

GETTING

MAGAZINE

 Esittely Uudet käyttäjät, esitellä itsenne, Kuinka kauan olette tehneet grafiikkaa, minkälaisia töitä teette mieluiten yms..	129	1,403	Jun 12 2007, 01:38 PM In: Terse! By: Speed
 Lehdenkijäyhöjen evotusnurkka GFXHellin verkkolehden suunnittelualue niinQ.	8	133	Jun 13 2007, 12:33 AM In: Protected Forum By: MrY2J

Kenityksen juttu

Voi pojat, tämä on todellakin ensimmäisen Gfxhellin lehden pääkirjoitus. On siis hienoa, ja on suuri kunnia, että juuri minä pääsin kirjoittamaan sen. Siitä ei voi olla kovinkaan kauaa, kun vsa pisti foorumille idean tämän kaltaisesta Gfxhellin omasta lehdestä. Nopean tarkastuksen jälkeen voin sanoa, että siitä ei ole edes kahta kuukautta. Kiinnostusta selvästi löytyi, ja saimme myös kasaan oikein hyvän porukan työstämään tätä ensimmäistä lehteä. Juttujakin saatiin suhteellisen paljon kasaan, ja ideoita tuntui riittävän. Jos vain siis toteutusintoa riittää myös, voisin veikata, että tällä lehdellä voi oikeasti olla pidempikin tulevaisuus kuin vain tämän yhden numeron verran. Ei nyt ehkä vuosia. Ei ehkä vuotta. Mutta uskon siihen, että tästä lehdestä saadaan nauttia vielä useamman kuin yhden numeron verran. Ja tietenkin minä myös toivon sitä.

Yleensä pääkirjoituksissa käsitellään jotain ajankohtaista aihetta. Ja jos kyseessä on jonkin erikoisaihepiirin lehti, koskee se ajankohmainen aihe yleensä tätä aihepiiriä. Pitäisikö minun siis nyt pohtia sitä, että onko tällä hetkellä in sprite vai jokin ihan muu? Pitäisikö minun pohtia tässä uusimpia tuulia c4d:n maailmassa? Toivon mukaan ei. Koska voin sanoa, että minulla ei ole harmainta aavistustakaan sen enempää spriteistä kuin c4d:stäkään. Lähin kosketukseni spriteen on ollut se, kun olen juonut sitä kurkusta alas, mutta sen verran olen oppinut, ettei gfx-maailmassa sprite taida tarkoittaa sitä juomaa.

Siitä huolimatta minut on otettu yllättävän hyvin mukaan alusta lähtien foorumille, ja lopulta tästä muovautuikin minun vakio- ja suosikkipaikkani. Vähitellen kaikki alkoivat tietää minut pingviinityyppinä ja aloin muovautua jonkin

sortin vakiohahmoksi Gfxhellissä muiden aktiivisten tyyppien rinnalle. Eikä kukaan enää oikein jaksanut piitata siitä, että minä en tiedä grafiikan tekemisestä yhtään mitään ja pyörin jopa moderoimassa foorumilla.

Ehkäpä muun muassa sen takia Gfxhell on ollut jo näin pitkään pystyssä. Pääasiassa foorumilla on hyvä ilmapiiri, ja touhu on aika rentoa ja leppoisaa. Aina siitä pienen porukan vihreästä Gfxhellistä on tultu tähän mustaan, tyylikkääseen, suureen Gfx-foorumiin. Toisinaan foorumin aktiivisuudesta on valitettu, mutta minun mielestäni aktiivisuus on aika hyvillä kantimilla. Ja toivon, että sitä se on myös tulevaisuudessa. Voinkin siis lopettaa tämän (ehkäpä hieman kliseisesti) toivoen sekä lehdelle, että koko Gfxhellille pitkää ikää.

- Juuso, alias Kenitys.





Future of 'hell

Tässä artikkelissa tutkiskelimme meille kaikille läheisen GFXHellin tulevaisuutta. 'Hell on kerännyt alusta lähtien käyttäjiä jokseenkin hitaasti, mutta varmasti. Käyttäjät ovat olleet aktiivisia, jotkut ehkä hieman liiankin. Toiset ovat pitäneet hieman matalampaa profiilia, mutta kaikki postaukset ovat olleet täynnä asiaa. Viestien määrän tulo ei tunnu vähentyvän, siitä hyvänä esimerkkinä toimii tämän vuoden puolella tupsahtaneet käyttäjät, jotka ovat ehtineet pitää meidät 'hellin ääressä lukuisilla posteillaan. Monet uudet käyttäjät ovat nousseetkin ns. "old skuul" käyttäjien ohi jo roimasti viestimäärässä. Viestimäärästä ei tunnu olevan huolta, mutta välillä sisällöstä tuntuu.

Saamme nykyisin lukea harmittavan usein viestejä, joissa ei ole mitään itua. Jokainen meistä siihen syyllistyy. Pienissä mittakaavoissa siitä ei ole haittaa ja se onkin jokseenkin saatu kuriin, kiitos tarkkaavaisen ylläpidon ja muutamien uusien sääntöuudistuksien. Toivotavasti se vähentyy vielä jatkossakin.

