

ПРИВАТНА ВИСОКООБРАЗОВНА УСТАНОВА
МЕЃУНАРОДЕН СЛАВЈАНСКИ ИНСТИТУТ
Г.Р.Державин - Свети Николе - Битола
КОРПОРАТИВЕН МЕЃУНАРОДЕН СЛАВЈАНСКИ УНИВЕРЗИТЕТ Г.Р.ДЕРЖАВИН
РЕПУБЛИКА МАКЕДОНИЈА - РУСКА ФЕДЕРАЦИЈА
ТАМБОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Г.Р.ДЕРЖАВИНА

Магистерски труд по предметот

Компјутерска графика

Тема: Дизајн на корпоративен идентитет на фирма од областа на автосервиси

Изработил:

Игор Јанкуловски

M219012

Ментор:

проф. Горан Биџовски

Содржина

1. Предговор 3
2. Вовед 4
3. Историја 5
4. Системи за прикажување на компјутер 7
5. Растерска графика 12
6. Векторска графика 19
7. Основи на HTML 25
8. Веб дизајн 26
9. Веб графика 36
10. Adobe 61
11. Вебли Weebly 82
12. Компаративна анализа на фирми од иста дејност 84
13. Брендирање на фирма 109
14. ЗАКЛУЧОК 122
15. Користена литература 123

1. Предговор

Компјутерската графика е поле кое се развива многу брзо. Спектарот на полињата на неговата употреба станува се поширок. Во ерата на сè побрзиот развој на компјутерската графика и нејзината застапеност во многу области од општеството, неопходно е да се консолидираат знаењата потребни за ангажирање во професии поврзани со оваа тема.

Графички дизајнери, телевизиски дизајнери, аниматори, дизајнери на графички интерфејси, веб програмери, графички софтверски инженери, сето тоа се професии кои имаат одредена чувство за допир со компјутерска графика.

Во растерската и векторската графика се запознаваме со основите на комјутерската графика како што се пиксели, резолуција на слика, длабочина на боја...

Во растерска графика, графичките пиксели се користат за цртање на сликата. Позната е и како битмапа слика во која низа од слики се во помали пиксели. Во основа, битмапата означува голем број пиксели заедно.

Во векторската графика, се користат математичките формули за цртање на различни видови форми, линии, предмети и така натаму.

2. Вовед

Компјутерската графика денес не е само поле што ги проучува алгоритмите за цртање графички примитиви или рутини за програмирање на графички интерфејси. Човечката комуникацијата доживеа експанзија во последниве години со појавата на Интернетот и начинот адресата да биде се повизуелна**.** Интернетот ги обедини сите постоечки медиуми во еден универзален, достапен медиум, кој му се обраќа на корисникот на јазик компјутерска графика.

Области на веб дизајн, телевизиски дизајн, компјутерска анимација и виртуелените 3D светови стануваат составен дел на компјутерската графика и олицетворение на нејзината мултимедијална природа.

Комјутерската графика се користи за да се потпомогне дизајнот за инженерски и архитектонски системи. Пред широкиот аудиториум наоѓа примена при претставување на електрични автомобили, електро-механики, механички па и електронски уреди.

Со помош на графиката на презентација се сумираат научни, финансиски, статистички и економски податоци.

Исто така графиката се користи во филмови, телевизиски игри или пак музички видеа.

Во научно-образовниот процес наоѓа примена за разбирање на операциите на сложените системи.

Додека пак во визуелизацијата ги проучува трендовите, како на пример анализа на сателитска фотографија на земјата.

3. Историја

Компјутерската графика се занимава со генерирање слики и уметност со помош на компјутери. Истата, претставува основна технологија во дигиталната фотографија, филмот, видео игрите, дигиталната уметност, екраните на мобилните телефони и компјутерите и многу специјализирани апликации. Тоа е огромна и неодамна развиена област на компјутерската наука. Фразата е измислена во 1960 година од истражувачите на компјутерска графика Верн Хадсон и Вилијам Фетер од Боинг. Често се скратува како CG, или обично во контекст на филмот како компјутерски генерирани слики (CGI). Неуметничките аспекти на компјутерската графика се предмет на истражување на компјутерските науки.

Некои теми во компјутерската графика вклучуваат дизајн на кориснички интерфејс, спрајт графика, рендерирање, следење зраци, обработка на геометрија, компјутерска анимација, векторска графика, 3Д моделирање, шејдери, графички процесорски дизајн, имплицитни површини, визуелизација, научно пресметување, обработка на слики, пресметковна фотографија, научна визуелизација, пресметковна геометрија и компјутерска визија. Целокупната методологија во голема мера зависи од основните науки за геометријата, оптиката, физиката и перцепцијата. Компјутерската графика е одговорна за ефикасно и значајно прикажување на податоците за уметност и слика на потрошувачот. Се користи и за обработка на податоци за слики добиени од физичкиот свет, како што се фотографии и видео содржини. Развојот на компјутерска графика имаше значително влијание врз многу видови медиуми и доведе до револуција во анимацијата, филмовите, рекламирањето и видео игрите.

Поим и историја на компјутерска графика

Компјутерската графика (дигитална графика) е област на активност во која компјутерите се користат како алатка за создавање слики, како и за обработка на визуелни информации добиени од реалниот свет. Резултатот од оваа активност претставува компјутерска графика.

Компјутерската графика се користи секаде каде што треба да се манипулира со збир на слики или да се создаде слика во форма на пиксели за да може да се нацрта на компјутерот. Се користи во дигитална фотографија, филм, забава, електронски гаџети и сите други основни технологии кои се потребни. Тоа е огромна тема и област во областа на компјутерските науки. Може да се користи во дизајн на интерфејс, рендерирање, геометриски објекти, анимација и многу повеќе. Компјутерската графика е кратенка од CG. Постојат неколку алатки кои се користат за имплементација на компјутерска графика. Основната е датотеката за заглавие <graphics.h> во Turbo-C, Unity for advanced, па дури и OpenGL може да се користи за нејзина имплементација.

Историја на компјутерска графика

Првите компјутери немале специјални алатки за работа со графика, но тие веќе биле користени за добивање и обработка на слики. Со програмирање на меморијата на првите електронски машини врз основа на матрицата на светилките, беше можно да се добијат обрасци.

Во 1961 година, програмерот С. Расел го предводеше проектот за создавање на првата компјутерска игра со графика. Играта Spacewar е создадена на машина PDP-1.

Во 1963 година, американскиот научник Иван Сатерленд го создаде софтверскиот и хардверскиот комплекс Sketchpad, кој овозможи да цртате точки, линии и кругови на слушалките со дигитално пенкало (лајт пенкало (инж. лајт рап) - една од алатките за внесување графички податоци во компјутер, типски манипулатор). Тоа се основни дејства поддржани со примитиви - преместување, копирање итн. Тоа беше првиот векторски уредувач, имплементиран на компјутер. Програмата може да се нарече и прв графички интерфејс, а таква беше и пред појавата на самиот термин.

Во средината на 1960-тите, се појавија случувања во индустриските апликации на компјутерската графика. Под водство на Т. Мофет и Н. Тејлор, компанијата Итек разви дигитална машина за електронско цртање. Во 1964

година, Opšte Motors го претстави компјутерски дизајнираниот систем DAC-1, развиен заедно со IBM.

4. Системи за прикажување на компјутер

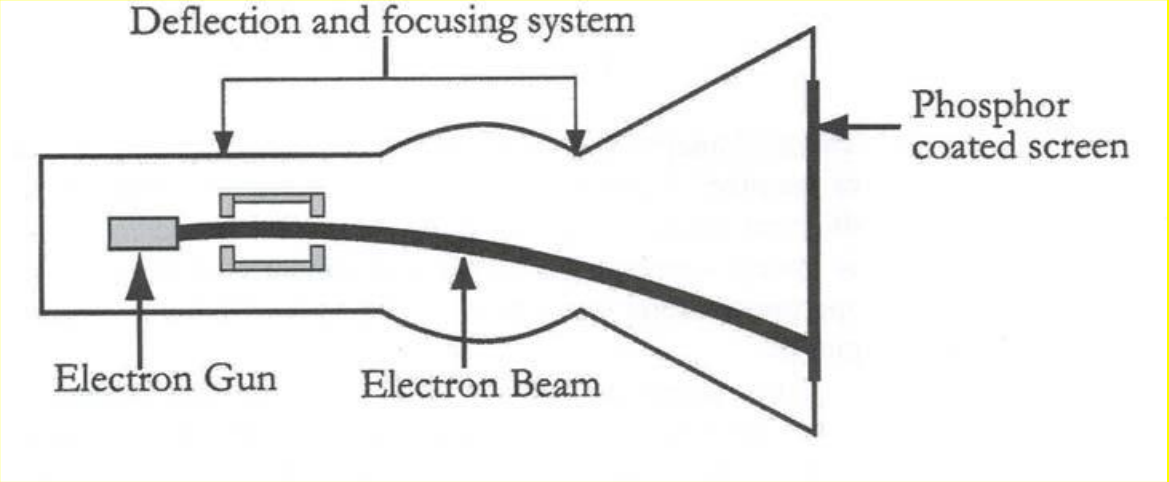
Катодна цевка (CRT)

Најважниот уред на компјутерот е екранот т.н монитор. Преку него се овозможува визуелен излез од компјутерот кон корисникот. Во компјутерската графика сите функции се прикажани на екранот.



Слика 1

Најважната технологија за изработка на компјутерски диспеи е CRT (катодна Ray Tube) т.н катодна цевка.



Слика 2

Истата се состои од:

• електронски пиштол што емитува зрак од електрони (катодни зраци)

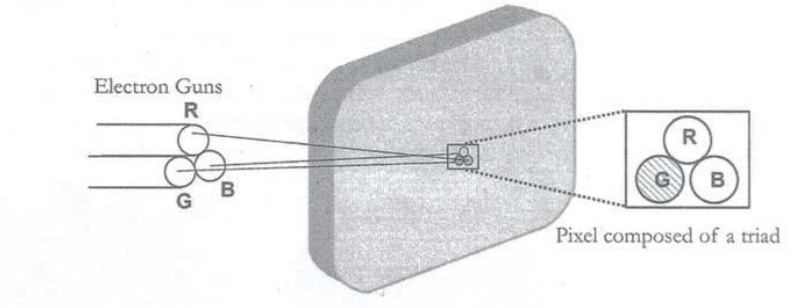
• систем за фокусирање и отклонување што го насочува фокусираниот зрак на електрони кон одредена позиција на екранот обложен со фосфор

• екран обложен со фосфор преку кој се емитува мала точка на пропорционална светлина

Преку мониторот се прикажува светлината што ја гледаме на екранот. Пикселот е точка која се осветлува со електронски зрак. Интензитетот на светлина што е емитирана може да се менува со менување на бројот на електрони што удриле во екранот. Колку е поголем бројот на електрони дава посветла боја на локацијата на пикселот. Црно и бело мониторот има само еден фосфор за секој пиксел.

CRT монитор во боја има 3 различни обоени фосфори за секој пиксел. Секој пиксел има црвен, зелен и син фосфор, распоредени во триаголна група. Постојат три електронски пиштоли и секој од нив генерира зрак од електрони за да се возбуди една од фосфорните точки како што е прикажано на слика 2.

Во зависност од производителот на мониторот, пикселите може да бидат тркалезни точки или мали квадрати.



Слика 3

Човечкото око ги спојува во една точка бидејќи тие се многу блиску една до друга, бојата е комбинација од три основни компоненти на бојата (R, G и B).

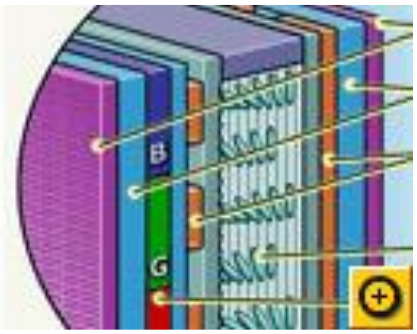
LCD дисплеи (екран со течни кристали)

Во последно време LCD технологијата се почесто се користи во производството на компјутери. Дисплеј или LCD со течни кристали е технологија која произведува слики на рамна површина.



Слика 4

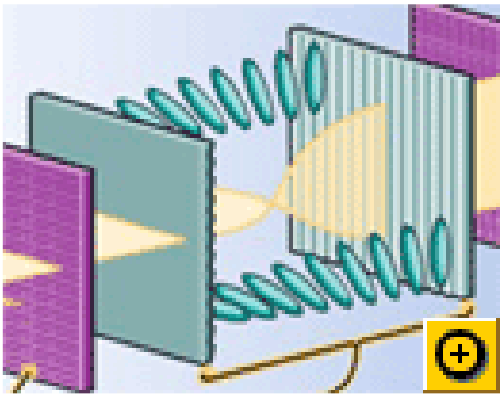
Ваквите дисплеи заземаат помалку простор, трошат помалку енергија и произведуваат помалку топлина од класични CRT монитори. Течните кристали се течни хемиски супстанции чии молекули можат да бидат прецизно порамнети кога се изложени на електрични полиња. Тие пренесуваат светлина кога се соодветно порамнети.



Слика 5

LCD екранот е повеќеслоен. Флуоресцентниот извор на светлина е наречен (backlight) позадинско осветлување. Светлината поминува низ првите два поларизирачки филтри. Поларизираната светлина потоа поминува низ слој кој содржи илјадници меурчиња од течни кристали поредени во мали контејнери наречени клетки. Клетките се наредени во редови на екранот. Една или повеќе ќелии сочинуваат еден пиксел. Електричните линии околу работ на LCD екранот создаваат електрично поле кое ги извртува кристалните молекули и ја усогласува светлината со другите поларизирачки кристали и овозможува светлината да помине.

Кај LCD екраните во боја, секој пиксел се состои од три ќелии со течни кристали. Секој од тие три ќелии пред себе имаат филтер со црвена, зелена или сина боја. Светлината што минува низ ќелиите со филтер ги создаваат боите што ги гледаме на екранот.



Слика 6

Сите модерни LCD екрани во боја користат транзистор со тенок филм, т.н активна матрица, за активирање на секоја ќелија.

Бидејќи LCD екраните се однесуваат на секој пиксел поединечно, тие имаат поостра слика од CRT. Кога тие не се добро фокусирани, предизвикуваат заматување на одредени пиксели на сликата.

Рамковни бафери

Светлината генерирана на екранот од електронскиот зрак на CRT брзо исчезнува за 10 до 60 микросекунди. За да се задржи сликата на екранот одредено време, таа мора повторно да се нацрта пред да исчезне од екранот. Оваа постапка се нарекува освежување на екранот (refreshing).

Системите за растерско скенирање користат мемориски бафер т.н рамка бафер (или освежување на бафер) во кој се сместени интензитетите на пикселите. Освежувањето на екранот се врши со користење информации кои се сместени во баферот. Секој елемент од низата го чува интензитетот на пикселите на екранот кои одговараат на неговата позиција.

Двојно баферирање

Постојат два бафера за цртање на екранот, еден бафер, т.н foreground bafer е бафериран и се прикажува на екранот. Вториот background bafer бафер за позадина, се користи за складирање на сликата. Кога сликата е комплетна, двата

бафера се заменети, така што тој што е прикажан сега се користи за цртање и обратно. Замената се врши речиси веднаш.

5. Растерска графика

Според основните елементи на сликата, компјутерската графика може да се подели на:

• растерска графика

• векторска графика

Растерската графика е битмапа слика која што претставува правоаголна мрежа од пиксели, која што може да се гледа преку компјутерски дисплеј, хартија или друг медиум за прикажување. Растер техниката се карактеризира со ширина и висина на сликата во пиксели и со бројот на битови во пиксел.

Во растерската графика, основните елементи на сликата се пикселите, а во векторската графика предметите. Растерските слики се зачувуваат во различни датотеки со слики со различни формати.

Параметрите на пикселите кои се потребни за сликата да се запише на дигитален медиум се неговата положба и боја или тонска вредност. На секоја боја што има пиксел може да и се додели единствен број. На овој начин се прикажуваат информации, во согласност со бројот на бои што треба да се прикажат, користејќи одреден број на битови, така што две бои може да се опишат со еден бит.

Бројот на битови што се користат за опишување на боја се нарекува длабочина на боја. Ако сакаме да прикажеме поголем број на бои, потребно е поголем мемориски простор за прикажување. Денес, во употреба се следните формати на растерски слики

Длабочина на боја	Бројот на бои што може да се прикажат
1	2
4	16
8	256
16	64K
24	16M
32	4G

Слика 7

Растерските слики кога се ставаат во комјутер стануваат низи од податоци по боја на пиксели. Сликата се зачувува еден по еден ред, од лево кон десно и од врвот кон дното. Овие редови на пиксели се нарекуваат растерски скенирања на линии. За да се реконструира на овој начин зачувана слика, потребно е да се знае:

- должината на линијата за растерско скенирање (број на пиксели во растерот хоризонтално)

- број на линии за растерско скенирање (број на пиксели во растерот вертикално)

- длабочина на боја

За да се испечати растерска слика, потребно е да се знае големината и димензијата на растерот во единици должина наречена резолуција. Резолуцијата всушност го претставува бројот на пиксели во растерот по единица должина. Најчесто се изразува во „dpi“ (точки по инч).

Основната боја на пикселите е составена од три бои - црвена, зелена и сина (RGB) (Red, Green, Blue).

Со комбинација на овие три компоненти, добиваме цел спектар на бои за секој пиксел. Така можеме секоја слика да се гледа како комбинација на црвени, зелени и сини канали.

Дигитални формати на датотеки со слики

Кога сликата е комплетно дигитализирана во меморијата на компјутерот, треба да најдеме на кој начин да ја зачуваме на дискот. Постојат голем број на различни формати за зачувување. Секој од овие формати има свои предности и недостатоци. Најпознати формати на зачувување на слики со различна копресија се : .JPG, .PNG, .TIFF, .GIF, ...

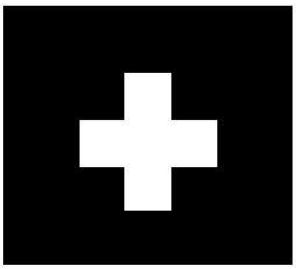
Компресија

Сликите кои имаат висока резолуција заземаат многу мемориски простор на дискот, па заради тоа е неопходно тие да се компресираат. Постојат голем број на техники за компресија. Некои од нив го нарушуваат квалитетот на сликата, а некои не. Шемата што се користи за компресија на одредена слика доколку е обратно поставена, тогаш декомпесираната слика дигитално ќе биде идентична со компресираната, тоа значи дека шемата за компресија е без загуби.

Постојат неколку методи за компресија без загуби, а еден од нив е техниката позната како шифрирање run-length encoding (RLE).

Кодирање со должина на траење

Техниката која што овозможува значително ниво на компресија се нарекува RLE техника. Да претставиме слика која има бел плус на црна позадина. Сликата е релативно мала по големина (12x12), потребно е да се зумира за да се видат поединечните пиксели. Сликата е претставена од комбинација на две бои црно-бела, што значи дека е потребен само еден бит за да се одреди бојата на пикселот. Во овој случај, 0 ќе биде црно, а 1 ќе биде бел пиксел.



Слика 8

Така, нумеричкиот приказ на оваа слика изгледа вака:

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 1 1 1 1 1 1 1 0 0

0 0 1 1 1 1 1 1 1 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

За да ја претставиме оваа слика, користиме 144 знаци во форма на матрица.

RLE техниката претставува техника со која се врши замена на вишокот на информации со поефективно претставување. На првата линија од сликата е претставена низа од 12 нули. Ова лесно може да се замени со едноставната

нотација 12:0. На ваков начин се намалува описот на првиот ред од 12 знаци на 4. Користејќи ја оваа техника, сликата може да ја представиме на следниот начин:

12:0

12:0

5:0, 2:1, 5:0

5:0, 2:1, 5:0

5:0, 2:1, 5:0

2:0, 8:1, 2:0

2:0, 8:1, 2:0

5:0, 2:1, 5:0

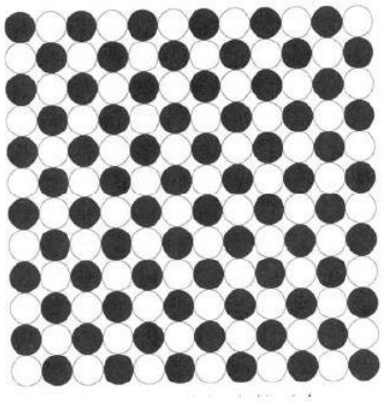
5:0, 2:1, 5:0

5:0, 2:1, 5:0

12:0

12:0

Вкупниот број на знаци што ги користевме за претставување на сликата сега е 104. Со овој начин ја намаливме количината на информации за речиси 30%, а оригиналната слика може да биде обновена без никаква загуба. Ваквиот метод не може секогаш да создава иста количина на компресија во зависност од сликата. Ако сликата целосно е бела, количината на компресија би била огромна, но доколку имаме комбинација од бои, оваа шема за компресија би изгледала вака:



Слика 9

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1

1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0, 1:1, 1:0

На овој начин ќе треба да користиме 542 симболи за да ги представиме оригиналните 144. Целта на ваквиот начин на представување не е да ја представиме RLE компресијата, туку да докажеме дека сите методи на компресија не се подеднакво добри за секоја слика.

Компресија со загуба

Доколку корисникот е подготвен да прифати одредена загуба во квалитетот на сликите, постојат голем број формати со кои драстично ќе се намали просторот кој е потребен за поставување на сликата.

Најпознат формат кој што се користи како шема за компресија дефиниран од група на фотографски експерти е Joint Photographic Experts Group. За ваквите слики се вели дека се зачувани во JPEG формат. Ваквиот формат има голем број на предности. Работи многу добро за сликите добиени од филм или видео, особено во областите каде што има одредена количина на бучава.

Видови формати

Постојат неколку основни типови формати на датотеки со слики:

• GIF формат - 8-битна длабочина на боја, се користи за слики што се претставени на интернет

• анимиран GIF формат - исто како GIF форматот, но овој формат го зачувува и движењето и се користи за анимации на веб-страници

• JPEG формат - универзален формат, кој му нуди на корисникот да го избере квалитетот и компресија на слика, погодна за сите апликации

• Targa формат - длабочина на боја до 32 бита, се користи за печатени материјали, големи датотеки

• TIFF формат - слично на Targa, се користи при подготовка на печатење, големи датотеки

• AVI формат - го зачувува движењето, се користи за анимации и за снимање дигитализирани слики од камера или видео касета

• MPEG формат - го зачувува движењето, користено за истите цели како AVI, датотеки помали од AVI, но со послаб квалитет

• QuickTime формат - го зачувува движењето, што се користи при обработка на слики на Macintosh компјутери

6. Векторска графика

Векторската графика претставува форма на комјутерска графика во која визуелните слики се создаваат директно од геометриски форми, како што се точки, линии, криви и полигони. Како алтернатива на растерската односно битмапа графика е создадена векторската графика. Секоја од нив има свои предности и недостатоци.

Дводимензионалните координати се однесуваат на x и y координатите. Скалирањето на векторската графика се врши на следниов начин:

$x' = rx$

$y' = ry$

(x,y) е темето скалирано со r за да се создаде (x',y'). Ако координатата x се зголеми за една единица, тогаш новите координати се еквивалентни на истата форма поместена за една единица десно од оригиналната форма. Обликот може да се движи во насоките x и y, така што операцијата за преведување е сумирана на следниов начин:

$x'= x + u$

$y'= y + v$

(x,y) е темето што е поместено со (u,v) на неговата нова позиција (x',y'). Повеќето компјутери можат да вршат неколку милиони аритметички операции во секунда па затоа имаат способност за скалирање и преведување на големи множества на координати речиси истовремено. Оваа карактеристика ги прави моќни алатките за манипулацирање. Исто така важна операција во векторската графика е и ротирањето, која се постигнува со помош на следната формула:

$x' = x\cos(\vartheta) - y\sin(\vartheta)$

y' = xsin(ϑ) + ycos(ϑ) каде што (x,y) е точката што е ротирана од аголот ϑ до нејзината нова позиција (x',y'). Оваа ротација е спротивна од движењето на стрелките на часовникот кога ϑ е позитивен и обратно. За да може да се ротира целосна форма за ϑ, косинусните и синусните функции прво се пресметуваат за обработката да биде сведена на четири множења, едно собирање и едно одземање за секое теме. Функциите на синус и косинус се пресметуваат еднаш пред да се обработат координатите. Кратењето исто така претставува корисна трансформација и се пресметува на следниов начин:

x' = x + ytan(ϑ)

y' = y

(x, y) е точката што е поместена за агол ϑ до нејзината нова позиција (x', y').

Овие четири операции - скалирање, транслација, ротација и кратење - претставуваат основни операции за манипулирање со објекти во 2D графиката. Со проширувањето на Декартовите координати во три димензии секоја точка во 3D просторот се прикажува преку три координати.

Скен конверзија

Цртањето во растерската графика може да биде засновано на следните техники:

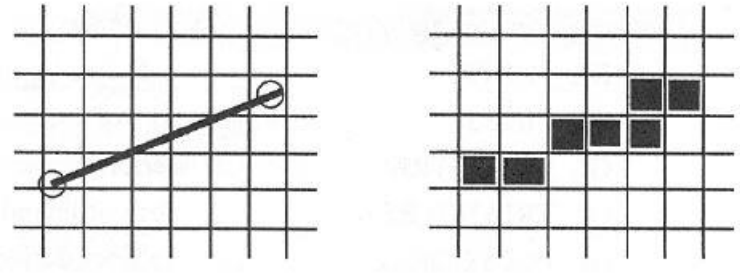
-скен конверзија (scan-converzion) локално осветлување

-следење на зракот (ray-tracing) глобално осветлување

Скен конверзијата ја одредува нијансата на секој пиксел, а следењето на зракот е техника за моделирање и транспорт на светлината.

Конверзијата на скенирање (scan-converzion) претставува процес на конвертирање на геометриски приказ на објект, како што е линија или крива, која е базирана на пиксели и може да се прикаже на комјутерски екран или да се испечати. Процесот на трансформирање на векторската графика во растерска

графика, се состои од пиксели или точки кои формираат дигитална слика. Важна техника во компјутерската графика е конверзијата од скенирање бидејќи преку неа се овозможува прикажување на геометриски форми на уред за прикажување со користење на конечен број на пиксели. Колото на уредот е способно да конвертира бинарни вредности (0,1). Графичките комјутери користејќи ја оваа способност претставуваат слики со дискретни точки. Клучен процес во комјутерска графика е конверзијата на скенирање, бидејќи преку неа се овозможува векторската графика да се прикажува и печати во растерски формат, за да може да се прикаже или да се печати.



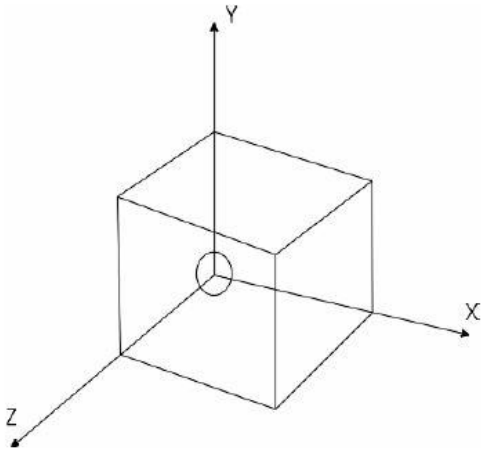
Слика 10

Следењето на зракот (ray-tracing), во 3-D компјутерската графика, претставува техника за моделирање на транспорт на светлината за употреба на алгоритми за рендерирање и генерирање дигитални слики. Симулирањето на различни оптички ефекти, како што се рефлексија, прекршување, меки сенки, длабочина на поле, расејување, заматување на движење може да се врши со помош на следење на зракот. Слично како следењето на патеката на светлосните бранови, постои можност за следење на звучните бранови, така што се добива произвонреден дизајн во видео игрите со прикажување на реалистично ехо. Секој физички бран со приближно линеарно движење може да се симулира со следење зраци.

Координатен систем на камерата

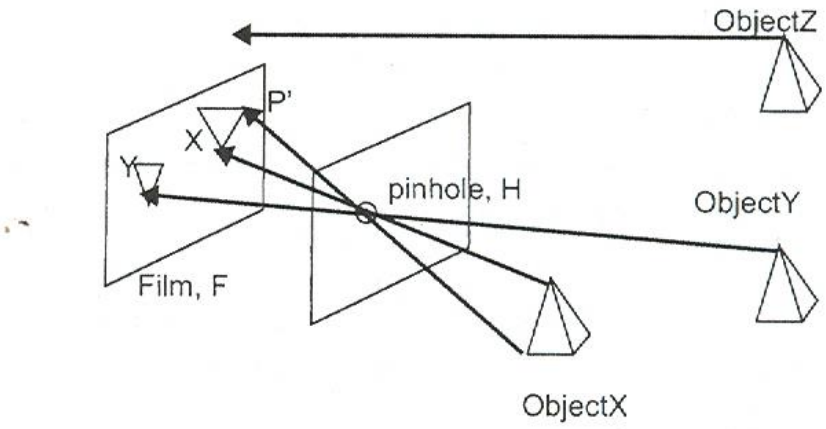
Како што е дефинирано од J. Vince во „3D Computer Animation“, визуелниот излез од системот за анимацијата е она што ефективно може да се види преку

камерата. Камерата физички не постои, но таа е дефинирана со неколку броеви, и може да се позиционира насекаде каде што 3D просторот го опишува нашиот виртуелен компјутерски свет, дури и внатрешноста на објектите. Во конкретниот пример камерата ни одговара да ја сместиме во координатниот систем и да ја насочиме во позитивната z-оска како што е прикажано на слика 7.



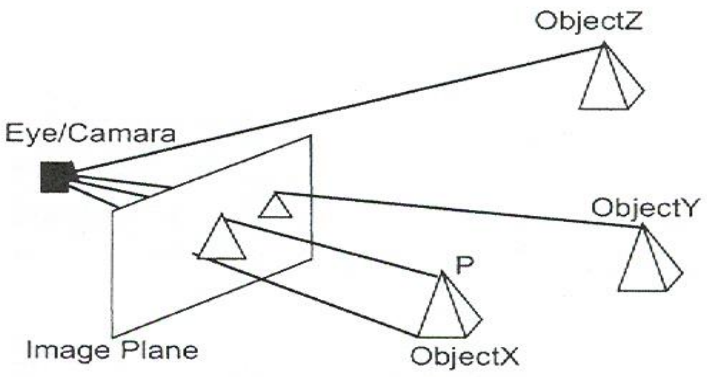
Слика 11

Целта во 3D компјутерската графика е да му се даде на корисникот впечаток дека гледа фотографии од 3D сцена, на ист начин на кој фотографите го мапираат вистинскиот 3D свет на 2D филм. Тридимензионалната компјутерска графика го симулира принципот на работа на вистинска камера во создавање 3D слики. Вистинската камера снима 3D слики околу нас со помош на камера со иглички.



