

Osvrt na prvo predavanje

Predavanje je držao prof. dr. sc. Klaudio Pap o nekolicini tema vezanih za grafiku u području digitalnih multimedija.

Prva tema ticala se dizajna fontova koristeći digitalne alate. Prof. Pap u softveru "*Fontographer*" pokazao nam je osnove baratanja sa glifovima, kodnim mjestima, kodnom tablicom te digitalnim četvercem. Nekada su se koristili fizički, olovni četverci. Jedna od prednosti digitalnih četveraca je i to što dizajner nije ograničen dimenzijama fizičkog četverca, već je slobodan raditi i izvan njih.

Također smo vidjeli i funkcije metrike fonta u Fontographeru kao što je stvaranje parova podrezivanja. U situacijama kada je standardni razmak između slova **prevelik** i stvara probleme u čitkosti to se može korigirati stvaranjem iznimke koja vrijedi samo za određeni slijed dvaju slova. Program koristi relativnu mjernu jedinicu kako bi pri tisku bio prilagodljiv bilo kojoj **veličini**. Relativna mjerna jedinica omogućava i vektorizaciju slike.

U nastavku je profesor govori o programiranju jednostavnih softvera za izradu kompliciranih grafičkih rješenja. Za iste bi u programima kao Illustrator trebalo potrošiti više sati dok se na ovaj način mogu izvesti puno brži i praktičnije. Ovakav način rada praktičan je i zato što nije potrebno printati uradak već se može digitalno prikazati, što puno ubrzava proces. Mi ćemo na fakultetu učiti iz već naprav napravljenih programa na bazi pokušaja i pogrešaka.

Slijedeća je tema bila vezana za **Balzijerovu** krivulju. Vidjeli smo koliko se često i za što točno koristi. Postoje tri vrste točaka s kojima baratamo. Krivuljna, kutna i tangentna. Potrebno je znati kako svku koristiti da se dobije željeni oblik. Također smo vidjeli i kako parametri za te različite točke izgledaju u kodu.

Profesor se dotakao i kodiranja jednostavnih animacija koristeći opet **Balzijerovu** krivulju dok je govorio o **svg** jeziku. Prevedeno to je salabilna vektorska grafika i ona se koristi za web. Tu je profesor pričao i o umjernom koloriranju i kolornim sustavima. Ovdje je najviše bilo govora o HSB sustavu, no spomenuti su i RGB i CMY sustavi.

Rastriranje je metoda nijansiranja jedne boje korištenjem različitih rasterskih elemenata. Pokazano nam je kako kodiranjem možemo postići efekt rastriranja te koristi koje ta metoda ima. Vrlo je štedljiva jer u jernoboju printu za sve nijanse se koristi ista boja, a rezultati su vrlo precizne i fine nijanse. Zu ovu temu profesor nam je pokazao i program matematika. Vidjeli smo kako izgleda jedna točkica i neki kompliciraniji oblici kao sinusoida.

Na kraju profesor nam je pričao o digitalnim bojama u postscriptu te u javascriptu. Slušali smo također o pdf formatu te o **destileru**, programu koji pretvara postscript u pdf.