Meitä 'hellissä on moneen veneeseen, mutta kaikkia yhdistää yksi asia. Grafiikka. 'Hell on saanut todella hyviä grafiikan väkertäjiä mukaan. Olemme myös saaneet seuraamme hieman huonompia, mutta kehittyviä. Jokainen showcase lisää on vain hyvää, tasosta riippumatta. Olemme nähneet jäsenien kehityvän, eikä se näe loppuaan. Jokainen meistä parantaa omia otteitaan, sekä toisten otteita kommentteillaan, kritiikeillään, kehuillaan ja neuvoillaan.

GFXHellin tulevaisuus näyttää valoisalta. Käyttäjää tulee lisää, foorumi laajenee, taso pysyy korkeana ja viestien virta ei näe loppua. Jonkinlainen "sukupolven vaihdos" on varmaankin tulossa, kun vanhemmat käyttäjät jättää käynnit vähitellen vähemmälle ja uudet käyttäjät taas käyvät ahkerammin. Tämän vaihdoksen uskon johdattavan 'hellin pieneen suvantovaiheeseen, josta nousemme entistä ehompana.

MrY2J - 01.06.2007

	Forum
	Team LAGIPIIKKI
	Pepsi GFX
	FlowART Go with the Flow
	Attractive Arts
	välikuolema
	Secret Society

GFXHell latest news: Warn-topic
Welcome back; your last visit was on Jun 12 2007, 10:08 PM

	Forum	Topics	Replies	Last Post Info
	Toiveet/Pyynnöt Jos haluat itsellesi avatarin, signaturen yms., pyydä sitä täällä.	38	135	Jun 11 2007, 03:12 PM In: ATTRACTIVE ARTS TAG/AVAR By: Portgas
	Showcase Esittelen täällä omia töitäsi. Muut käyttäjät voivat arvioida aikaansaannoksiasi.	278	10,859	Jun 12 2007, 09:18 PM In: Forever's showcase! By: Forever

Huhti- ja Toukokuu lyhyesti:

- Lehdenteko aloitettiin.
- **Ban-topic**, jossa ilmoitetaan kuka on päässyt vierailemaan banaanisaarille ja kuinka pitkäksi aikaa
- **SOTW arkisto** perustettu
- SOTW voittajat:
 - **#36 .lepe**
 - **#37 Mandrake**
 - **#38 WcDuck**
- DeviantArt group perustettu (**deviantArt** | **GFXHell-topic**)
- 'Hellille oma ftp, jolle voi hostata resursseja ilman pelkoa, että ne mystisesti häviävät 30 päivän jälkeen
- **Trancendancyn Kolumnus4** ilmeistyi
- Roskakori-osio foorumille. Vanhojen ja turhien topickien hautausmaa
- Uusia jäseniä: 59, joista 27 on postanneet
- Uudet tiimit: välikuolema, Modern Art, Secret Society
- Kuolleet tiimit: Craptastic Icecream, YARRRTASTIC!

Kuukauden tulokas



Esittelyssä gone

'Kuukauden tulokas' -palstalla käymme läpi toimittajan valitseman tulokkaan, josta sitten kerroilemme lisää tässä lehdessä.

Ensimmäisen GFXhell Magazinen 'Kuukauden tulokas' -tittelin saa gone.

"Ihan hyvään tässä kuuluu, peruskoulun viimeinen vuosi kohta loppuillaan ja sitten onkin jännitys, että pääsenkö ammattikouluun datanomiksi. Perheasiatkin ovat kunnossa!"

gone, oikealta nimeltään Niklas, on 15 vuotias miehenalku Kouvolaasta.

GFXHelliin gone sanojensa mukaan löysi GFXHellin deviantART-groupista, ja yllätyksekseen hän huomasi myös ystävänsä Makilla-X1:n joukossamme.

gone on photoshoppaillut noin 1,5 vuotta, ja C4D:tä mies on käyttänyt noin 7kk. gonen jälki on kuitenkin niin laadukasta, että luulisi hänen 'shoppailleen paljon kauemmin kuin hän todellisuudessa onkaan. Tästä kertoo muunmuassa mietteet showcasessa, jossa kehuja riittää.

"Ensimmäinen grafiikkaohjelma mitä käytin oli Jasc Paint Shop Pro, jota käytin parisen kuukautta v. 2005 kesästä lähtien. Myöhemmin syksyllä siirryin Photoshopiin, jota tietenkin käytän edelleen. Photoshopin käytön aloitin siksi, että PSP:ssä ei ollut kaikkia samanlaisia työkaluja jne kuin Photoshopissa ja minä vain halusin tulla paremmaksi. Taiteesta olen ollut muutenkin kiinnostunut, että sekin on vaikuttanut asiaan. Myöhemmin otin käyttöön myös C4D:n."

Sanojensa mukaan gone tekee lähinnä abstractia grafiikkaa, ja kertoo pitävänsä siitä hyvin paljon. Miekkoselta onnistuvat myös handstylen ja graffitien tekeminen. Kysyessäni hänen tulevaisuuden suunnitelmiaan grafiikan parissa, vastasi hän pysyvänsä Photoshopin parissa ja pyrkimään mainosalan kärkijoukkoon. Automaalauskin on käynyt gonen mielessä myös valokuvauksen ohella.

"Vahvuuksia ainakin on smudgeminen ja



syvyyden luominen (niin ainakin luulen) ja heikkouksia on pen toolin käyttö ja teksti. Muitakin varmasti on, mutta ei nyt tule mieleen."