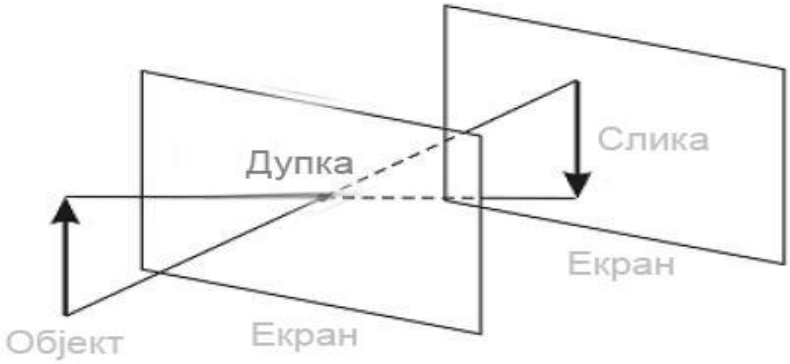
Слика 12

Тоа претставува кутија со фотографски филм F отпозади и мала дупка H која пропушта светлина кога ќе се отвори. Што се случува кога ќе го фотографираме објектот X. Се отвора дупка H во дел од секундата. Светлосен зрак го погодува X во точката P, поминува низ H и го удира филмот во точката P`, предизвикувајќи филмот да се гледа. Точката P` ја формира сликата на точката P на негативното. Сите точки на објектот се мапирани на филмот на овој начин. Втор објект Y, ист во големина, но подалеку во позиција, се мапира на Y` и се појавува помал по големина. Предмети како што е Z, чии зраци на светлина не минуваат низ H, не се фотографирани, како што е прикажано на Слика 9.



Слика 13

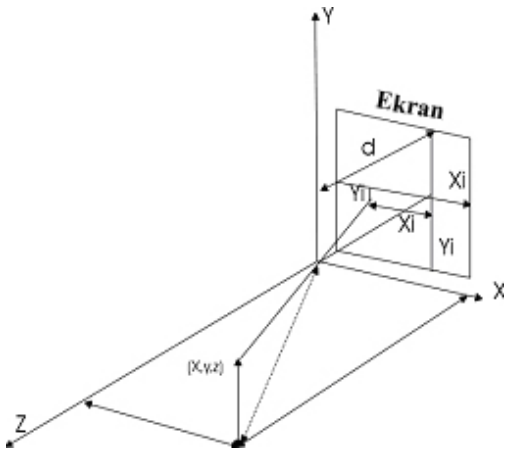
Рамнината на сликата може да се гледа како составена од дводимензионална мрежа која содржи информации за боја мапирани на пиксели на екранот со помош на трансформации за гледање.



Слика 14

Наједноставниот модел на камера е т.н камера со иглички. Таа се состои од два екрани. На првиот екран има мала дупка. Некои од зраците на светлината поминуваат низ таа дупка или се емитуваат или се отфрлаат од објектот. Зраците формираат превртена слика на објектот на друг екран.

По претпоставка дека постојат збир на темиња кои се лоцирани во WCS кои се видливи за камерата, проекцијата на тие темиња може да се пресмета под претпоставка дека камерата е со игла, и дека отворот на камерата е на координатниот почеток. Екранот за гледање е поставен на растојание d зад дупката за да може да се долови превртената перспектива на сцената. Ваквата ротација на сликата нема да предизвика проблеми бидејќи во виртуелниот свет е можно вртење на екранот за да се гледа како што е прикажано на слика 11.



Слика 15

Сечење на приказот на камерата

Разликата помеѓу конвенционалната камера и математичката, е во тоа што конвенционалната камера снима само во видното поле на леќата, а математичката (која што се користи во компјутерската графика) „гледа“ сè.

Постојат три класи на врвови кои бараат отсекување од сцената: темиња кои се премногу далеку од камерата, темиња кои се премногу блиску до камерата и темиња кои се пред камерата, но надвор од нејзиното видно поле.

7. Основи на HTML

World Wide Web, или скратено Веб, во денешно време претставува една од најпопуларните механизми за ширење информации меѓу луѓето. Со помош на веб, можеме да презентираме информации што се состојат од зборови, слики, видео и аудио снимки - и сето е овозможено без дополнителен софтвер кој корисникот мора да го инсталира на својот компјутер - доволно е да има кој било веб прелистувач (Internet Explorer, Mozila Firefox, Google Chrome, Opera итн.) Луѓето можат да добиваат информации преку Интернет, да креираат свои веб-страници и на тој начин да станат извор на информации за другите корисници. Креирањето веб-страници е многу лесно ако совладате неколку основни HTML команди.

За креирање на веб-страници може да се користат различни HTML уредници, како што се Microsoft Visual Web Developer и FrontPage, Adobe Cold Fusion и Dreamweaver итн. За да програмирате HTML страници ќе ви треба само едноставен уредувач на текст (NotePad или WordPad).

Обичниот веб-сајт се состои од HTML страници и датотеки управувани од компјутер каде што се наоѓа веб-серверот. Веб-серверот претставува софтвер кој ги опслужува веб-страниците како одговор на барањата на клиентот преку веб-прелистувач. Кога корисникот кликнува на на веб-страницата се генерира барање, се избира обележувач во веб-прелистувачот или внесува URL-адреса (униформен локатор на ресурси) во текстуалното поле за адреса на веб-прелистувачот.

Веб-дизајнерот ја одредува конечната содржина на обичната веб-страница, и таа не се менува со повикување на страницата. Секоја линија на HTML код е напишана од дизајнерот пред да се направи страницата односно да се стави на серверот. Бидејќи HTML-кодот не се менува откако ќе се вчита страницата сервер, таквите страници се нарекуваат статични страници. Кога веб-серверот добива барање за статична страница, тој го чита барањето, наоѓа страница му ја испраќа на прелистувачот.

8. Веб дизајн

Што претставува веб дизајнот?

Веб дизајнот претставува процес на дизајнирање и проектирање на веб-страници.

Овој комплексен процес може да се подели во две фази:

• Процес на планирање и развој на сајтот

• Дизајн на сајтот

Планирање и развој на сајтот

Тимот што ќе креира нова веб страна треба предходно да ја знае целта која што сака да се постигне со новата веб-страница. Постојат сајтови кои служат за различни цели, од оние за рекламирање, сајтови на одредени комерцијални компании, едукативни сајтови, образовни сајтови и места за забава.

Пред да започнете со дизајнот на страницата, потребно е да се направи следново:

• да се идентификува целната публика на страницата

• изјава за целта на веб-страната

• дефинирање на главните цели

• информации што ќе ги содржи страницата

• да се идентификуваат податоците и графичките ресурси што ќе се користат во развојот на веб-страницата

Публика

Публиката на страницата може да биде разновидна. Секое лице кое сурфа на Интернет може да се приклучи на веб-страницата. Кога ја дизајнираме страницата, мора да знаеме на која публика и се обраќаме?

Основните групи на публика може да бидат:

• веб сурфери

• почетници и повремени корисници

• експерти и чести корисници

• меѓународни корисници

Ако нашата цел е да им се обратиме на веб-сурферите како главна целна група, страниците на сајтот треба да изгледаат како страници на списание.

Таквите страни треба да имаат силна графика и нагласен опис на содржината на страницата.

Почетниците и повремените корисници се привлечени од јасната структура на страницата и лесен пристап до информации. Јакоб Нилсен од Sun Microsystems откри дека помалку од 10% од корисниците ги прелистуваат страниците.

Експертите и честите корисници имаат за цел од нашата веб страница да добијат информации брзо и навремено. Тие не сакаат многу графики на страницата и претпочитаат паѓачки текстуални менија кои можат брзо да ги вчитаат.

Меѓународните корисници бараат превод на најмалку клучни страници од менито. Во составот на локацијата треба да се избегнуваат локални жаргони или технички акроними**.** Особено треба да бидеме внимателни при прикажувањето на датумот.

Изјава за цел

Кратка изјава за целта која ја имаме за цел да го анализираме успехот на нашата веб страна.

Како на пример:

„Очекуваме веб-страницата на нашата институција да ги постигне следните цели во следните 12 месеци:

Преку веб-страницата ќе се намалат барањата испратени до централната канцеларија за активностите на институцијата, рокови, обврски и цени и информации за состаноци. Веб страницата, ни овозможува да заштедиме на пратки и полесна и побрза кореспонденција со членовите. Таа ќе го содржи целиот материјал што е моментално објавен во весник. Се надеваме дека по една година можеме да го откажеме хартиеното издание на нашиот весник.

При градењето веб-страница треба да се има во предвид дека тоа е динамичен процес, а не еднократен проект со статички податоци. Треба да има

долгорочно уредување и техничко одржување на страницата. Без оваа подолга перспективата на веб-страницата може да ја доживее истата судбина како и многу ентузијастички започнати, но незавршени проекти.

Дизајн на интерфејс

За дизајнот на интерфејсот постојат неколку правила.

Веб-страниците се разликуваат од книгите и другите пишани документи на еден клучен начин.

Линковите со хипертекст му овозможуваат на корисникот пристап до една веб-страница без да оди на претходната. Веб-страниците треба да бидат понезависни од страниците во обична книга. Тоа значи дека заглавијата и подножјата на веб-страниците треба да бидат поинформативни од оние на печатени страници.

Секоја веб страница треба да содржи одговори на следниве прашања:

• кој - кој и се обраќа на публиката

• што - насловот мора да биде јасен бидејќи прво се појавува при вчитување страници

• кога - информации за последното ажурирање на страницата

• каде - ставете ја почетната URL адреса барем на главната страница како информација за потеклото на страницата кое нема да се изгуби при печатење на дел од страницата

Дизајнот на интерфејсот треба да биде ориентиран кон корисникот. Со дизајнот треба што е можно повеќе да му биде олеснет пристапот на корисникот за да ја користи нашата страница.

Навигација

Во дизајнот на интерфејсот особено важна е навигацијата. Со денешната веб-технологија поврзувањето корисник - веб страница е овозможено преку хипертекст навигација помеѓу документи.

Најбитен проблем на веб-страницата е недостатокот на информации за тоа каде се наоѓаме моментално ние. Конзистентни и јасни икони, графички шеми и текстуален или графички приказ и краткото резиме на екранот може кај корисникот да влее доверба да може го пронајде она што моментално го бара без губење многу време.

Корисниците секогаш треба лесно да можат да се вратат на почетната страница, а исто така важни се и други точки за навигација во рамките на локалната локација. На секоја страница од сајтот треба да бидат присутни главни врски кои ги овозможуваат основните навигациските врски и кои помагаат да се создаде графички идентитет што го известува корисникот дека сè уште е внатре во страницата. Многу корисна е лентата со копчиња (овозможува многу избори на мал простор) и овозможува конзистентен графички идентитет на секоја страница од страницата Netscape.

Многу важно за навигацијата е да се избегне т.н слепа страница (dead end). Секоја web страница треба да содржи најмалку една врска. Најниските страници треба да содржат линк до почетната страница или друга локална страница за корисникот да не го напушти нашиот сајт. Во дизајнот на интерфејсот многу важна категорија претставува брзиот пристап на информации. Брзината на пристап до информации зависи од хиерархиската организација на информации на нашата веб-страница.

Дизајн на страницата

Кога дизајнираме веб-страница, мора да земеме предвид три аспекти:

• организација на информации

• структура на страница

• елементи на локацијата

Организирање на информации

За квалитетот на веб-страницата многу важен фактор е видливоста на страницата. Потребно е да се постигне добра видливост и добра организација на информациите што ги презентираме на страницата.

Потребно е да се воспостави хиерархија на важност на поедини информации.

Практиката покажува дека менијата не треба да содржат ниту премногу, ниту премалку врски.

Оптималниот број на врски за структура на менито е 6 врски по мени.

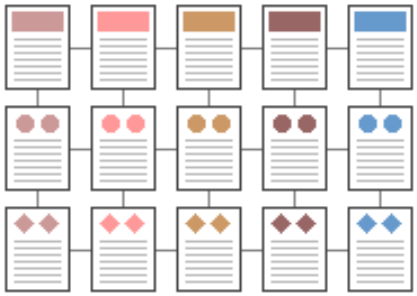
Постојат 4 начини да се организираат информации во рамките на веб-локацијата: низа, мрежа, хиерархија информации и веб.

Во низата треба да се подредат информациите на пр.хронолошки, по азбучен ред итн.



Слика 16

Мрежата воспоставува однос помеѓу категориите на информации вертикално и хоризонтално.



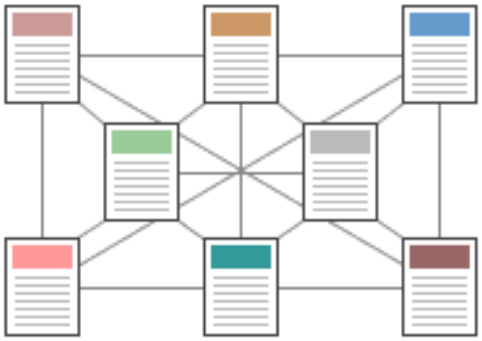
Слика 17

Хиерархијата овозможува информациите да бидат организирани како концептуална низа. Ваквиот начин е најдобар.



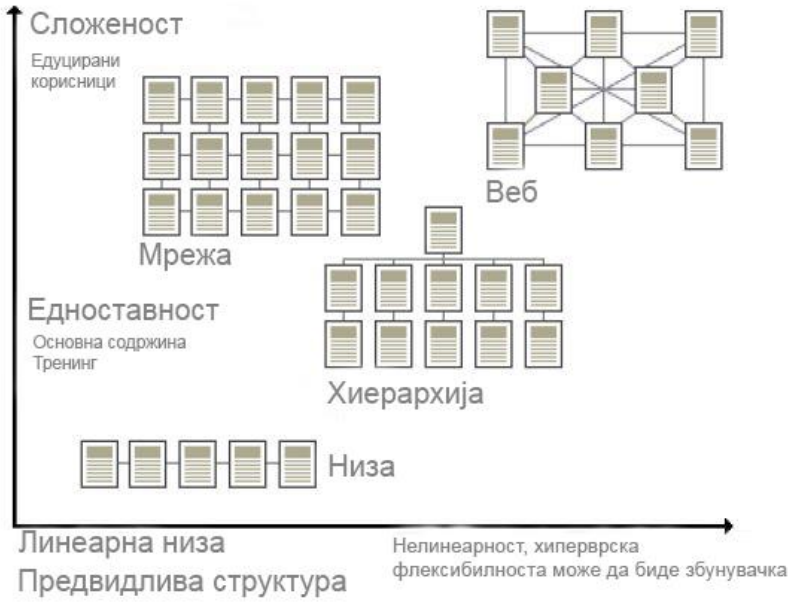
Слика 18

Веб мрежата овозможува поврзување со информациите од надворешни веб-локации. Овој начин многу добро фунционира но многу е непрактичен за корисникот.



Слика 19

На следниот дијаграм е прикажана врската помеѓу сложеноста на користењето на страницата и приказот на информации за предходните четири категории на организација.



Слика 20

Елементи на сајтот

Веб-страницата обично се состои од следниве елементи:

• почетна страница

• потстраници со менија

• страници со содржина

Почетната страница е најбитна и сите веб-страници се организирани околу неа. Истата, функционира како влез кон содржината на целата веб-страница. Во организациската хиерархија, почетна страница се наоѓа на врвот на дијаграмот, а сите страници на веб-страницата треба да имаат директен линк назад до почетната страница.

World Wide Web URL на почетната страница претставува адресата која што се користи за да можат корисниците да се прикачат на вашата веб-страна. На врвот на почетната страница треба да се наоѓа она што веб-корисниците сакаат прво да го видат кога ќе пристапат на страната. Правилниот дизајн е клучот на успехот на вашата веб-страница.

При креирањето на почетната страница важно е да се донесе одлука помеѓу односот на графика и текст што ќе се користи. Веб страница која содржи повеќе графика ја прави страната попривлечна за корисникот, но е многу побавна за вчитување. Најбитно е при донесувањето на одлука на која публика и се обраќаме, односно која е целта на нашата страница. Постојат различни компромиси во врска со оваа дилема.

Корисникот може да одлучи помеѓу приказ на текст и графички приказ. Вториот компромис е да користи графички банер на врвот од страната со текстуални врски со остатокот од страницата. Веб страниците мора постојано да се ажурираат, па неопходно е некако да се истакне присуството на нови информации. За да се надмине овој проблем постојат два начини:

• Нова икона до новите информации

• воведување на страницата What's new каде ќе групираме линкови до нови информации

Welcome екраните можат да бидат атрактивен начин за влегување во некоја локација, но можат и да станат досадни за корисникот кој често влегува на страницата, особено ако содржат една иста анимација долго време. Да се надмине овој проблем пожелно е да му се овозможи на корисникот со кликнување да може да ја прекине анимацијата и веднаш да влезе на страницата.

Дизајн на страницата

Оптимален баланс помеѓу графиката или текстуалните информации, се создаваат со помош на визуелната графика односно графичкиот дизајн. Без

визуелизација на формата, бојата и контрастот, страниците се здодевни и нема да го мотивираат посетителот да ја испита нивната содржина.

Кога ќе се воспостави баланс помеѓу количината на графика и текст што ќе го користиме во дизајнот на страницата, потребно е да се воспостави и визуелна хиерархија. Посетителот прво ја гледа страницата како голема количина на облици и бои кои се во контраст со позадината. Дури подоцна започнува да извлекува одредени информации, прво од сликите, доколку се присутни, па дури потоа почнува да ја анализира содржината на текстот и почнува да чита поединечни зборови и фрази. Па заради тоа, целокупната графичка рамнотежа и организацијата на страницата се клучни за да се запознае читателот со вашата содржина. Досадна страница исполнета со многу текст ќе го одбие окото на посетителот, но исто така и страница со лош дизајн или исполнета со преголеми слики ќе го натера корисникот да бара друга содржина. Она што е најбитно, е да постои соодветна рамнотежа што го привлекува окото со визуелен контраст каде постои пропорција и тоа е клучот за успешни дизајнерски решенија. Но овие работи се во корелација според контекстот на главната цел во развојот на веб-страницата, самата содржина како и најбитното очекувањата на вашите корисници.

Потребно е да се внимава на графичкото дотерување. Слики, графички линии, хоризонтални линии и други визуелните знаци потребно е да се применуваат умерено за да се избегне шарен и збунувачки распоред. Истото важи и за поголем текст на Интернет страници. Доследноста е многу важна во дизајнот на потстраницата. Ако одбереме графички шема на главната страница, треба да се користи низ целата страница. Можеме да го повториме истиот банер или лента со линкови на секоја страница на сајтот, со што го решаваме проблемот за конзистентност во дизајнот и подобрена навигација. Исто така, треба да се забележи дека екранот не треба да биде помал од страницата. Повеќето корисници немаат навика да скролуваат страници, па може да се случи некои важни информациите да останат надвор од рамката на екранот и никогаш да не се прочитаат.

Пример за лош и подобар изглед на страница



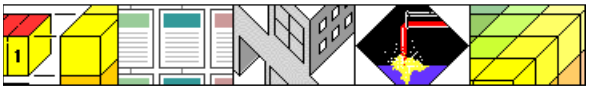
Слика 21

9. Веб графика

Употреба на GIF и JPEG датотеки

Во веб-страниците за слики може да се користат два графички формати GIF и JPEG формат, бидејќи Netscape и другите прелистувачи ги поддржуваат овие два формати. Некои веб дизајнери користат GIF формат за креирање цртани елементи, додека за сложени фотографски илустрации, медицински слики и други видови слики го избираат JPEG форматот бидејќи при компресија на овој формат нема значително влијание на квалитетот на сликата.

Предности на GIF-датотеките:



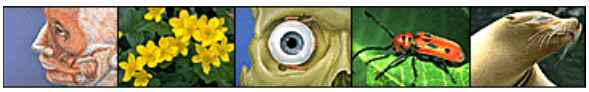
• Овој графички формат има многу широка примена на Интернет.

• GIF форматот за вметнати слики го подржуваат сите веб-прелистувачи.

• Сликите на дијаграмот изгледаат подобро во GIF формат од JPEG.

• Транспарентноста и преплетување е карактеристично за GIF форматот.

Предности на JPEG сликите:



• За побрзо превземање со висок сооднос можна е компресија.

• На повеќето фотографии и медицински слики дава одлични резултати.

• Поддржува слики во целосна боја (24-битни слики во вистинска боја).

Основи на графички дизајн

Графички дизајн е применета уметност. Истиот, претставува креативна активност која има за цел преку уметност и графичко изразување со соодветни технички средства да го постигне квалитетот на современата визуелна комуникација.

Вовед во дизајн

„дизајнот е функционален“

Дизајнот го објаснува зборот „како“ на нештата: како да нарачате подарок, како да се движите на интернет страница, како да се комуницира со гледачите, како да се опслужуваат интересите на клиентот, како да ги соопштите информациите.

Всушност, дизајнот ги пренесува идеите, концептите и функциите на одредена публика. Постојат повеќе целни групи на публика како возрасни групи, полови, групи со одредени материјални можности.

„дизајнот е информативен“

Дизајнот претставува средство со кое информациите се доставуваат до неговиот корисник. Тоа значи дека е потребно нагласување на приоритетот во читањето на информацијата, за да може гледачот за што е можно пократко време да ја согледа саканата информација. Погрешно е да се даде приоритет на дизајнот пред дизајн информација, така што гледачот не ја чита пораката. Тоа е особено препознатлив код дизајн на постер, бидејќи целта е пораката да биде забележана за многу краток временски период (на пр. плакати на билборди покрај улицата се забележуваат за време на движење од автомобил).

„дизајнот користи визуелен јазик“

Визуелниот јазик има одредени изразни средства како што се негативни/позитивни, паѓање/кревање, стабилно/нестабилно, напред/назад, дебел/тенок, голем/мал, мазен/груб, прозирен/непрозирен, доаѓа/оди (или заминува).

„дизајнот е процес“

Процесот на дизајнирање започнува со создавање од општи информации до конкретни детали. Во денешно време можеме да забележиме како се дизајнирани рекламните кампањи на медиумите. Кампањата обично започнува со запознавање на гледачот со ставка со кратка индикација, а потоа се надградува и се развива со текот на времето додека не се постигне саканата цел.

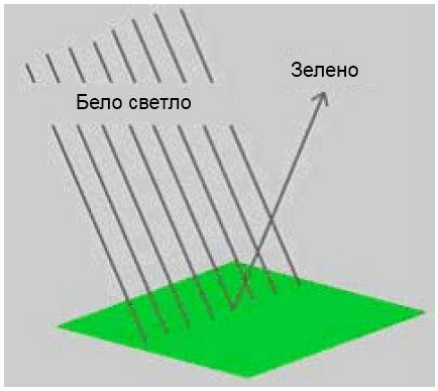
Теорија на бои

Во графичкиот дизајн бојата претставува еден од најважните елементи, бидејќи има значително влијание врз тоа како се перцепира дизајнот и како тој комуницира со публиката. Ова е причината зошто разбирањето на теоријата на

бои има клучно значење за секој графички дизајнер. Истата, претставува сложена област која опфаќа широк спектар на теми, како што е тркалото на бои, симболиката и психологијата на боите. Графичкиот дизајнер преку совладувањето на теоријата на бои, може да создаде дизајни кои се визуелно привлечни и ја пренесуваат вистинската порака до целната публика. Разбирањето на значењето на боите претставува основна вештина која што може да ги издигне креациите од обична визуелност до извонредни дела. Преку моќта на боите дизајнерот може да го подобри брендот и да воспоставии силни врски со целната публика. Сите знаеме дека постои корелација помеѓу боите и емоциите, односно дека одредена боја влијае позитивно или негативно на нашето расположение. Па заради тоа дизајнерите кога сакаат да поттикнат чувство на возбуда, кои даваат повеќе енергија и храброст ги користат топлите бои. А додека пак, кога имаат цел да создадат сигурност и смиреност ги користат поладните бои како што се сината и зелената.

Квалитети на боја

Боите што ги гледаме во природата се одраз на светлината на површината околу нас. Зелената површина ја апсорбира целата видлива светлина освен зелената.

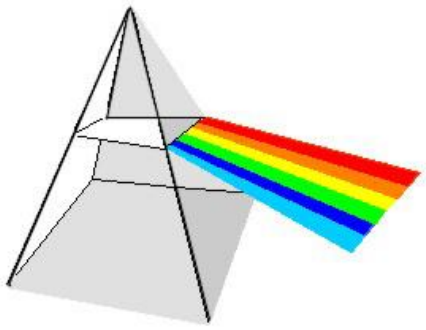


Слика 22

Електромагнетниот спектар изгледа вака



Видливиот спектар е поделен со помош на призма на следниот начин



Слика 23

Димензии на боја

Бојата се дефинира преку нејзините три димензии:

• нијанса – боја

• сатурација - сатурација

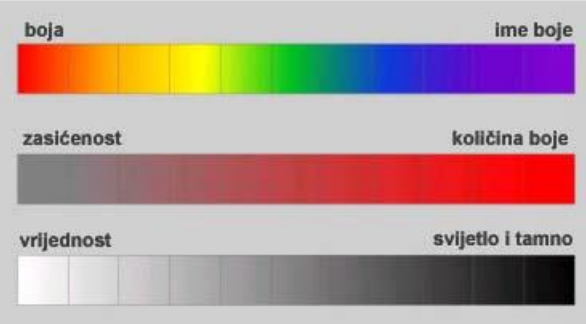
• вредност – вредност

Терминот нијанса може да ги има вредностите црвена, жолта, зелена, цијан, сина и магента.

Заситеноста дефинира колку бела светлина е содржана во бојата (еднакви количини на црвена, зелена и сина боја создаваат бело). Се користи вредност за да се разликува светла од темна боја.

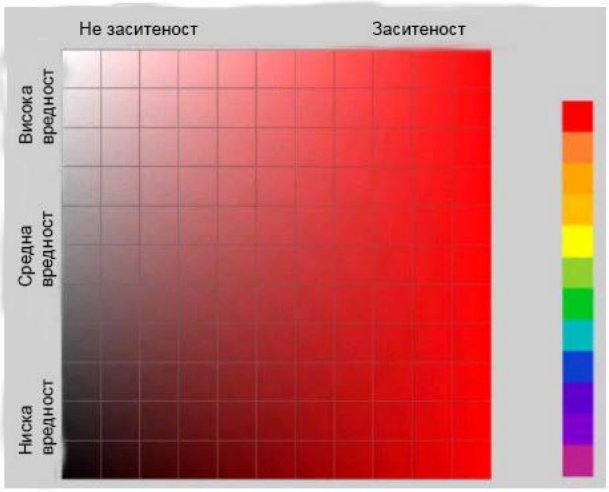
Конвенцијата за нијанса е дека 0 претставува црвена, 1/6 жолта, 1/3 зелена, 1/2 цијан, 2/3 сина, 5/6 магента и 1 исто така црвена. Боја без бела компонента е целосно заситена со ниво 1, додека тотално незаситената боја како сивата има

ниво 0. Вредност што ја претставува леснотијата на бојата, која варира од 0 за црна до 1 за бела.



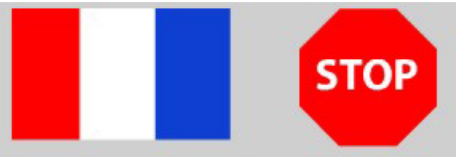
Вродени квалитети на бојата

Секоја боја има свои вродени квалитети кои се разликуваат како што е прикажано во продолжение



Слика 24

Емоционалните квалитети на бојата можат да бидат симболични:



и емотивни



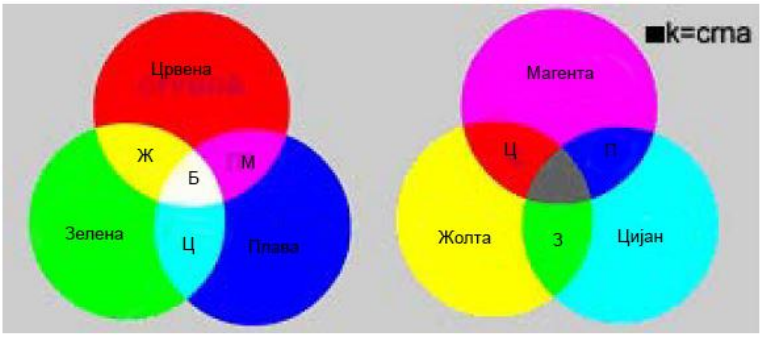
Боите во графичкиот дизајн се користат како средство за комуникација и создаваат порака, па секогаш при изборот на бои потребно е да се земе во предвид и емоцијата што ја предизвикува секоја боја врз набљудувачот.

Модел на боја со додаток и одземање

Адитивниот модел на боја (RGB) се користи од приказите на екранот. Овој модел ги меша боите користејќи светлина. Бојата се состои од црвена (Red), зелена (Green) и сина (Blue) компоненти.

Субтрактивниот модел (CMYK) се користи во печатењето. Во овој модел боите се мешаат користејќи мастило, а основните компоненти на боја се цијан, магента, жолта и црна.

Основни хармонии на бои



Тркало во боја

Тркалото на боја претставува спектар на бои обвиткани во круг, во кој можат визуелно да се претстават боите. Првото тркало во боја го измислил Исак Њутн. Тој ја одвои белата сончева светлина во црвени, портокалови, жолти, зелени, цијан и сини зраци и потоа ги комбинира двата краја на спектарот за да покажуваат природна прогресија на бојата.

Денешната теорија на бои ја постави Јоханес Итен, швајцарски теоретичар на боја и за уметност, кој предавал на Факултетот за применета уметност во Вајмар, Германија. Тркалото за бои на Итен се заснова на црвена, жолта и сина како основни бои тријада на бои и вклучува 12 бои.



Слика 25

Хармоничните комбинации на бои користат било кои две бои кои се претставени една спроти друга на тркалото, или било кои три бои подеднакво одвоени во кругот од бои кои формираат триаголник или било кои 4 бои, т.е. два спротивни парови на бои.

Хармоничните комбинации на бои се нарекуваат шеми на бои или хармонии на бои.

Постојат следниве хармонии на бои:

- Монохроматската шема на бои користи варијации од светлоста и заситеноста на една боја. Оваа шема можеме да се користиме за да создадеме расположение, но е многу чиста и елегантна. Основната, односно примарната боја може да се интегрира со неутрални бои како сива црна, сива или бела. Со помош на оваа шема не можат да се истакнат најважните елементи.



- Аналогната шема на бои користи бои кои се соседни една до друга на тркалото за бои. Една боја се користи како доминантна, додека други се користат за збогатување на шемата. Оваа шема е слична на монохроматска, но има повеќе нијанси.



