

OSVRT: 15.3.2021.

Bruna Hrboka

## VAŽNOST IKT U METODICI NASTAVE NA GRAFIČKOM FAKULTETU

### FONT

↳ uređena nakupina kodnih pozicija, a na svakoj kodnoj poziciji ima jedna slika

### DIGITALNI ČETVERAC

↳ zatvoreni poligon koji je omrežen jednakostraničnim pravcima, a b' pravci su beskonačni

FONTGRAPHER ili FONTLAB → jedan od glavnih softvera-a s kojim mi, ne samo da simuliramo izradu jednostavnih znakova, zareza, razmaka između riječi nego i izradu parova za kada će se taj font upotrebljavati za složenije tekste

→ inteligenciju unutar fonta drži određeni tip fonta

→ u fontu ne postoje mjerne jedinice, nego relativna jedinica

### BEZIEROVE KRIVULJE

↳ parametrisirane krivulje većeg stupnja

↳ krivulje gdje se sa položaja kontrolnih točaka, koje su u domeni rada te krivulje, odmah radi predikcija za to gdje bi bile te krivulje shodno bebalo ići

↳ Bezier se pojavio kada je krivulju počeo primjenjivati za dizajn karute u tvornici automobila, prvi put se kula koristila krivulja

Bruna Hrbota

- ↳ ispisne tehnologije ne poznaju AI format, ADOBE ILLUSTRATOR format...  
One poznaju postscript jezik
- ↳ iz tog razloga treba imati postscript driver-e, da rade konverziju iz svih tih jezika u jezik kojeg razaju ispisne tehnologije

CURVE TOOL → naredba za BEZIEROVU KRIVULJU

- ↳ ta naredba prvu točku uzima kao momentalno tekuću radnu točku postscripta, koju treba shvatiti prije naredbe curve tool

SVG → SCALABLE VECTOR GRAPHICS

- ↳ jezik za vektorsku grafiku na webu
- ↳ iz XML jezika

Svojstvo VEKTORSKE GRAFIKE je da nije vezana uz rezoluciju, vezana je samo za moment ispisa kad nešto prikazujemo

- ↳ ako promijenimo rezoluciju onda će opet biti glatka krivulja, što je god moguće će biti viša u toj izlaznoj rezoluciji
- ↳ u piksel klasičnoj grafici, koju npr. stvaraju konstruktori slike kao photoshop, rezolucija je zadana i ne može se skalirati, može se samo resampleovati, a to onda obično zna zamutiti sliku ili ako se resampleira na niže, onda se gube informacije

HISB COLOR → nijanse

H → HUE → spektar napravljen u kružnici, od 0° do 360° (0 do 1)

S → SATURATION

B → BRIGHTNESS

- ↳ najčešće se koristi za umjetno koloriranje



Bruna Hrboka

AMPLITUDNO RASTRIPANJE → cijelo vrijeme ista frekvencija udaljenosti, ali se simulacija sivoće radi sa povećanim ili smanjenim rastreskim elementom

RGB sustav → samo na ekranu

↳ ne postoji u tisku

PDF:

↳ prikazuje tekst i slike

↳ može koristiti CMYK, a također i za RGB i HSB

↳ poznaje pojam stranice

HTML

↳ isto prikazuje tekst i slike

↳ može koristiti samo RGB sustav

↳ ne poznaje pojam stranice

• XML - jezik za kontrolu PDFa