pojavi najbližje in se nato širi v vse smeri in tako ustvari svetlobno pojemajočo lestvico v vse smeri od neke izbrane točke v prostoru. Nenaden prehod iz svetlega v temnejše ali obratno pa pomeni hiter preskok enega prostorskega plana v drugega, hitro spremembo prostorske usmeritve neke površine, srečanje dveh različno usmerjenih površin, mejo med figuro in ozadjem. Kontinuiran prehod iz svetlega v temno ali obratno pomeni, da se prostorska usmeritev neke površine počasi spreminja. Od teh pomenov odstopijo pri hitrem prehodu največkrat sence, ki jih vrže telo, a jih navadno tudi spoznamo kot nekaj, kar gre čez obliko.

Ena od glavnih likovnih nalog svetlostnih razlik je zbujanje občutka prostora, globine, plastične oblikovanosti in njihovih površin.

Barva

Barvne svetlobe vidimo najboljše v mavrici. Barva ima več lastnosti:

- da je bolj ali manj močna
- da je bolj ali manj svetla
- barvnost
- kromatičnost

Če je predmet obrnjen k svetlobi je bolj žive narave, kot pa če je obrnjen od luči - če želimo to naslikati moramo uporabiti črno barvo. Psihološka posledica barv je da svetle in toplo obarvane predmete opazimo večje kot so v resnici in se nam na videz tudi premikajo, temni in hladni predmeti pa se nam zdijo manjši in se nam na videz odmikajo. Kromatična barvnost se spreminja glede na valovno dolžino. Čiste kromatične barve imajo absolutne lastnosti, po katerih jih razlikujemo in relativne, po katerih jih primerjamo. Relativne vrednosti barv so svetlostni toni glede na količino belega, sivega in črnega, ki so primešani določeni čisti barvi.

Barve urejamo v barvne kroge: na obodu kroga so razmeščene v istem zaporedju kot v mavrici. Dve barvi, ki stojita nasproti sta mešanica akromatične barve. Na meji med dvema nasprotni si barvami pa nastane tudi največji možni kontrast in te so tudi komplementarne barve. V sredini barvnega kroga so spektralne barve, na mestu kjer so označene mešanice vseh nasproti si stoječih barvnih svetlob pa se nahaja bela svetloba. V barvnem krogu, v katerem so urejene barvne snovi, pa stoji na tem mestu črna barva, ker mešanica dveh nasproti si stoječih barvnih snovi vpije vso svetlobo.

Kontrast - je ena pogosto najpomembnejši dejavnik na zgoščenkah.

Elementi kontrasta so: tip, barva, velikost, vrsta, debelina, oblika in prostor.

Ponavljjanja - večkrat se ponovijo razni dejavniki, kot so tekstura, barva, oblika, prostorski odnosi, linija različnih debelin in velikosti. To pomaga pri razvoju organizacije in krepi enotnost.

Poravnava - ustvarja čistost, prefinjen in svež videz.

tekst se na delavno ploskev ne naniza brez poskušanja, vedno moramo najti najboljši prostor, kjer bo tekst deloval primerno našim zahtevam.

Bližina - neposredna bližina enega elementa z drugim. več kot je elementov na zgoščenci, večji nered lahko nastane, če se ne loti razreševanja problema po pravi plati. To pomaga organizirati informacije in s tem zmanjšuje nered.

Kompozicija - je distribucija in odnos do dela v celoti, je ideja, da umetnost pomeni konstrukcija, narejena iz likovnih elementov njihove interakcije. Francoski slikar Matisse je zapisal, da je kompozicija umetnost iz različnih elementov, ki jih je slikar izraziti z svojimi čustvi. Vrste slikarskih kompozicij so odvisni od razporejene oblike, ki je prikazana na letalo ali v vesolju, poznamo: horizontalno, vertikalno, poševno, krožno, piramidasto in svobodno sestavo. Slikovni sestava vsebuje več konceptov ali kombinacijo načinov vizualne elemente:

- Ritem
- Kontrast
- Harmonija
- Ravnotežje
- Dominacija
- Enotnost

2.3. Analiza glasbene zgoščenske

Pred vsakim grafičnim posegom, si na list papirja skiciramo tako imenovan "brain storming" s katerim razmislimo vse možne postavitve elementov na format. S tem premislekom večkrat najdemo pomanjkljivosti v naši nalogi in jih zamenjamo z drugimi zamislimi. (Skica 1, Skica 2)

Po končanem "brain stormingu" si izpišemo mere za našo glasbeno zgoščenko.