- Дополнителна шема на бои е направена од две бои кои се спротивни една на друга на тркалото за боја. Со овој начин на комбинирање на бои се добива најдобар ефект бидејќи наспроти топла боја е поставена ладна боја, како на пример црвено наспроти зелено-сино. Оваа шема има силен контраст. При користење на оваа шема, важно е да се избере една доминантна боја и нејзина дополнителна боја за акценти.



- Сплит комплементот е варијација на комплементарната шема на бои. Таа користи боја и два соседа на нејзиниот комплемент. Оваа шема овозможува силен контраст без напнатоста на комплементарната шема на бои.





- Тријадната шема на бои користи три бои кои се подеднакво распоредени на тркалото за боја. Оваа шема нуди силен визуелен контраст, бидејќи одржува рамнотежа и богатство на бои, па затоа често се користи и е популарна меѓу уметниците. Со помош на тријадичната шема не се добива голем контраст, но е комплементарна и изгледа похармонично.





- Тетрадната или двојно комплементарната шема на бои е најбогата од сите шеми бидејќи користи 4 бои кои се наредени во два комплементарни пара. Во оваа шема многу е тешко е да се усогласат сите 4 бои доколку се користат подеднакво и во исти количини. Затоа треба да изберете боја која ќе биде доминантна.





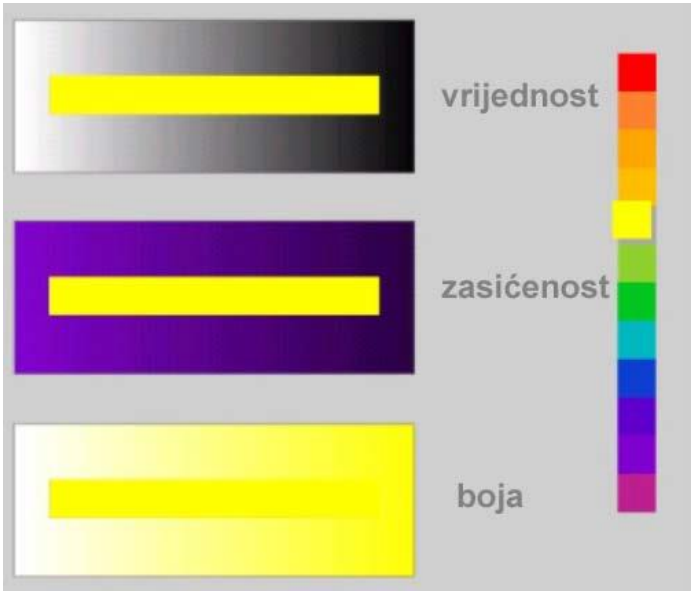
Контрасти на бои



Слика 26

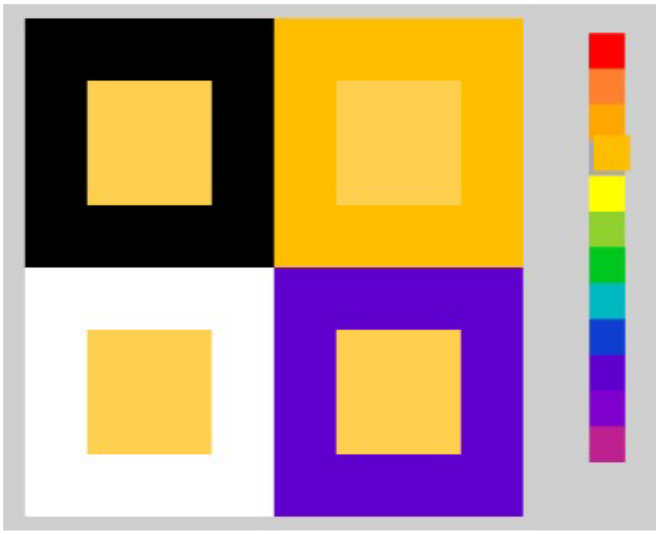
Контрастите се засноваат на димензиите на бојата на HSV.

Визуелното влијание на една врз друга боја кога тие се поставуваат една до друга или една под друга се добива со помош на симулираниот контраст.



Слика 27

ХСВ контраст



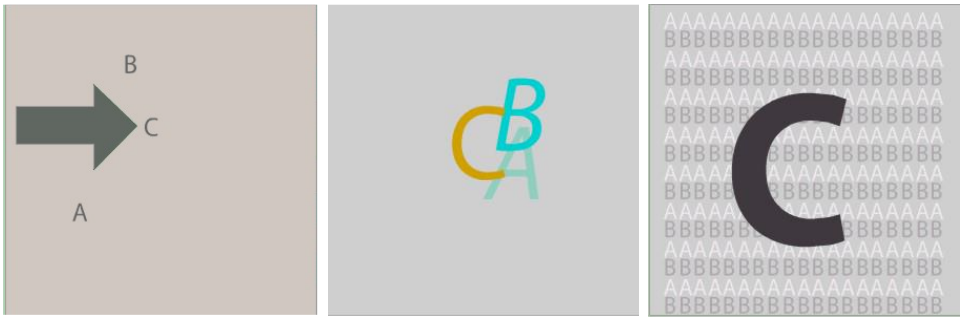
Слика 28

Боите на сите кутии се идентични. Разликата во нивната перцепција е видлива во зависност од бојата што е под нив, и каква визуелизација се добива со помош на различни бои.

Состав и распоред

Акцент

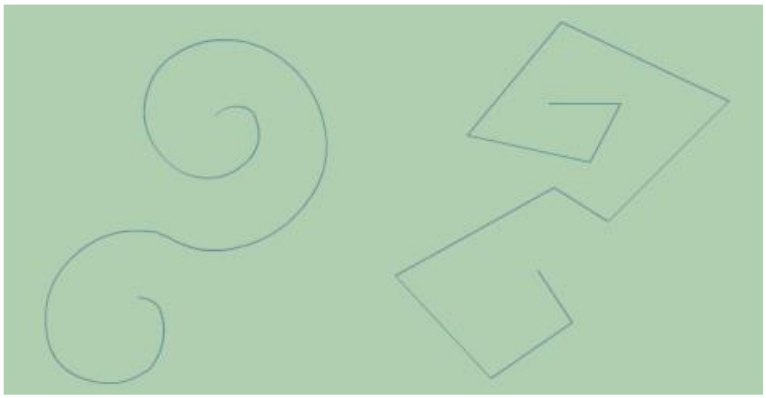
Нагласување на делот од сликата што треба да го привлече вниманието на гледачот. Ова се постигнува со посилни тонови на бои или контраст, дебелина на линијата итн.



Слика 29

Дизајнерски елементи

ЛИНИЈА всушност претставува патеката на движење на точката или поврзани серии на точки во просторот на одредена површина. Секоја линија поставена на одредена површина ја разградува таа површина и ја остава нејзината статична или динамична трага, во зависност од тоа дали е исправена или крива.



Слика 30

ОБЛИК, КОНТУРА претставува неколку линии со различна насока кои ограничуваат дел од просторот и формираат површини со различен изглед.

Основни контури групи се:

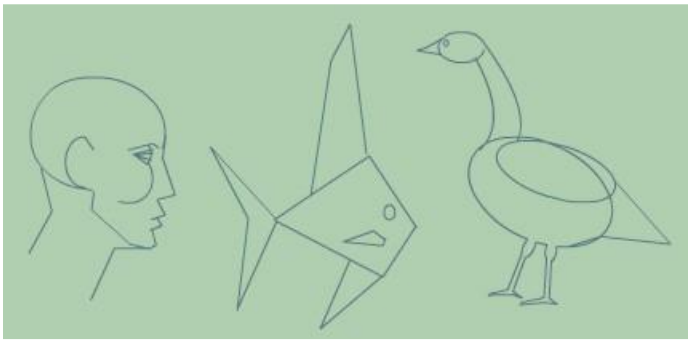
-карактери



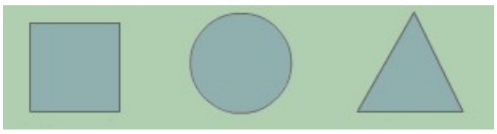
- симболи



- форми

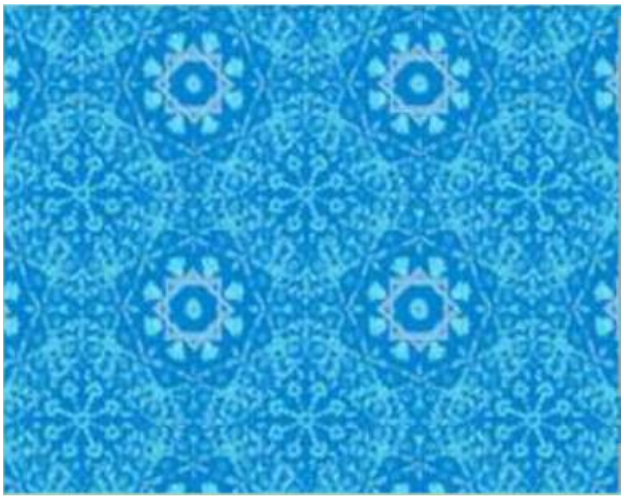


- три основни геометриски форми



-четириаголник круг триаголник

ТЕКСТУРА – изглед и впечаток на површината



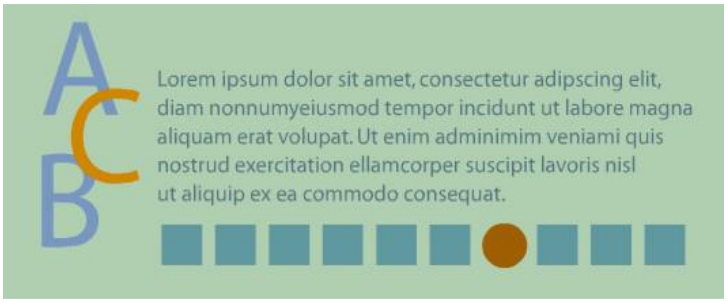
ПРОСТОР - растојанието помеѓу или околу нештата

КОНТРАСТ - многу е важно во дизајнот да се прави разлика помеѓу обликот и позадината. Најважната информацијата или објектот што ја претставува треба да доминира во целосниот дизајн. Позадината треба да биде што е можно подискретна за да може да се постигне доминација на она што сакаме да го

постигнеме. Затоа секогаш се користат контрасти помеѓу темни и светли површини (ако објектот треба да биде темен, позадината да биде светла и обратно).

Принципи, состав и уредување на распореден простор

- акцент - кои елементи се забележуваат први при првото читање



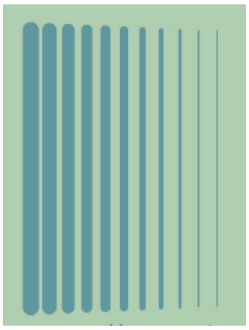
- рамнотежа – рамномерна распределба на тежината која може да биде симетрична односно асиметрична





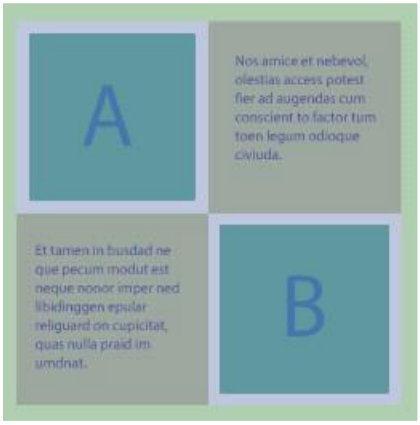
- ритам – шема добиена со повторување на различни елементи

- смирувачки елементи поставени во еднакви интервали (мазен ритам), кои произведуваат смирувачки ефект



- живо – ненадејните промени во големината и положбата на обликот предизвикуваат возбуда односно расположение

- единство – се создава кога елементите изгледаат заедно. Со групирање, може да се постигне повторување или поставување елементи на мрежните единици униформност.



Формални системи на состав

- користење на мрежата

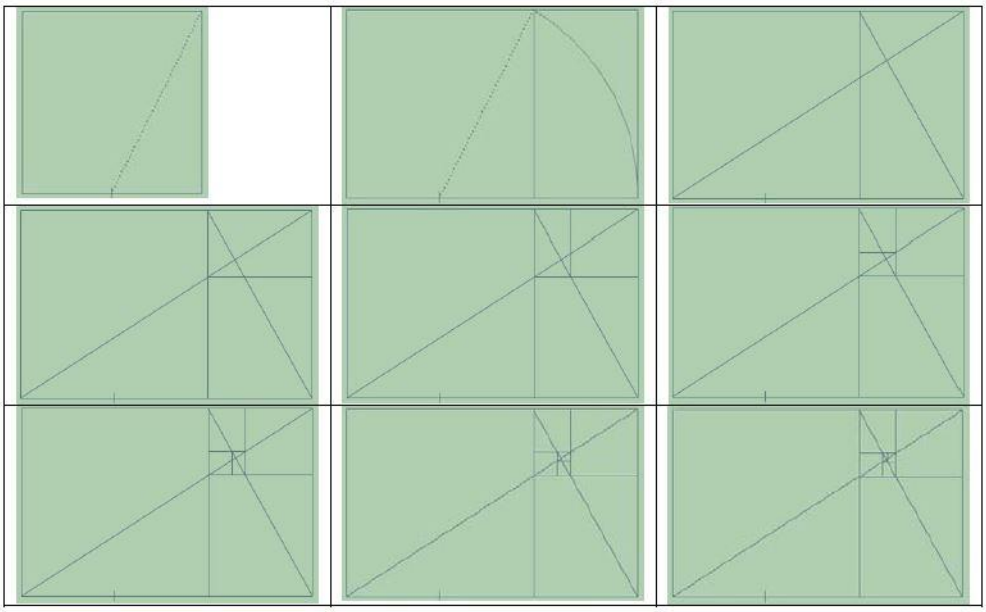
- конструкција на основниот триаголник

- златниот пресек

Терминот „златен пресек“ потекнува од древниот Египет и се базира утврдениот ред и пропорција во природата. Овој принцип може да се изрази во формулата:

a+b/a = a/b

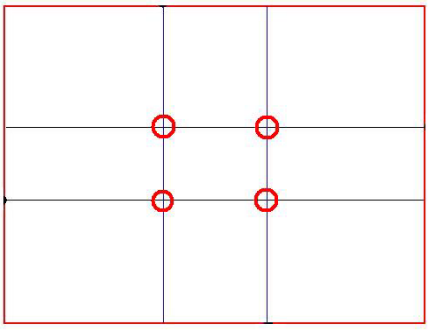
Ова значи дека димензијата како целина (а+б) се однесува на поголемиот дел (а) како поголем дел (а) со остатокот од (б).



Слика 31

Пропорционално намалување на четириаголниците може да се создаде со користење на златниот пресек.

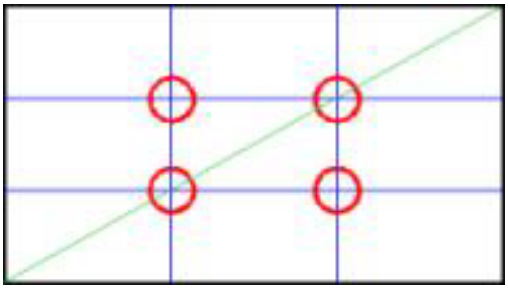
Ако го поделиме нашиот екран или фотографија според принципот на златниот пресек, ќе добиеме 4 поени каде треба да се постават предметите што сакаме да ги истакнеме.



Слика 32

- правило на третини

Ако го поделиме екранот или рамката на третини вертикално и хоризонтално ќе добиеме 4 раскрсници каде што се наоѓаат важни објекти.



Слика 33

Овој систем многу често се користи во фотографијата.

Перспектива

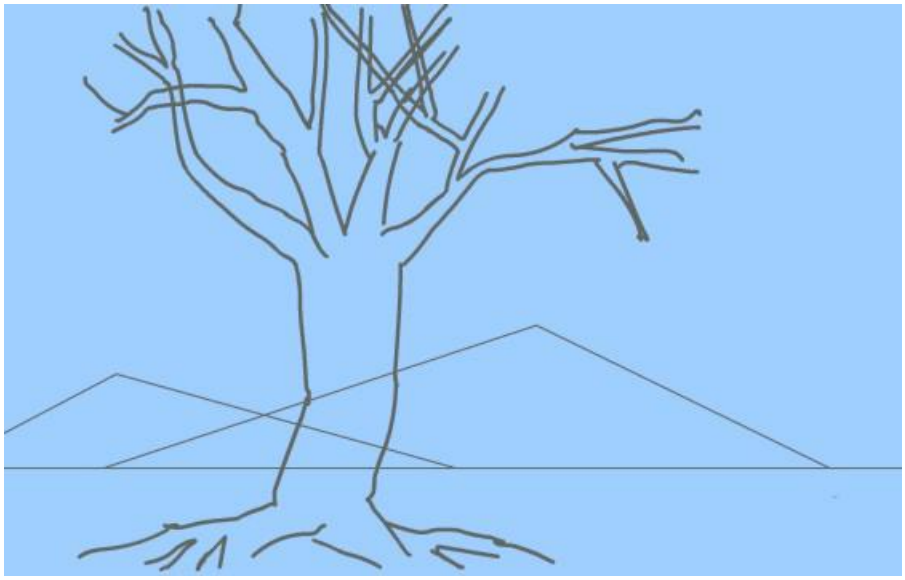
а) Перспективата е илузија на тродимензионалност

- атмосферска перспектива

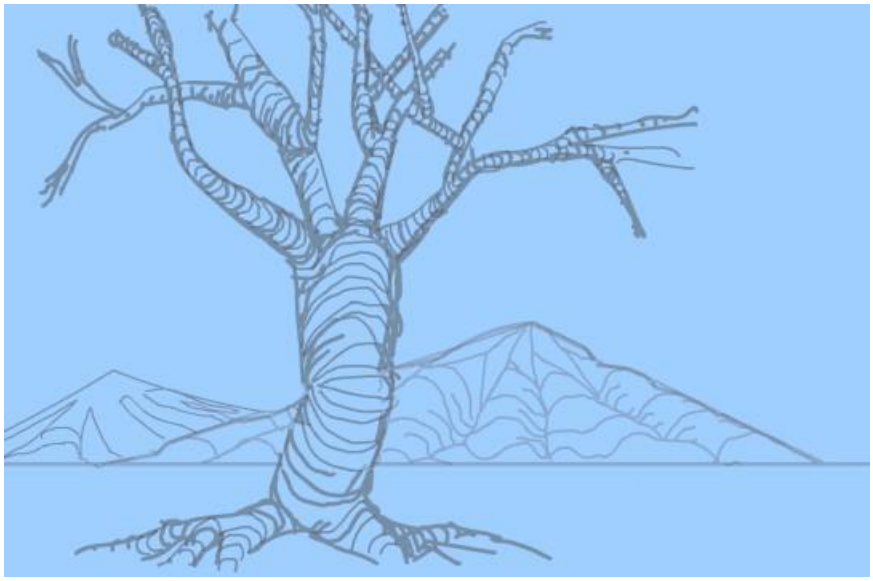


- индикатори за насока

- контурни линии

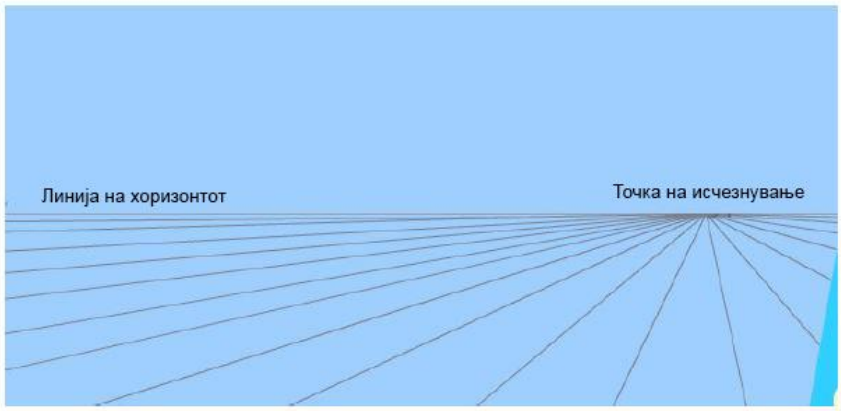


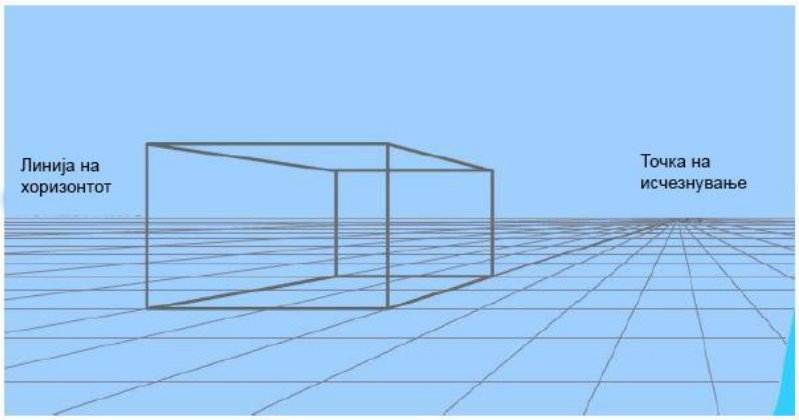
-форми кои се преклопуваат

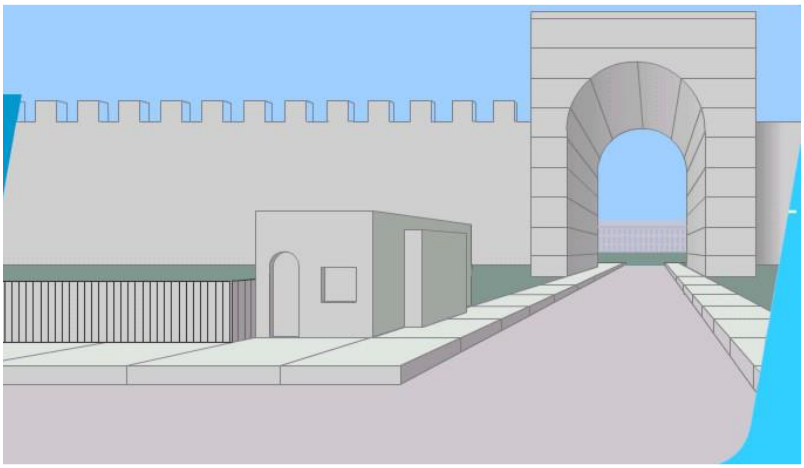


б) перспектива на една точка

Линиите се спојуваат кон една точка на исчезнување на линијата на хоризонтот и на тој начин создаваат илузијата на длабочина.

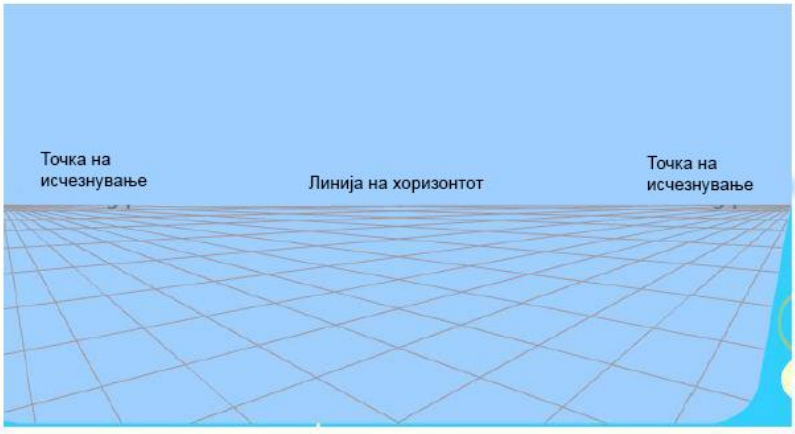


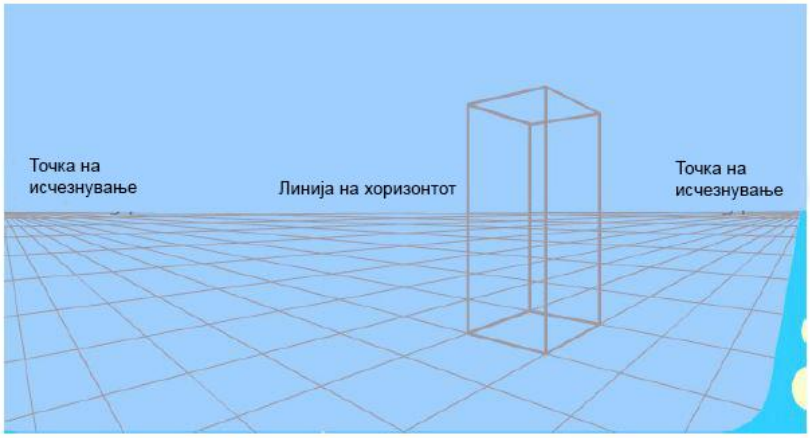


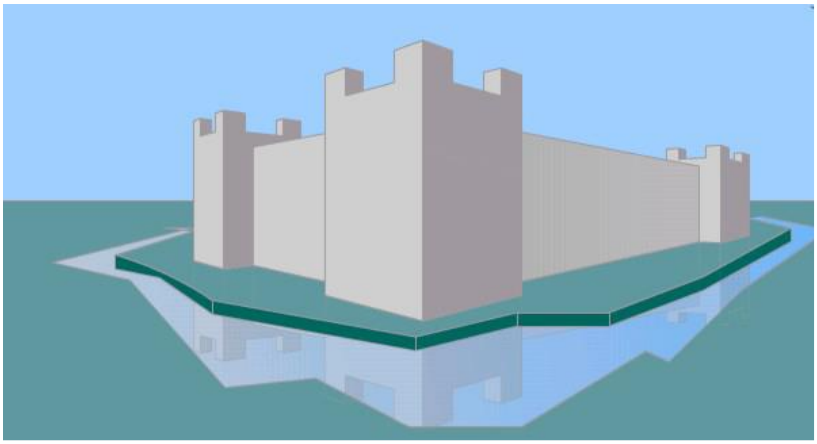


в) перспектива од две точки

Линиите се спојуваат кон две точки на исчезнување на линијата на хоризонтот создавајќи илузија односно длабочина.



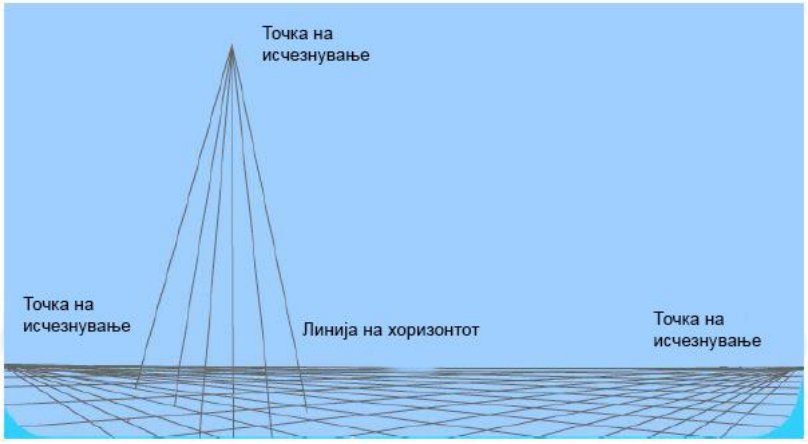


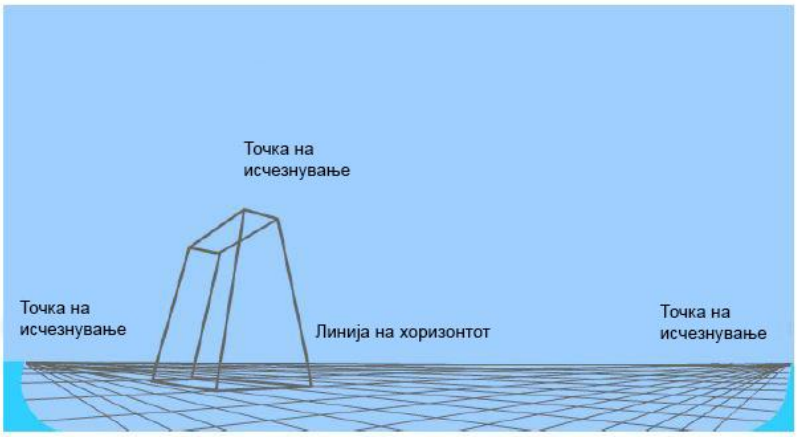


Вертикалните линии се паралелни, додека хоризонталните линии се спојуваат кон точките на исчезнување.

г) перспектива од 3 точки

Линиите се спојуваат кон три точки на исчезнување, две на линијата на хоризонтот и една нормално на линијата на хоризонтот, создавајќи илузија на длабочина.







Сите линии се спојуваат до точката на исчезнување и ниту една линија не е паралелна нормално на хоризонтот.

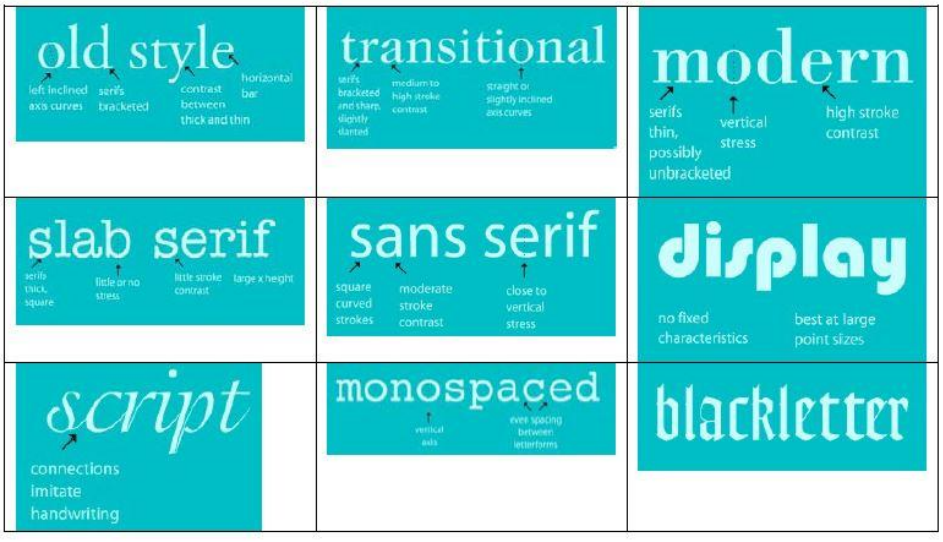
Типографија

а) анатомија на типографија

Термините фонт често се користат наизменично. Фонт е дизајн на знаци унифициран според конзистентни визуелни карактеристики, додека фонтот е комплетен сет на знаци во кој било дизајн, големина, форма, стил.



б) Класификација на типови букви



в) семејства на фонтови

Семејството на фонтови е група на типови кои споделуваат слични визуелни карактеристики.

