

PREZentační techniky

P3

2007-03-07

Parametry snímání předloh:

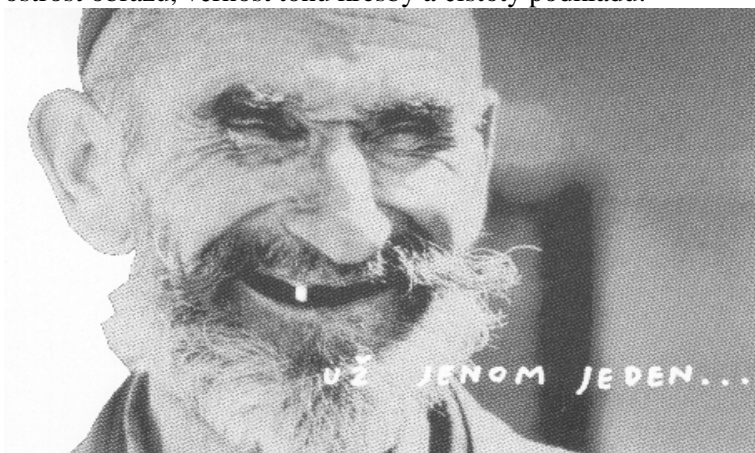
- ✓ **Typ předlohy** – tj. optimalizace procesu snímání v souladu s typem předlohy
- ✓ **Hustota snímání** – tj. výstupní rozlišení nasnímané předlohy
- ✓ **Světlost, kontrast a vyhlazování křivek**
- ✓ **Specifikace snímané plochy** – tj. nastavení plochy, která bude skutečně snímána; takto lze vybrat i výřez z předlohy jako nepravidelnou plochu
- ✓ **Barevné korekce** – možnost zvýraznění některé složky modelu RGB již v procesu vlastního snímání či ovlivnění sytosti barev

Snímání předloh typu pérovka:

- ✓ **Pérovka** – černá kresba na bílém podkladě, žádné odstíny šedi. Nejjednodušší způsob snímání předloh, volba – drawings.
- ✓ U rozměrných pérovek dodržet pravidlo: rozměry předlohy musí být minimálně stejné či větší než rozměry reprodukce.

Snímání předloh typu autka:

- ✓ **Autka** – polotónové předlohy ve stupních šedi - nejčastěji černobílé fotografie. Pro tyto předlohy: volba obslužného programu – halftones nebo photos. Snímání autek je složitější, nutno dodržet ostrost obrazu, věrnost tónu kresby a čistoty podkladu.



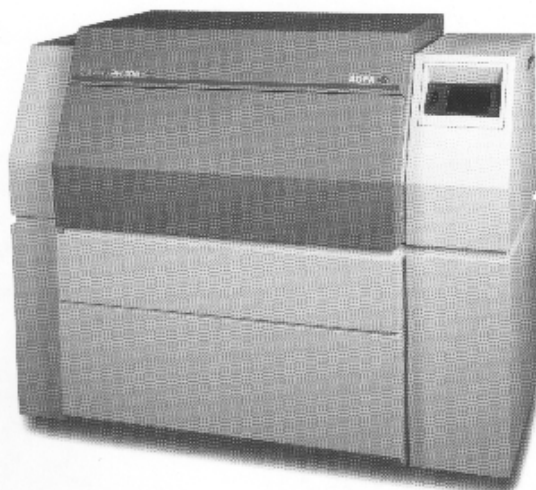
Barevná předloha:

- ✓ Volba Photos. Nejlepších výsledků snímání lze dosáhnout jedině s kvalitními barevnými fotografiemi s nepříliš zrnitým povrchem.
- ✓ Pro odpovídající hustotu snímání platí pravidlo, že je nutno snímat dvakrát tolik dpi, než kolik bude lpi na výstupu při tisku nebo osvitu.
- ✓ Hustota snímání (dpi) = hustota tisk.rastru (lpi) * 2.