Grafiikkaa tehdessään gone laittaa Ventrilon äännettömälle ja pistää musiikkia soimaan. Abstrakteja töitä tehdessään soi trance/tekno ja rajumpiefektisimmissä töissä raskaampaa, kuten metallia.

gone kertoo kunnioittavansa kaikkia graafikoita, mutta erityisesti hän ihailee Jesaria ja Brandonc1:stä.

gone tahtoo lähettää seuraavanlaisia terveisiä lukijoillemme:

"Juu, terveisiä kaikille, pitäkää GFXHell pystyssä, tästä vielä kasvaa iso, suomalainen grafiikkafoorumi. ;)"

Muuta:

- gonen mielestä muna tuli ennen kanaa.
- [gonen showcase](#)
- [gonen esittelyaihe](#)

Jonas, 27.5.2007



IRC on meidän elämä<3

Varmastikin lähes kaikille Gfxhellissä kävijöille on hyvin tiedossa, että IRC:n ihmeellisestä maailmasta löytyy myös oma kanava gfxhelli-läisille. Kanava onkin ollut jo pitkään suhteellisen suosittu ja aika aktiivinenkin, mutta silti kanavaa ei koskaan voi mainostaa liikaa. Miksi niiden, jotka eivät ole vielä uskaltaneet tulla vierailemaan kanavalla, kannattaisi liittyä joukkoomme? En osaa varsinaisesti keksiä mitään hienoja mainoslauseita asiasta, joten päätin tehdä asiasta käytännönläheisempää: tarkkaillaan yhden normaalin päivän ajan silmällä #gfxhelliä! Tästä siis alkaa kiertoajelu #gfxhelliin, joka alkaa klo 00.00 ja loppuu 23.59! Joka tunnista on tarjolla pieni raportti.

Klo 00.00-00.59

Alussa on aika hiljaista, mutta lopulta (kuten tavallista) keskustelu roihauttaa liekkiin #gfxhellin yössä. Puheen aiheina on kaikki mahdollinen, kuten angstausta, tytöt ja.. No, BassBoost näyttää mallia asiallisesta keskustelusta: "[00:44:01] <@BassBoost> PANETTAA". Tästä ei ollut kuitenkaan vielä kaikki, koska kohta tämän jälkeen Blaze päätti järkyttää kaikkia hereillä olevia: "[00:47:33] <+Blazeeeeeee> pitäskö myydä wow-acco .o". Uskoo ken tahoo.

Klo 01.00-01.59

Voi hyvän aika. Koko HEMMETIN TUNNIN ajan oli älyttömästi keskustelua Narwyn, enqwin, Lepen ja ShadowOnen osalta. Tunti kului lähinnä siinä, kun nelikko väitteli siitä, että kuka on legenda ja kuka ei ja kuka on kovis ja kuka ei. Keskustelun asiallisuus varsinkin toisinaan oli hyvinkin kyseenalainen, mutta myös asiallisuutta mahtui mukaan: "[01:12:14] <Narwy> mä hallitsen kaikkea, [01:12:21] <Narwy> paitsi pingviinejä, mitkä on kenityksen hallussa".

Klo 02.00-02.59

Ja edelleen, #gfxhellin aktiivisinta aikaa on yö. ShadowOnen lähdettyä keskustelu rauhoittuu ja siirtyy käsittelemään mikroautoilua, koulua, musiikkia ja muuta vastaavaa. Blaze potkitaan kanavalta vähän ennen kolmea: "[02:48:15] * Blazeeeeeee was kicked by Lepe_ (Lame and fake - that's you)".

Klo 03.00-03.59

..ja tajuaa sen vähän ennen puoli neljää: "[03:26:16] * Blazeeeeeee has joined #gfxhell, [03:26:19] <+Blazeeeeeee> häh?". Muuten keskustelu alkaa lopultakin loppua, lukuun ottamatta TiikeriKalan satunnaisia Anaheimin kannustushuutoja (jotka ilmeisesti kannattivat).

```
00:22:54 (kkollab) :D
00:23:02 (kkollab) Väjä loistava pätkä tuo :D
00:23:03 (pancho) Matt Foster: [large explosion]
00:23:03 (pancho) John McClane: Yeah I saw it,
00:23:06 (pancho) KYLLÄPÄS
00:23:11 (pancho) >:D
00:23:14 (+MrY2J) Did you see that
00:23:35 (Narwy) sahasitko tuon :D
00:23:37 (Narwy) hihi
00:23:38 (Narwy) -->
00:23:47 (pancho) no ,,],,
00:24:04 (pancho) sanan see imperfekti..
00:24:10 (kkollab) saw on sen imperfekti...
00:24:22 (+MrY2J) Nii, mutta siin on did
00:24:29 (+MrY2J) Did + preesens
00:24:29 (kkollab) STUUUUPID...
00:24:39 (kkollab) ^ Oikeessa...
00:24:40 (pancho) st00pid
00:24:42 (kkollab) Vittu oon tyhmä
00:24:42 (kkollab) :D
00:24:52 (pancho) sama D:
```

Klo 04.00-04.59

Kuten olettaa sopii, nyt on hyvin hiljaista. Tosin täysin ilman keskustelua ei jäädä vieläkään, kun Andrinoidi on ilmeisesti erehtynyt vuorokaudenajoista: "[04:04:56] <+Andrinoidi> hyvää huomenta suomi".