Типските семејства се состојат од различни тежини и ширини. Основниот фонт може да биде лесен, правилен, полузадебелен, задебелен и црн, и секој од овие подтипови може да биде condensed i extended.

light condensed	light	light extended
regular condensed	regular	regular extended
semibold condensed	semibold	semibold extended
bold condensed	bold	bold extended
black condensed	black	black extended

г) мерки

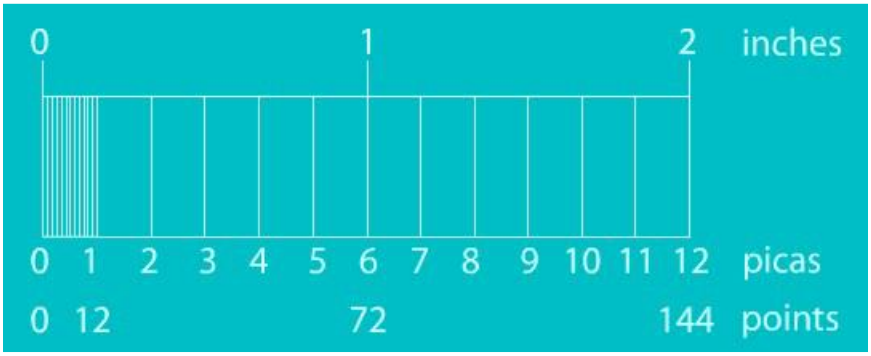
- Релативни мерки се пика и точка.

6 слики = 1 инч

12 поени = 1 пик

72 поени = 1 инч

Компјутерските монитори имаат резолуција на екранот од 72 dpi, што приближно одговара на големината.



- просторни мерки

- leading– мерење на растојанието помеѓу линиите на буквите



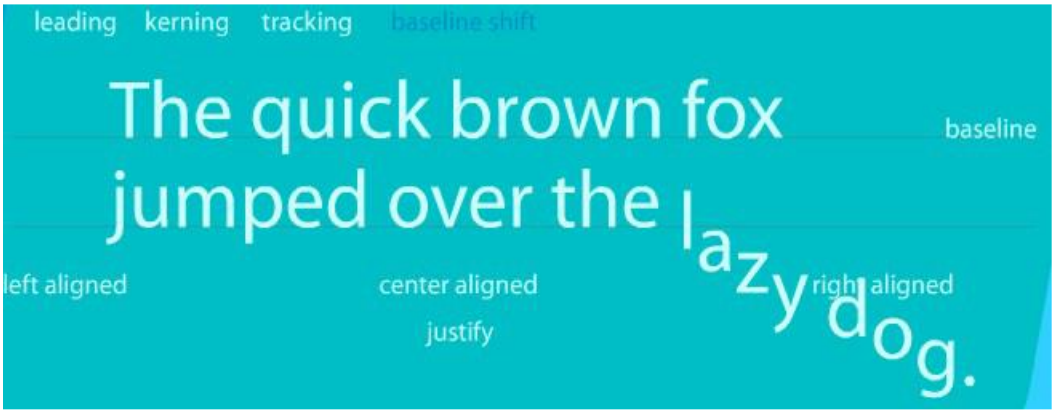
- kerning – мерка на растојанието помеѓу поединечни букви



- tracking – мерење на растојанието помеѓу буквите во еден збор



- baseline shift – мерка за растојанието помеѓу буквата и основната линија нагоре и надолу



Порамнување на пасуси на текст:

- лево (left)

– десно (right)

– центар (center)

– рамномерно (justify)

10. Adobe

Adobe е американска софтверска компанија. Нивните производи се за креирање како што е Adobe Flash, Adobe Dreamweaver или Adobe Photoshop. Овие производи на Adobe како и нивната веб-локација може да се превземат и да се користат за ограничен односно пробен период на употреба, но и може да се платат и да се користат неограничено.

Adobe Premiere Pro, After Effects, Audition, Character Animator и Prelude користат Adobe Media Encoder за извоз на датотеки кои се направени со помош на софтверот на корисничкиот компјутер. Adobe Media Encoder може да се користи и за извоз на датотеки во софтвер што не е направен од Adobe.

Adobe Inc. порано Adobe Systems Incorporated, е американска мултинационална компанија за компјутерски софтвер со седиште во Сан Хозе, Калифорнија.

Тоа претставува специјализиран софтвер за создавање и објавување на широк опсег на содржини, вклучувајќи графика, фотографија, илустрација, анимација, мултимедија/видео, филмски слики и печатење. Нивните производи вклучуваат софтвер за уредување слики Adobe Photoshop, софтвер за илустрација кој е базиран на векторски Adobe Illustrator, Adobe Acrobat Reader формат на преносliв документ (PDF), како и голем број на алатки кои се користат за креирање, уредување и објавување на аудио-визуелни содржини. Adobe Creative Suite претставува комплетно решение на производите на Adobe, кое подоцна еволуираше во т.н софтвер за претплата на услуга (SaaS) под име Adobe Creative Cloud.

Џон Ворнок и Чарлс Гешке откако ја напуштија компанијата Xerox PARC, во декември 1982 година ја основаа компанијата Adobe. Подоцна, во 1985 година Apple Computer го лиценцираше PostScript за употреба во неговите LaserWriter печатачи, која има за цел да се развие десктоп издаваштвото. Adobe разви анимација и мултимедија преку купување на Macromedia и Macromedia Flash, софтвер за уредување и композитирање видео со Adobe Premiere, подоцна познат како Adobe Premiere Pro, веб развој на Adobe Muse, и пакет софтвер за управување со дигиталниот маркетинг.

Историја на Adobe

Компанијата беше основана во гаражата на Џон Ворнок. Нејзиното име, Adobe, доаѓа од Adobe Creek во Лос Алтос, Калифорнија, што претставува поток кој што течеше зад куќата на Ворнок. Потокот е така наречен поради типот на глина што е пронајдена таму (Adobe е шпански збор за Mudbrick), што алудира на креативната природа на софтверот на компанијата. Логото на Adobe има стилизирано „А“ и е дизајнирано од графичката дизајнерка Марва Ворнок, сопруга на Џон Ворнок. Во 2020 година, компанијата го ажурираше своето лого во една боја, целосно црвено лого. Во 1982 година Стив Џобс се обидел да ја купи компанијата за 5 милиони долари, но Ворнок и Гешке ја одбиле понудата, но подоцна се договориле да му продадат акции во вредност од 19 отсто од компанијата. Стив Џобс однапред му платил петкратно повеќе од вреднувањето на нивната компанија во тоа време, плус петгодишна такса за лиценца за PostScript. Купувањето и авансот го направија Adobe прва компанија во историјата на Силиконската долина која стана многу профитабилна во првата година од своето постоење.

Ворнок и Гешке разгледаа различни деловни опции, но потоа тие избраа да се фокусираат на развивање на специјализиран софтвер за печатење и го создадоа јазикот за опис на страницата Adobe PostScript.

Во средината на 1980-тите, Adobe влезе на пазарот на потрошувачки софтвер со Illustrator, програма за цртање базирана на вектор за Apple Macintosh.

Illustrator, кој произлезе од софтверот за развој на фонтови на компанијата, помогна да се популаризираат ласерските печатачи со овозможен PostScript.

Adobe во 1989 година го претстави она што требаше да стане нејзин главен производ, програма за графичко уредување за Macintosh наречена Photoshop. Целосно опремен и стабилен, Photoshop 1.0 беше вешто продаден од Adobe и доминираше на пазарот.

На 19 август 2021 година, Adobe објави дека склучил дефинитивен договор за стекнување на Frame.io, водечка платформа за видео соработка базирана на облак.

По само еден месец, Adobe Inc. официјално објави дека на својата платформа за е-трговија ќе додаде платежни услуги, овозможувајќи им на трговците на нивната платформа метод за прифаќање плаќања, вклучувајќи кредитни картички и PayPal. Голем број од кредитните картички беа врзани за услугата Creative Cloud софтвер по претплата.

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator е програма за векторски графички уредувач и дизајн развиена и пласирана од Adobe Inc. Развојот на Adobe Illustrator започна во 1985 година, дизајниран за Apple Macintosh. Заедно со Creative Cloud, беше објавен Illustrator CC. Најновата верзија, Illustrator 2024, беше објавена на 10 октомври 2023 година и е 28-ма генерација во производната линија. Adobe Illustrator беше оценет како најдобра програма за уредување векторска графика во 2021 година од страна на hp.

Историја на Adobe Illustrator

Развојот на Adobe Illustrator за Apple Macintosh започна во 1985 година како втор софтверски производ на Adobe PostScript. Џон Ворнок, го создаде Illustrator кон крајот на 1986 година за да автоматизира многу од мануелните задачи што ги користела неговата сопруга Марва, која беше графичка дизајнерка. Марва користеше линии и криви за да прикаже бескрајно скалабилна графика. Illustrator

беше објавен во почетокот на 1987 година, и од тогаш стана софтвер за развој на фонтови на Adobe и форматот на датотеката PostScript.

Adobe Illustrator е придружниот производ на Adobe Photoshop. Photoshop првенствено е насочен кон манипулација со дигитални фотографии и фотореалистички стилови на компјутерска илустрација, додека Illustrator обезбедува креирање векторски графики, цртежи, постери, логоа, фонтови и други уметнички дела.

Разликата помеѓу Photoshop и Illustrator стана јасна со подемот на Интернетот. Illustrator беше подобрен за да поддржува веб објавување, прегледување растеризација, PDF и SVG. Adobe беше ран развивач на SVG за веб и Illustrator извезуваше SVG-датотеки преку приклучокот SVG File Format. Користењето на Adobe SVG Viewer (ASV), воведен во 2000 година, им овозможи на корисниците да гледаат SVG слики во повеќето големи прелистувачи сè додека не беше прекинат во 2009 година. Матичната поддршка за SVG не беше целосна во сите главни прелистувачи до Internet Explorer 9 во 2011 година.

Заедно со Creative, беше објавен и Illustrator CC. Оваа верзија (17-та) беше првата што се продаваше само во модел на услуга базирана на претплата, во согласност со другиот софтвер во претходно наречениот Creative Suite. Како дел од Creative Cloud, оваа верзија донесе подобрувања во таа тема, како што се синхронизирање на поставките за боја, фонт и програма, зачувување документи во облакот и интеграција со Behance, како и други функции како нов допир - компатибилна алатка за типови, слики во четки, CSS екстракција и пакување датотеки.

Алатки

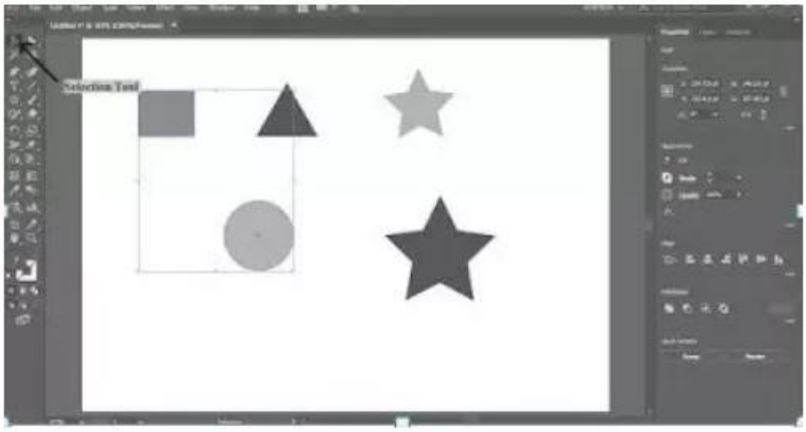
Лево од екранот со различни алатки за избирање, креирање и манипулирање со објекти или уметнички дела во Illustrator се појавува странична лента. Овие алатки може да се изберат како што следува: цртање, пишување, сликање, преобликување, сечење, симболика, движење, зумирање и графика. Некои алатки имаат мал триаголник во долниот десен агол на иконата на

алатникот. Мал триаголник има опција за прегледување или проширување на некои скриени алатки со држење на копчето на глувчето на триаголникот.

Алатки во Adobe Illustrator

АЛАТКА ЗА ИЗБОР (V) SELECTION TOOL

Алатката за избор е иконата со црна стрелка што ја користите постојано. Оваа алатка функционира како типичен курсор, која ви овозможува да кликате, избирате и влечете предмети и текст околу вашиот екран.



Слика 34

На самата слика можете да забележите дека формите на квадрат и круг се избираат со помош на алатката за избор.

АЛАТКА ЗА ДИРЕКТЕН ИЗБОР (A) DIRECT SELECTION TOOL

Алатката Директен избор помага во проширување на рабовите на постоечката форма за да се формира нова форма. Оваа алатка ви овозможува индивидуално да избирате и уредувате специфични точки на прицврстување на векторски форми или линии. Со помош на оваа алатка можете да уредувате еден агол, страна, точка или крива во исто време. Таа е поставена веднаш до алатката за избор во таблата со алатки. Копчето за кратенка што се користи за оваа алатка е A.

АЛАТКА ЗА ИЗБОР НА ГРУПИ GROUP SELECTION TOOL

Оваа алатка ви овозможува лесно да изберете одреден објект во групата за да го преместите, уредувате или да му ја менувате големината.

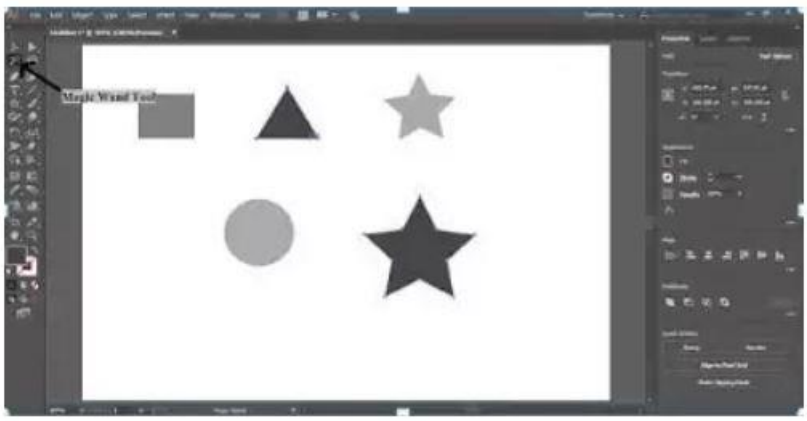
Со помош на оваа алатка заштедувате многу време, а секако ке се ослободите од безброј двојни кликнуваања за да се постигне истото.

АЛАТКА МАГИЧНО СТАПЧЕ (Y) MAGIC WAND TOOL

Оваа алатка може да се користи при избирање форми и објекти со поедноставни атрибути. Алатката магично стапче ви овозможува да кликнете на еден објект за автоматски да изберете сѐ во вашиот работен простор со истата боја за полнење.

Кликнете на алатката за магично стапче во панелот со алатки или можете да го притиснете Y, копчето за кратенка, потоа кликнете на еден објект и ќе се изберат сите други објекти со слични атрибути на избраниот објект истовремено.

Со помош на користење на оваа алатка за магично стапче, треба да кликнете само еднаш за да го направите тоа, наместо да кликате на секој објект поединечно.



Слика 35

На сликата е прикажано како при кликнување на формата на триаголник и формата на ѕвездата автоматски беше избрана бидејќи и двете форми имаат иста боја за полнење.

АЛАТКА ЛАСО / LASSO TOOL

Алатката Ласо работи слично како алатката за директно селектирање со тоа што ви овозможува да изберете поединечни точки за прицврстување во форма или објект. Со алатката Ласо може да нацртате област од точки што сакате да ги изберете за да можете лесно да изберете неколку одеднаш. При изборот на повеќе од еден објект или облик кликнете на алатката Ласо и повлечете ја алатката на формите што сакате да ги изберете. Оваа алатка можете да ја најдете до алатката за магично стапче во таблата со алатки.

АЛАТКА ПЕНКАЛО (P) PEN TOOL

Алатката за пенкало е најчесто користената алатка на илустраторот. Оваа алатка бара малку вежбање, но штом ќе ја спуштите и започнете да ја користите, ќе можете да нацртате неверојатни извонредни векторски илустрации. Истата, ви овозможува да кликнете на вашиот работен простор за да креирате точки за прицврстување. Со кликнување и влечење на овие точки на прицврстување, можете да маневрирате, кои на вашите патеки им даваат искривување и облик. Со поврзување на неколку точки за прицврстување со оваа алатка, можете да креирате уникатни векторски форми нацртани со рака. Алатката за пенкало се користи за цртање нешто со создавање патеки. Патеките се линии со две крајни точки наречени сидра, а сидрата имаат две рачки кои помагаат во преобликувањето на објектот.

ДОДАЈ ТОЧКА НА СИДУВАЊЕ (+) ADD ANCHOR POINT TOOL

Алатката за додавање точка ви овозможува да кликнете на средината на постоечката патека за да додадете дополнителна точка за прицврстување на вашата форма или линија. За да додадете точки за прицврстување на патеката, изберете ја патеката и потоа кликнете на алатката за пенкало, потоа поместете го

покажувачот на патеката, знакот плус (+) ќе се појави до покажувачот и кликнете за да поставите точка на патеката.

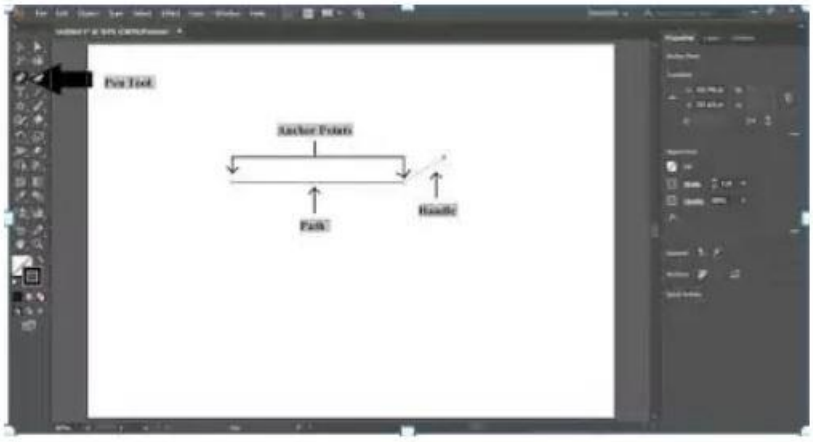
Оваа алатка може да ја користите ако треба да додадете дополнителна крива или агол на вашата форма, без да мора целосно да ја прецртате. Откако ќе ја додадете новата точка за прицврстување на вашата патека, користете ја алатката за директно избирање или алатката за точка за прицврстување за да ја манипулирате во кривата или аголот што сакате да го креирате.

АЛАТКА ЗА БРИШЕЊЕ НА ТОЧКАТА (-) DELETE ANCHOR POINT TOOL

За да избришете која било постоечка точка на прицврстување на патеката, постапката е иста со постапката за додавање точка на прицврстување, но разликата овде е што знакот минус ќе се појави веднаш до покажувачот кога ќе го преместите покажувачот на постоечка точка на прицврстување, кликнете за да ја избришете точка на прицврстување.

АЛАТКА ТОЧКА ЗА СИДРУВАЊЕ (SHIFT+C) ANCHOR POINT TOOL

Оваа алатка ви овозможува да додавате или маневрирате со постојните точки за прицврстување со цел да додадете искривување на формите што веќе сте ги создале.

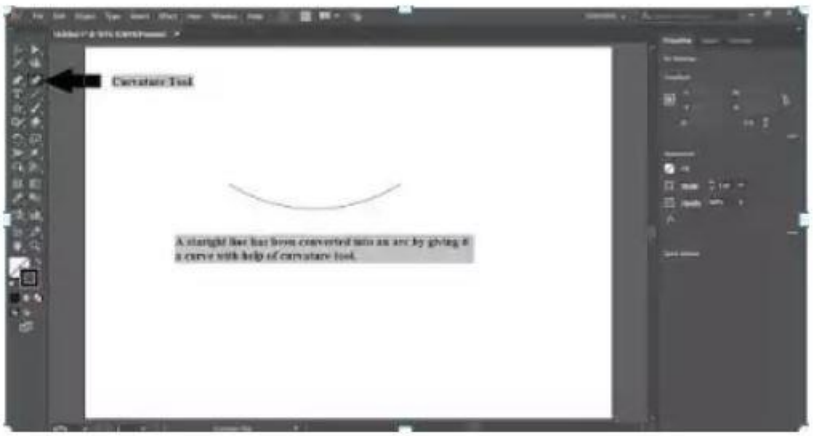


Слика 36

АЛАТКА ЗА ИСКРИВУВАЊЕ (SHIFT+) CURVATURE TOOL

Алатката за искривување претставува алатка со чија помош можете да создадете векторски форми, особено ако вашата форма има претежно закривени рабови.

Со помош на оваа алатка имате помала контрола над вашите криви отколку со алатката за пенкало, но, кривите на оваа алатка се посовршено заоблени од кривите што би ги создале со помош на алатката за пенкало.



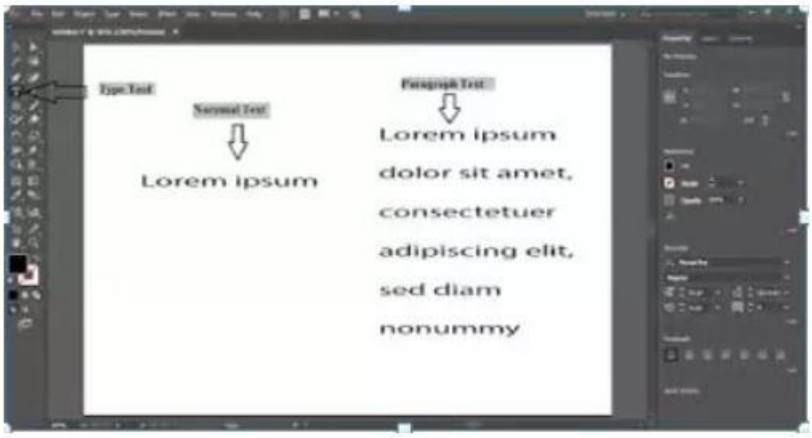
Слика 37

На сликата можете да забележите дека правата линија е претворена во крива со помош на оваа алатка. За да можете да ја преобликувате патека со помош на оваа алатка, изберете ја патеката и кликнете на алатката за закривување. Потоа поместете го покажувачот на патеката и кога ќе се појави знакот плус на покажувачот кликнете за да додадете точка. Со лев клик, можете да ја повлечете таа точка за да ја додадете посакуваната форма на патеката.

АЛАТКА ЗА ТИПОВИ (T) TYPE TOOL

Оваа алатка ви овозможува да додавате текст во уметничкото дело или слика на Illustrator. Под оваа алатка постојат под-алатки кои може да ги видите со

кликнување на десен клик на иконата на алатка тип. Со помош на алатката тип, можете да напишете текст од една линија или текст од пасус.



Слика 38

Ако сакате да напишете нормален текст, кликнете на алатката тип и потоа кликнете на уметничката табла.

Кога сакате да напишете текст на пасус, изберете ја алатката Тип и потоа преместете го покажувачот на таблата за сликање и со лев клик, повлечете за да формирате правоаголник или квадрат. Оваа алатка дава можност да ја прилагодите формата според текстот, па дури и да го усогласите текстот.

АЛАТКА ЗА ТИП ПОДРАЧЈЕ AREA TYPE TOOL

Алатката за тип област ви овозможува да конвертирате постоечка форма во поле за текст и да пишувате во неа.

АЛАТКА ЗА ВЕРТИКАЛЕН ТИП VERTICAL TYPE TOOL

Алатката за вертикален тип ви овозможува да го пишувате текстот вертикално наместо хоризонтално.

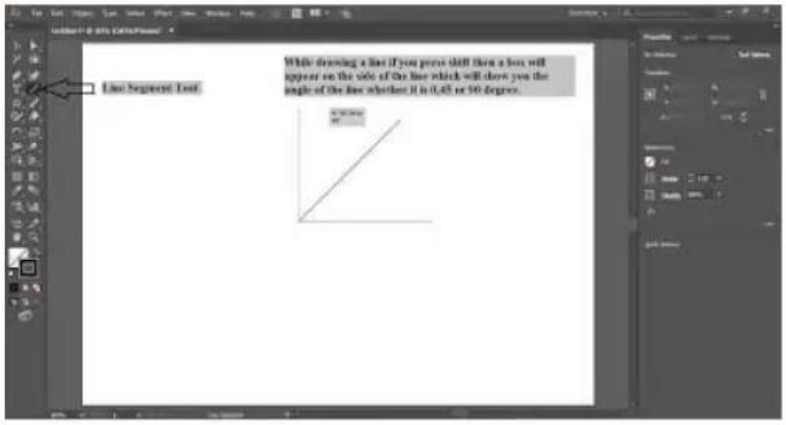
АЛАТКА ЗА ТИП НА ДОПИР TOUCH TYPE TOOL

Оваа алатка ви овозможува да изберете поединечни букви од постоечкиот текст и да ги движите наоколу.

АЛАТКА ЗА СЕГМЕНТ НА ЛИНИЈА (\) LINE SEGMENT TOOL

Оваа алатка црта линии. Меѓутоа, за разлика од алатката за пенкало, не можете да правите поврзани линии, туку само поединечни. Помага при цртање прави линии и соодветно може да ја прилагодите должината, аголот, бојата и ширината на линијата.

Со помош на оваа алатка, можете или да кликнете и да влечете за да ги креирате вашите линии или да кликнете еднаш на таблата за слика и прво да ги одредите нејзините димензии. Ако го држите копчето Shift, можете да креирате линија под агли од 0, 45 или 90 степени.



Слика 39

АЛАТЕН ЛАК - ARCH TOOL

Оваа алатка прави лакови. Но оваа алатка не е лесно да се контролира, па затоа наместо неа може да се користи алатката за заоблување.

СПИРАЛЕН АЛАТ - SPIRAL TOOL

Оваа алатка прави спирали, и не се користи често.

АЛАТКА ПРАВОАГОЛНА МРЕЖА - RECTANGULAR GRID TOOL

Алатката е корисна затоа што ви овозможува да креирате табели или било што друго за што ви треба мрежа со редови и колони.

Откако ќе се избере оваа алатка, можете да кликнете еднаш на вашата табла, со што ќе се појави прозорец каде што можете да ја одредите големината и количината на редови и колони што ги сакате.

АЛАТКА ЗА ПОЛАРНА МРЕЖА - POLAR GRID TOOL

Оваа алатка прави поларна мрежа со кружен изглед на целта, со нормални линии кои се среќаваат во средината. Многу малку наоѓа своја примена.

ПРАВОАГОЛНА АЛАТКА (M) RECTANGLE TOOL

Оваа алатка прави квадрати и правоаголници. Ако сакате совршен квадрат, можете да го држите копчето Shift додека кликнувате и влечете. Ако само кликнете и влечете нормално ќе се направи правоаголник. Ако формата треба да биде со точна големина, тогаш само кликнете еднаш и ја наведувате големината што сакате да ја има вашата форма во полето што ќе се појави.

ЗАОБЛЕНА ПРАВОАГОЛНА АЛАТКА - ROUNDED RECTANGLE TOOL

Оваа алатка работи исто како и алатката за правоаголник, но аглите се заоблени. Доколку сакате да ја прилагодите заобленоста на аглите, користете ја алатката за директно избирање и со помош на кликање и влечење на малите кружни точки што се појавуваат на внатрешниот дел од аглите ќе можете да ја прилагодите соодветно.

АЛАТКА ЗА ЕЛИПСА (L) ELLIPSE TOOL

Со помош на оваа алатка се креира круг односно елипса. За да креирате круг, задржете го копчето Shift. Ако сакате овална, само кликнете и повлечете.

МНОГУАГОЛЕН АЛАТ - POLYGON TOOL

Алатката многуаголник прави кој било број странични форми - од триаголници до шестоаголници до октагони и пошироко. Потребно е да кликнете

еднаш на вашата табла и да дефинирате колку страни сакате да има вашата форма.

АЛАТКА ЗВЕЗДА - STAR TOOL

Со оваа алатка се прават ѕвезди. Потребно е да изберете колку точки сакате да има вашата ѕвезда, како и да одредите далечината во внатрешните точки кои одат кон центарот. Алатката ѕвезда е многу забавна за играње, и можете да создадете повеќе варијации. За да го постигнете тоа, само кликнете на вашиот работен простор со избраната алатка за да го дефинирате бројот на точки што сакате да ги има вашата ѕвезда, како и растојанието меѓу нив.

АЛАТКА ЧЕТКА ЗА БОЕЊЕ (Б) PAINT BRUSH TOOL

Алатката со четка за боја прави подебели потези со кои можете да ја промените ширината, обликот и текстурата. Оваа алатка со четки прави вистински линии. Штом ќе ја избоите површината, можете да ја користите алатката за директно избирање за да можете да се движите низ точките и да ги израмните сите кривини што не се баш совршени. Исто така да ја промените ширината со менување на тежината на линијата.

АЛАТКА ЧЕТКА BLOB - BLOB BRUSH TOOL

Алатката четка со дамки е иста како и алатката со четка за бојадисување, но таа наместо да создава линии по средината, таа создава векторска форма околу четката. Наместо да се создаде една единствена патека, таа создава цела област.

АЛАТКА ЗА ОБЛИКУВАЊЕ (SHIFT+N) SHAPER TOOL

Алатката за обликување овозможува рачно да ги цртате општите облици, но потоа со помош на неа автоматски ќе ги исчисти и ќе ја создаде формата што сте ја замислиле. На пример ако сакате да нацртате скршен правоаголник,штом го ослободите прстот од подлогата на глувчето, таа автоматси создава правоаголник.

АЛАТКА МОЛИВ - PENCIL TOOL

Алатката со молив е слична на алатката со четка со тоа што можете рачно да цртате линии без да користите пенкало или алатки за линија.

МАЗНА АЛАТКА - SMOOTH TOOL

Оваа алатка ги измазнува линиите, што ги прави помалку крути и нерамни. Со кликнување и влечење на мазната алатка над линијата што сте ја нацртале, таа автоматски ќе создаде помазна транзиција меѓу нив.

АЛАТКА БРИШАЧ ЗА ПАТЕКИ - PATH ERASER TOOL

Со избрана линија, можете да ја користите алатката за бришење патеки за да цртате по сегменти од линијата што сакате да се избрише.

АЛАТКА ЗА ПРИКЛУЧУВАЊЕ - JOIN TOOL

Со помош на оваа алатка за спојување, можете да земете две патеки и да ги споите заедно за да создадете една единствена патека. Со избраната алатка за приклучување, само кликнете и повлечете круг околу двете крајни точки на патеката што сакате да ја поврзете и Illustrator ќе ги спои.

АЛАТКА ЗА БРИШЕЊЕ (SHIFT+E) ERASER TOOL

За разлика од алатката за бришење патеки, оваа алатка може да избрише цели делови од форми.