Mere:

- Sprednji del zgoščenske: 4.75 inča x 4.75 inča na 300 dpi resolucije
- Zadnji del zgoščenske: 5.25 inča x 4.75 inča na 300 dpi resolucije

Izrišemo si jih na papir in vstavimo ukaze v naš željen program v katerem bomo izdelovali. V mojem primeru je to Adobe Photoshop CS6 (64 Bit). (Skica 3)

Pri zgoščenkah je pomembno, da upoštevamo želje in zahteve naročnika, ker sem v tem primeru naročnik jaz sam, sem lahko zgoščenko prilagajal mojemu grafičnemu znanju. Če bi pa dobil naročilo za izdelavo, bi se moral držati pravilom, katera si je treba odgovoriti z večih vidikov.

Pravila:

1. Kdo je naročnik in kakšno zamisel nam je predstavil?
2. Kakšen je namen njegove zgoščenske?
3. Komu je namenjena (kateri starostni skupini in kateri založbi)?
4. Kaj nam pove sporočilo zgoščenske?
5. Kako vedeti, kaj pomeni sporočilo zgoščenske?
6. Kaj nam pove opis glasbenega ovitka?
7. Ali menite, da bo zgoščenska pozitivno vplivala na kupce in zakaj?

2.4. Oblikovanje ploščka

Ko dobro premislimo zgoraj naštetih pravila, začnemo v delom v Photoshopu. Ker hočem imeti kovinski izgled ploščka, si preko spleta poiščem navodila za izdelavo le tega.

Ko sem zaključil z kovinskim izgledom, se lotim besedila, katerega v krogu nanizam in ga lepo razporedim po površini ploščka. Tukaj sem moral paziti na velikost, saj mora besedilo ne sme preveč iztopati, a vendar mora biti dobro berljivo.

Ker se ukvarjam z glasbo, katero pripravljam da Dj-e , ki jo nato spremenijo po svoje, sem na plošček dodal besedilo : »SPECIAL CUT«, kar pomeni, da so vse glasbe na njem v posebnem formatu, s katerim je možen lažji kasnejši poseg, ne da bi se kvaliteta glasbe pokvarila.

Eden glavnih simbolov glasbe je seveda RCA (činč - priključek za slušalke, katerega vstavimo v vse glasbene naprave).(Slika 1)

"Činču" sem dodal črni kabel, katerega sem prepletel med napisom : SPECIAL, kar poudari še večji učinek na pogled k napisu in mu s tem doda večjo trdoto.

Veliko časa sem posvetil za izdelavo mojega logotipa:

- DJ ONE MILLION: sam napis je moje prepoznavno ime v svetu glasbe, kratice D.J. sem povezal v en sam, ikoni podoben simbol, kateri ima obliko kvadrata. Takšno obliko logotipov uporablja veliko priznanih trgovskih področjih.

- KRILA: so simbol svobode. Uporabil sem jih prav zaradi tega razloga, saj sem svoboden glasbenik v brezmejnem ustvarjanju.

- KRONA: je simbol prestiža, bogastva, veličine. Uporabil sem jo zato, saj je moja glasba med prijatelji in tujci cenjena in sam menim, da je kvalitetna.

Po končani izdelavi logotipa dodam še pravilno razmerje barve, ki se sklada z ozadjem, predmet osenčim, mu določim pravilno velikost in ga postavim na dno ploščka.

Za logotip sem postavil ukrivljene linije, ki spominjajo na notno črto. Povezujejo logotip z napisom SPECIAL in s tem poudarjajo ustvarjalca glasbe na ploščku.

Nato je sledil napis: MIXED IN ONE HOUSE BASE, ki pomeni, da so vse skladbe zlite v en slog električne glasbe in ta slog je House Base. V tem primeru sem izbral klasično pisavo za tak slog glasbe, ga poudaril z črnim robom in ga prekril z črno-belo barvo. Dodal sem mu še puščico, ki nakazuje na glavni naslov ploščka.

Za zaključek sem mu dodal še nekaj čopičev, ki so dodali sliki učinek moči (zvočniki na levem in abstraktne figure na desnem robu ploščka).

Pri ploščku sem moral upoštevati barvno skladnost svin, kar povzroči kovinski izgled. Pozornost sem posvetil senčenju, kar doda pridih tridimenzionalnega prostora predmetom na njem.

2.5. Oblikovanje sprednjega dela zgoščenke

Pri sprednjem delu zgoščenke z logotipom ni bilo veliko dela, saj sem mu odstranil le krila in ga pretil v drugačne barve. Logotip sem ojačal z fokusom linij v središčnico logotipa, kjer se skriva tudi ostra packa barve, ki je zadela naravnost v sredino zgoščenke.