Klo 05.00-09.59

Niputin nämä tunnit yhteen ihan sen takia, että ainut tapahtuma näiden tuntien aikana oli seuraava: "[05:34:25] * Zadik has quit IRC (Ping timeout)". Voi siis päätellä, että keskustelua oli yhtä paljon kuin huopatosuutehtaan yövuorossa.

Klo 10.00-11.59

Keskustelulla ei kyllä juhlittu vieläkään. Näiden kahden tunnin aikana ainoat tapahtumat #gfxhellissä olivat nimittäin satunnaiset kanavalle saapumiset ja kanavalta lähtemiset. Ilmeisesti kaikki ovat joko vielä nukkumassa tai töissä..

Klo 12.00-12.59

..Niinpä yritän viimein herättää keskustelua varovaisesti: "[12:03:32] <@Kenitys> onko täällä kukaan hereillä :/". Tulos on hyvin laih: reilun viiden minuutin jälkeen WcDuck vastaa hymiöllä. Tämän jälkeen syvä hiljaisuus valtaa taas #gfxhellin.. Kunnes vähän ennen yhtä Narwy osoittaa hienoa keskustelun aloittamistaitoa: "[12:45:47] <Narwy> ddddddddddddddddddddddd". Tästä seuraakin pienimuotoinen keskustelu Narwyn ja enquuun välillä lahjasta ja jostain wallpaperista..

Klo 13.00-13.59

..Ja se jatkuu aina tämän tunnin puolellekin! Mutta aika pian kuitenkin hiljenee jälleen. Shokeeraavilta tapahtumilta ei jäädä kuitenkaan

nytkään paitsi, kun itse Q lähtee kanavalta: "[13:19:01] * Q has quit IRC (*.net *.split)". Huoleen ei ole kuitenkaan aihetta, Q palaa pian ruotuun pysyen nyt vankkana kanavan vartioijana jälleen.

Klo 14.00-14.59

Tämän tunnin aikana ei tapahdu MITÄÄN. Ja minä todella tarkoitan sitä. Kaverit hei, tässä pitäisi mainostaa tätä kanavaa nyt.

Klo 15.00-15.59

No vihdoinkin jotain keskustelua, ja nyt jopa gfx:stä. Ainakin c4d:stä puhutaan vähän pidempäänkin, ja lopulta keskustelu kääntyy väri- ja BBC-koodeihin. Myös battlet saavat osansa keskustelussa. Hienoa.

Klo 16.00-16.59

Ja keskustelu sen kuin jatkaa samojen henkilöiden toimesta, ja mukaan liittyy lisää väkeä. Värikoodit puhuttavat edelleen, ja lopulta vsa ilmoittaa tämän keskustelun tiimoilta hyvän IRC-kanavan: "[16:29:15] <vsa> #rrggbb". Edelleen myös siitä c4d:stä puhutaan, ja tunnin lopussa Blaze osoittaa sympaattisuutensa koskien toisten ongelmia: "[16:54:05] <+Blazeeeeeee> evo".

Klo 17.00-17.59

Näyttää, että keskustelu hiipuu uudestaan, mutta onneksi transcendancy saapuu pelastamaan tilanteen syyttäen keskustelun uudestaan! Transcendancy ja WcDuck hierovatkin bisneksiä, jotka kaikeksi onneksi näyttävät aivan rehellisiltä kaupoilta hämäätoiminnan sijaan.. Näin ainakin pitää toivoa. Blazea näytti myös tämän tunnin aikana ihmetyttävän poke-monit.



IRC on meidän elämä<3

Klo 18.00-18.59

Jälleen keskustelu tuntuu hiipuvan, vaikka transcendancykin esittää asiallisen keskustelun tyylinäytöksen: "[18:10:00] <@trancendancy> n_____n".

Muuta sitten ei paljon puhutaan, paitsi että vsa aloittaa jälleen keskustelun teambattlesta, joka onkin ollut selvästi päivän yksi niin sanoitusta kuumista perunoista!

Klo 19.00-19.59

Vähän seitsemän jälkeen paikalle saapuu myöskin vähän aikaa sitten paluunsa Gfxhelliin tehnyt Hikotiini. Hikotiini saikin kokea heti, kuinka ystävällistä porukkaa #gfxhellissä on: "[19:12:24] <Penttifan> ei me jutella sulle enää". Sen normaalin grafiikasta puhumisen lisäksi myös C2W heräsi huomiota herättäväl-

lä tavalla: "[19:17:55] <+C2W> NEW WORLD ORDER :D". En tiedä saammeko koskaan selville, mitä tämä oikein tarkoitti..

Klo 20.00-20.59

Ja sitten #gfxhell hiljeni jälleen odottaen jotain, jolloin kanava herää jälleen henkiin (oletettavasti). Kahdeksan aikaan kukaan ei taas puhua pukahtanut mitään.

Klo 21.00-21.59

Myös tämä tunti oli aika hiljainen, vaikka afaak saikin tuntoa, että yllätyksiä voi löytää pääsiäismunien lisäksi myös karkkipusseista: "[21:29:46] <afaak> hyi vitun vittu mun karkkipussis oli tommonen koppakuoriaine :< en aio syyä enää". Toinen mielenkiintoinen tapaus oli, kun allekirjoittanutkin piipahti taas paikalla saaden Dorezerin avulla tietää Kotkan ja

Mikkelin välimatkan: "[21:59:58] <@Dorezer> Välimatka Mikkeli - Kotka on 175 km". On se hienoa omata Dorezerin tapaisia botteja kanavalla.