АЛАТКА НОЖИЦИ - SCISSORS TOOL

Оваа алатка за ножици може да се користи за да се раздели векторски објект или патека. Доколку сакате да пресечете предмет, користете ја алатката ножици и кликнете на едната страна, а потоа кликнете на другата страна. Сега вашата форма се сече на два дела кои можете да ги движите поединечно. Исто така оваа алатка може да ја користите на патека со кликнување еднаш на делот од патеката што сакате да се оддели.

АЛАТ НОЖ - KNIFE TOOL

Со алатката за нож може да ги правите истите работи како со алатката за ножици. Разликата помеѓу нив е тоа што со алатката за ножици сече само прави линии, додека со алатката за нож можете да сечете се што сакате.

АЛАТКА ЗА РОТИРАЊЕ (R) ROTATE TOOL

Оваа алатка за ротирање ви овозможува да ги ротирате формите на кружен начин. Потребно е само да изберете ја алатката и кликнете еднаш во средината на обликот, дефинирајќи ја вашата оска точка од која сакате вашата форма да се ротира околу. Потоа кликнете и повлечете надвор од обликот за да го ротирате.

АЛАТКА ЗА РЕФЛЕКТИРАЊЕ (O) REFLECT TOOL

Алатката за рефлектирање работи слично како и алатката за ротирање. Со оваа алатка се рефлектира сликата или предметот наместо само да го ротира. Треба да изберете точка на оската, потоа кликнете и повлечете надвор од обликот за да ја одрази.

АЛАТКА ВАГА (S) SCALE TOOL

Оваа алатка работи слично како алатките за рефлектирање и ротирање. Со оваа алатка потребно е да ја дефинирате точката на оската, а потоа да ја промените големината со кликнување и влечење надвор од обликот.

АЛАТКА ЗА СТРИЖЕЊЕ - SHEAR TOOL

Алатката за стрижење ги заобличува и искривува предметите. Оваа алатка работи исто како и претходната, каде што ја избирате точката на оската, а потоа кликнете и влечете надвор од обликот за да ја стрижете.

АЛАТКА ЗА ПРЕОБЛИКУВАЊЕ - RESHAPE TOOL

Алатката за преобликување ви овозможува да изберете повеќе точки за прицврстување на линија или форма и да ги движите сите во иста насока. Оваа алатка е иста како алатката за директен избор, но е полесна за маневрирање на

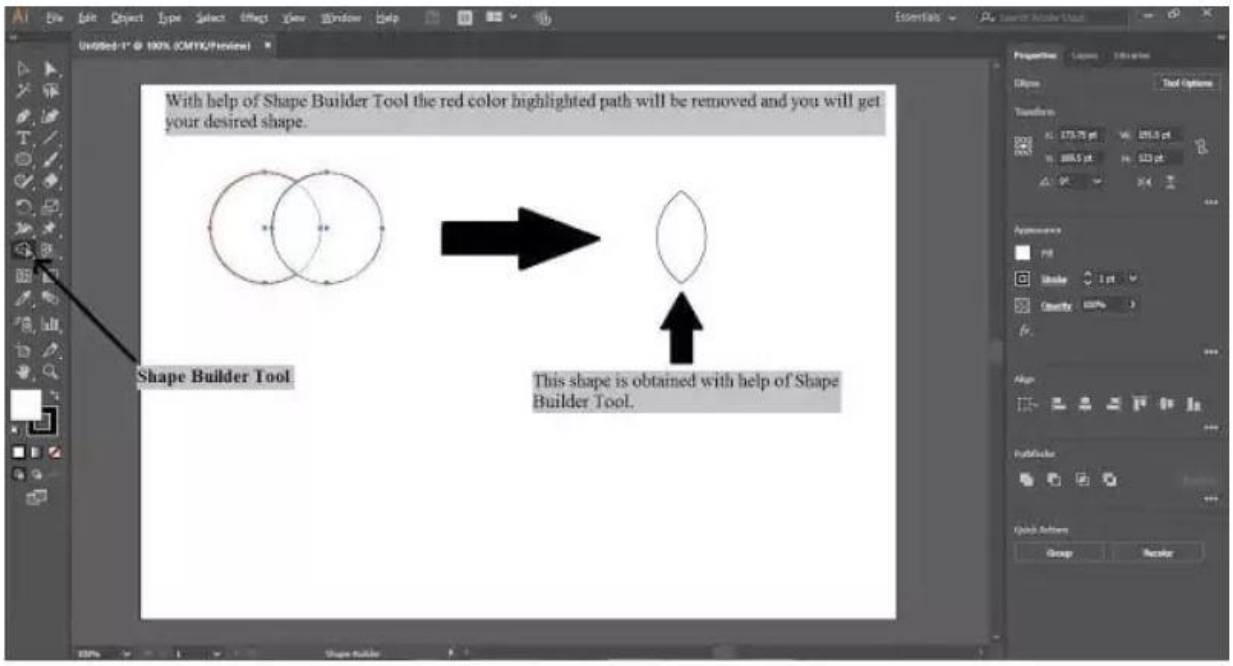
неколку точки во исто време, особено ако сакате сите тие да се движат во иста насока.

РАЧЕН АЛАТ (H)

За да може да се движите низ документот, треба да кликнете на рачната алатка. Копчето за кратенка за користење на рачната алатка е H, но можете да притиснете и на празно место за да ја активирате рачната алатка и да се движите низ целиот документ.

АЛАТКА ЗА ГРАДЕЊЕ ФОРМИ (Shift+M) SHAPE BUILDER

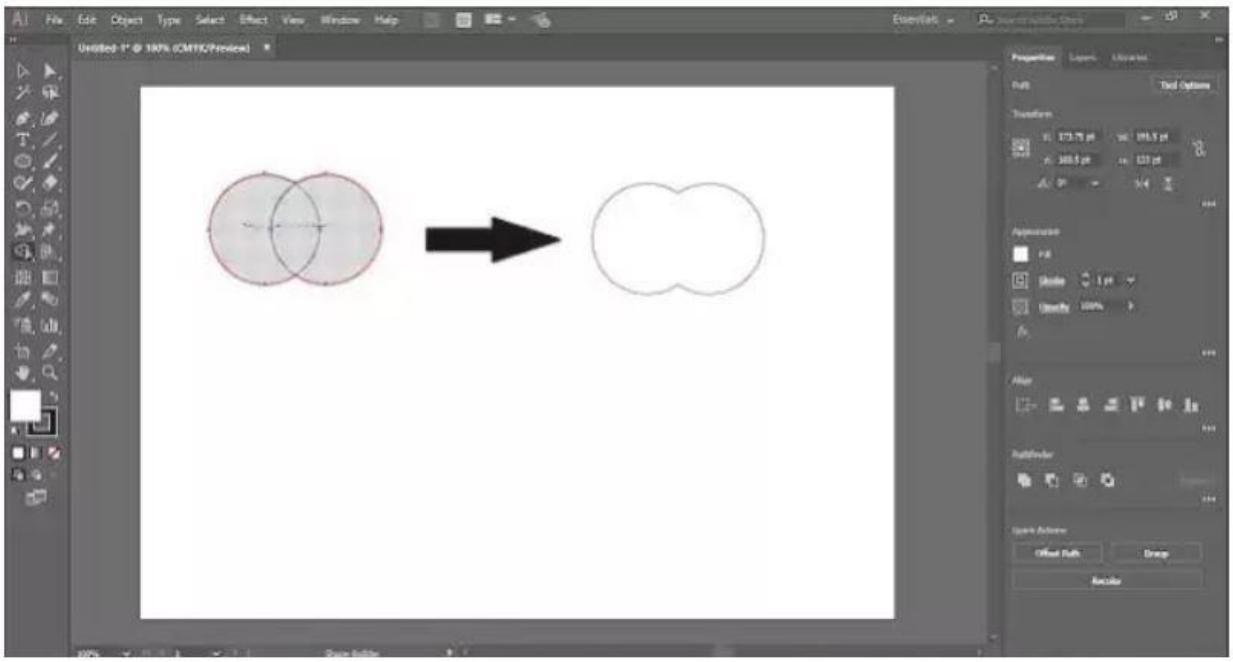
Shape Builder е алатка со помош на која сакате да ја добиете посакуваната форма со додавање или одземање на две или повеќе форми. Со помош на оваа алатка, можете или да додадете две или повеќе форми со додавање на нивните патеки или можете да одземете две или повеќе патеки за да формирате друга форма.



Слика 39

На сликата е претставено како да се добие посакуваната форма, а за тоа се исцртуваат 2 кругови кои се преклопуваат со помош на алатката Ellipse. Изберете ги двата круга со помош на алатката Selection и кликнете на Shape Builder Tool во панелот со алатки.

Поместете го покажувачот на патеката што сакате да ја отстраните, ќе има знак плус на крајот од покажувачот, кликнете и задржете го копчето alt и знакот минус ќе се појави на крајот од покажувачот. Патеката што ќе се отстрани ќе биде означена со црвена боја, кликнете за да можете да ја отстраните патеката.



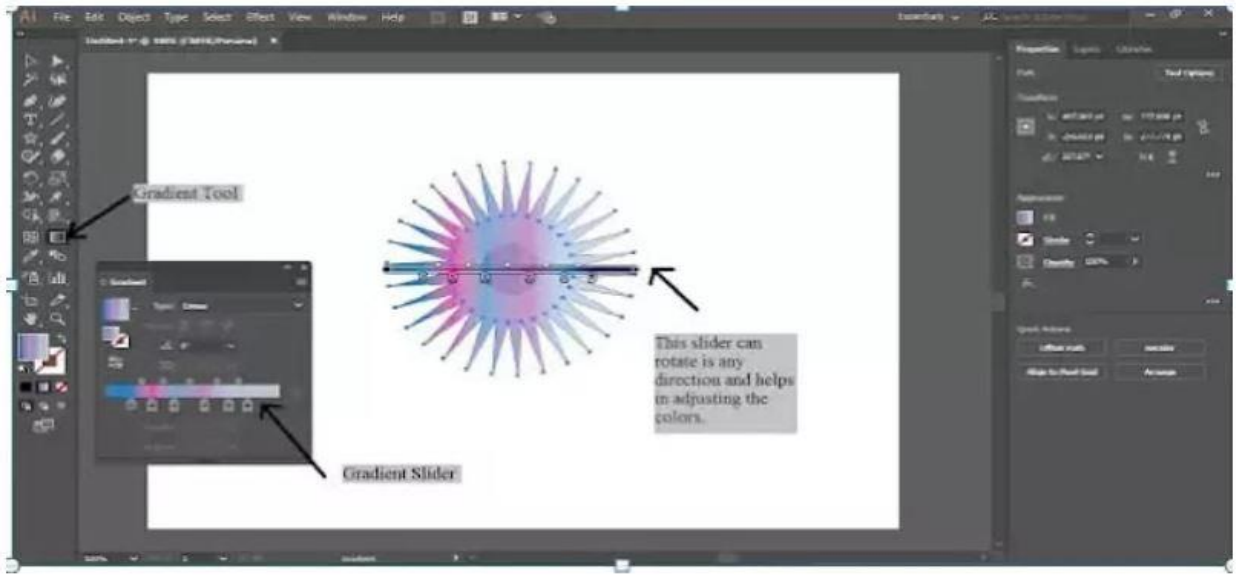
Слика 40

За да можете да ги комбинирате двата круга, прво изберете ги со помош на алатката за селекција и потоа кликнете на алатката Shape Builder. Поместете го покажувачот на круговите со знак плус на крајот и со лев клик влечете го покажувачот од еден круг во друг. Кликнете за да ги комбинирате формите.

АЛАТКА ГРАДИЕНТ (G) GRADIENT TOOL

Оваа алатка помага во давањето различни нијанси на вашите уметнички дела, од цврсто до светло полнење. Лесна е за употреба и помага да се даде нов

ефект на вашите уметнички дела со употреба на различни бои. Алатката за градиент можете да ја најдете во таблата со алатки.



Слика 41

За да се појави прозорец за градиент, потребно е да кликнете двапати на алатката за градиент. За да го пополните вашето уметничко дело со градиент, прво изберете го вашето уметничко дело со алатката за избор, и потоа кликнете на алатката за градиент. Постојат два вида градиентно полнење, линеарно и радијално, кое можете да го изберете во прозорецот за градиент.

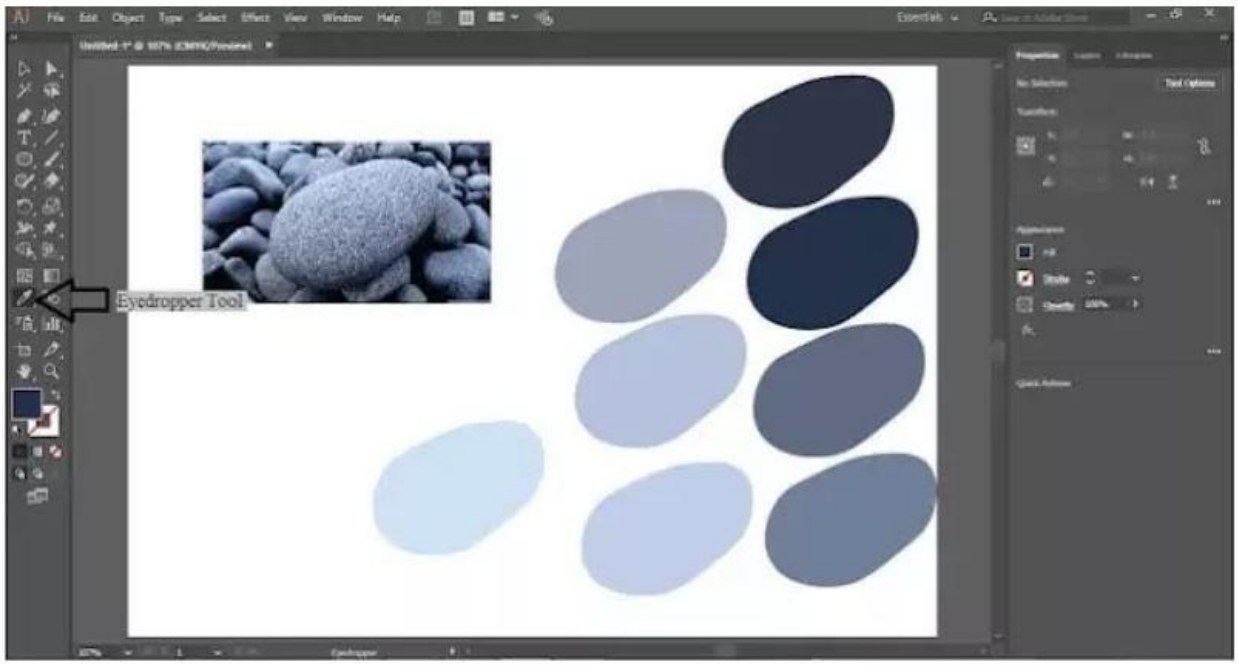
Во прозорецот за градиент, постои лизгач за градиент кој помага при прилагодување на боите. Кога ќе го отворите прозорецот за градиент, има само две бои на лизгачот на градиент, бела и црна. За да можете да ја промените бојата потребно е двоен клик на малиот покажувач поставен под лизгачот.

Кога курсорот се наоѓа блиску до лизгачот на градиент, ќе се појави знак плус, кликнете и тоа ќе помогне да додадете нов покажувач на лизгачот. На сликата можете да забележите на кој начин се додаваат покажувачи во боја, односно да можете да ја смениме бојата на покажувачите. Откако ќе го изберете уметничкото дело, кликнете на алатката за градиент и со лев клик повлечете го курсорот над уметничкото дело. Таму ќе се појави лизгач за градиент. Можете да

го ротирате лизгачот во која било точка од уметничкото дело за да ја прилагодите бојата.

АЛАТКА КАПКИ ЗА ОЧИ (I) EYEDROPPER TOOL

Eyedropper е алатка која помага при копирање на боја од кој било предмет, слика или уметничко дело.



Слика 42

За да можете да копирате која било боја, потребно е да го одберете го објектот или обликот во кој треба да ја копирате бојата, потоа кликнете на алатката за капка и поместете ја алатката над бојата што треба да се копира, а потоа кликнете. Со помош на оваа алатка можете да ја копирате бојата од одреден предмет и да ја пренесете на друг. Исто така можете да пополните или менувате боја на повеќе од еден предмет.

АЛАТКА ЗА ЗУМИРАЊЕ (Z) ZOOM TOOLS

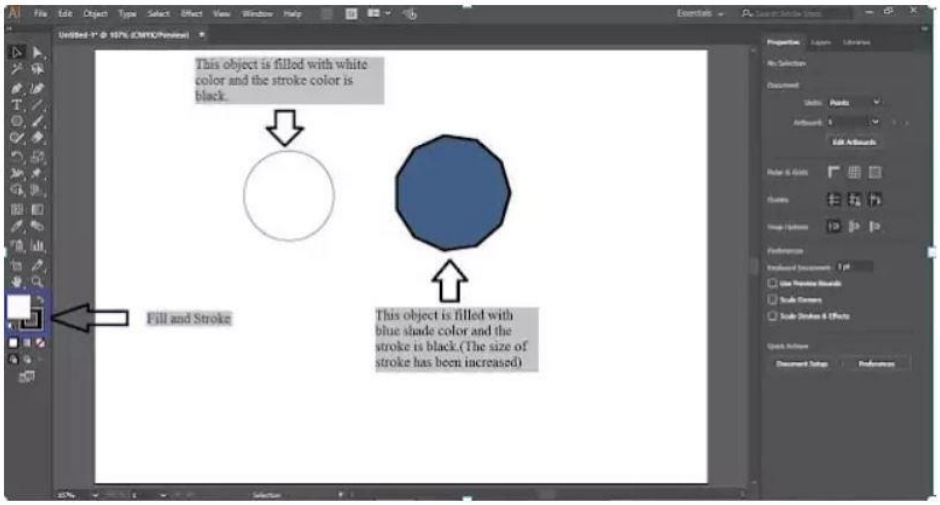
Оваа алатка се користи за зумирање и одзумирање на уметничката табла. Таа наоѓа до рачната алатка во таблата со алатки.

„Ctrl“ + „+“: Ова ќе ви помогне да зумирате

„Ctrl“ + „-“: Ова ќе ви помогне да одзумирате

АЛАТКА ЗА ПОПОЛНУВАЊЕ И УДАР (X) FILLING AND IMPACT TOOL

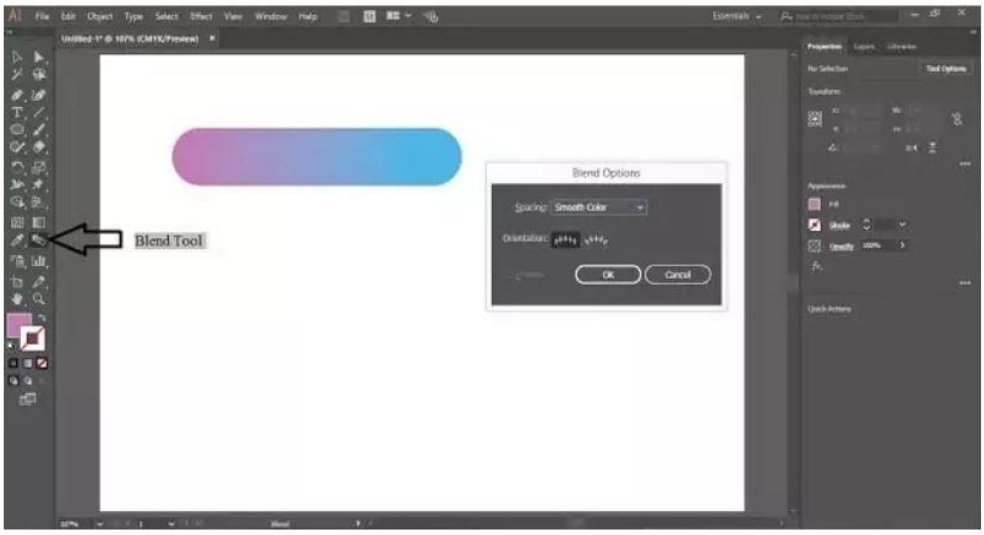
За пополнување боја, градиент или шема во уметничкото дело се користи оваа алатка. Пополнувањето се врши во внатрешната површина на објектот. Може да се примени и на затворени и на отворени уметнички дела.



Слика 43

АЛАТКА ЗА МЕШАЊЕ - BLENDING TOOL

Алатките за мешање помагаат во мешањето на боите



Слика 44

На сликата можете да забележите прозорец со опции за мешање. Ова ќе се појави кога ќе кликнете двапати на алатката за мешање.

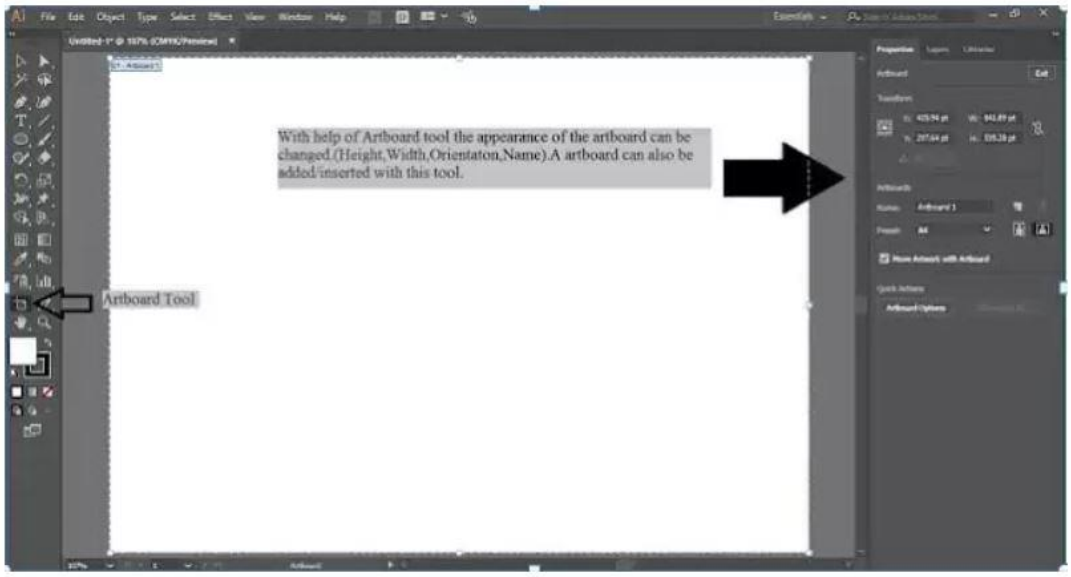
На горната слика, измешани се две различни нијанси на бои.

За да можете да го направите тоа потребно е да нацртате круг со алатката елипса и да направете дупликат од него. Изберете го кругот, притиснете и задржете го копчето alt и истовремено со лев клик, повлечете го кругот. Ова ќе го дуплира објектот. Пополнете еден круг со една боја, а другиот круг со друга боја. За Strokes кликнете на No Fill. Сега изберете го и кругот и кликнете двапати на алатката blend.

Ќе се појави прозорецот за опција за мешање. Изберете мазна боја во проредот и кликнете OK. Поместете го покажувачот на првиот круг, ќе се појави знакот плус, а потоа кликнете за да ги споите круговите.

АЛАТКА УМЕТНИЧКА ТАБЛА (Shift+O) ARTBOARD TOOL

Artboard е местото каде што цртате или ги креирате вашите уметнички дела. Со помош на оваа алатка можете да ја уредувате уметничката табла, односно да го промените изгледот на уметничката табла. Од панелот за изглед можете да ја уредувате таблата за уметност.



Слика 45

11. Вебли Weebly

Weebly е американска компанија за веб-хостинг и развој на веб со седиште во Сан Франциско и е подружница на Block Inc. Оваа компанија е основана во 2006 година од тројца директори односно од главниот извршен директор Дејвид Русенко, главниот директор за технологија Крис Фанини и поранешниот главен директор за производи Ден Велтри.

Примарниот фокус на компанијата беше да создаде софтвер кој им олеснува на поединците да градат лични веб-страници. Развој на Weebly официјално започна во јануари 2006 година, со официјалното лансирање на приватна бета верзија во септември 2006 година. Во 2018 година, ко-основачот Ден Велтри ја напушти компанијата.

Weebly во март 2007 година, повторно го лансираше својот интерфејс за уредување „WYSIWYG“, „Pro“ функциите и сметките за монетизација на Google AdSense, како и компатибилноста со Google Chrome и Safari. Во 2010 година, компанијата ги додаде францускиот, италијанскиот, шпанскиот и кинескиот јазик, со интегриран софтвер JotForm во своите услуги. На 1 октомври 2015 година, беше објавен Weebly Carbon, за да се овозможи интеграција на приклучокот меѓу

другите функции. Во 2016 година, Weebly започна да се фокусира на своите понуди за е-трговија со објавувањето на Weebly 4 и Weebly Promote, интегрирана маркетинг алатка. Бидејќи се повеќе продавачи почнаа да ја користат компанијата, компанијата создаде функции за плаќање даноци, интеграции со Shippo, и беше креатор на реклами на Facebook, маркетинг на е-пошта и фаќање на потенцијални клиенти, објавување на Mobile 5.0 за да им помогне на продавачите да ја водат својата продавница од било каде и длабоки интеграции со обработката на плаќањата Square.

Веб-локација на Weebly работи во веб-прелистувач, користејќи градител на сајтови базиран на виџети со функционалност за влечење и спуштање. Складирањето е неограничено, но услугата ги ограничува индивидуалните големини на датотеки. Тој автоматски генерира мобилна верзија на секоја веб-локација, поддржува блогирање и е-трговија. Корисниците може да имаат различни завршетоци на домени, вклучувајќи .weebly.com, .com, .net, .org, .co, .info или .us

Weebly, обезбедува апликации за Android и iPhone за следење на сообраќајот на веб-страниците, ажурирање на објави на блогови, управување со продавници за е-трговија и многу повеќе. Со помош на Weebly, корисниците можат да вградат реклами на нивните веб-локации и да ја следат статистиката на посетителите преку алатката за следење на Weebly или Google Analytics. Оваа платформа од 2020 година нуди и интегрирани функции за маркетинг на билтенот и поддржува повеќе јазици.

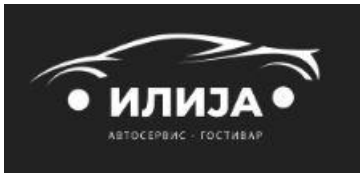
Weebly применува цензура за неговата достапност со широк избор на гео-блокирани земји каде што Weebly е недостапен за корисниците на интернет. Сопствениците на сајтови не можат да се логираат од овие гео-блокирани локации за да ја администрираат страницата исто како што корисниците на интернет не можат да стигнат до страницата. Точната листа на блокирани земји е тајна, но вработените го потврдија блокирањето на Брегот на Слоновата Коска, Иран, Русија, Турција, Украина, како и голем дел од Блискиот Исток, Западна и Централна Африка.

12. Компаративна анализа на фирми од иста дејност

Фирма 1 (Авто сервис Илија) https://avtoservisilija.mk/

1. Лого

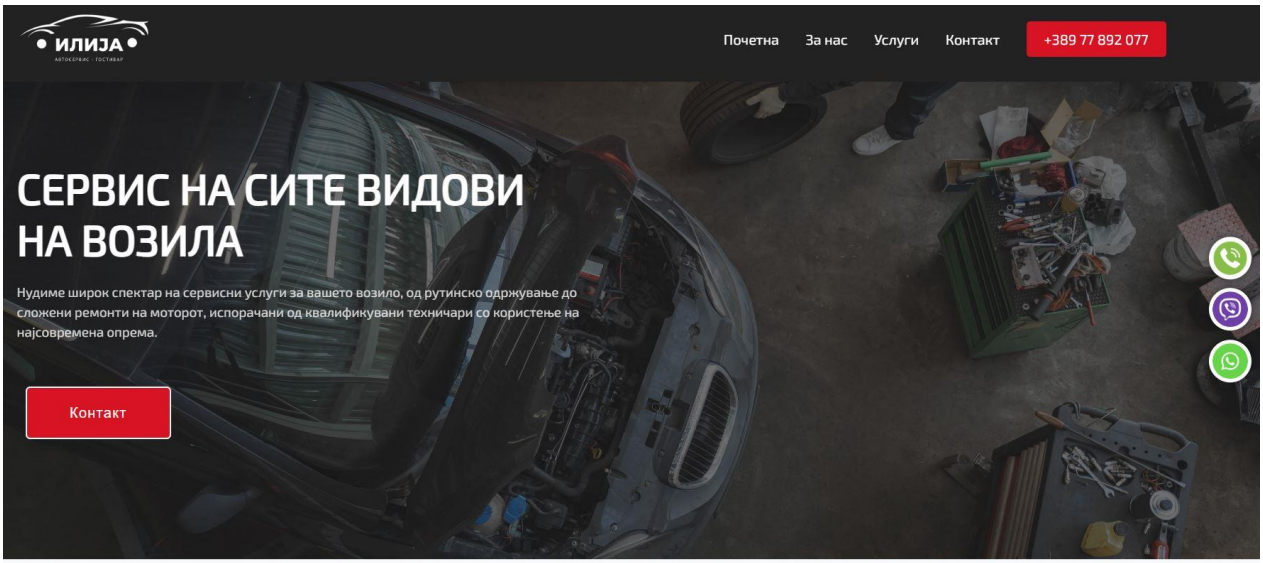
Логото е изработено од форма на автомобил и под него е ставено името на сервисот. Мојата оценка за логото е 7. Имам забелешка во делот на „Автосервис – Гостивар“ треба да биде малку по светло и по читлливо, контрастот дава нејасен изглед на текстот.



