

# Osvrt na predavanje o važnosti informacijsko komunikacijskih tehnologija u metodici nastave na Grafičkom fakultetu

U početku predavanja, rečeno nam je o raznim mogućnostima koje imamo, mi kao studenti, te što ćemo sve učiti i kakve ćemo vještine stjeći fikom gošina na predmetu digitalni multimedij. Prvo nam je bilo rečeno o fontu, važnosti fonta te njegovoj strukturi, izgledu i nastanku. Zanimljiv koncept povezivanja povijesti s primjenom i izgledom fonta, no najviše načinom stvaranja fonta. Važnost tehnologije i njezinom napretku u današnje doba uspjevamo kreirati i praviti fontove na lakši način. Uz pomoć toga, velika je ušteda u vremenu, a otvorena su nam vrata za puno više kreativnih ideja i rješenja. Font se primjenjuje u brojnim tvrkama, ljudi ga koriste svakodnevno, a današnji programi i tvrtke ga rado kupuju. Zbog toga, font ne smije biti zbunjiv i nečitljiv. Mora biti pečatljiv i jedinstven, lak čitateljima. Objasnjeno je na koje ćemo načine i kak kreirati vlastite fontove, kao što je bio za primjer font rukopisa studenata. Bio je spomenut program fontographer koji služi za izradu novih fontova ili za editiranje starih. Rečeno nam je da sa grafičkim interfejsom možemo koristiti postscript programom koji bi služio za font i dizajn. Postscript bi nam olakšao stvaranje fonta jer ne bismo morali printati i trošiti vrijeme na to. Također je bitno istaći da nekada pri stvaranju novog fonta, slova ne budu uvijek postavljena jedna pored drugog onako kako mi želimo te bi nam program trebao pomoći i dopustiti na jednostavan način manipuliranje slova. Pod to se podrazumijeva pomicanje slova bliže jednom određenom slovu radi ljepšeg izgleda i jednostavnijeg



čitanja, dora te da bi se izbjegao skraćujući i nepotreban razmak. Postoji puno raznih softvera za postscript. Matematika je u predmetu digitalni multimedij zanimljivo prikazana, a njezina primjena u tome predmetu je vrlo korisna. Uz pomoć matematičkih formula možemo precizno odrediti izgled i promjene koje se događaju na slici. Isto tako te promjene možemo raditi pomicanjem dijela koji želimo promijeniti s mišem. Taj se cijeli proces obavlja uz pomoć vektorske grafike. Također se isti princip koristi za pravljenje animacija - trebamo uz pomoć programa upisati naredbe i programirati što želimo da se događa u animaciji. Takvo korištenje programa je vrlo korisno za jednostavniji vizualni prikaz raznih fizikalnih pokusa kako bi studenti bolje shvatili što se događa. To su jednostavne animacije tijela koje klizi niz kosinu, ubrzanje, akceleracija te razna druga gibanja. Ovaj predmet nudi mnoga iskustva i samostalan rad studenta koji bi mu omogućio bolje shvaćanje gradiva te lakše smlaženje u budućnosti. Primjene raznih programa, a i bez njih, na pojednostavljen način za dizajniranje je vrlo kreativna ideja.

