

Važnost informacijsko komunikacijskih tehnologija u metodici nastave na Grafičkom fakultetu

Fontovi

Fontographer je program za izradu fontova. Kada se program pokrene prikaže tablicu u kojoj su prikazana dizajnirana slova, tj. glyph. Svaki glyph je omeđen pravcima, a prostor unutar pravaca zove se digitalni četverac.

Nakon oblikovanja glyphova pokrenemo funkciju Open Metrics Window koja nam prikaže kako bi glyphovi izgledali u riječima jedan pored drugoga. U slučaju da nam se kod nekih glyphova ne sviđa razmak, moguće je napraviti iznimke, tj. stvoriti parove podrezivanja te tako izmijeniti razmak između istih.

Također je važna geneza izrade fonta (najprije će se dizajnirati slova c,z,s,d,o,..., a potom slova s kvačicama)

Kod printanja našeg fonta, u PSConverteru se biraju rezolucija i dimenzije stranice.

Krivulje

Veliki broj glyphova se sastoji od zakrivljenih linija kod kojih pomažu razne opcije, od koji su spomenute Curve point, Corner point te Tangent point, gdje svaka utječe na koeficijent zakrivljenosti linije.

Koristeći opciju Curve point javlja se tangenta na sredini krivulje omeđena s dvije točke te pomičući jednu od dvije i lijeva i desna strana tangente mijenjaju svoju zakrivljenost u suprotnom smjeru.

Opcijom Corner point mijenjamo zakrivljenost samo jedne strane krivulje, što nam daje veću kontrolu nad istom.

Opcija Tangent point nam omogućava zakrivljenost krivulje pomicanjem gore/dolje u odnosu na tangentu. Pojavljuju nam se dvije tangente gdje svaka utječe na drugu stranu krivulje.

Također se spominje Bézierova krivulja na kojoj se temelje sve tri funkcije.

Digitalne boje

U predavanju se govori o RGB, CMYK te HSB sustavima boja. RGB sustav se isključivo koristi na ekranu, CMYK se primjenjuje kod tiska, a HSB sustav se najčešće koristi za umjetno koloriranje i u crno-bijelim filmovima. Svaki od navedenih nudi spektar boja koji se dobiva mješanjem osnovnih boja u pojedinom sustavu.

Ponekad je bolje koristiti opciju amplitudno modelirano rasteriranje koje omogućuje izvođenje nijanse pomoću samo jedne boje. Ta opcija funkcionira na temelju konstantne frekvencije udaljenosti, gdje simulacija radi pomoću povećanog ili smanjenog skupa rasterskih elemenata.

Digitalne boje dijele se na pokrivne i transparentne. Transparentne boje, kada se preklope, stvore treću, tj. kombinaciju dviju boja. Pokrivne boje kada se preklope vidi se samo ona koju smo prvotno odabrali.

U predavanju je bilo spomenuto da ,ako spremimo neki rad u Adobe Illustratoru u svg obliku, možemo ga prizvati unutar HTML koda. Za razliku od pdf-a, koji prepoznaje sva tri navedena sustava boja, HTML ne prepoznaje ni jedan drugi sustav boja osim RGB sustava.