Technické zabezpečení DTP – osvitka:

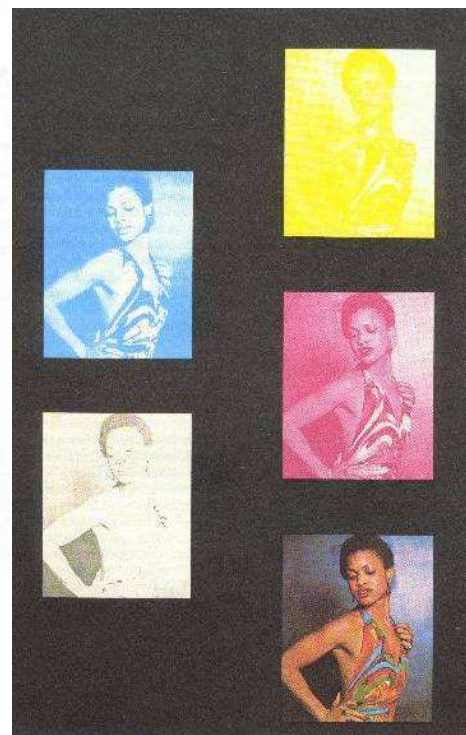
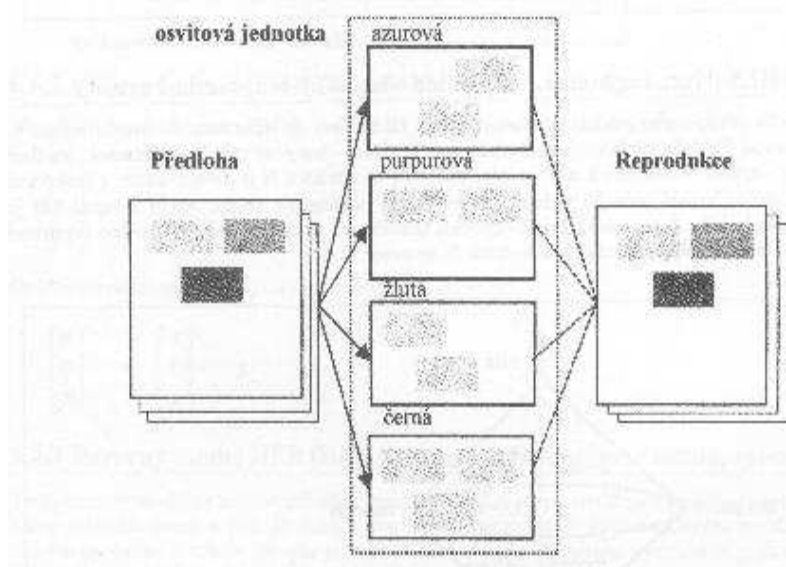
- ✓ **Osvitová jednotka** – zařízení velmi drahé, měřítko kvality dobrého DTP studia, jeho závěrečný článek.
- ✓ Zpracovává **postscriptové soubory** a vytváří jejich obrazy na filmových fóliích ve formě vysoce jemných bitových map, které se stávají matricemi pro polygrafický průmysl. Tyto bitové mapy jsou na filmech prezentovány jako nasvícené tiskové objekty v různých stupních šedi.
- ✓ Pro každou stránku tiskového dokumentu je osvitovou jednotkou vytvářen jeden či více samostatných filmů, což závisí na počtu tiskových základních barev daného dokumentu – tzv. **barevné separace**.





✓ 3 fáze práce osvitové jednotky:

- Výstupy.
 - Zpracování postscriptového souboru rastrovacím programem nebo procesorem RIP.
 - Vlastní osvit čili expozice filmu.
 - Vyvolání exponovaného filmu ve vyvolávacím automatu.
- ✓ Osvitová jednotka pracuje s laserovým paprskem, který je řízen signály z RIPu – překladač postscriptového souboru do bitmapové podoby.
- ✓ V polygrafickém pracovišti se z výstupních filmových fólií vytváří matrice, ze kterých postupným průchodem tiskařskými stroji vytiskne výsledný barevný dokument.



Varianty RIPu:

- ✓ DTP programy ukládají dokument do souboru pomocí jazyka PostScript. Překlad probíhá v rastrovací komponentě (RIP), která může být programem nebo speciálním procesorem.
- ✓ **Hardwarový RIP** – zastaralá alternativa, v podstatě počítač s výkonným procesorem a velkou OP určený výhradně pro vytváření bitových map z postscriptových souborů.
- ✓ **Softwarový RIP** – program vyžadující výkonný počítač. Umožňuje zpracování postscriptových souborů včetně prohlížení jednotlivých barevných výtažků před jejich odesláním na osvitovou jednotku. To umožňuje odstranit případné chyby a ušetřit tak značné množství filmového materiálu.