Klo 22.00-22.59

Tämän tunnin aikana kiinnostusta herätti lehden ilmestymisajankohta, mutta ilmeisesti Lepe oli saanut vihiä siitä, että päivän aikana niin BassBoost, transcendancy kuin Narwykin olivat esittäneet etikettikäytöstä IRC:ssä ja päätti tarjota oman versionsa: "[22:26:58] <@Lepe_> frgnhpogrfhETJJTJTERREHERER-GY".

Klo 23.00-23.28

Kanavan tarkkailu loppuu noin puoli tuntia en-

nen keskiyötä, kun IRC oli näköjään disconnectanut, joten en saa tietää keskusteltiin loppuajana jotain. Epäilen vahvasti.

Tässä oli siis hyvin normaalintyylinen päivä #gfxhellissä. Täytyy myöntää, että en kyllä itse seurannut keskustelua koko 24 tuntia, vaan minua auttoi keskustelun tallentuminen lokitiedostoihin. Kuten huomata saattaa, keskustelu #gfxhellissä on siis hyvin jännittävää, ja tässä on siitä vain pieni osa! Tule itse paikalle ja näe paljon hurjempia tapauksia, joita käy joka ikinen päivä IRC:n ihmeellisessä maailmassa!

Kenitys

```
-18:57:24- (@BassBoost) koulut loppu jo
-18:57:27- (Narwy) ainii :D
-18:57:30- (Narwy) NOP SHIT!
-18:57:31- (Narwy) :D
-18:58:05- (Narwy) minkälaisen teit?
-18:58:12- (@BassBoost) öö emmämuista :D
-18:58:15- (@BassBoost) eiku joo
-18:58:31- (@BassBoost) piirsin jotkut kädet puristaan toisiaan ja sit jotai kukkia :d
-18:58:31- (+Andrinoidi) http://irc-galleria.net/view.php?nick=Narwy <-- narwy ei ookkaa nii pelottava
-18:58:37- (@BassBoost) piti saada vaan jotai tehtyä ni sellane si :D
-18:59:08- (Narwy) hehekeetä ^^
-18:59:09- (Narwy) zadik
-18:59:13- (Narwy) pelkääksä mua ô_o
-18:59:21- (+Andrinoidi) en mä enää ^_^
-18:59:31- (Narwy) heh :D
-18:59:34- (Narwy) pelkäsit trella?
-18:59:38- (+Andrinoidi) eh
-18:59:51- (Narwy) PELKÄSIT!
-18:59:53- (Narwy) kuitenkin
-18:59:56- (+Andrinoidi) :D
-19:00:11- (Narwy) seisoi siel kusilammikossa kun minä ja basso tultii sinne B rakennuksen viereee :D
```

```
-19:13:00- (KAASO) täältäähän löytyy kaikkee kivaa
-19:13:52- (Narwy) :D
-19:13:55- (Narwy) lisää prOnia?
-19:14:07- (@BassBoost) saksalaista kääpiöhomopornoo
-19:14:13- (KAASO) ei oo!!
-19:14:17- (@BassBoost) seliseli
-19:14:25- (Narwy) logeja missä kaikki sun itsesäälikommentit?
-19:14:26- (Narwy) D;D
-19:15:55- (+Blazeeeeeee) "U gotta play wow!" hyvä kappale
-19:16:55- (Raikiri) http://forum.gfxhell.net/index.php?showtopic=427&st=780 <-- xd
-19:18:46- (Narwy) blaze on :P
-19:31:10- 1110 Quit» (foba) (foba@servut.us) (Registered)
-19:31:10- 0101 Join» (foba) (foba@foba.users.quakenet.org)
-19:31:10- 1111 Mode» (underworld2.no.quakenet.org) sets (+o foba)
-19:35:21- 0001 Quit» (KAASO) (~hyuu@Hyyu.users.quakenet.org) (Read error: Connection reset by pe
-19:45:45- 0100 Quit» (McKrazy) (~trancenda@dyn63-246.dsl.spy.dnainternet.fi) (Quit: ( www.nnscrip
-19:46:40- 0010 Join» (Zarroc_) (~kplaomaa@finisfiidei.users.quakenet.org)
-19:46:58- (Zarroc_) uu maikaash :o
-19:47:00- 1001 Join» (trancendancy) (~trancenda@dyn63-246.dsl.spy.dnainternet.fi)
-19:47:01- 1011 Mode» (Q) sets (+o trancendancy)
-19:47:26- (Zarroc_) tein työn photaril :O
-19:47:41- (@trancendancy) *GASP* REALLY?! :O
-19:47:50- (Zarroc_) o'ry
```



Julkistusseminaari Tampereella

Aurinkoisena keskiviikkoamuna Tampereen Sokos Hotel Ilveksen saliin kokoontui joukko ihmisiä seuraamaan Adoben Creative Suite 3 -tuoteperheen julkistusseminaaria.

Pojilla oli hieman ongelmia äänentoiston kanssa, mutta esitys saatiin kuitenkin järjestettyä.