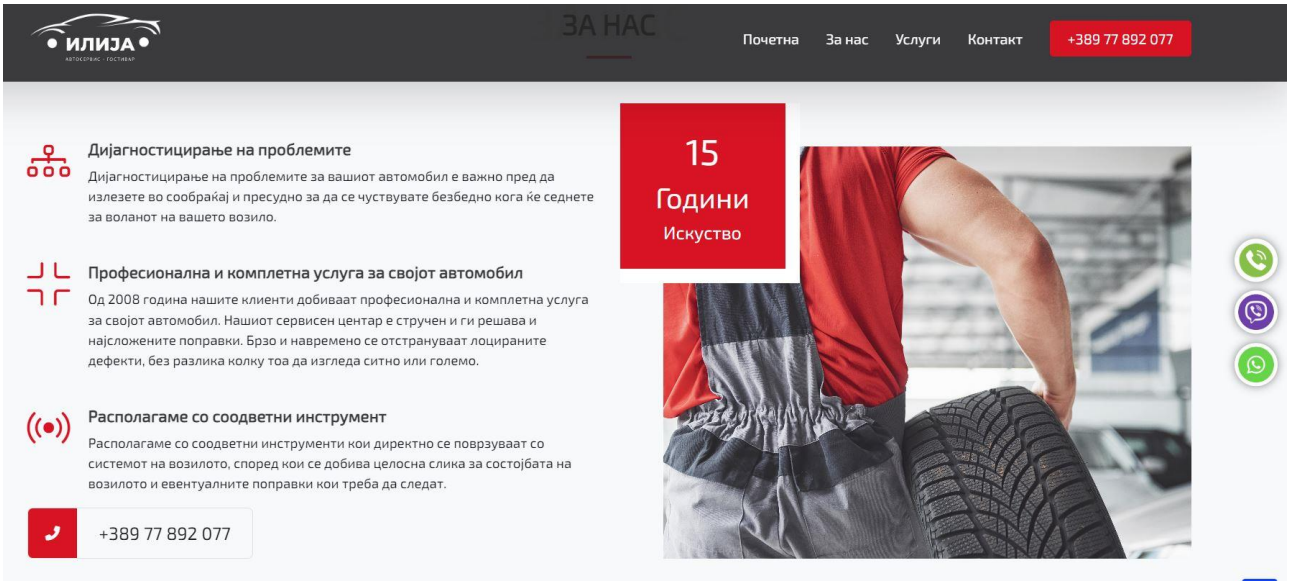
Слика 62

2. Боја

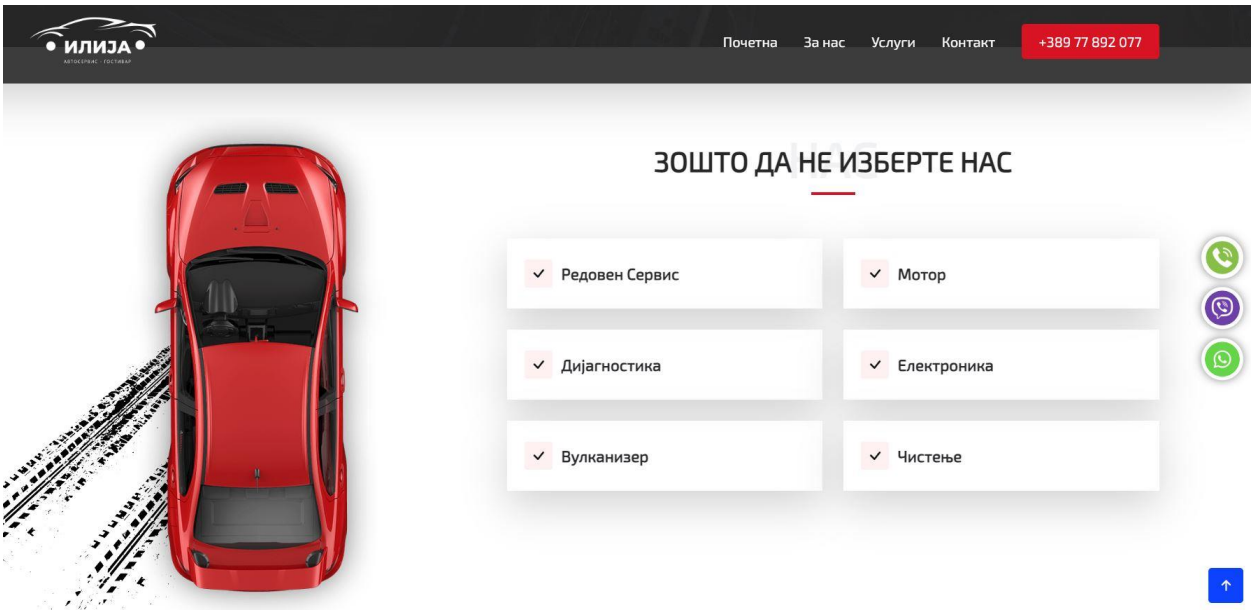
Бојата на сајтот е темно сива со бело и има црвени детали. Има доволно слики и текст за добро да се информираат корисниците на сајтот



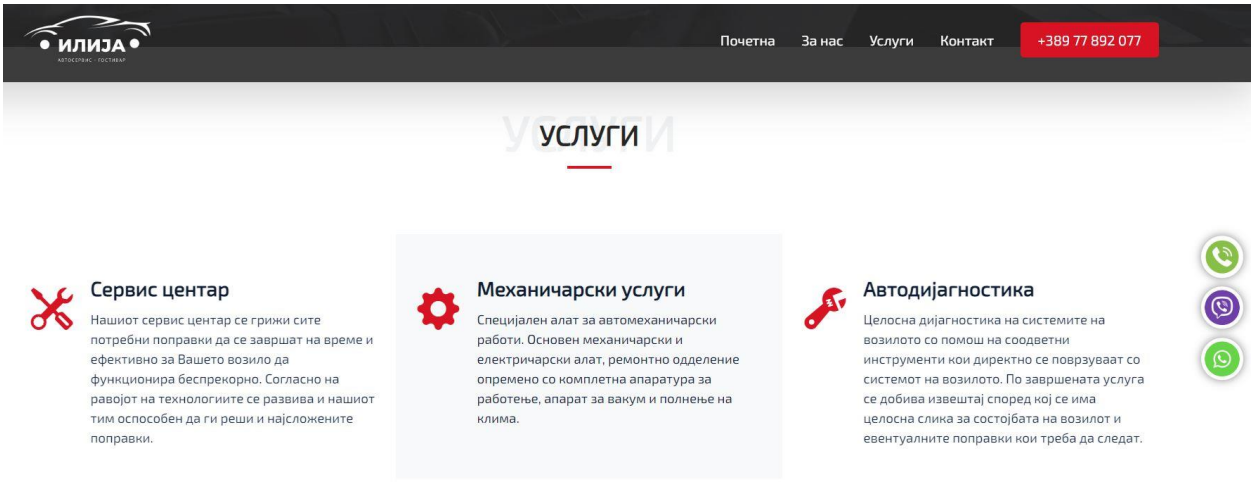
Слика 63



Слика 64



Слика 65

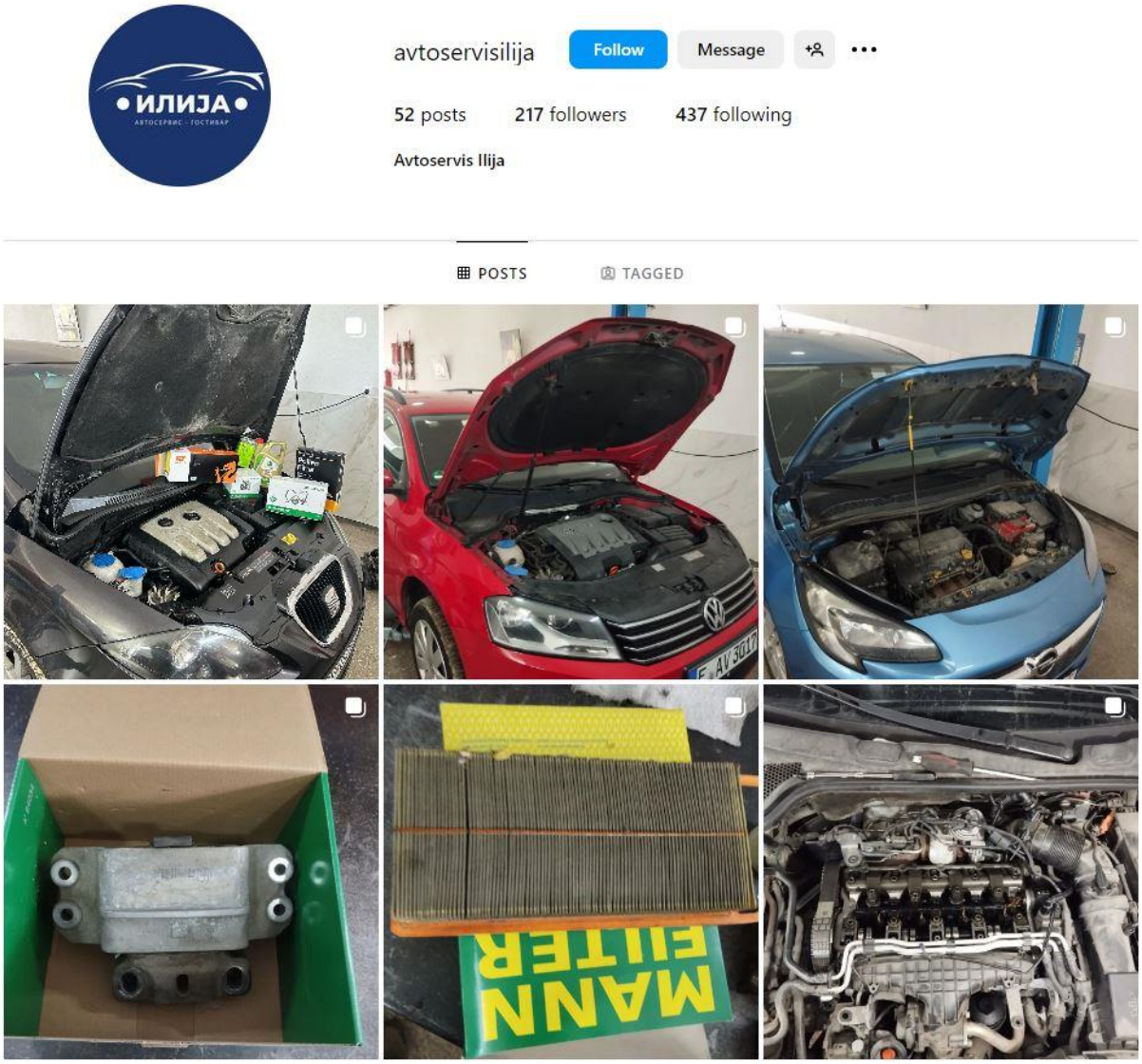


Слика 66

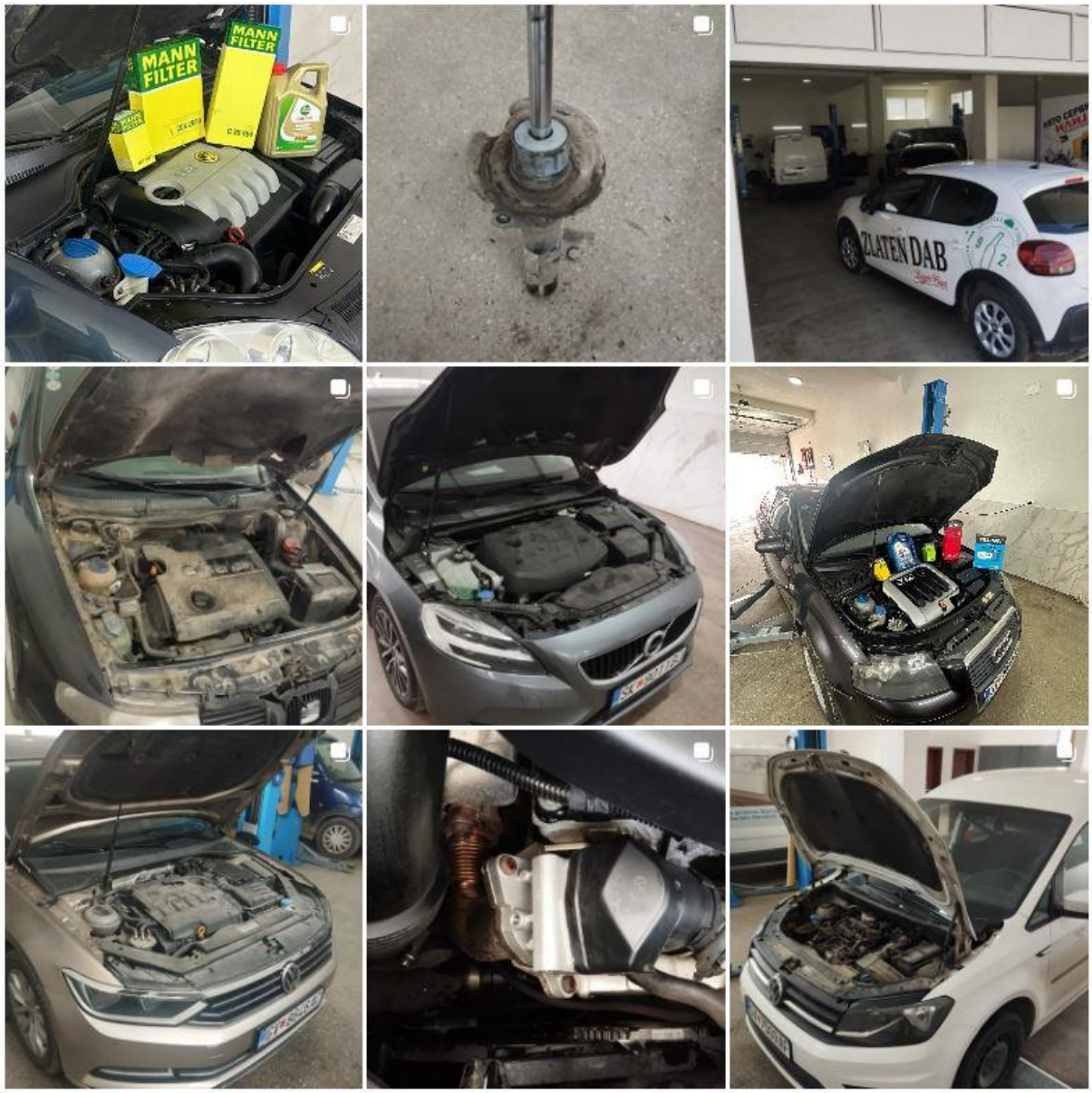
3. Социјални медиуми

Во моето истражување најдов facebook и instagram профил за овој сервис. Facebook профилот е „https://www.facebook.com/profile.php?id=61551904659330“, а instagram профилот е „https://www.instagram.com/avtoservisilija/ “. Ставаат слики од автомобилите кои ги поправаат и според мене таа особина е многу добра за да се осигура самиот сопственик дали воопшто автомобилот влегол во гаражата за да се поправа. Но, според мене пожелно е на корисникот кој го донесол автомобилот на преглед и поправка, и при констатација дека истиот треба да биде поправен и заменет некој дел, користејќи ја технологијата која во моментот ни е на располагање како facebook и instagram, корисникот да добие слики од самата поправка на сопствениот автомобил пред почетокот на работата и откако ќе биде поправено, но како доказ да ги сликаат заменетите делови.

Од друга страна пак, тоа што ќе стават слики на социјалните мрежи ќе привлече нови муштерии за самиот бизнис. Со тоа стекнуваат доверба кон нови клиенти за квалитетот на работењето.


ИЛИЈА
avtoservisilija
Follow
Message
52 posts
217 followers
437 following
Avtoservis Ilija
POSTS
TAGGED
MANN FILTER

Слика 67



Слика 68



Слика 69



Слика 70

4. Друг рекламен материјал

Во текот на моето итражување не најдов друг рекламен материјал.

5. Резиме

Доколку јас би го креирал овој бредн би искористил други бои на логото бидејќи моменталниот изглед за мој вкус не е добар. Самата креација на изработката е интересна но меѓутоа комбинацијата на бои не е воочлива и треба да има бодура или да се искористи друга боја на текстот за да биде повоочливо и повчетливо.

Фирма 2 (Авто сервис Цилаз) https://www.cilaz.mk/index.php/servis

1. Лого

Логото на оваа фирма за мој вкус е интересно изработено, добар избор на бои, буквите „I i L“ се споени и изгледаат како знакот на Цитроен. Со самото лого дава до знаење дека се работи за специјализиран сервис на возилата цитроен. Но бидејќи цитроен спаѓа во PSA групација на возила односно, возилата кои потекнуваат од Франција, овој сервис се специјализирал да поправа и продава делови за Цитроен, Пежо и Рено.

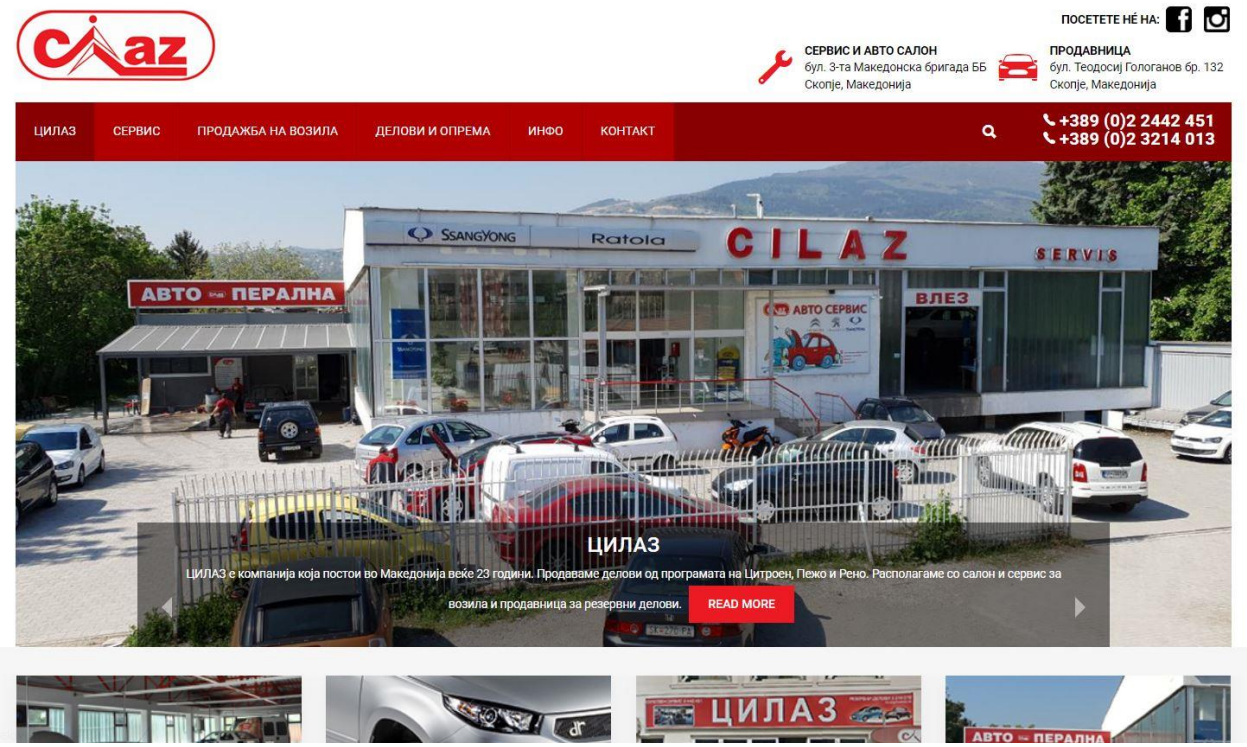


Слика 71

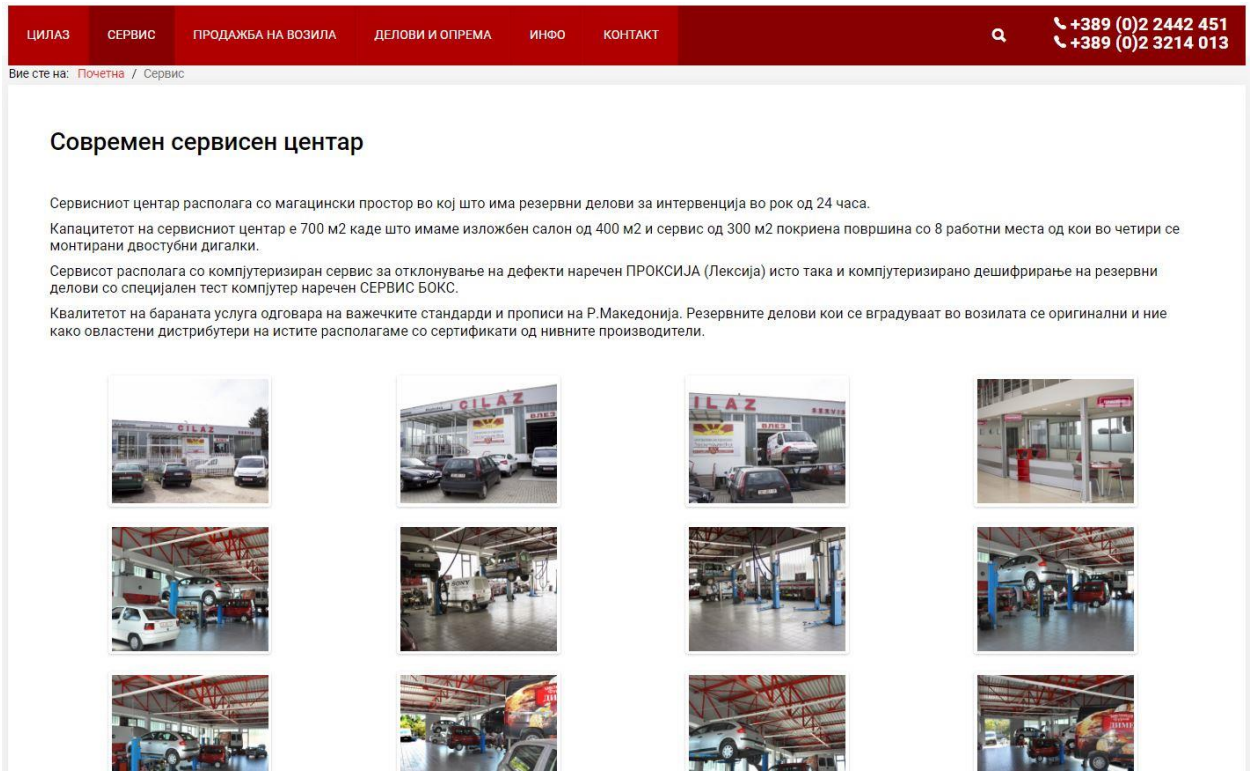
2. Боја

Изборот на бои за мој вкус е добар, на бела позадина текстот е со црвена бија. Има бели детали во знакот на Цитроен, што исто така ми се допаѓа. Околу целото лого има линија во форма на елипса, за да го означи логото и да му даде подобар изглед.

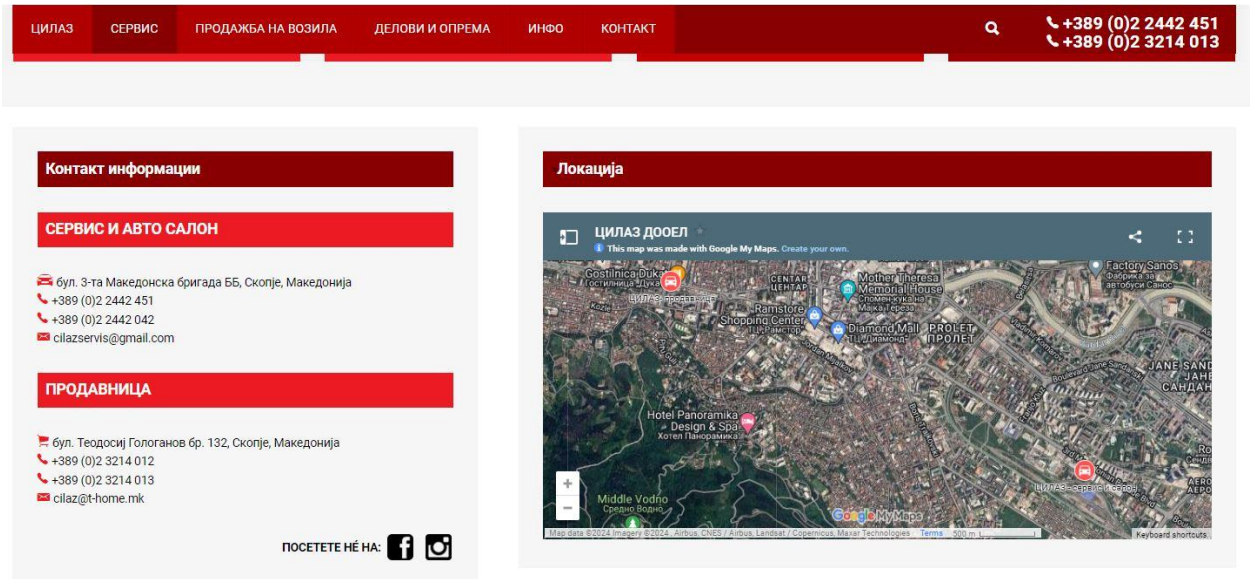
Боите кои се користени на веб страната се во истата комбинација со логото, бела позадина со црвени детали. Текстот кој е пишуван на страната е во црна боја



Слика 72



Слика 73



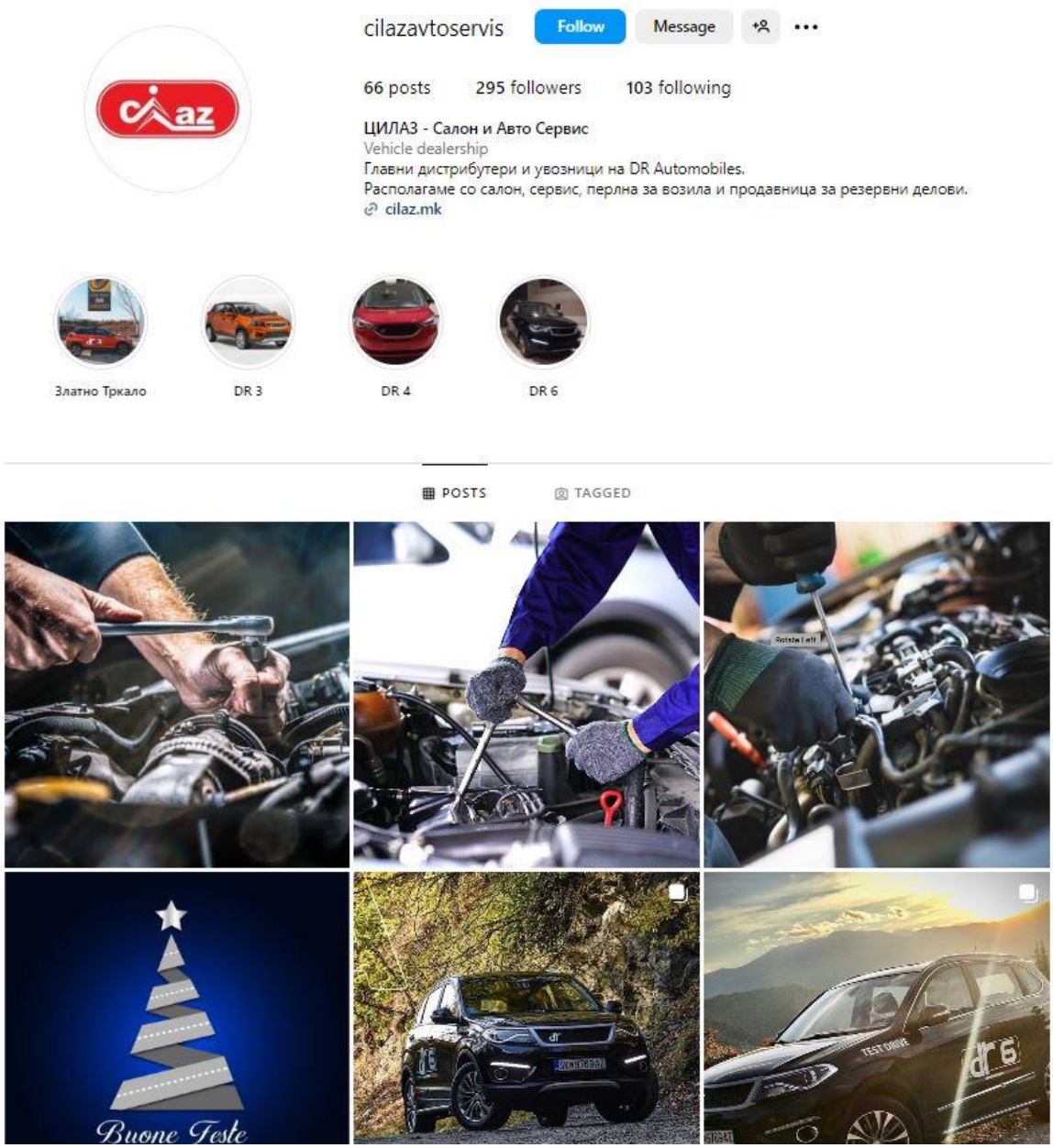
Слика 74

3. Социјални медиуми

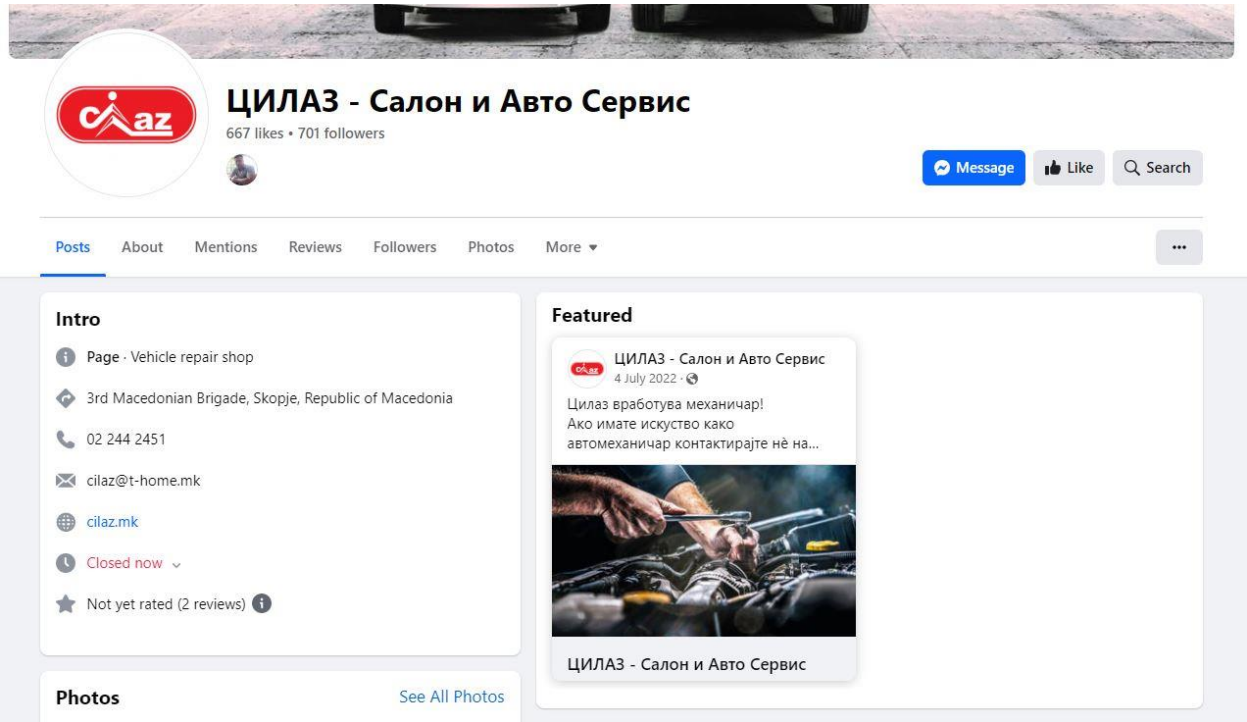
Во моето истражување социјалните мрежи се пронајдени на потешкиот начин. Линковите кои се поставени на самиот веб сајт не работат и не може да се пристапи до социјалните медиуми. Кога пробав да пристапам од лично моите социјални мрежи немаше никаков проблем и ги пронајдов Facebook и Instagram профилите на овој авто сервис.