PostScript:

- ✓ Pro výměnu grafických informací mezi počítači jako grafický výstup nezávislý na technickém zařízení.
- ✓ Jde v podstatě o programovací jazyk pro vytištění informací, přičemž jednotlivé dílčí objekty prezentačního dokumentu jsou popsány pomocí jeho příkazů.
- ✓ Protože téměř všechny standardní programy disponují postscriptovým driverem, lze jej použít pro **nezávislý výstup**.

✓ **Alternativy:**

- **Programovací jazyk PCL** firmy Hewlett-Packard představuje méně úspěšnější řešení, neboť znatelnějšího rozšíření nedoznal z důvodu malé podpory výrobců HW.
- **Programovací jazyk PostScript** vyvinutý firmou Adobe Systems Inc. jako jazyk pro popis definice tiskových stran, který je nezávislý na rozlišení a snadno přenositelný mezi jednotlivými platformami.

✓ **Princip:**

- Množina matematických příkazů určujících, jak má být stránka rozvržena.
- Pro určení polohy jednotlivých objektů (text, grafické prvky atd.) je používán **souřadnicový systém**, který je nezávislý na zobrazovacím prostoru zařízení. Jednotlivé objekty jsou definovány podle své polohy dané hodnotami souřadnicemi x a y .
- Cesta – fenomén cesty, všechno je chápáno jako cesty, ale cesta je někdy neviditelná a jindy vykreslená. Cesta může být otevřená nebo uzavřená.
- Takovýto souřadnicový prostor je označován termínem „**prostor uživatele**“. Veškerý pohyb v tomto prostoru je zadáván v bodech (tzv. points = 1/72 palce). Dané výstupní zařízení rovněž však disponuje vlastním tzv. prostorem zařízení, v jehož rámci lze uživatelský prostor posouvat nebo natáčet.
- **Postscriptový soubor** je obvykle tvořen dvěma částmi: Prologem a Scriptem.
 - Prolog obsahuje veškeré informace nezbytné pro správný tisk dokumentu včetně informací o záhlaví a definice jednotlivých procedur.
 - Script obsahuje aktuální popis úlohy na úrovni stránky.

✓ **Fonty:**

- Postscriptové fonty používají tzv. **slovník fontů**, který obsahuje popisy fontů včetně pokynů k jeho použití.
- **Slovník** – množina dvojic, tvořených vždy vstupní proměnou (tj. názvem příslušného znaku) a vlastním popisem tohoto znaku. Takto je přiřazován ke každému názvu znaku popis jeho tvaru, který je přečten překladačem.

✓ **Syntaxe:**

- Programy v PostScriptu se píšou v tzv. postfixové notaci, která spočívá v tom, že operátor předchází vždy operandy, na něž aplikován.
- **Příkazy:**
 - clear – smaže obsah zásobníku
 - findfont – vyhledá popis příslušného fontu v slovníku fontů a předá jej překladači
 - setfont – nalezený font je nastaven jako aktivní
 - add – sčítání
 - moveto – přesun aktuálních souřadnic do bodu (x,y)
 - lineto – přidá k cestě úsečku do (x,y)
 - rmoveto – přesun o x bodů vpravo a y bodů nahoru od aktuální pozice


 OBDELNÍK 1


 OBDELNÍK 1
• **Příklad:**

%IPS-Adobe-2.0

%%TITLE:Rozmístění obrazců

/ Times New Roman

find font

18 scalefont setfont

200 100 moveto

400 100 lineto

400 200 lineto

komentář k postscript. kódu

určení požadovaného fontu

vyhledání fontu ve slovníku fontů

nastavení nalezeného fontu jako aktivní

přesun do zadané pozice

nakreslení čáry od současného místa do zadaného místa

nakreslení čáry od současného místa do zadaného místa

Plagiát?



TÝDEN

Četvrti ALADIN SVEČ
izšao je u maju 1968.
Zbog se bližnje št. 1350 je u mislu
Autorec napisali verze je ak. ml. Karel Prohazka
u izdavanju se roku 1969.



