

OBSAH

ÚVOD

8

KAPITOLA 1

SVĚT MULTIMÉDIÍ

Jak funguje interaktivita

16

18

DOMÁCÍ KNIHOVNA

Výdejte se do světa

Činnosti ve volném čase

Interaktivní muzea

Multimediální časopis

20

24

26

28

30

MULTIMEDIÁLNÍ UČEBNA

Příběhy pro děti

Zábava s čísly

Rozvoj tvořivosti

Studium cizích jazyků

Vědecká bádání

32

34

36

38

40

42

HRY A ZÁBAVA

Trojrozměrné akční hry

Dobrodružné hry

Interaktivní film

Interaktivní hudba

Nové obzory

44

46

50

54

56

58

MULTIMÉDIA V PRÁCI

Informace pro veřejnost

60

62

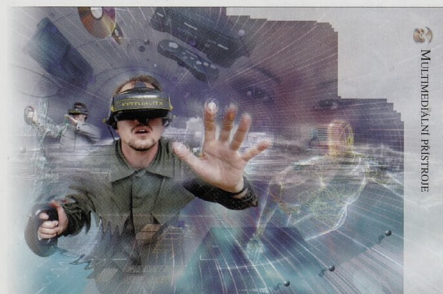
KAPITOLA 2

UVNITŘ OSOBNÍHO POČÍTAČE

Z myši do monitoru

68

72



KAPITOLA 3

PLATFORMY A PŘEHŘAČE

80

PŘÍBĚH POČÍTAČE

82

Kompatibilní s IBM

88

Apple Macintosh

90

DOMÁCÍ KONZOLE

92

Philips vynalázá CD-I

96

Standard 3 DO

98

Sega Saturn

100

PlayStation firmy Sony

102

VIRTUÁLNÍ REALITA

104

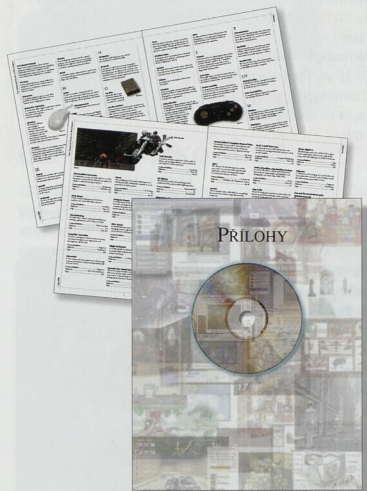
KAPITOLA 4

JAK SE DĚLÁ CD-ROM	110
JAK SE DĚLÁ HRA	114
REDAKČNÍ PRÁCE	118
TEXT A JEHO TYPY	122
UMĚNÍ ZVUKU	124
Nahrávací studio	126
Digitální orchestr	130
POČÍTAČOVÁ GRAFIKA	132
Kreslení a malování	134
Práce s obrazy	136
Trojrozměrné modely	138
UVNITŘ ANIMACE	142
Kreslená animace	144
Animace modelů	146
Animované světy	148
DIGITÁLNÍ VIDEO	150
Produkce videa	152
Po natáčení	154



KAPITOLA 5

SUPERDÁLNICE	160
INTERNET	162
World Wide Web	164
On-line služby	166
INTERAKTIVNÍ TELEVIZE	168
DO BUDOUCNOSTI	172
Domov budoucnosti	174



PŘÍLOHY

SEZNAM TITULŮ	179
SLOVNÍČEK	185
REJSTŘÍK	190
AUŘI ILLUSTRACÍ	195
MULTIMÉDIA NA ČESKÉM TRHU	196