Линк за пристап до Facebook: https://www.facebook.com/CilazAvtoServis

Линк за пристап до Instagram: https://www.instagram.com/cilazavtoservis/


cilazavtoservis
Follow
Message
66 posts
295 followers
103 following
ЦИЛАЗ - Салон и Авто Сервис
Vehicle dealership
Главни дистрибутери и увозници на DR Automobiles.
Располагаме со салон, сервис, перлна за возила и продавница за резервни делови.
cilaz.mk
Златно Тркало
DR 3
DR 4
DR 6
POSTS
TAGGED
Buone Feste

Слика 75



Слика 76

4. Друг рекламен материјал

Во моето истражување на пронајдов друг рекламен материјал.

5. Резиме

Доколку јас би креирал бренд за специјализиран сервис во случајов за Цитроен, би се потрудил да го имплементирам официјалното лого во мојата креација за подобар изглед. Овој начин на имплементација ми се свиќа и изгледа многу добро, изборот на бои е добар.

Фирма 3 (Авто сервис Зетов) https://zetov.mk/

1. Лого

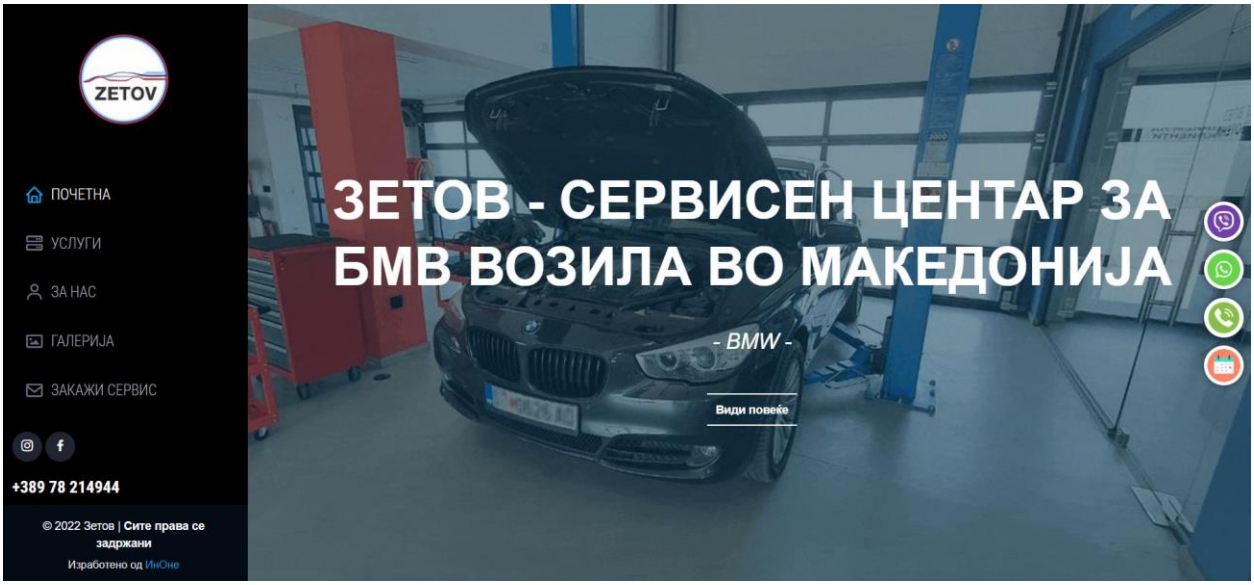
Логото е изработено во круг, на бела позадина има нацртано автомобил во боите на BMW ///M. Боите на BMW ///M се црвена, темно сина и сина боја. Исто така 3те бои се употребени во бодурата на кругот на логото, за мој вкус тоа е одлична идеа. Во долниот дел на кругот јасно е напишано името на авто сервисот.



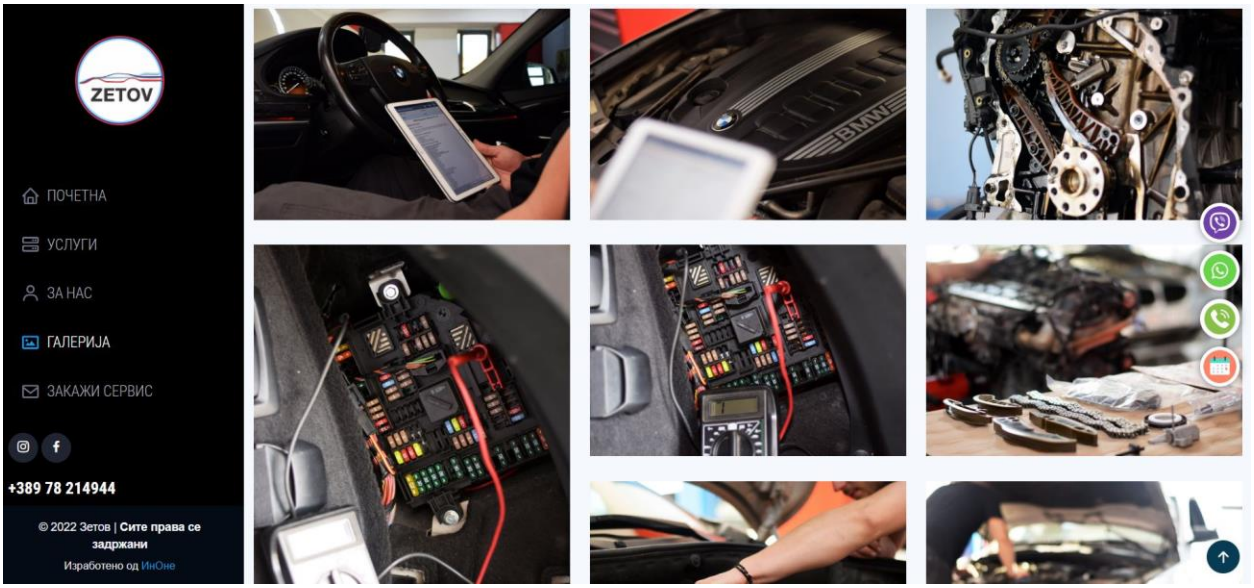
Слика 77

2. Боја

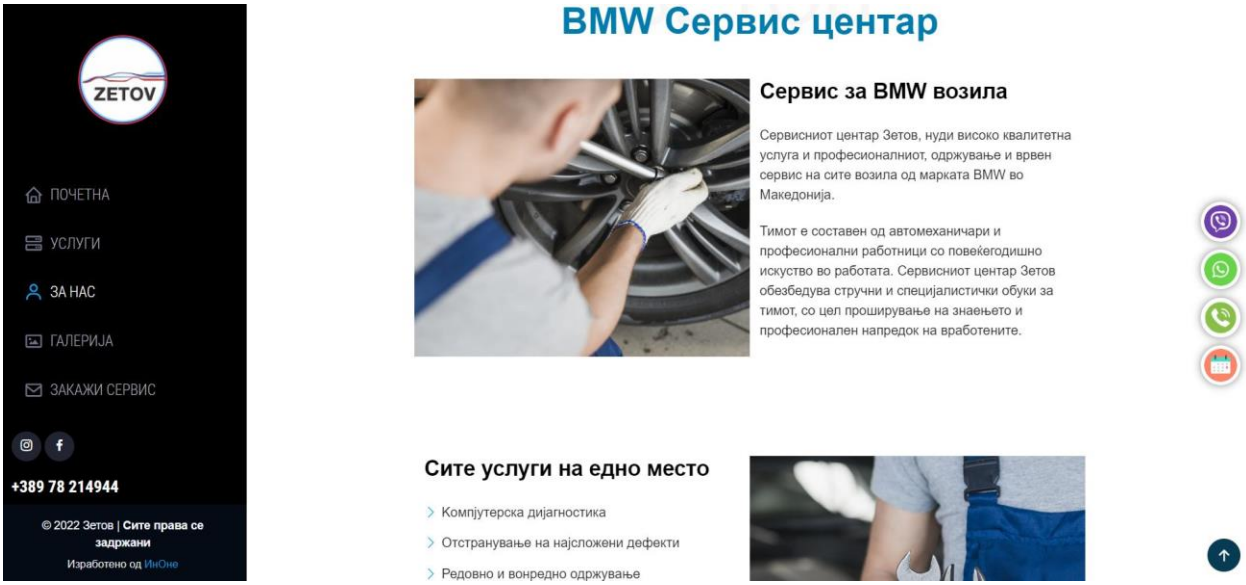
Специфичните бои на BMW ///M се имплементирани во изработка на ова лого, црвена, темно сина и сина, името на авто сервисот е напишано со црна боја. Мене овој дизајн ми се допаѓа, изгледот е несекојдневен и од самото лого може да се забележи дека авто сервисот Зетов е специјализиран за BMW автомобили. На сајтот има користено повеќе бои кои се добро избрани, сите работи се јасно напишани и читки. На некои места текстот е бел а во позадина има добро избрана слика за да се чита текстот, а пак на други места позадината е бела и текстот во црна боја.



Слика 78



Слика 79



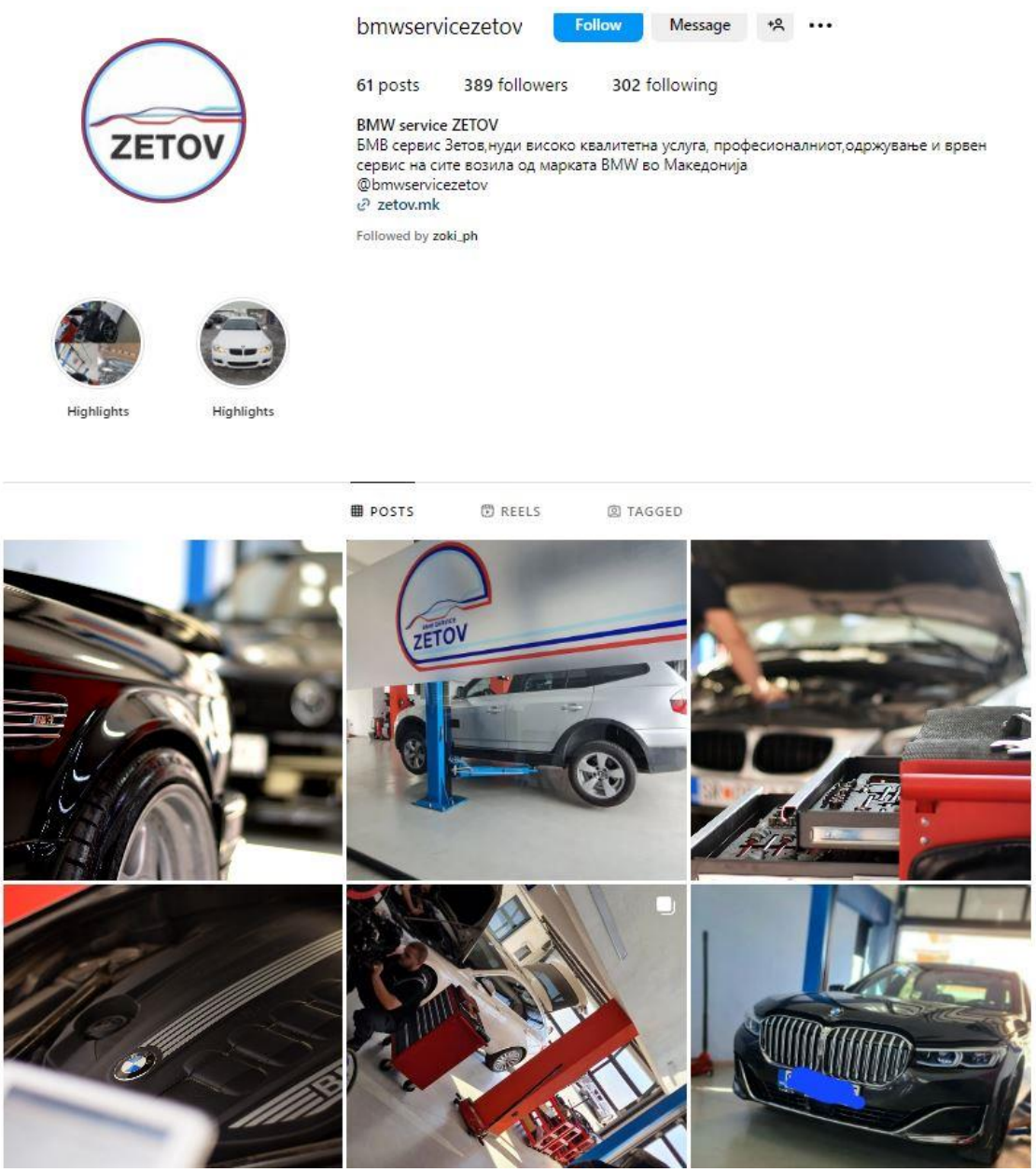
Слика 80

3. Социјални медиуми

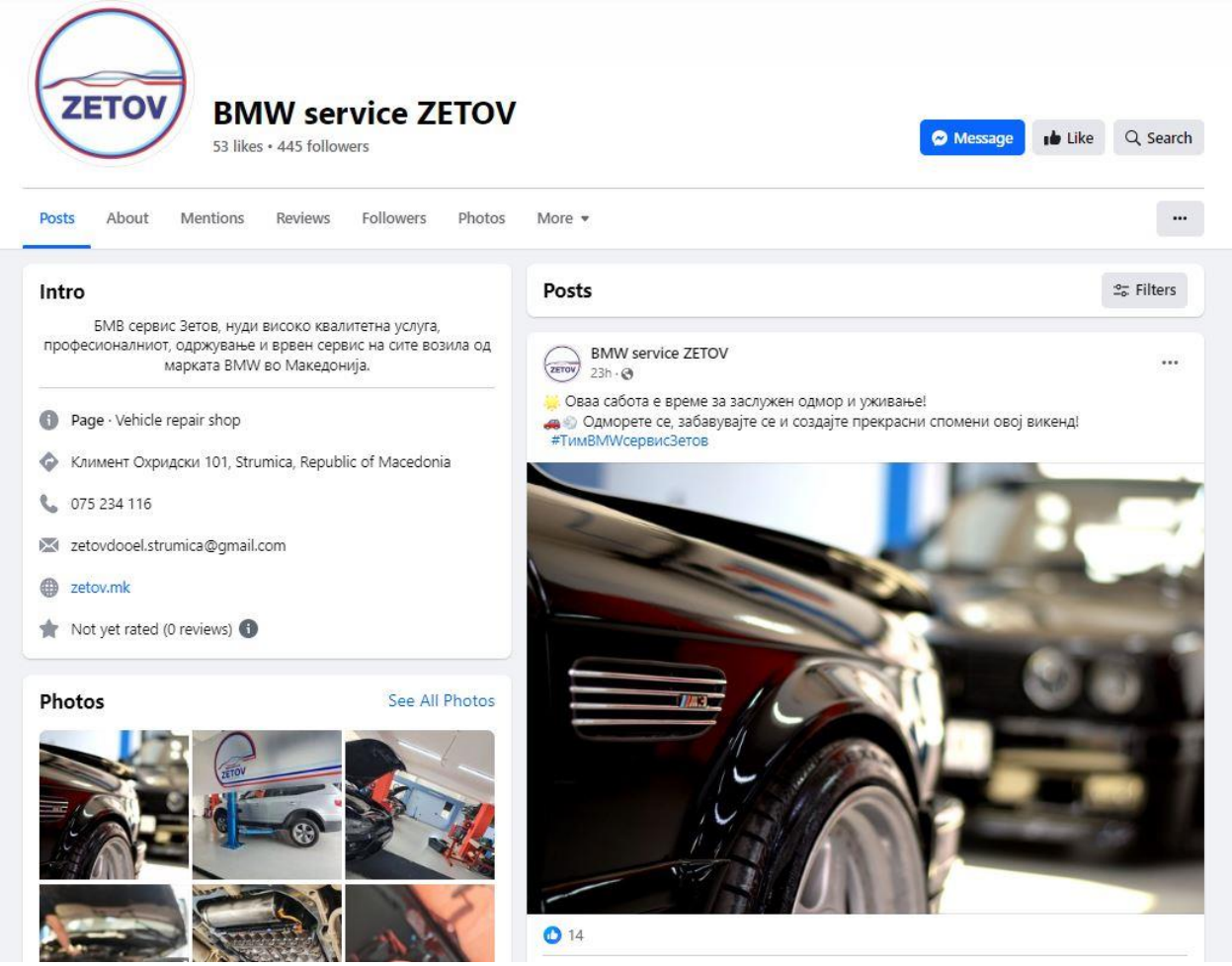
За овој сервис се досатапни социјалните мрежи Facebook и Instagram на кои што може да се забележи секојдневно објавување на тековните работи. Оваа карактеристика на објавување на слики од возилата на клиентите дава поголема сигурност во одбирањето на тоа кој ќе го поправа вашето возило.

Instagram линк: https://www.instagram.com/bmwservicezetov/

Facebook линк: https://www.facebook.com/servicezetov


bmwservicezetov
Follow
Message
61 posts
389 followers
302 following
BMW service ZETOV
БМВ сервис Зетов,нуди високо квалитетна услуга, професионалниот,одржување и врвен сервис на сите возила од марката BMW во Македонија
@bmwservicezetov
zetov.mk
Followed by zoki_ph
Highlights
Highlights
POSTS
REELS
TAGGED
ZETOV

Слика 81



Слика 82

4. Друг рекламен материјал

Друг рекламен материјал за оваа фирма во текот на моето истражување не пронајдов.

5. Резиме

На оваа фирма не можам да и дадам никаква забелешка, сите мои идеи и карактеристики веќе некој ги има имплементирано точно во оваа фирма. Многу добро одбрани бои и слики, сајтот е изработен од професиналци. Јас лично не можам да дадам никаква критика за оваа фирма.

Фирма 4 (Прогрес авто сервис) https://progresauto.mk/

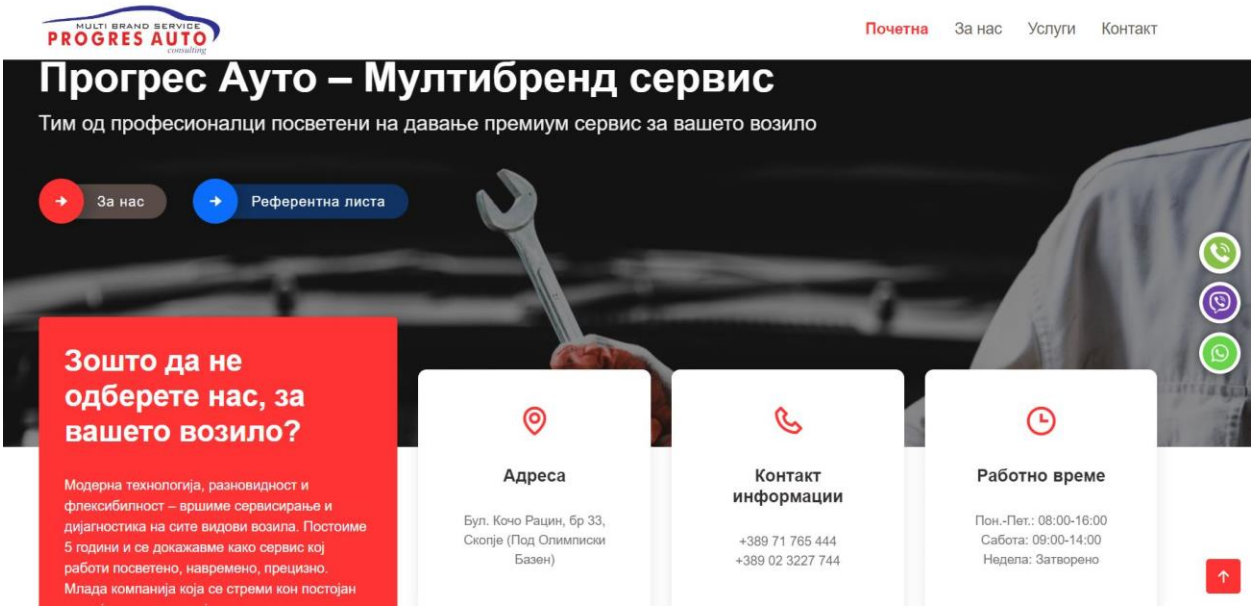
1. Лого

На бела позадина има на нацртано навидум автомобил со сина боја, буквите се со сина и црвена боја.

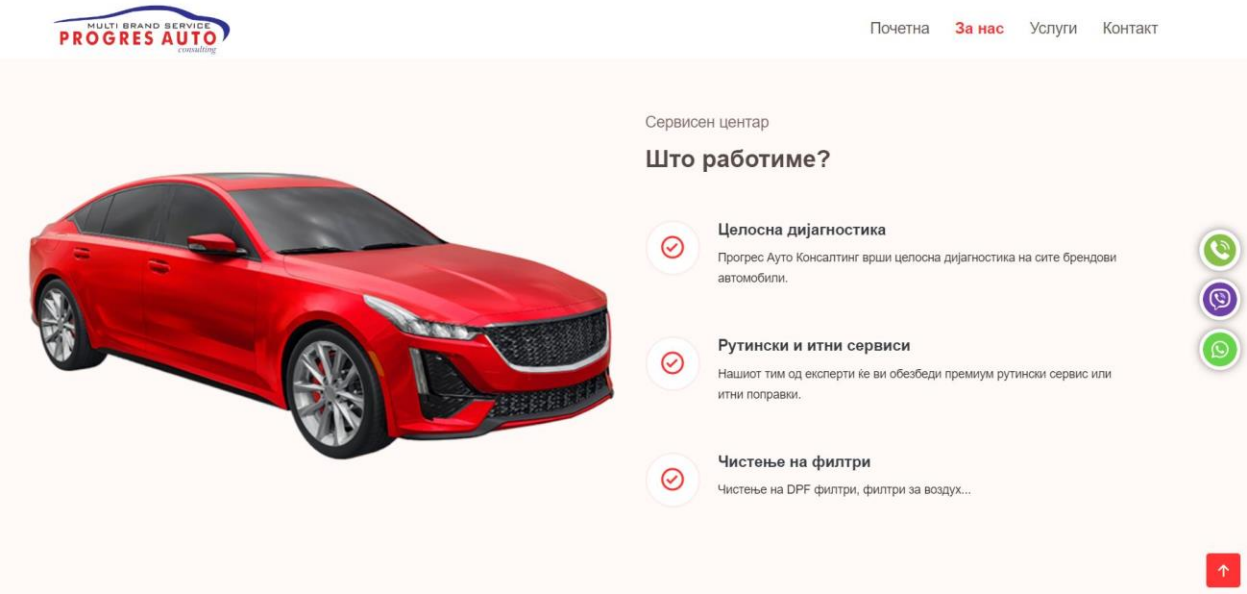
Слика 83

2. Боја

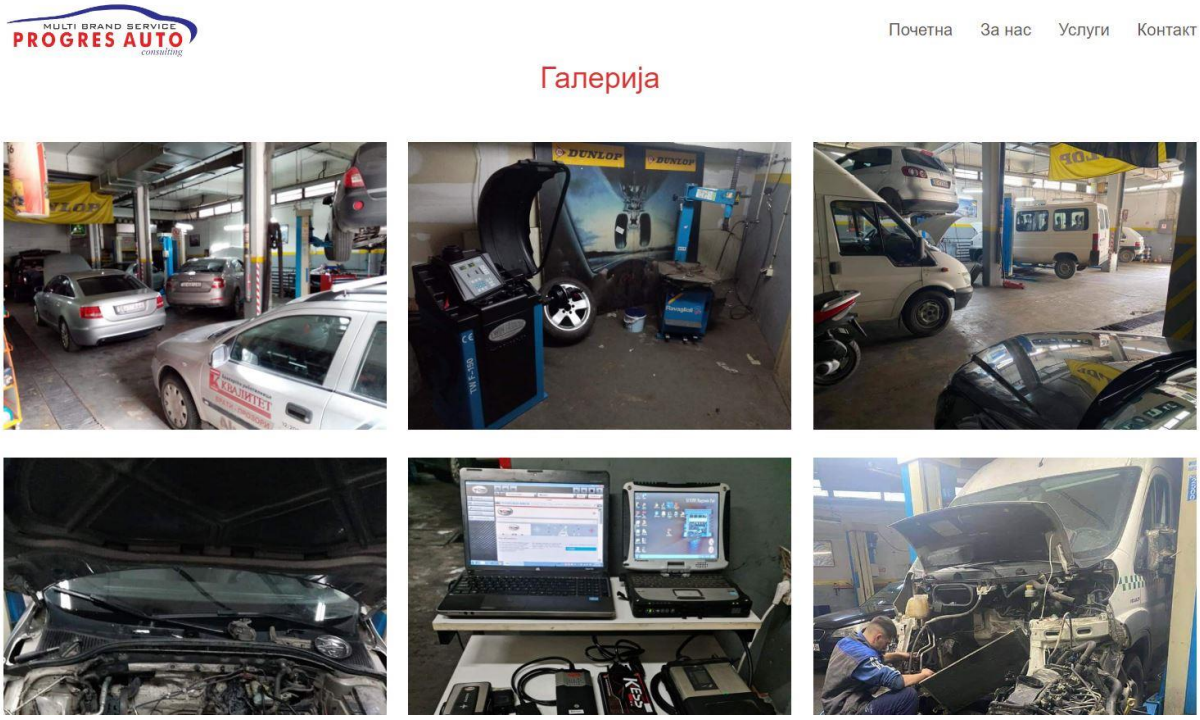
Боите кои се користени за изработка на ова лого се црвена и сина. Комбинацијата на бои на бела позадина е јасна и читка. Боите кои се користени на сајтот се бела позадина со црни букви, на одредени места има детали со црвена и сина боја.



Слика 84



Слика 85



Слика 86

3. Социјални медиуми

На веб сајтот има поставено линк само од Facebook, меѓутоа во истражувањето пронајдов и инстаграм профил кој му припаѓа на оваа фирма.

Facebook линк: https://www.facebook.com/profile.php?id=100063667564299

Instagram линк: https://www.instagram.com/progresauto/

4. Друг рекламен материјал

Не пронајдов друг рекламен материјал за оваа фирма

5. Резиме

Ако јас би го дизајнирал ова лого автомобилот на сликата би го направил комплетен за точно да се дефинира квалитетот на крајниот производ. Исто така „consulting“ би го направил со поголеми букви за да дојде до израз.

Фирма 5 (Авто комплекс Пржо) https://przo.com.mk/

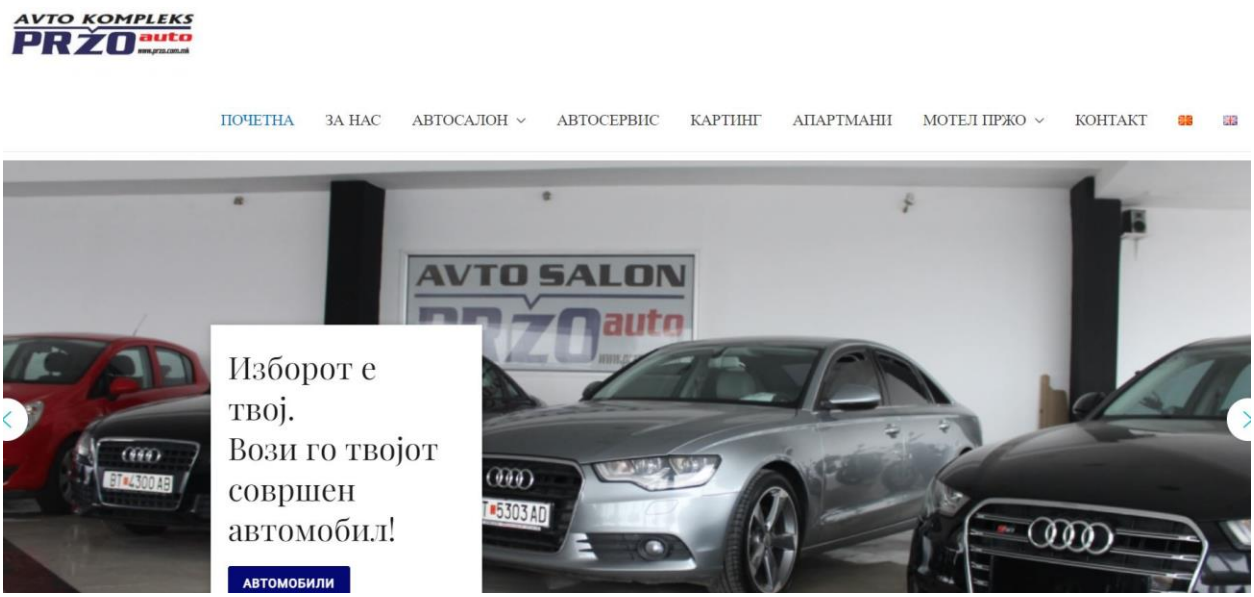
1. Лого

Логото на оваа фирма е изработено само од текст, се користат сина и црвена боја на бела позадина.

Слика 87

2. Боја

Боите кои се користат на овој сајт се бела позадина со црни букви, има исклучоци каде што има пишувано преку сликите со бели или црни букви.