Číslo: 1101 NA 308072
Převzatí kódu ztráty roba: 1803 z *Helicoverpa*,
aktivní podobu došlo roba: 1995
v zastupitelství 0106-1101



Carolyn BEFLIN
*Arbiter's dog is characteristically small. And Blythe
 is a small dog.* 1990



Tydenst AND
Logo, štand end i štandov novinari
i grafični TV NOVA, štand
Adriatic sept. 1985. Arhiv autora. 2. ročnik i katalog
Ljubljana, Slovenija. In: Ljubljana Online.



Četvrti článek
Logo časopisu tvořilo strom jako čtverec s
o roze 1945 v Praze. Středem však vlněným
k časopisu odstavu nyní až nové tuze.



*Članak STODOLJE & POKOJ
Autoriza je sponzorica Jura Majhenec,
danas je smrti mlad človek leta*



Članek PRISKUPNA ŽENA
Grafike zadržati iglo nabaviti ravnina
zadržati osrednje upravnje je logo maršev
Arhiv Gaberov roki 1968 V roce 1965 iglo tuu logo
modifikovano logom Nalobovost,
an dno ravnina Praki je črna



Časopis ANETV
časopis o mladih umetnikih doma in v tujini



Članovi UČESNOŠĆIMA prošli
su kroz tri dana razgovora i
sastanaka u kojima su
razgovarali o svojim
iskustvima i o tome
kako se mogu
povećati učesništvo i
angažovanost u
općini.



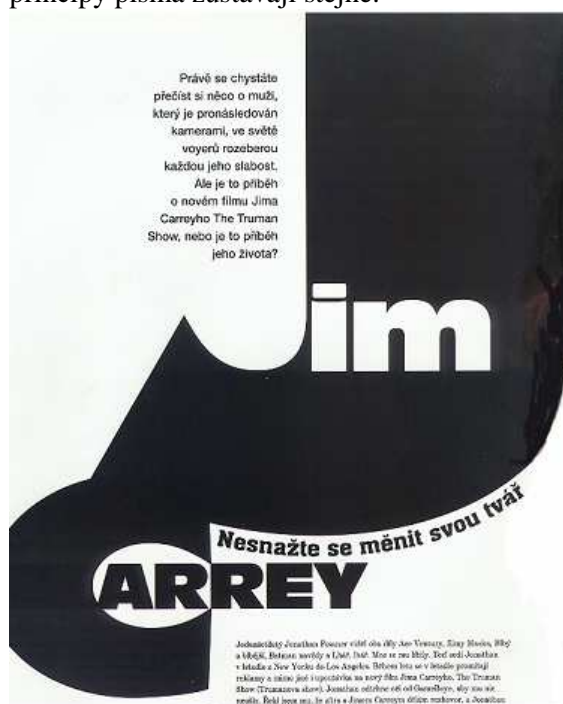
Číslo: 2554 / 2557
 -úste o rok poměrně často používám

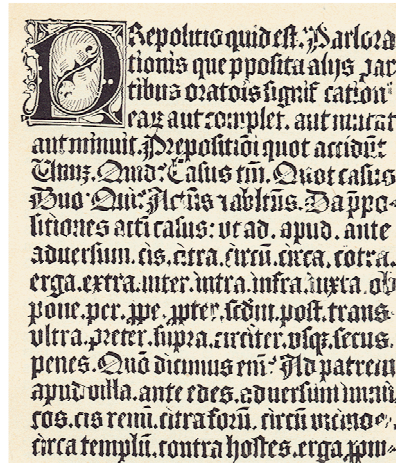
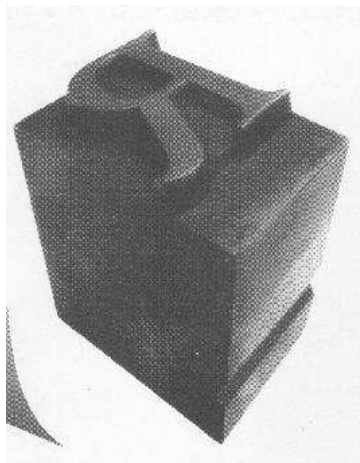
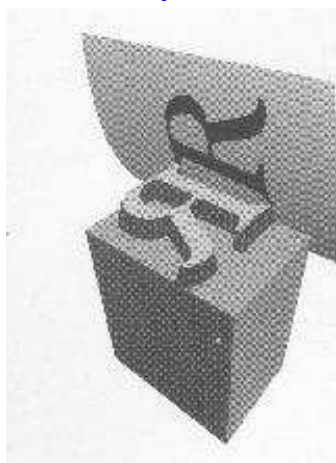
Nejlepší loga: Mladý Svět, pak Týden, Elle

