

Erika Žikić

VAŽNOST IKT U METODICI NASTAVE NA GRAFIČKOM FAKULTETU

Fontographer je program za izradu novih i izmjenu postojećih fontova.

Predstavljeni program izgleda vrlo zanimljivo i nudi mnoštvo opcija kako bismo na vrlo jednostavan način u digitalnom obliku realizirani osmišljeni font.

Font je skup znakova među kojima najčešće pronalazimo velika i mala slova te brojke.

Kada pokrenemo program pred nama se ukazuje neka vrsta tablice, tj. nakupina kodnih pozicija. Na svakoj poziciji nalazi se po jedna slika, tj. glyph. Svaki znak omeđen je pravcima, a taj prostor unutar pravaca naziva se digitalni četverac.

Nakon što oblikujemo sve željene znakove, preporuča se da ih povežemo preko funkcije *Open Metrics Window* kako bismo dobili bolju predodžbu o razmacima između odabranih znakova. Kao što je predavač, profesor Klaudio Pap rekao, nužno je vidjeti kako bi se znakovi zajedno ponašali. U slučaju da naiđemo na pogreške, tj. u slučaju da nismo zadovoljni izgledom našeg fonta, moguće je stvoriti parove podrezivanja kako bismo mogli vodoravno pomicati slova i time mijenjati razmak među znakovima. Profesor Pap govorio je i o dobivanju novih slova nadograđivanjem postojećih, npr. kako bismo nacrtali slovo Č poželjno je iskopirati već osmišljeno i nacrtano slovo C i jednostavno mu nadodati kvačicu (ˇ).

Nakon toga, u slučaju da želimo printati naš font, potrebno je u PSConverteru odabrati rezoluciju te dimenzije stranice (visinu i širinu).

Veliki broj znakova sastoji se od zakrivljenih linija za čije crtanje postoje razne opcije. U predavanju su spomenute tri: *Curve point*, *Corner point* i *Tangent point*. Svaka od tri navedene funkcije utječe na koeficijent zakrivljenosti nacrtane linije, ali naravno da se one međusobno razlikuju. Koristeći funkciju *Curve point* na sredini krivulje javlja se tangenta koja je omeđena dvama točkama. Pomičući jednu od te dvije točke, i lijeva i desna strana u odnosu na

dodirnu točku krivulje i tangente mijenja svoju zakrivljenost gibajući se u suprotnim smjerovima. Funkcija *Corner point* omogućuje nam veću kontrolu nad krivuljom tako što ne mijenjamo istodobno zakrivljenost obje strana, već samo one koju odaberemo. *Tangent point* onemogućava nam deformaciju zakrivljenosti pomicanjem pokazivača ulijevo i udesno, već samo gore i dolje u odnosu na tangente. U ovom slučaju imamo dvije tangente, a svaka od njih utječe na različitu stranu krivulje. U računalnoj grafici, vrlo često se spominje Bézierova krivulja na kojoj se temelje sve navedene funkcije.

Sljedeća tematika kojom se bavilo navedeno predavanje su sustavi boja ili boje općenito. Spomenuti su RGB, CMYK i HSB sustavi. RGB je sustav koji koristimo isključivo na ekranu, dok je CMYK primijenjen za tisak. HSB sustav najviše se koristi za umjetno koloriranje te u crno-bijelim filmovima. Naravno, svaki od navedenih sustava nudi nam širok spektar boja, tj. nijansi koje dobijemo miješanjem osnovnih boja unutar pojedinog sustava. No, ponekad je bolja opcija amplitudno modelirano rastriranje koje nam omogućuje da izvodimo nijanse pomoću samo jedne boje. To funkcionira na temelju konstantne frekvencije udaljenosti pri čemu simulacija radi pomoću povećanog, odnosno smanjenog skupa rasterskih elemenata.

Digitalne boje možemo podijeliti na transparentne i pokrivne. Transparentne boje su one koje nastaju kombinacijom dviju boja, dok pokrivna boja ovisi samo o prvoj boji koju odaberemo.

Predavač nam je također predstavio program *Mathematica* koji služi za pisanje matematičkih jednadžbi koje koristimo u amplitudno modeliranom rastriranju kako bismo, npr. odredili prikaz točke.

Također je spomenuto da ako određeni rad u Adobe Illustratoru spremimo u svg obliku, možemo ga prizvati unutar HTML koda. Doduše, HTML prepoznaje isključivo RGB sustav boja te ne poznaje pojam stranice za razliku od pdf-a. Pdf podržava sve dosad navedene sustave boja (RGB, CMYK i HSB), a osim toga nudi mogućnost uvođenja i izmjene margina te modifikacije dimenzija stranice.