

NA GRAFIČKOM FAKULTETU

Omo što se očekuje da se na grafičkom fakultetu uči i radi su prije nega fontovi. Programi u kojima možemo iznativati i uvestivati fontove su npr. Fontographer, FontLab ili Fontforge. U fontu ne postoje fizičke već relativne jedinice. Nakon ~~ko~~ što smo napravili željeni font, isprobavamo ga u Photoshopu, Illustratoru, Wordu ili nekom slicnom programu koji prepoznaje tekst.

U bilo kojim software-ima studenti moraju naučiti barataati sa režimima točaka, a ne baviti se čistom upotrebom. Jer npr. ako želimo napraviti neke kreativne dizajne, bez obzira dal se radi u tipografiji ili klasičnoj izradi nekih reza, moramo koristiti Basiera u toj predvidljivosti. Basier je pojednost sili jednadrži koje su htjele ući u vektorsku grafiku.

Basierova knoulja se također koristi i u drugim jezicima i tehnologijama, npr. u vektorskoj grafici za web. Jedan od najstandardnijih jezika ili tehnologija je SVG jezik koji poznaju svi browseri. SVG je dijete Adobe-a. Kada naučimo Postscript kao glavni jezik lakše ćemo ući i raditi u SVG-u i drugim jezicima koje rade u vektorskoj grafici. SVG je iz porodice XML jezika. SVG je kratica za Scalable vektorsku grafiku. Nije vezana za rezoluciju. Vezana je samo za moment ispisa kada nešto radimo, dok u pixel grafici rezolucija je zadana i ne možemo eskalirati.

Kada studenti nauče omreže kao što su Basierova krivulja, te se uvedu u Postscript tek tada se uvode u software ili tehnologije koje koriste slične odnosno kompatibilne software-e. Skriptni jezik bez omreža nema smisla. Rastrianje je čovjek izmislio da bi mogao s jednom bojom (~~može~~) izmisliti n nijansi. Ako u programu dobijemo više nijansi, matematički je to malo zahtjevnije dobiti. Simulacija neke određene boje radi s prečanim ili smanjenim rasterškim elementom. Da doživimo formule koje su ionako suboparne, koristimo program matematika. Kada znamo nešto napraviti prema matematičkoj formuli, onda ćemo to znati i prenijeti u nekom jeziku.

Prije svega uvijek trebamo vizualizirati stvari.

Najtežeća je jednačba za točkice, jer najbolje je kad shvatimo kako se ta tačkica stvara, a ne samo kako da ju upotrijebimo.

Kada se radi o digitalnoj boji, ne samo u fizičkom nego i u pigmentnom obliku, ne se to treba simulirati u našem računalu. Boja na našem ekranu i boju želimo ostvariti na nekom proizvodu su dva različita subjekta.

Dok god smo na ekranu koristimo se RGB sustavom. RGB sustav ne postoji u tiskanom obliku, i zato je to napravljeno CMYK bojama.

Word, kao jako korišten sustav koristi samo RGB boje. Vlo je bitno shvatiti koji software koristi koji sustav boja.