

Karla Glavurdić

OSVRT NA PREDAVANJE

Važnost informacijsko komunikacijskih tehnologija u metodici nastave na Grafičkom fakultetu

Na samom početku predavanja objašnjeno je kako se slog radi danas digitalno te kako se prije radio.. U programu za izradu fontakoristi se ASCII tablica prema američkom standardu koja je nastala još u doba prvih strojeva. Nastala je kako bi se unaprijed mogle namjestiti iglice na stroju za svako slovo. Pravokutnik u kojemu se nalazi neko slovo ili znak smješteno u ASCII tablici, se nekada mogao nositi u ruci pomoću kojeg su se radila olovna slova. Word i Photoshop slažu slova jedno kraj drugog po jednoj pisnoj liniji. Ukoliko je razmak između slova prevelik može biti otežana čitljivost. To mijenjamo u pisnoj liniji i to zovemo podrezivanje parova. Svaki font ima drugačiji pisni rez. U fontu ne postoji niti jedna fizička jedinica. Umjesto toga postoje relativne jedinice a to su točke. Fontografer i fontlab programi su koji se danas koriste za izradu i uređivanje već postojećih fontova te su kao takvi jako bitni.

Pod postscript uređaje spada printer. To su uređaji koji mogu postscript prenijeti na papir. Prilikom predavanja uspoređena je izrada poskripta u interface-u i adobe ilustratoru. Vidljiva prednost interfacea je brzina. Posao koji bi u ilustratoru radili 3 do 4 sata u interfaceu bi bio gotov već u 15 minuta. Uvodi se i pojam dpi koji označava koliko se točaka nalazi po jednom inchu. Taj broj mijenja se ovisno o tome koji uređaj koristimo za postscript to jest kojem je uređaju postscript namjenjen. Taj broj ujedno označava rezoluciju. Primjeri kako mijenjamo dpi prema uređajima: tv ekran -70 do 100 dpi, nisko rezolucijski printer-300 do 600 dpi, profesionalne,visokorezolicijske filmove -1200 do 3000+ dpi...

Vektorska grafika je nastala u dobu poskripta. U vektorskoj grafici imamo Bazierove krivulje koje su i one su važan alat za oblikovanje krivulja. Vektorsku grafiku koristimo u svim crtačkim programima. Neki od njih su frehand, coreldraw, adobe photoshop, adobe illustrator...da bi smo shvatili kako vektorska grafika funkcionira trebamo znati 4 točke od kojih se ona sastoji.te točke su:početna, tangetna, natezna i završna. Danas su u svim vektorskim alatima u kojima se koriste navedene točke Baizerove kribvulje označene su plusem. Dan je primjer autića koji je potrebno pretvoriti u vektore i promijeniti neke naredbe.

Za to su korištene bazierove krivulje. Na haubi se nalazi 6 točaka a trebalo 8. Radi toga prvo koristimo naredbu „move to” kako bismo dodali točke koje fale. Sve to mijenjamo u naredbama, a ne u softverima. SVG (Scalable Vector Graphics) jezik je u kojem radimo vektorsku grafiku u dvodimenzionalnom formatu. Osim njega postoje i actionskript te drugi. SVG je različit jezik od HTML-a. U poskriptu treba imati 6 točaka za „move to” i „curve to”. U SVG-u animaciji možemo mijenjati također i brzinu. Hsb sustav je koji se koristi za koloraciju starih crno-bijelih slika. U photoshopu ako žimo određenu boju koristimo trokanalnu boju. Hsb je puno jednostavniji jer bez miješanja, samo moramo znati u kojem djelu kruga se nalazi neka boja. Rasteriranje je izrada nijansi s jednom bojom. Fm rasteriranje isto izrada nijansi s jednom bojom. Amplitudno rasteretno modeliranje karakterizira cjelovremeno ista frekvencija udaljenosti s povećanim ili smanjenim rasteretskim elementom. Što više u nekom rasteretu smanjujemo dpi to je iluzija veća. Zbog toga se koriste različite rezolucije i različiti broj boja i nijansi na grafičkim proizvodima ovisno o udaljenosti s koje je predviđeno promatranje određenog proizvoda.

Osnovna razlika rasterske i vektorske grafike je u tome što se prilikom korištenja vektorske grafike rezolucija ne gubi zumiranjem, dok se s druge strane kod rasterske grafike događa suprotno. Međutim rasterska grafika je stoga pogodna za prikaz detaljnijih slika nego vektorska grafika.

RGB se radi na ekranu ali u trenutku kada bi se trebalo pripremiti za tisak mora ići u CMYK kolornom sustavu. Inženjeri koji stvaraju i znaju skriptne jezike i znaju o bojama puno više od nas ostalih puno brže to savladavaju od nas dok bismo mi trebali ići postepeno na spektar i raditi još brojne korake. Do problema može doći na primjer kada osoba napravi dobru pripremu za tisak a koristi loše također može se dogoditi da osoba napravi dobru pripremu za tisak ali da se ne koriste transparentne boje te opet može doći do problema. Bitno je poznavati svojstva boja, odnosno koje boje su namijenjene za koju vrstu podloge. U web okolini u HTML jeziku se može raditi u kolornom sustavu ali samo u RGB sustavu, dok na primjer u SVG sustavu možemo i CMYK. Iz photoshopa možemo spremiti nešto kao .svg format i kasnije to otvoriti u browseru. Kada prebacujemo parametre u CMYK sustav mora ih biti četiri. Na primjer ukoliko želimo prikazati žutu boju u CMYK sustavu cijan će nam biti 0, magenta također 0, žuta 1 i crna, odnosno key, 0. Javascript, kada želimo promijeniti boju pozadine na web stranici moramo znati hoćemo li koristiti boje u HTML sustavu gdje boje upisujemo imenima – black, green, orange, yellow, ili ćemo koristiti sa šarp objektom za RGB sustav heksadecimalnim zapisom po kanalu. Mi koristimo po nekoliko tehnologija kako

bismo prikazali CMYK, RGB sustav... Word se koristi samo RGB kolornim sustavom. PDF Pdf je postao standard ne samo za tisak već i za komunikaciju jer ga može povući bilo koja tehnologija za čitanje.