TYPOGRAFIE A TYPOMETRIE PÍSMÁ:

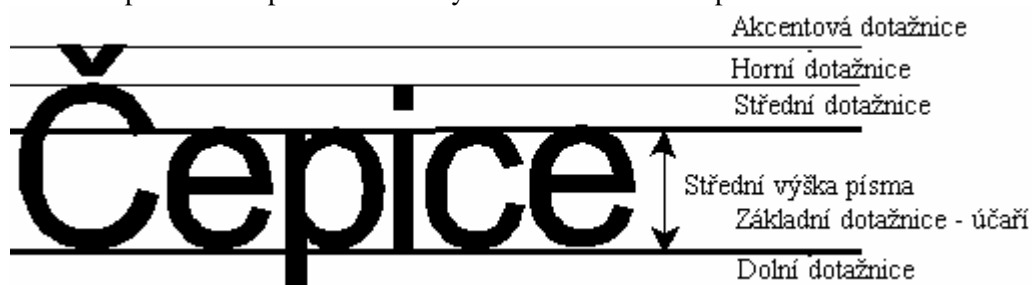
Typografie písma:

- ✓ Naše písmo vychází z **latinky** = všeobecné pojmenování pro písma historicky vzniklá v latinských zemích.
- ✓ Zlom v její vývoji – polovina 15. století: **vynález knihtisku** (Johannes Gutenberg) – odlévání jednotlivých písmových znaků, tzv. **litter**, ze kterých sazeči ručně sesazovali souvislý text.
- ✓ Současná polygrafie nahrazuje kovové litery **digitálními fonty**, což zcela změnilo vlastní technologii tisku – principy písma zůstávají stejné.



✓ **Kovové litery:**✓ **Písmová osnova:**

- Soustava vodorovných linek důležitá pro návrh, měření a modifikaci písma, postavení těchto linek určuje umístění akcentů a výškové proporce kresby písma.
- Oblá písmena, jako např. o, p, c mírně přesahují účaří a střední nebo horní dotažnici = tzv. **přetah**, nutno jej zachovat, jinak tato písmena působí opticky menším dojmem.
- **Základní požadavek na písmo je jeho čitelnost** – čtení výsledného dokumentu nesmí unavovat čtenáře a současně písmo musí působit esteticky a umocňovat obsah prezentace.



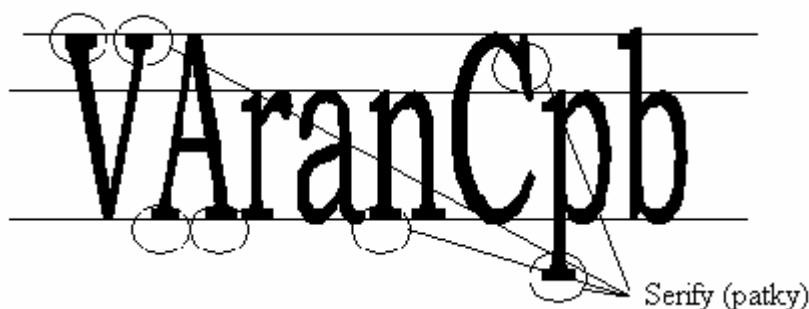
- ✓ **Střední výška** písma výrazně ovlivňuje čitelnost písma.
- ✓ Obecně písmo s větší střední výškou a menšími horními a dolními dotahy zůstává čitelnější i v menších velikostech, neboť nedochází k optickému slévání jeho drobných tahů.
- ✓ Oblá písmena v minuskách i verzálcích mírně přesahují účaří a střední nebo horní dotažnici, což se označuje termínem přetah. Ten je nutno zachovat, jinak v opačném případě budou tato písmena působit opticky menším dojmem.

