

VAŽNOST IKT-a U METODICI NASTAVE NA GRAFIČKOM FAKULTETU

SVE ŠTO TREBATE ZNATI O PREDAVANJIMA:

Početak predavanja započinje sa objašnjavanjem izrade sloga i njegovom usporedbom digitalnog i starog načina izrade. Ono se još tada izrađivalo na tiskarskim strojevima. **Font** je skup više kodnih pozicija koje sadrže slike ili glifove. Izrada fonta je danas jako bitna i to je široki spektar znanja, zato što je svaki font jedinstven i izrađen je drugačije, npr. Sada u ovom referatu koristimo jednu od mnogih vrsti fonta koji se naziva **Calibri**. To je **sans-serifna** vrsta **tipografije** koju je izradio **Lucas de Groot**. Calibri spada pod **cleartype font** kolekciju, ali nećemo sad ulaziti detaljno u fontove. Danas koristimo digitalni četverac tj. pravokutnik u kojem se nalazi slovo ili simbol smješteni u tzv **aski tablici** (tablica američkih standarda). Pomoću dig. Četverca se mogla su se raditi olovna slova. Danas s druge strane koristimo digitalne programe kao što su **Photoshop**, **Word**, **Illustrator**, itd. koja jedno do drugoga slažu slova u horizontalnoj liniji s lijeva na desno. Svaki font ima drugačiji pisni rez. Čitljivost ovisi o gustoći i razmaku slova. U fontu postoje relativne jedinica koja se naziva **točka**. **Fontographer** i **Fontlab** su najpoznatiji programi za izradu i uređivanje fontova. Primjer je pretvorba slova O u Q.

POSTSCRIPT

Jednostavno rečeno, postscript je vrsta simulatora koji je napisan u obliku naredbi koje čita C++ program, radi se o postscript softveru. To je program koji je namijenjen grafici tj. primarnom stolnom izdavaštvu. Njegova glavna namjena je vektorski opis stranice. On se pojavljuje u obliku prozorčića koji se otvara prilikom startanja programa koji se sastoji od grafičkih parametara. To su dpi, širina, visina, prostor za unos teksta i definicija gustoće linija. Nakon unesenih informacija i komandi program stvara sliku. Kako bi dobili uspješne rezultate trebamo taj postscript kod prebaciti na neki uređaj, a to može biti printer npr. Printeri koji imaju mogućnosti pretvarati kod u slike. Svaki postscript kod se sastoji od dva dijela. Prvi je dio program za izgled interfeasa simulatora i ondje su izdvojene varijable koje koristi drugi dio, a on sam služi za izradu grafike. Svaki parametar ima neku svoju svrhu i o njima učimo i tako se upoznajemo s njima.

VEKTORSKA GRAFIKA

Ona je nastala za vrijeme vektorske grafike, a zatim programi dolaze i na Windows XP i mekintoše. U vektorskoj grafici postoje tzv. Bazierove krivulje koje spadaju u jedne od najbitnijih alata tih programa. Specifične krivulje koje se rade samo u Freehandu, Coreldrawu, Adobe Photoshopu i Adobe Illustratoru. Sastavljena je od četiri točke: početna, tangentna, natezna, i završna. Primjer koji ćemo sad prikazati je nacrtani autić s pomoću tih krivulji. Kako bi mogli preformulirati autičeve vektori i izmijeniti njegove naredbe za to nam trebaju Bazierove krivulje. Na haubi autića imamo 6 točaka, a trebalo bi ih biti 8 i prvim korakom ćemo iskoristiti naredbu "move to" za dodavanje ostalih

točaka koje nam fale. Sve se to određuje na softverima poput Ps-a i Ai-a. za kraj ćemo reći da se svaka točka pomoćne ili Bazierove krivulje označava s točkicama.

SVG – Scalable Vector Graphics

To je jezik u kojem radimo vektorsku grafiku u dvodimenzionalnom formatu kao što su slike i 2D animacije. Uz SVG imamo još i actionscript i mnoge druge. Kaže se da je SVG dijete Adobea. Neki znaju zamijeniti SVG sa HTML-om. Vektorska grafika nije vezana za rezoluciju, nego samo za moment ispisa kad nešto prikazujemo, dok je piksel grafika suprotna, ona je vezana za rezoluciju i nju resempliramo i tako se slika može zamutiti, a ako smanjimo rezoluciju onda gubimo podatke, tako da nikad ne bi smijeli zamijeniti vektorsku piksel grafikom ako ćete raditi slike ili animacije koje su bazirane u vektorskoj grafici. Bazier animacije su staze po kojima se krecu trokutići. Sve se kreće od Bazierove krivulje pa ide prema nekim drugim i težim skriptnim jezicima. Broj točaka u postskriptu je 6 koji je koristan u alatima poput move to i curve to. Animacijama u SVG-u se može mijenjati brzina. Boja, kojoj je naredba stroke, brojač koraka koji broji petlje i repeat. Za učenje o kolornom sustavu najbolje je koristiti hsb kolorni sustav iz Photoshopa. Hue je klasičan spektar od 400 do 700 nm, od 0 do 360 koji je sastavljen u kružnicu i stavljen u parametre od 0 do 1. On je jako bitan za bolje razumijevanje photoshopa. Kako bi mogli regulirati boju u svakoj kružnici moramo napraviti jednu petlju kroz koju ćemo hue promijeniti ili staviti samo u random broj i on će tako sam promijeniti boju. HSB je popularan u koloraciji starih crno-bijelih slika.