Kot zanimivost za mlade, sem ustvaril gumbe za predvajanje glasbe. Na to zamisel sem prišel s pogledom na radio in v glavi se mi je utrnila zamisel, kako bi bilo zanimivo, če bi imeli kar na zgoščeni gumbe za manipuliranje z glasbo, katera se skriva za ovitkom.

Ker veliko grafičnih oblikovalcev zgoščenk uporablja kockaste mreže, sem jo uporabil tudi jaz in z njo ponazoril valovanje frekvenc v glasbi.

Za piko na i, pa sem dodal še nekaj abstraktnih dodatkov, kot so krivulje in meglice na obeh robovih zgoščenke.

2.6. Oblikovanje zadnjega dela zgoščenke

Zadnji del zgoščenke je razdeljen na 3 dele. Na dva povsem enaka kvadrata (stranici za ogled zgoščenke iz stranske perspektive), med katerima je osrednji del, ki predstavlja zadnji del zgoščenke.

Veliko časa sem porabil za oba logotipa na tej strani. Osrednji logotip je sestavljen in črk CUBE (gre za mojega namišljenega producenta, ki se imenuje Club Users : Blue Eye, kar je skrajšava za Cube in pomeni: Uporabniki kluba Modro oko). Odločil sem se, da bi ta napis narisal v krogih, ker so čisto nasprotje kockam, ki bi bile pričakovane zaradi imena producenta. Črke sem pobarval s čopičem v obliki packe grafitarskih mojstrov, besedilu nadel krono in vse skupaj fokusiral z ravnimi črtami, ki potujejo iz roba zgoščenke v sam center. Stranice zgoščenke sem posipal z barvnimi pršicami, za lažje prelivanje z črnimi robovi.

Kot drugi logotip pa sem izbral črke NR, ki so moj sponzor, pomenijo pa Never Real Production. Spravil sem jih v pravilno tipografijo in jih postavil v sredino kroga ter jih primerno pobarval.

Na stranskih kvadratih zgoščenke sem na levem delu prilepil napis: Special Remix od Dj One Million, na desnem delu kvadratka pa sem postavil dva para slušalk.

Za na konec sem prilepil še črtno kodo in napisal avtorske pravice za zaščito zgoščenke pred kopiranjem.

2.7. Glasbeni seznam

Zadnji del naloge, mi je bil najlažji in najbolj všeč, saj sem ga opravil le z nekaj potezami.

Na format pravilne velikosti sem postavil kvadrat in ga za nekaj stopinj zasukal. Naslove glasb sem si izmislil, prav tako njihovo dolžino. Z izbiro prave tipografije sem ustvaril globok vtis na kvadratu, iz njega izpostavil fokus z odebeljeno linijo in za konec dodal nekaj abstraktnih čopičev, ki so dosegli željen učinek.

2.7. Adobe Photoshop

Gre za profesionalni računalniški program, ki je primeren za izdelovanje grafik in za obdelovanje fotografij. Njegova posebnost je obdelovanje slik v plasteh (layer-jih), kar pripomore k naprednemu in lažjemu urejevanju.

Uporabljal sem ga pri izdelavi tega izdelka, saj je izjemno uporaben in meni osebno veliko lažji od drugih grafičnih programov.

3. REZULTATI

Rezultat glasbene zgoščenke je dovršeno izdelan, lepo oblikovan izdelek z zanimivim, novim dizajnom, kateri pritegne in razveseli tistega, ki ga zanima to področje. Ker je oblikovan v živih barvah, hitro pritegne in pade v oči kupcem. S tem bi rad dosegel, da bi mladi več glasbe kupovali in jo manj pridobivali preko spleta.