Uudistettu Photoshop näytti hyvältä. Ei mikään perus turha päivitys, joka ei sisällä mitään uutta. Käyttöliittymää on uudistettu, kuten beta-testaajat jo saattoivat huomata ja uusia ominaisuuksia on ihan kiitettävästi.

Photoshopista tulee siis markkinoille kaksi erilaista versiota: Photoshop CS3 ja Photoshop CS3 Extended. Perus Photoshop kulkee Creative Suite 3 Standard -pakettien mukana, kun

taas Extended-versio kulkee Creative Suite 3 Premium -pakettien mukana (ja Master Collection). Extended-versiossa on mahdollista mm. 3D-objektien tuominen kuviin ja editoida videoita. Aiemmista Photoshopeista tuttu ImageReady on unohdettu, ja sen ominaisuudet ovat lisätty Photoshoppiin.

Creative Suite 3 -paketti ei kuitenkaan ole pelkästään Photoshop, vaan myös muita ohjelmia on kehitetty. Macromedian FreeHandin kehittäminen on virallisesti lopetettu. Adoben Illustrator 'korvaa' FreeHandin vektorigrafiikkaohjelmana ja InDesign taitto-ohjelmana. Macromedian Flash, Dreamweaver ja Fireworks jatkaa elämäänsä Adobella.

Design-sarja on tarkoitettu lähinnä painotantoon ja vastaavaan suunnitteluun, kun taas Web-sarja nimensä mukaisesti kaikenlaiseen mediatuotantoon (esim. verkko- ja mobiilijulkaisu). Production Premium on taas tarkoitettu videotuotantoon. Master Collection sisältää CS3 tuoteperheen kaikki ohjelmat (paitsi Photoshop CS3:n, koska siinä on Photoshop CS3 Extended).

Käytössä olen huomannut, että CS3:n uusi käyttöliittymä on huomattavasti parempi (yllätys yllätys). Oikealla sijaitsevan 'supistetun' palkin yläosassa sijaitsevista nuolista, joten tätä ei kannata pelätä.

Uudistettu Bridge on myös mielestäni huomattavasti mukavampi käyttää. Aiempiin Bridgen versioihin (CS2) en hirveästi tutustunutkaan, mutta tämä on jo sen verran hyvä, että korvaa minulla kuvamateriaalin hallinnoimisessa kokonaan Windowsin Oman tietokoneen. Suosittelen kaikille lämpimästi.

Pienehkön miinuksen voisi antaa siitä, että mm. InDesign-dokumentit eivät toimi vanhemmissa InDesign-versioissa (CS3 -> CS2 ei onnistunut), mutta tähän on ihan normaalia ja odotettua (julkistusseminaarissakin tästä jo mainittiin).

Hintatietoja (Suomen hinnat sisältäen alv. 22%):

- Design Standard noin 1500 e
- Design Premium noin 2300 e
- Web Standard noin 1200 e
- Web Premium noin 1900 e
- Production Premium noin 2300 e
- Master Collection noin 3100 e



ENTER
TOOCOOL.GRAPHIKS



ENTER
TOOCOOL.GRAPHIKS



Haastattelussa TooCool

"Haastattelu"-osuudessa haastattelemme yhtä gfxhellin käyttäjää. Tämä osio tulee olemaan jokaisessa numerossa. Ensimmäisenä haastatteluun joutuu "Forum God" TooCool.

Tämä herra tuskin esittelyitä kaipaa, mutta hiukan perustietoa kuitenkin seuraavaksi. TooCool -nimimerkin takana on 21-vuotias Miika-niminen herrasmies. Hän asustelee Kuopiossa ja harrastuksikseen mainitsee jalkapallon ja grafiikan.

"Jos grafiikasta puhutaan, niin vahvuuksiin lukeutuu yleensä onnistunut sommittelu sekä tekstit. Suurin heikkous on satunnainen yliyrittäminen, jota tapahtuu varsinkin pienemmissä töissä."



Omista parhaista töistään TooCool kertoo seuraavasti: "Varmaankin showcasesta löytyvät "Urban Vibes" ja "Polyamorous". Lisäksi pidän erittäin paljon parista yrityslogosta jotka olen tehnyt ihan ammattikäyttöön, ja joita en ole (ainakaan vielä) julkaissut täällä." Unelma-ammattikseen TooCool mainitsee graafisen alan, erityisesti mainostoimistossa työskentelystä hän pitäisi.

"Hellin alkuaikoina pidettiin kuukausittaisia PPV-tapahtumia, joissa erinäiset mestarit puolustivat titteleitään kuuluisissa ja vähemmän kuuluisissa otteluissa. Pikkuhiljaa toiminta alkoi kasvamaan ja 100:n jäsenen rajapyykin ylittyttyä ajattelin että piikki ollaan saavutettu.. Miten väärässä ihminen voi ollakaan. Pienten suvantovaiheiden jälkeinen suunta on taas ylöspäin, ja toivottavasti kesä houkuttelee kasapäin uusia jäseniä 'Hellin kirjajaan sakkiiin!"

TooCoolin mielestä eniten 'helliin ja sen historiaan ovat ylläpitolaiset, varsinkin BassBoost, vaikuttaneet vähintäänkin merkittävästi. "Vii-

meaikoina vsa:lta on tullut erittäin hyviä ideoita, joiden toteutusta mietitään edelleen. Lisäksi minun on mainittava meidän kaikki rakkaat (alkuperäiset) spämmihorot, tiedätte kyllä keitä te olette <3." kertoo TooCool.

