



Zavod sv. Stanislava  
Škofijska klasična gimnazija

# **DIGITALNO RISANJE IN OBLIKOVANJE CELOSTNE GRAFIČNE PODOBE**

**Izdelovanje personaliziranega kompleta tarok kart**

Maturitetna seminarska naloga iz Informatike

**Kandidat: Anika Rode**

**Mentor: Valentin Sojar**

Ljubljana Šentvid, januar 2026

# 1 Uvod

## 1.1 Vpeljevanje v problem

### 1.1.1 Področje problema

Področje problema je grafično oblikovanje in digitalno risanje.

## 1.2 Predstavitev problema

### 1.2.1 Problem

V naši družini že dolgo zelo radi igramo tarok, prav tako pa smo veliki navdušenci nad umetnostjo. Ko sem se torej morala odločiti, kaj bi svojemu bratu in njegovi ženi podarila ob poroki, mi je hitro na misel prišla ideja personaliziranega kompleta tarok kart. Tako bi lahko združila ljubezen do igre in umetnosti, hkrati pa dodala elemente družinskih članov, ki jih oba zelo cenita.

### 1.2.2 Cilj

Izdelava kompleta personaliziranih tarok kart z digitalnimi risbami vzorcev in figur. Zgled za oblikovanje vzorcev bodo njuna poročna vabila in oblikovanja tiskovin, za ostalo pa si bom pomagala s fotografijami družinskih članov, ter mešanico belokranjskih, gorenjskih in argentinskih motivov.

## 1.3 Uporabljena tehnologija

### 1.3.1 Strojna oprema

Za to nalogo bom uporabljala svoj osebni računalnik acer Aspire a515-45-R5PN, za digitalno risanje pa bom uporabljala svojo grafično tablico GAOMON PD1560 Pen Display.

Tabela 1: Uporabljena strojna oprema

IME	acer Aspire a515-45-R5PN	GAOMON PD1560 Pen Display
LOČLJIVOST	1920x1080 px	5080 LPI (tablica), 1920 x 1080 px (zaslon)
VELIKOST ZASLONA	396 mm	344.16 × 193.59mm
FREKVENCA OSVEŽEVANJA		233 PPS
OBČUTLJIVOSTI NA PRITISK		8192 ravni
PROCESOR	AMD Ryzen 3 5300U (2.60 GHz)	
RAM	8,00 GB	
BARVNI OBSEG	DCI-P3: 38%	72% NTSC

### 1.3.2 Programska oprema

Pri svoji maturitetni nalogi bom uporabila tri programe. Najprej bom za prvi osnutek in načrt izdelka uporabila program Canva, nato pa bom z grafično tablico risala v programu Krita. Vse skupaj bom potem uredila še v programu Inkscape.

*Tabela 2: Uporabljena programska oprema*

<b>IME</b>	<b>GRAFIKA</b>	<b>PRIMARNA UPORABA</b>	<b>OBLIKA DATOTEK</b>
<b>Inkscape</b>	vektorska	ustvarjanje in urejanje vektorskih grafik	.svg
<b>Krita</b>	rasterska	digitalno risanje	.kra
<b>Canva</b>	rasterska (z vektorskimi elementi)	enostavno oblikovanje z obstoječimi elementi	JPG, PNG, PDF Standard, and PDF Print

## 2 Teoretična rešitev

### 2.1 Shema kompleta kart

Komplet kart bo vseboval vse klasične karte potrebne za igro taroka, le da bodo te preoblikovane in personalizirane. Rdeče in črne karte bodo vsake predstavljale družinske člane ene veje. Nato se se bodo te razdelile še na klasične barve (pik, srce, kara, križ), ki pa bodo označeni s simboli narejenimi po zgledu poročnih vabil. Vsaka figura bo torej predstavljala družinske člane, s starimi starši kot kralji in kraljice, starši kot konjeniki in sorojenci kot fantje, prazne karte pa bodo v klasičnem stilu okrašene le z vzorci. Za karte tarokov, torej oštevilčene karte bom ohranila rimsko oštevilčenje, običajne motive pa bom zamenjala s slikami argentinskih, belokranjskih in gorenjskih motivov.

<b>pik</b>	<b>križ</b>	<b>kara</b>	<b>srce</b>	
dedek	stari ata	<b>kralj</b>	dedek	ata
mami mami	stara mama	<b>kraljica</b>	babica	stara mama
mami	ati	<b>konjenik</b>	mama	oče
bratje in sestre		<b>fant</b>	bratje in sestre	
		<b>10/1</b>		
<b>samo vzorci</b>		<b>9/2</b>	<b>samo vzorci</b>	
		<b>8/3</b>		
		<b>7/4</b>		
		<b>taroki</b>		
slike z belokranjskimi, gorenjskimi, argentinskimi motivi				

Slika 1: Shema razporeditve in oblikovanja kart

### 2.2 Opis poteka izdelave

Najprej sem si v Canvi naredila načrt dela, razporedila družinske člane, za katere sem vedela, da jih želim vključiti, med figure in izdelala približen osnutek oblikovanja ene karte. Nato se bom lotila resnega dela. Z GAOMON grafično tablico, ki jo bom priklopila na svoj računalnik, bom v programu Krita izdelala digitalne risbe vseh družinskih članov, ki jih bom kasneje uporabila pri oblikovanju. V ta namen bom najprej pridobila slike vseh, si izbrala najbolj primerne postavitve ter jih uvozila v program. Prilagodila bom prosojnost in jih nato prerisala. Pri tem bom poskušala ohraniti čim večjo podobnost slikam, hkrati pa jim bom dodala attribute, preko katerih se bo prepoznalo katero figuro predstavljajo. Ko bo vse zaključeno se bom lotila oblikovanja v programu Inkscape. Risbe bom torej izvozila iz Krite in jih uvozila v ta program, kjer jih bom spremenila v vektorje za lažjo uporabo pri oblikovanju. V programu bom dodala tudi elemente kot so personalizirani simboli ter črte in besedilo, ki bo del oblikovanja. Tudi hrbtno stran kart bom oblikovala v Inkscape programu. Pri vsem tem bom pazila, da uporabljam barvni model CMYK, saj mislim karte na koncu natisniti. Ko bodo karte iz obeh strani torej končane jih bom izvozila in posredovala tiskarni, nato pa bom le še počakala, da grem svoj končani izdelek lahko iskati.

## 2.3 Osnutek oblikovanja karte (spredaj in zadaj)