Слика 88



Слика 89



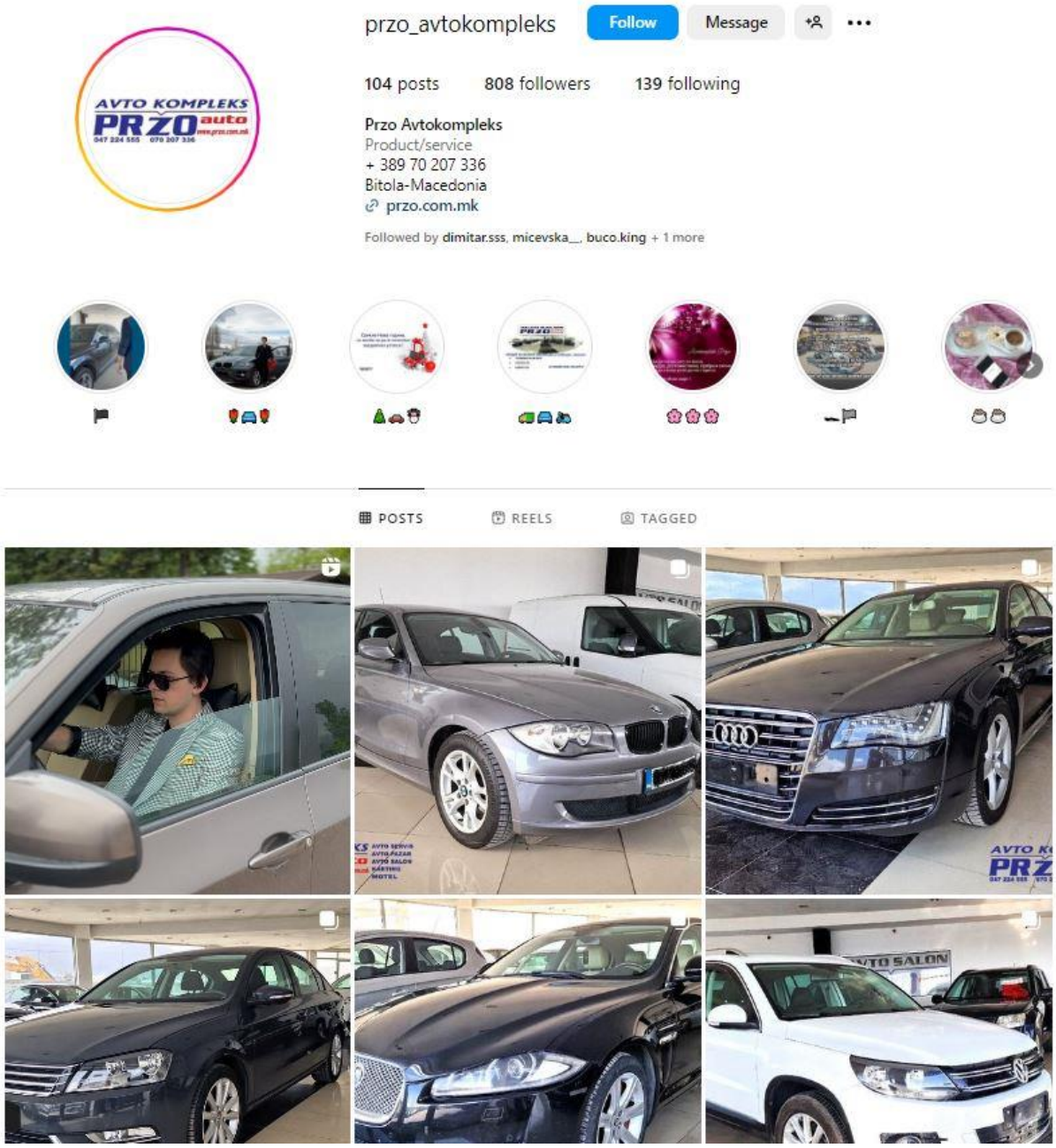
Слика 90

3. Социјални медиуми

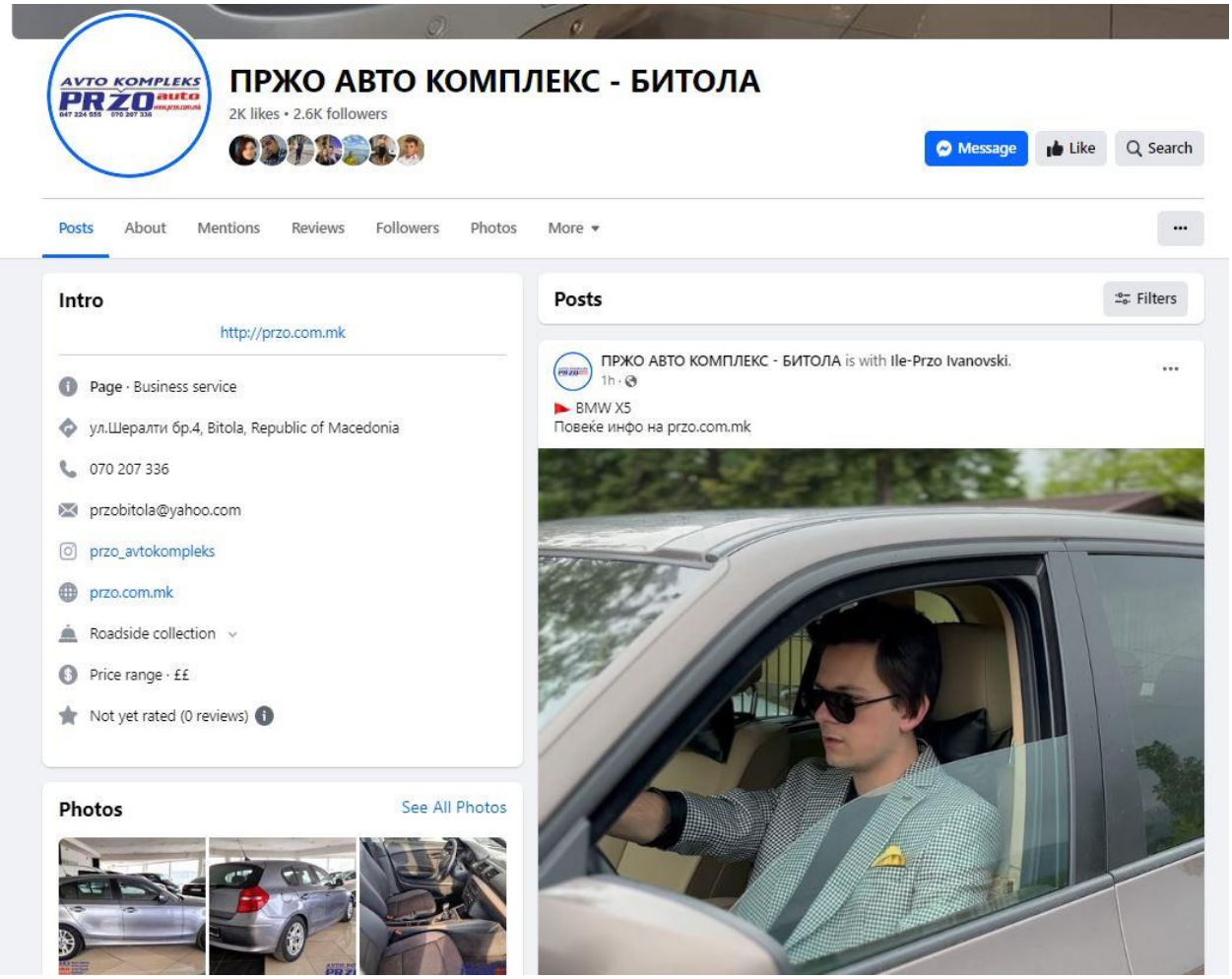
На веб сајтот на фирмата нема поставено линкови за пристап до нивните социјални мрежи, кога веќе ги имаат социјалните мрежи треба да имаат поставено линкови за пристап до нив. Јас ги пронајдов социјалните мрежи и ова се линковите:

Instagram линк: https://www.instagram.com/przo_avtokompleks?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR1hZwzOqofl6hdqteitXJyKX49ypeQSgmXfXTY9Xy6sZgByD5D0b-jftIM_aem_AZ-Cdz5hQDj4Gsly-PBYjpMnQ0YUvC66CQmdwlTfYMbCCEXZQcZFiQQI_GGGjqoy7ZiV_mK4x7mIyJ9KEfwv3HET

Facebook линк: https://www.facebook.com/przoavtokompleksbitola


przo_avtokompleks
Follow
Message
104 posts
808 followers
139 following
Przo Avtokompleks
Product/service
+ 389 70 207 336
Bitola-Macedonia
przo.com.mk
Followed by dimitar.sss, micevska__, buco.king + 1 more
POSTS
REELS
TAGGED

Слика 91



Слика 92

4. Друг рекламен материјал

Не пронајдов друг рекламен материјал за оваа фирма0

5. Резиме

Логото на оваа фирма е застарено, друга забелешка е тоа што немаат ставено линкови на веб сајтот за пристап до нивните социјални мрежи. Ако јас треба да ја брендирам оваа фирма би имало доста измени од кои:

- Комплетна промена на лото
- Имплементација на линкови за пристап до социјалните мрежи

- Би го намалил текстот на сајтот, премногу текст е непотребна затоа што потребно е да постои рамнотежа помеѓу текстот и сликите, бидејќи таквиот начин на рекламирање е повоочлив и дава поголеми резултати за што се стреми секој работодавец.

13. Брендирање на фирма

Лого изработено во Adobe Illustrator



Слика 46



Слика 47

Логото содржи силуета на автомобил бидејќи фирмата се занимава во главно со автосервис на автомобили. Направив две логоа затоа што бев во дилема односно при изработката не бев сигурен кое од овие две логоа е подобро, но сепак двете ми се допаѓаа. Па затоа одлучив да ги изработам двете од кои едното би го

користел за изработка на светлечка реклама, бидејќи автомобилот е поцелосен и дава поголем одсјај од далечина да може човечкото око полесно да го воочи, и да знае дека се работи за автосервис за моторни возила. Исто така, ќе биде користен при изработката на визит карта, стикер, билборд, и друг рекламен материјал. Додека во другото лого автомобилот е половичен и сметам дека би бил малку поневоочлив, но интересен. Па така дојдов до констатација дека тоа би го користел за дигиталниот медиум (веб сајт).

Името го одбрав Перфект ауто бидејќи сметам дека се работи за фирма која перфектно си ја врши својата работа. Што се однесува пак за фонтот, кој го користев при изработката на логото одлучив тоа да биде SWItal фонт регулар со големина 21pt (точка). Додека пак, во однос на боите пробав да го изработам во сина боја но некако не ми ги даваше очекуваните резултати, па затоа се одлучив да го изработам во црно-црвена комбинација на бои, за која што сметам дека не сум погрешил. (hex:F90000; C:0%;M:100%;Y:100%;K:0%; Црвена боја, hex:000000; C:58%;M:46%;Y:41%;K:95%; Црна боја). Постои разлика помеѓу боите на текстот во двете логоа каде направив комбинација на бои. Во првото лого прво користев црна боја па потоа нијансирана со црвено, додека пак на второто лого боите се во обратен редослед.

Стикер за редовен сервис



Слика 48

Стикерот пак содржи елементи односно делови кои се користат при самата работа на автосервисот, па му даваат некоја интересна и посебна убавина, но секако не е изоставен главниот детал односно автомобилот.

Работна униформа



Слика 49

Капа



Слика 50

Визит карти



Слика 51



Слика 52

И визит картите ја содржат силуетата на автомобилот, но содржи и елементи кои ја објаснуваат локацијата, како и контактите на лицата кои се задолжени да ја обавуваат оваа работа. Пред описот на деталите искористив симболи чекан и клуч дека се работи за сервис, пинче за локацијата, слушалка за контактот и секако иницијали.

Билборд



Слика 53

Додека пак билбордот го содржи логото каде е автомобилот целосен, со што дава поцелосна слика дека се работи за автомеханичарски сервис.

Исто така изработен е веб сајт кој може да се погледни на следниов линк https://perfectautobt.weebly.com/

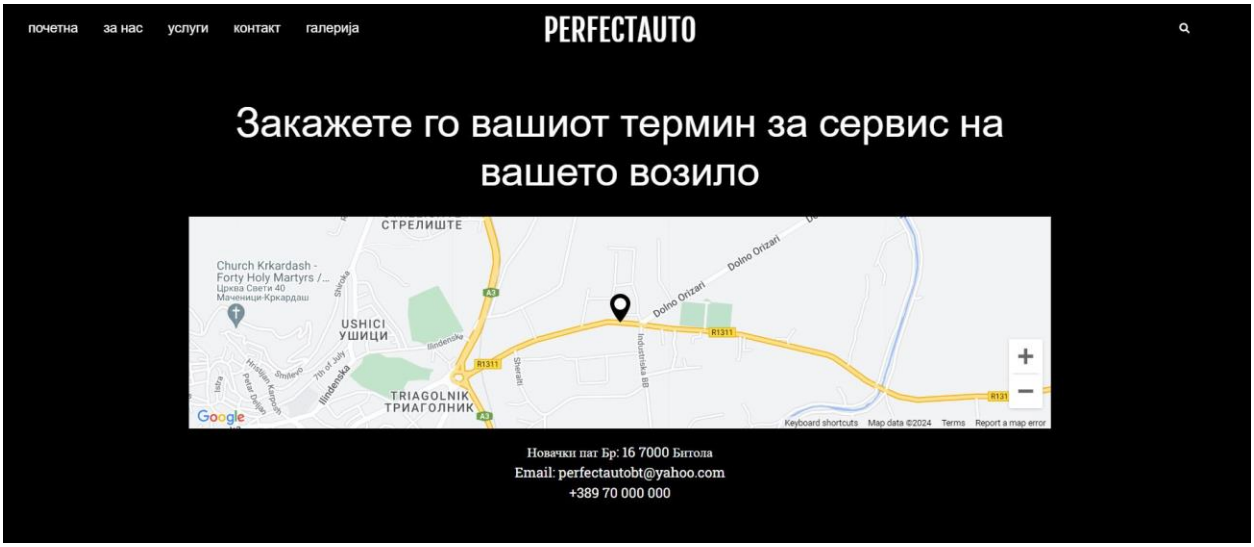
Дизајн на веб сајт



Слика 54



Слика 55



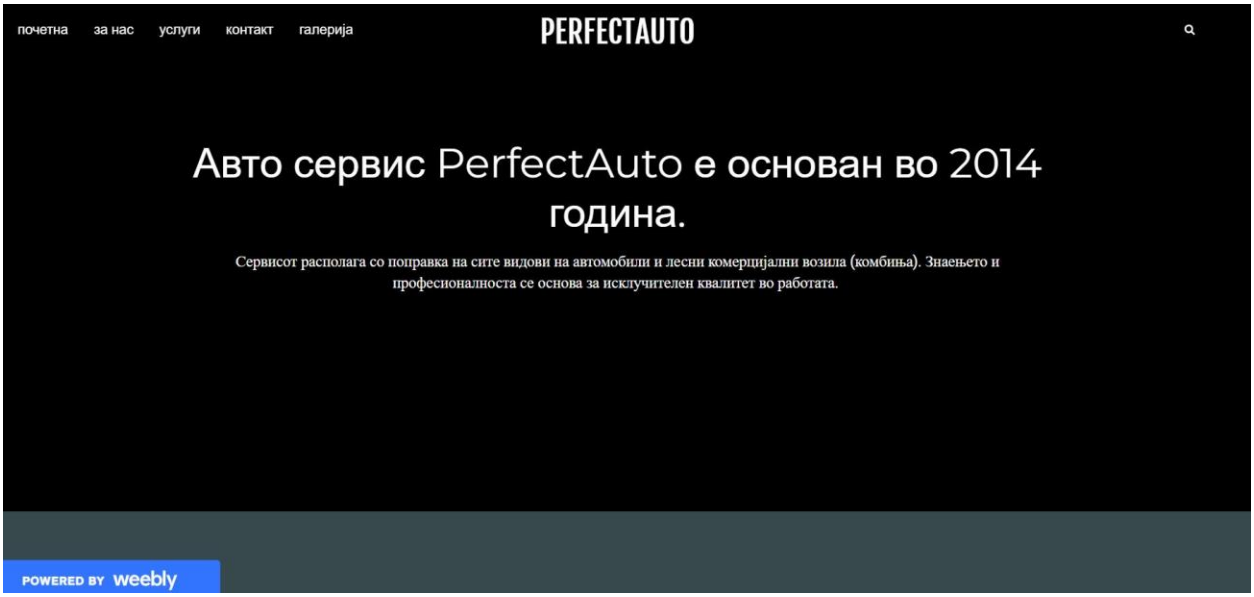
Слика 56



Слика 57



Слика 58



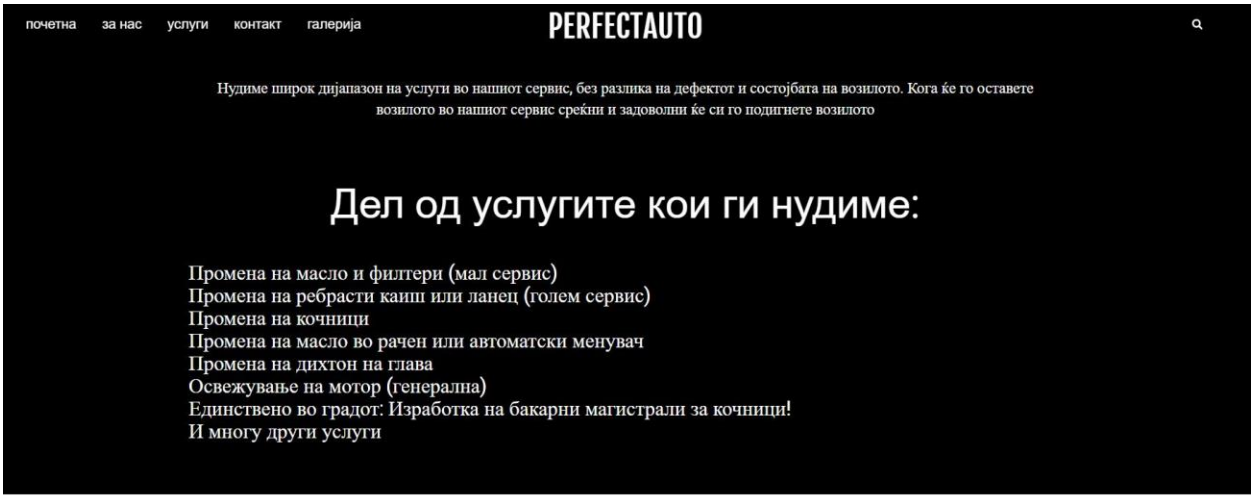
Слика 59



Слика 60



Слика 61



Слика 62



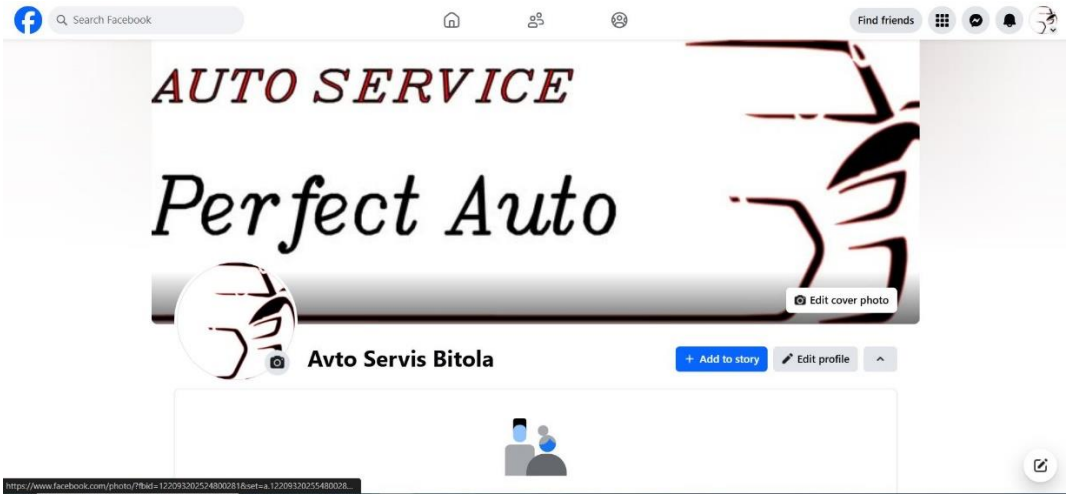
Слика 63

На почетната страна на веб сајтот е ставено логото каде што автомобилот е половичен. Но, во прилог е помовирана целта кон која се стреми автосервисот во однос на проширување на дејноста со продажба на половни автомобили кои секако би биле сервисирани пред да бидат ставени на продажба. Исто така, во за нас, е наведено од која година е основан самиот автосервис и со какви услуги се

занимава. Наведени се лицата која што ја извршуваат услугата, како и нивните контакти, а секако и локацијата каде се наоѓа автосервисот.

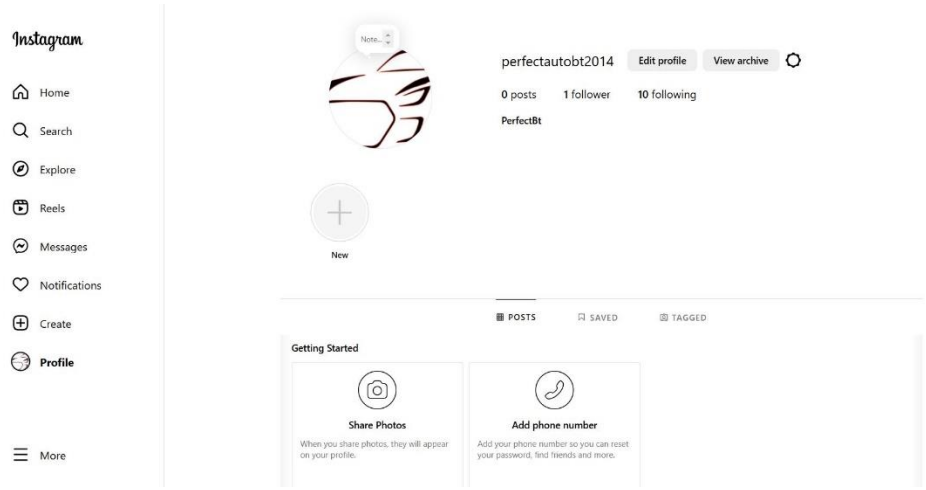
Социјални мрежи

Facebook



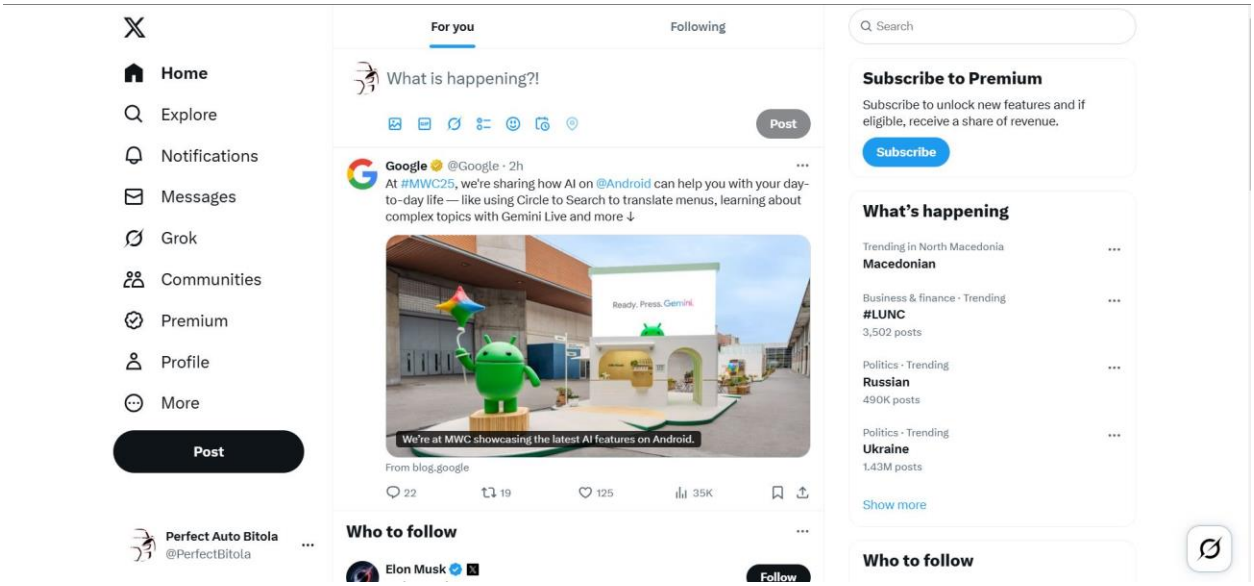
Слика 64

Instagram



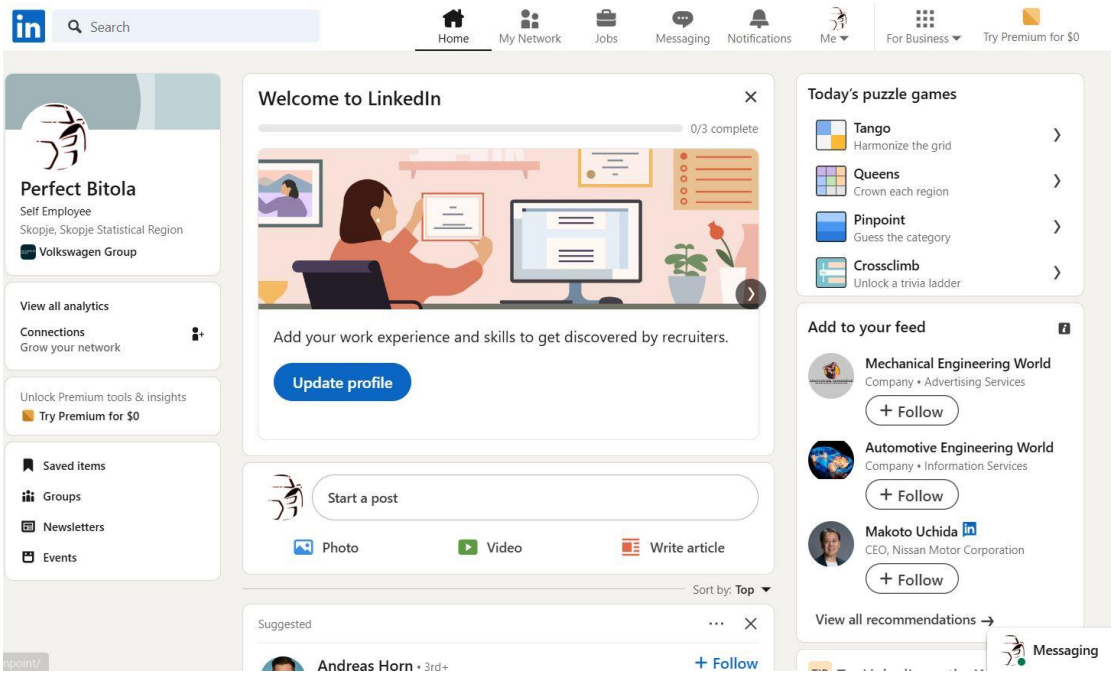
Слика 65

“X”



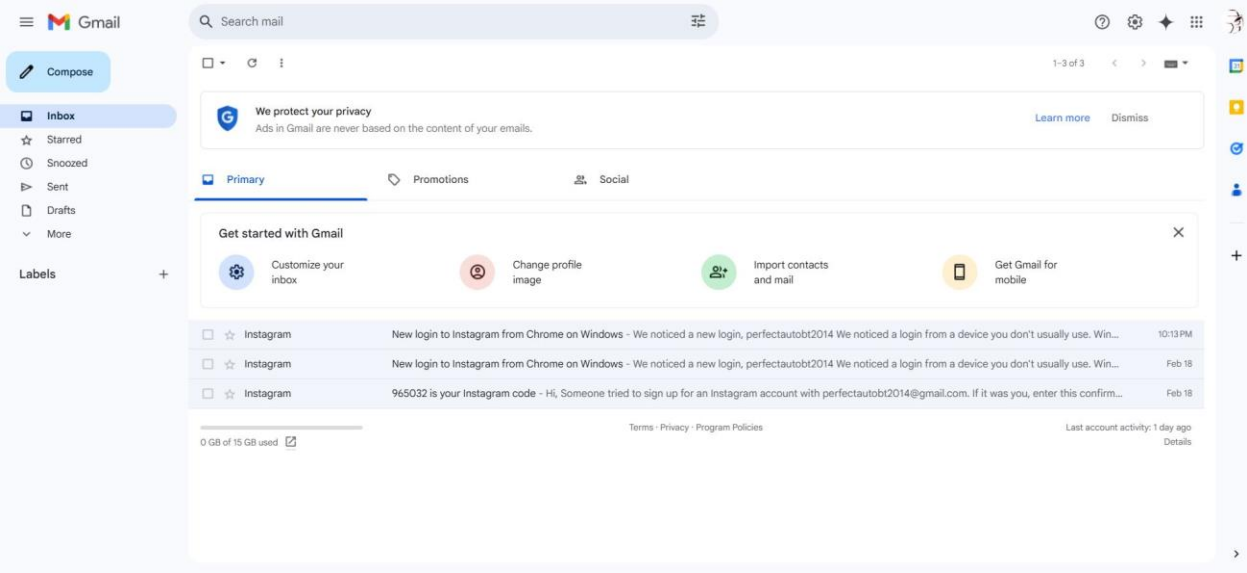
Слика 66

Linkedin



Слика 67

Gmail



Слика 68

14. ЗАКЛУЧОК

Компјутерската графика е застапена и длабоко навлезена во сите пори на општеството. Таа е застапена во секоја индустрија, и сите имаат корист од оваа област. Компјутерската графика се користи затоа што се додава боја, возбуда и визуелна стимулација на медиумите.

Кога читате списание или весник, гледате телевизија или одите на кино, гледате билборди по улица, насекаде се среќаваат слики кои се произведени од комјутерската графика односно вклучувајки дигитална графика. Додека пак видео игрите користат напредна дигитална графика. Научниците користат компјутерски визуелизации за да ги симулираат движењата на животните, грмотевиците и формирање на галаксии. Визуелната симулација се користи и во програмите за обука каде луѓето учат како да возат или да летаат. Лекарите можат да видат дигитални графички прикази на податоци од компјутеризирана томографија, кои премногу им се корисни при дијагностицирање на одредена болест и нејзино лекување. Архитектите и дизајнерите пак користат програми за дизајн со помош на компјутер да можат да цртаат графички прикази на нивните дизајни. Графичките дизајнери креираат дигитални илустрации на компјутерот.

Низ World Wide Web, компјутерската графика се споделува низ целиот свет. Комјутерската графика е визуелна, и според тоа, текстуалната или аудитивната комуникација е многу поразлична од визуелната. Како деца, луѓето развиваат визуелни вештини уште пред ги развијат јазичните вештини. Понекогаш луѓето црпат од културни, религиозни или универзални симболи за да им помогнат да ја поврзат сликата со нивното искуство на светот. Универзалното станува лично, а личното станува универзално. Визуелната комуникација е повеќедимензионална.

Комјутерската графика се повеќе станува присутна во општеството и сите имаат корист од развојот на оваа област.

15. Користена литература

Веб сајтови

CGSociety (https://www.cgsociety.org/)

ArtStation (https://www.artstation.com/)

3D Total (https://3dtotal.com/)

Graphics and Gaming World (https://www.ggworld.com/)

Digital Arts Online (https://www.digitalartsonline.co.uk/)

Motionographer (https://motionographer.com/)

Substance by Adobe (https://www.substance3d.com/)

DeviantArt (https://www.deviantart.com/)

Behance (https://www.behance.net/)

Книги

"Computer Graphics: Principles and Practice" by John F. Hughes, Andries van Dam, Morgan McGuire, David F. Sklar, James D. Foley

"Computer Graphics with OpenGL" by Donald Hearn, M. Pauline Baker

"Graphics Shaders: Theory and Practice" by Mike McShaffry, David Graham

"Introduction to Computer Graphics and the Vulkan API" by Kenwright

"The Computer Graphics Manual" by David Salomon