4. RAZPRAVA

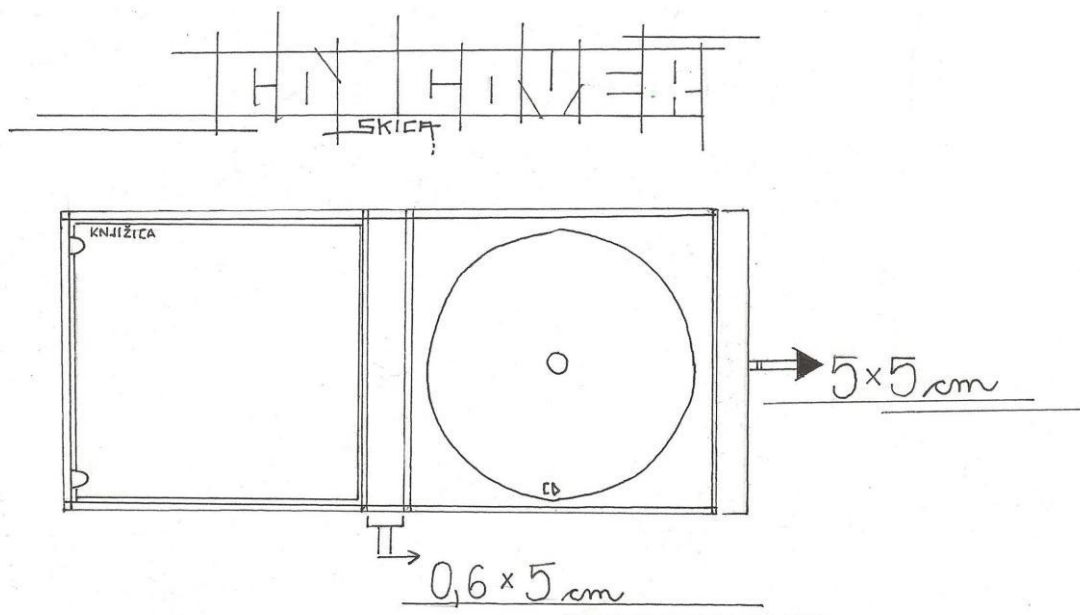
Po mojem mnenju je veliko zgoščenk monotonih, suhoparnih in na prvi pogled nezanimivih, zato mislim, da jim bo moja vseč, prav zaradi nekaj novosti, ki jih čaka v njej. Predvsem je pomembno, da ustvarjamo novo vizijo na področjih, kjer pustimo domišljiji prosto pot in se pri tem zabavamo. Ker uživam v umetniških vodah, mi je bilo v veliko veselje in izziv pripraviti takšen projekt, še posebej zato, da bi med mladimi obudili dober, star način kupovanja zgoščenk.

5. ZAKLJUČEK

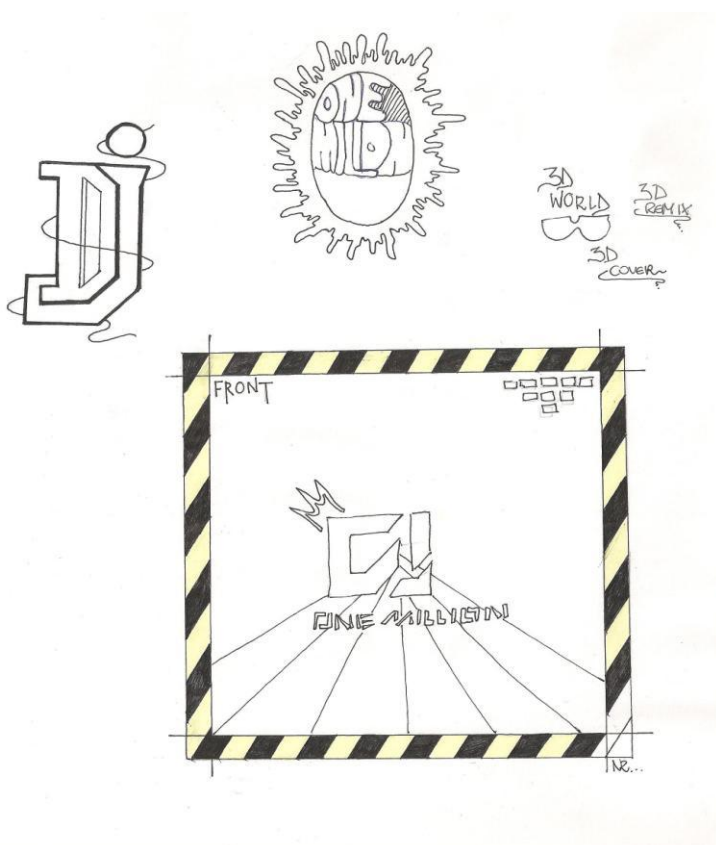
Že preden sem se prijavil za Mladi za napredek Maribora, me je ta tema strašno zanimala in sem se v njej tudi večkrat preskusil, ampak nikoli tako kot sedaj. Ker sem že kot otrok vedno opazoval odlično izdelane zgoščenke vseh vrst, sem se nekako lažje znašel kako v bistvu začeti. Za pomoč sem imel tudi veliko zgoščenk, ki jih imam že dolga leta doma, zato sem od njih črpal motive, ali pa sem opazil, da mi kakšna stvar na njih ni všeč in sem jo zato popravljeno uporabil na svoji zgoščenki. Med samim izdelovanjem naloge sem večkrat naletel na sistemske težave, vendar sem jih hitro odpravil. Moje delo nosi družbeno odgovornost, saj širi pozitivne vibracije, ki jo prinaša moja glasba.

