

## Digitalni multimedij 1

### OSVRT

#### Važnost IKT u metodici nastave na grafičkom fakultetu

Na samom početku predavanja doznajemo sve što nam je potrebno za znati o fontu i programima kojima ga možemo personalizirati ili pak sami izraditi. Doznajemo da je font elektronički niz podataka u kojem se nalazi skup slovnih simbola i znakova. Uz font spominjemo i glif koji je uređena nakupina kodnih pozicija, a u sklopu tih kodnih pozicija, na svakoj određenoj kodnoj poziciji se nalazi znak. U svakoj kodnoj poziciji nalazi se digitalni četverac koji je određen marginama u obliku pravokutnika u kojem se zapravo i nalazi taj znak koji stvaramo ili uređujemo. Programi u kojima možemo ostvariti izradu personaliziranih fontova su FontLab i Fontographer.

Osim programa za stvaranje, uređivanje fontova postoje i programi za slaganje i obradu teksta u kojima možemo provjeriti kako se ponašaju znakovi jedan do drugoga kada se svaki četverac poreda na pisnoj liniji. Takve programe treba uglavnom izbjegavati u testiranju pozicioniranja i ponašanja znakova jedan uz drugi zbog kompliciranog ubacivanja fonta. Ono što koristimo je metrika fonta koja služi za simulaciju u slučaju da neka znakovna slova ne slažu kako bi trebala. U toj situaciji susrećemo se s pojmom podrezivanja što je smanjenje razmaka među slovima s namjerom ujednačavanja bjeline između slova unutar riječi. Za slova koja se slažu u paru, koja su vezana u jedan glas kažemo da je to podvezivanje. Nešto što mi je bilo sasvim novo i strano je Postscript što sam saznala da je programski jezik tvrtke Adobe Systems i da je njegova glavna namjena vektorski opis stranice koji brzo i jednostavno pokazuje grafiku. U njemu koristimo komandni jezik za odredbu grafičkog oblika fonta. Kad smo kod jezika, spominje se i SVG jezik, poznat svim browserima u današnje vrijeme. SVG jezik spada u porodicu XML jezika koji prikazuje dvodimenzionalnu vektorsku grafiku s podrškom za animaciju. XML slike se mogu uređivati s bilo kojim uređivačem teksta kao i sa softverom za crtanje. Sve te vektorske grafike služe se Bazierovim krivuljama koje su važne na području matematičke numeričke analize i računalne

grafike. To je krivulja koja bez lomova prolazi kroz niz zadanih točaka i primjenjuje se u vektorskoj računalnoj grafici i računalnom modeliranju za definiranje i prikaz linija. Kako bi neke animacije bile u boji trebamo se koristiti nekim kolornim modelima. Osnovni kolorni modeli su RGB, CMYK, Grayscale i HSB. RGB kolorni model je aditivni model boja kod kojeg se zbrajanjem osnovnih boja dobiva bijela boja, a osnovne boje su crvena (red), zelena (green) i plava (blue). CMYK je suptraktivni model miješanja boja koji se koristi u tiskarstvu i sastoji se od cijan, magente, žute (yellow) i crne (key color). Grayscale se koristi za opisivanje boja pri reprodukciji u procesu tiska ili ispisa, može se definirati vrijednost crne, bijele i 254 tonova sive. I za kraj HSB koji je dio RGB modela u kojemu se boje opisuju na drugačiji način, a to je prema tonu (hue), zasićenju (saturation) i svjetlini (brightness). Niti jedna tehnologija za ispis ne podržava RGB sustav što znači da se on ne koristi u tiskovnom djelu. Word je ograničen samo na RGB sustav, kao i HTML, a PDF format podržava CMYK, RGB i HSB kolorne sustave. Bitno je znati kako se koristiti bojama i da boje budu kvalitetne u izradi. Uz to sve važan korak u izradi je rastriranje što je uostalom razlaganje višetonskog predloška na različito velike prozirne i neprozirne površine. Kod analognog rastriranja koristimo se staklenim i kontaktnim rasterom, a kod digitalnog RIP (raster image processor).

Predavanje je iznimno poučno i većinom shvatljivo, kao netko tko se prvi puta susreće općenito s pojmom kodiranja većinu sam pohvatala zahvaljujući Vašoj prezentaciji. Smatram ovo iznimno bitnim za nas studente Grafičkog fakulteta s obzirom da ćemo se jednoga dana susresti sa svime ovime. Sve je jasno rečeno i objašnjeno, bitni pojmovi istaknuti i znanje prošireno.

Karla Švarbić