Tulevaisuuden suunnitelmia: "Kuten sanoin, toivottavasti 'Hellin kävijämäärä kasvaa edelleen ja saamme uusia, osaavia ja kehittymisenhaluisia käyttäjiä. Omat henkilökohtaiset suunnitelmat määräytyvät pitkälti tuon valintakokeen tulosten perusteella, eli niitä odotellessa.."

Mitä hajoitit viimeksi? Miksi? Alkoholilla osuuta asiaan?

- Hajoitin baarissa yhden tuopin.. Kyllä siinä saattoi alkoholilla olla pieni sivuosa.

Elämän tarkoitus?

- Oliko se nyt 42? Pitää elää nuorena niin, ettei vanhana tarvitse katua mitään.

Kuinka paljon on liikaa?
- "Otetaan vielä yhdet!"

Miksi Chelsea?

- Ihastuin ensimmäisen kerran On The Ball-pelin ansiosta joskus vuonna '95, rakastuin lopullisesti vuonna 1997. Nykyään rakkaus on hiipunut hieman erinäistä syistä, ja viimeisen parin vuoden aikana salakavala rakastaja Bolton on saanut hieman enemmän jalansijaa jalkapalloilijan sydämessäni.

Aiotko osallistua SubTv:n "Sinä"-ohjelmaan? Miksi/miksi et?

- En, sillä The Amazing Handia ei voi voittaa :/.

Yokomo 8.6.2007





Big Ass Canvass~~!!

Big Ass Canvas on Hellin viimeisin LP (large piece) turnaus. Mukava lisäys päivittäisiin tageihin ja sigeihin. Turnaustyyliin siis karsitaan osanottajia kunnes vain yksi on jäljellä. Osanottajia ilmoittautui runsaasti ja turnaus saatiin käyntiin hyvillämielin.

Ensimmäisen kierroksen aiheet koskivat artisteja/bändejä. Selatessani taisteluita huomasin surukseni erittäin monen jättävän työnsä tekemättä. Sitä johtuiko tämä sitten unohduksesta vai silkasta laiskuudesta, en tiedä. Sentään yli puolet saivat väkerrettyä työnsä ja jatkoon pääsi riittävästi osanottajia.

Myös alku takelteli hieman johtuen epäselvyyksistä äänestyssysteemissä. Kuitenkin ongelmista päästiin ja ensimmäinen kierros saatiin käytyä. Omiin silmiini pisti se, että kovin moni töistä näytti "isoilta tageilta". Varmaankin johtunee kilpailijoiden aikaisemmasta koke-

muksesta, tai paremminkin kokemattomuudesta.

Työt olivat kovin samanlaisia keskenään, eikä monikaan erottunut edukseen massasta. Ainoa todella mieleeni jäänyt työ oli foban flash animaatio, joka tosin karsiutui. Turnauksen säännöt eivät kieltäneet flash-animaatioita, muttei se nyt aivan haettua formaattia kuitenkaan ollut.

Muuta ensimmäisen kierroksen parhaimmista olivat TooCoolin ja afaakin työt. TooCoolin tekeleessä en näe muuta vikaa kuin taaimaisen naisen pään vasemmalla puolella oleva valkoinen leikkausviiva. Plus pitäähän tänne lehteen nyt jollain tekosyillä kauniita naisia saada. Afaakin työ näytti hyvin blendatulta ja värimaailma oli erittäin onnistunut. Teksti oli hivenen irrallinen ja erityylinen kuin työ itse.

Toinen kierros alkoi samoissa merkeissä en-

simmäisen kanssa: Monet jättivät työnsä tekemättä. Mikä on harmillista, koska vastustajat tuntevat tehneensä turhaa työtä. Aina tuntuu paremmalta mennä jatkoon, kun on joutunut tekemään hommia sen eteen. Joku taisi jopa olla jonkin sortin banaania nauttimassa, eikä täten pystynyt palauttamaan työtään. Tutkielmaani vaikeutti xs.to:n heikko toiminta, joten osa töistä jäi minulta näkemättä.

Toisen kierroksen aiheena olivat elokuvat ja kokona 1024x768. Koko näytti tuottavan joillekin ongelmia. Osa puolestaan näytti olevan aivan omassa elementissään. Parhaaksi työksi tältä kierrokselta nostaisin transcendancen Lord of the Rings taustakuvan. Erittäin tyylikäs sekoittaen mustaa ja keltaista. Yksi asia jäi kuitenkin vaivaamaan. Työn reunoilla abstrakti renderi vain yht'äkkiä loppuu. Pieni häivytyks olisi ollut paikallaan.

Kolmannelle kierrokselle mentäessä joukko oli harventunut yhdeksään. Afaak oli päässyt mukaan osallistumatta toiselle kierrokselle. Tämän roundin tehtävänä oli stock-kuvan muokkaus ja kokoa oli pienennetty 500x500 (minimi) pixeliin. Aiheet vaihtelivat Mortal Kombata Rainbow 6:een. Siis pelipainoiteista, mutta oli mukaan eksynyt ystävämme hämähäkkimieskin.