6. PRILOGE

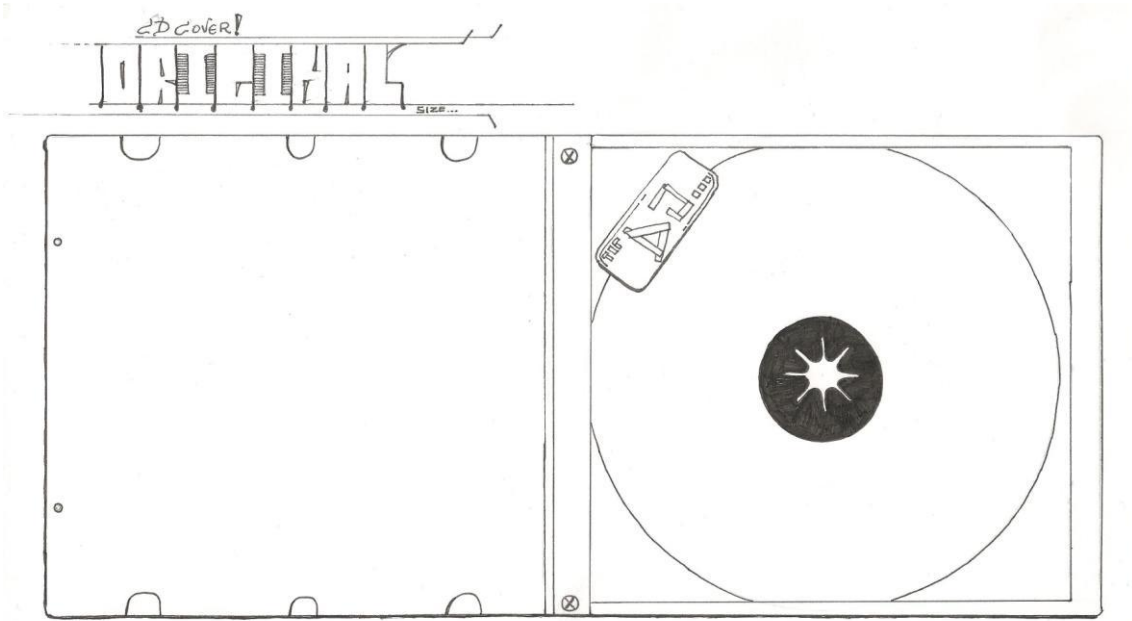
Skice:



Skica 1



Skica 2



Skica 3



Slika 1

VIRI IN LITERATURA

Knjižni viri:

Dabner, D., Calvert, S., Casey, A., *Grafično oblikovanje, priročnik za grafične oblikovalce tiskalnih, digitalnih in večpredstavnih medijev*, Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011

Šuštarč, N., Butina, M., Zornik, K., Gleria, B., Skubin, I., *Likovna teorija, učbenik za umetniške gimnazije likovne smeri od 1. do 4 letnika*, Ljubljana: Debora, 2004

Butina, M., *Elementi likovne prakse*, Ljubljana: Debora, 1997

Elektronski viri - internet:

Wikipedia prosta enciklopedija, kompozicija, Dostopno na URL: http://hr.wikipedia.org/wiki/Kompozicija_%28likovna%29 (27.1.2013)

Youtube, kovinski izgled, Dostopno na URL: <http://www.youtube.com/watch?NR=1&feature=endscreen&v=3wcrXfoApY> (29.1.2013)

GimBrina, likovne prvine, Dostopno na URL: <http://projekti.gimvic.org/2004/2g/geometrija/likovnodelo/likovneprvine/likovna2.html> (25.1.2013)

Demago, grafično oblikovanje, Dostopno na URL: http://www.graficnooblikovanje.eu/graficno_oblikovanje.html (27.1.2013)

Media Arts, zgoščanka,
Dostopno na URL: <https://sites.google.com/a/richland2.org/media-arts-example/artwork/cd-cover-design> (25.1.2013)

Ro-HiFiShop, fotografija,
Dostopno na URL:

http://www.roehifi.de/images/product_images/popup_images/Art537042_0_Audio_Kabel_Stereo_Klinke_Cinch_1.5_Meter.jpg (15.1.2013)

- a) Mentor: Denis Fras
- b) Avtor: Robert Nemeč
- c) Naslov naloge: **OBLIKOVANJE GLASBENE ZGOŠČENKE**
- d) Raziskovalno področje: Inovacijski predlog/ oblikovanje