Kresba písmového znaku:



- ✓ Kresba každého jednotlivého znaku je tvořena jeho hlavními a vedlejšími tahy (dřík, oblouk, náběh atd.). **Dřík** písma je hlavní přímý tah kresby písma a může být kolmý nebo šikmý.

DŘÍK

- ✓ Velmi výrazným kresebným znakem jsou **serify (patky)** ukončující tahy písmen.

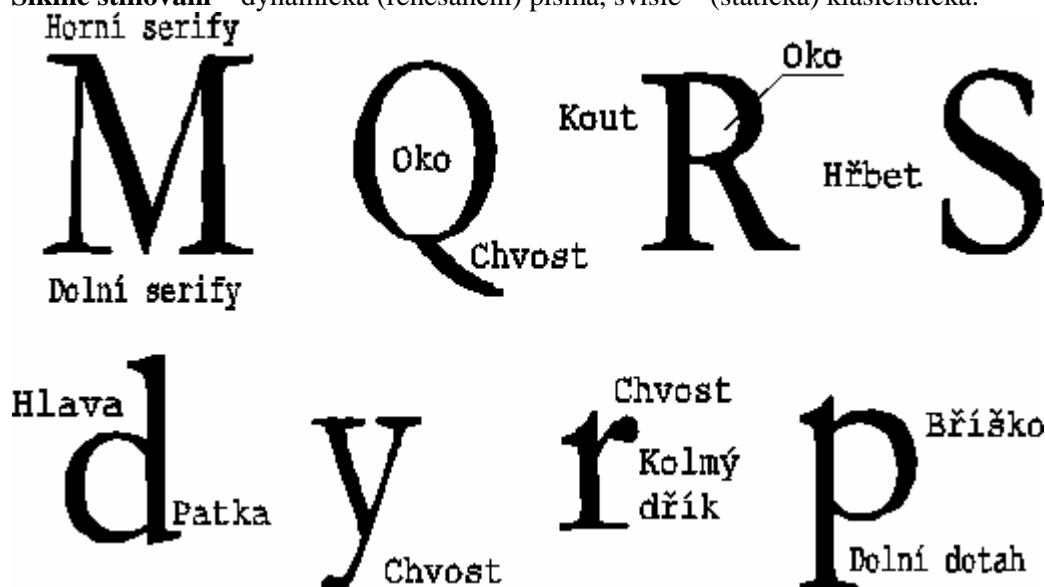


✓ **Provedení serifů:**

- Bez náběhu 
- S náběhy 
- U verzálek se rozlišují horní a dolní serify a u některých konkrétních písmen (např. "C" a "S") mohou mít podobu svislých serifů.
- Serify jsou v rámci druhu písma jednotné a způsobem, kterým se napojují na tahy písma, utvářejí jeho specifický charakter a výrazně tak ovlivňují jeho čitelnost.

✓ **Provedení písmen:**

- **Stínování písmových tahů** = zesílení částí či celých tahů písmen.
- **Způsob stínování** – důležitý parametr pro klasifikaci písmen.
- **Šikmé stínování** – dynamická (renesanční) písma, svislé – (statická) klasicistická.



U písma se rozlišuje:

- ✓ **Typ písma** – pojmenování určitého konkrétního typu písma, např. Helvetika Thin.
- ✓ **Řez** – konkrétní verze základního typu písma např. kurziva, polotučné, tučné.
- ✓ **Rodina písma** – skupina typů písma odvozených od základního typu, např. Helvetika.
- ✓ **Úplná rodina písma** – všechna písma odvozená od jednoho základního typu – jejím optimálním používáním v daném dokumentu dosáhneme kompaktnosti vzhledu sazby.
- ✓ Příklad rodiny písem:
Rodina písma Times New Roman
Rodina písma Times New Roman
Rodina písma Times New Roman
Rodina písma Times New Roman
- ✓ Velká písmena verzálky.
- ✓ Malá písmena minusky.
- ✓ Stupeň (tj. výška v bodech) a šířka (v procentech).
- ✓ Zvláštní efekty (např. podtržení, přeškrtnutí).