Tähän asti tuomarit olivat olleet suht yksimielisiä ja niin myös tälläkin kierroksella, mu-



kaanlukematta yhtä taistoa. Trancendancy vs dnc -matsi jakoi äänet kahtia. Molemmat työt olivat erinomaisia, ja kumpikin ansaitsi mennä jatkoon. Kuitenkaan pelin henkeen ei kuulu päästää molempia jatkoon, joten äänet ratkaisivat transcendancen tällä kertaa paremmaksi.

Neljännelle, eli semi-finaali kierrokselle selvisivät Mandrake, trancendancy, afaak ja Jonas. Vielä tätä kirjoittaessa ei tiedetä taistojen aiheita eikä ajankohtaa. Mielenkiinnolla jäämme odottamaan kuinka turnaus etenee. GFXHell-lehti toivottaa kilpailijoille onnea turnaukseen ja kärsivällisyyttä tuomareille.

vsa



Photoshop tips



Photarivinkit by vsa

Plugins

Jokaisella varmasti on useampia plugineja, joita tulee harvemmin käytettyä. Ne voi hetkelisesti poistaa käytöstä, eikä Photoshop näinollen lataa niitä käynnistyessään (siis käynnistyy nopeammin).

1. Mene Photoshopin plugin kansioon ja laita niiden kansioiden, joita et käytä, nimien eteen tilde (~).

2. Ainakin Digimark plugin on täysin turha suurimmalle osalle.

Kun haluat pluginit takaisin käyttöön, poistat vain tilden kansion nimestä.



Samalla voit mennä "File Formats" kansioon ja tehdä saman muutamalle turhalle tiedostolle.

- Filmstrip - Adobe Premieren ja After Effectsin animaatio tiedosto
- PCX - Zsoftin PC Paintbrush tiedosto
- PhotoCD - Kodakin kehittämä formaatti kuville
- Pixar - Joku härö Pixarin formaatti

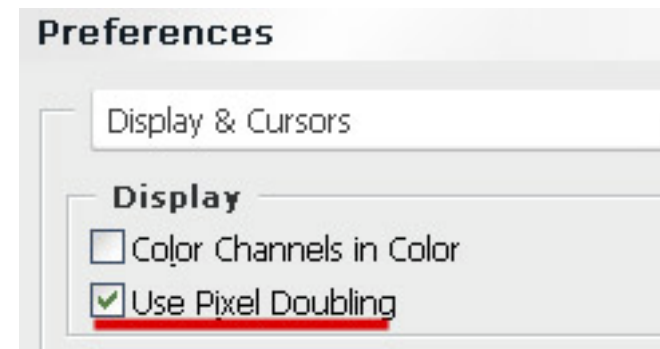


Photoshop lataa käynnistyessään myös kaitenlaisia väri- yms. profiileja. Itse en ainakaan näitä käytä koskaan, joten kannattaa karsia ne minimiin. Preset Managerin avulla tämä käy helposti. Muista tallentaa originaalit ennen kuin rupeat poistelemaan listoilta tavaraa.

Preferences (Edit -> Preferences tai Ctrl+K)

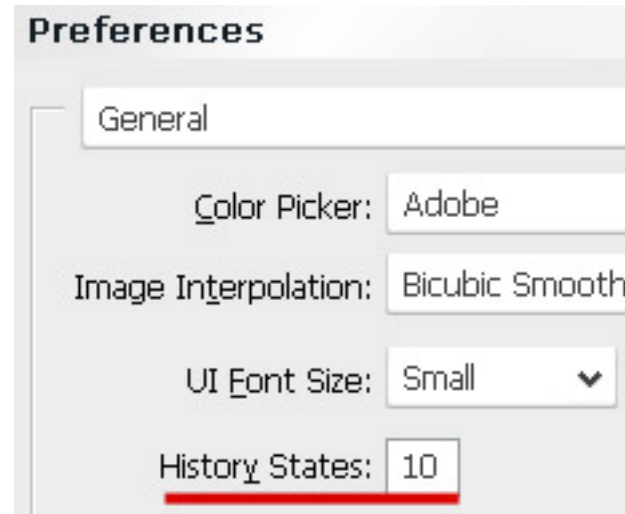
Pixel Doubling

Tämä on kätevä isoja kuvia käsiteltäessä. Jos kyseinen laatikko on ruksattuna, liikuteltaessa kuvaa (yms.) PS tuplaa pixelit, ja hetkellisesti puolittaa resoluution tehden liikuttelun nopeammaksi.



History

Jos koneesi ei ole sieltä tehokkaimmasta päästä kannattaa miettiä kuinka monta historian "tasoa" tarvitset. Historiat voivat käyttää huomattavia määriä koneesi tehoista hidastaen muuta työskentelyäsi. Jos et kovin usein tarvitse historioita, voit vähentää tasoja halutessasi. Itse käytän 10:tä. Jos koneessasi on giga keskusmuistia (tai enemmän), voit huolelta laittaa tähän vaikkapa 30 paikkaa.



Myös History Optionsissa voi melkein surutta muut laatikot jättää rasteitta paitsi ensimmäisen. Se tallentaa tilan missä työ oli kun sen avasit sillä kerralla. Tämä voi pelastaa sinut, jos vahingossa tallennat työsi ja historian tasot eivät mene tarpeeksi kauas taakse.

History Options

- Automatically Create First Snapshot
- Automatically Create New Snapshot When...
- Allow Non-Linear History
- Show New Snapshot Dialog by Default
- Make Layer Visibility Changes Undoable

