

Osvrt na predavanje, dora Krušelj  
Važnost informacijsko komunikacijskih tehnologija u  
metodici nastave na Grafičkom fakultetu

## Fontographer

- program se koristi za stvaranje novih fontova te za uređivanje slova već postojećih fontova
- ASCII standard - svako slovo ima svoju ASCII poziciju
- svaki se znak oblikuje u digitalnom četvercu - zatvorenom prostoru u kojem se znak nalazi. U prošlosti je četverac bio olovni kalup, no područje znaka više nije toliko strogo ograničeno, npr. sada za slovo č možemo proizvoljno odabrati udaljenost „baze“ c i dijakritičkih znakova
- parovi podrezivanja / kerning pairs odnosi se na prilagođavanje udaljenosti parova slova. Umjesto da univerzalnim linijama određujemo razmak između slova, razmak možemo prilagoditi pojedinačno - u obzir uzimamo koliko su slova međusobno udaljena, postoje li preklapanja i kako to se izgleda u cjelosti  
primjer: smanjimo li razmak linija četverca između a i y, dobijemo ay što izgleda prirodnije nego a y  
↳ kvalitetni fontovi sadrže više ovakvih parova, iskusni ih grafičari često koriste

## PostScript

- programski jezik namijenjen generiranju grafike iz pisanog koda
- promjenom određenih varijabli možemo vidjeti kako će pojedini dijelovi utjecati na konačnu grafiku; u ovom primjeru promatramo gustoću i zakrivljenost.

## Bazierove krivulje

- neki ih programi primjenjuju pomoću određenih alata, ali može ih se i ručno programirati
- na predavanju prikazano kako mijenjanje ključnih točaka krivulja utječe na grafiku
  - ↳ tangentni način ne dozvoljava proizvoljno micanje točaka, ali ima svoje prednosti ako ga znamo koristiti
- potrebno je poznavati svojstva ovih krivulja kako bismo znali kako će se linije ponašati
- naredba `curveTo` koristi samo 6 umjesto 8 brojeva, ali je potrebno odrediti početnu točku unaprijed
- koriste se u raznim područjima, npr. vektorskoj grafici (SVG)
- vektorska grafika, za razliku od piksel grafike, nije vezana uz revoluciju
- na predavanju se proučavaju oprije uklanjanja staze po kojoj se trokut kreće, kao i brzina trokuta; objašnjava se kako pojedini parametri hsb sustava boja mijenjaju grafiku

## Rastriranje

- pretvaranje višetonske slike u jednotonsku
- rasterskim elementima dobivamo nijanse iste boje, ili jednako udaljenih elemenata različitog oblika, ili istim elementima na različitoj međusobnoj udaljenosti
- ako je mreža elemenata dovoljno gusta, stvara se privid jednolike teksture, a gustoća mreže/broj elemenata ovisi o udaljenosti promatrača
- najčešći je element točka zbog jednostavnije matematičke formule



## Digitalna boja

- RGB sustav koristi se na ekranima, tiskamo u CMYK sustavu
- potrebno je znati pretvoriti boju iz jednog sustava u drugi jer se boje ne mogu reproducirati u svim sustavima
- HTML koristi RGB sustav boja