

FONT

Čitkost i čitanje se nije promijenilo od prošlosti do danas. Promjenila se samo izrada slovnih znakova i teksta. Pomoću fontografera i njegovih inačica programa izrađuju se potpuno novi fontovi ili uređuju postojeći. U tim softverima ne brinemo se samo za izgled znaka nego i kako će se ti slovni znakovi zajedno ponašati na pisanoj liniji kad ih slažemo jedan pored drugoga.

Font je jedna lijepa uređena nakupina kodnih pozicija, a na svakoj kodnoj poziciji imamo nekakvu sliku. Američki standard je poznatom još iz doba matičnih printera, koji su kodirali kako će se ona iglice podesiti za prikaz određenog znaka. Danas imamo kodno mjesto, a mi se sami brinemo što će na tom kodnom mjestu biti prikazano. Programi za obradu teksta ili za slaganje teksta su na primjer: Word, InDesign i Photoshop.

Također moramo znati da u fontu ne postoje centimetri ni milimetri ni nijedna fizička jedinica nego relativna jedinica. Nama je fotografer ili današnji moderni fontlab jedan od glavnih softvera s kojim simuliramo izradu jednoslovnog znaka, zareza, razmaka između riječi. Te pratimo kako će se raditi parovi podrezivanje, kada će se taj font upotrijebiti u nekom softveru za slaganje teksta.

Na primjer *truetype* fontovi upravo u sebi imaju mogućnost da parove podrezivanje drže tako da čim ih mi selektiramo u word-u oni će se uključiti. Svi programi kao što su Word, InDesign i ilustrator u sebi imaju mogućnost da iščitaju iz fonta parove podvezivanja. Da se uvijek podvuču jedan ispod drugoga. Tako se svi profesionalni fontovi i rade.

RUKOPISNI FONTOVI

rukopisni fontovi se rade tako da se prvo mora ispisati prostom rukom što više određenih slova jer rukopis nije uvijek jednak i onda se izaberu najbolji te se svaki za sebe skenira i stavi se u kodnu tablicu i unutar fotografera na kodno mjesto i on automatski pretvori cijelu sliku po rubovima u bazierovu krivulju.

DIGITALINI ČETVERAC

Digitalni četverac se u prošlosti mogao nositi u rukama izliven u olovu, mogli smo ga osjetiti, a danas je to jedan koordinatni sustav odnosno jedan zatvoreni prostor koji je omeđen jednadžbama pravca. Pravci su beskonačni i to je jako važno.

BEZIEROVA KRIVULJA

Vektorska grafika se počela razvijati iz doba postscripta, ali pravi softveri nisu mogli biti na svim platformama kao danas. Prije je postojalo puno različitih softvera i u DTP u i vektorskoj grafici i pixel grafici. Na primjer konstruktori slike kao što je Photoshop bilo ih je više tada na tržištu nego danas.

Danas svi znamo samo za Photoshop kao glavni konstruktor slike. Postoje i danas vrhunski konstruktori slike koji su puno jači od Photoshopa samo su skupi i zapravo jedan cijeli dio njihov koda je prešao u fazu obrade animacija.

U tipografiji ili kod klasične izradi nekakvih rozeta koristite se upravo bazier u toj predvidljivost. Bazierove krivulje su parametarske krivlje trećeg stupnja. Pripada i skupini predvidljivih krivulja koje odmah rade predikcija za čovjeka gdje bi tijelo te krivulje stvarno moralo ići.

Spojene točke fonta su bezierove krivulje. Kad pritisnemo točku dobijemo dva plusa, kojima određujemo oblik našeg znaka. Standard za sve vektorske grafike danas u svim alatima je da se takozvane pomoćne ili tangentne točke bazierove krivulje označuju s plusom.

Bazier se sastoji od četiri točaka: prva točka, natesna ili tangentna točka, završna točka. Pomoću dviju točaka koje se nalaze u središtu dobijemo krivulje. Ali svi softeri ne rade na takav način, ali u svim softverima je to povezano uvijek se radi preko povezanih točaka.

Ako točku prebacimo u drugim režim rada na primjer prebacimo je u kordinatnu točku onda je nezavisna, odnosno nema više jednadžbe između njih. Treći način spajanja krivulja je na primjer kad prebacimo u tangentni način. Jedna točka sad čini pravac tangentu na drugu krivulju to znači da više ju više ne možemo pomicati ni lijevo ni desno.

Kad Bazier počeo primjenjivati jednadžbu krivulje, koristila se samo za dizajn haube u tvornicama automobila.

Bazierova krivulja koristi i u drugim jezicima i tehnologijama na primjer u vektorskog grafici za web. Najstandardnijih jezika je postscript vektorske grafike.

Bezierove plohe uglavnom se korite za predstavljanje trodimenzionalnih objekta. Bezierove površine pružaju kompaktni način za reprezentiranje analitičke površine, te omogućuje kontrolu tangenta vektora u svakom trenutku te time omogućuje laganu manipulaciju. Parametarske bikubične površine koriste se za mapiranje teksutra te se zbog toga često koriste u računalnoj grafici.

RASTRIRANJE

Rastriranje je čovjek izmislio samo zato da bi s jednom bojom mogao napraviti bezbroj nijansi upotrebom jedne boje.

Raster je sredstvo pomoću kojeg višetonsku sliku pretvaramo u jednotonsku, jer tiskarski strojevi, osim tehnike dubokog tiska, ne mogu nanositi različite nanose boja. Kod analognog rastriranja se koriste stakleni raster i kontakti. Kod digitalnog rastriranja ulogu rastriranja preuzima RIP (Raster image processor). Kod digitalnog rastriranja, rasterska ćelija se sastoji od matrice pixela.

Rasterski element može biti različitog oblika. Koji će se oblik rasterskog elementa koristiti ovisi o namjeni, originalu i uvjetima tiska. Prirast je definiran pomoću površine kružnog vijenca oko rasterske točkice. Izražava se u postocima. Kružni vijenac oko rasterske točkice je razlika između površine rasterske točkice na originalu (teoretski definirane rasterske točkice) i rasterske točkice koja je dobivena u tisku. Širina kružnog vijenca je uvijek ista, bez obzira na veličinu rasterske točkice. Na veličinu prirasta utječe broj rasterskih točkica na jedinici površine (linijatura rastera), jer se tada zbrajaju sve dužine kružnih vijenaca.

CMYK

U tisku, model i kombinacije boja su drugačiji, a “miješaju” se omjeri iz sljedeće četiri boje:

Cyan (C) – plava

Magenta (M) – “t-mobile” ciklama

Yellow (Y) – žuta

Black (K, od riječi Key) – crna

Pri izradi grafičke pripreme za tisak, potrebno je promijeniti sustav boja. RGB model boja treba biti promijenjen u CMYK model, kada će svaka slika i određeni element, do tada prikazan u 3 boje, sada biti prikazan iz 4 različite boje. Zato što se u tisku svaki kolorni element (osim ako se ne radi iz spotne boje) dobija miješanjem baš ove četiri različite boje u različitim omjerima.

Korištenje CMYK modela se koristi u nanošenju tiskarskih boja, te je poznat pod nazivom klasičan četverbojni tisak. Uz cijeli niz doradnih radnji nakon i pripreme za tisak prije, tako nastaje Vaš katalog, brošura, posjetnica, memorandum, plakat i letak te svi ostali marketinški materijali.

