

# Obsah

<b>1</b>	<b>Současná digitální videotechnika – Mgr. Richard Brun</b>	<b>8</b>
1.1	Úvod	8
1.2	Vymezení základních pojmů	8
1.3	Analogová technika pro pořizování a prezentaci videozáznamů	10
1.3.1	Kamery (filmové)	10
1.3.2	Filmové projektory	10
1.3.3	Filmové kazetové projektory	10
1.3.4	Videokamery (analogové)	10
1.3.5	Videomagnetofony (analogové)	11
1.4	Současná digitální videotechnika pro pořizování videozáznamů	11
1.4.1	Digitální fotoaparáty	11
1.4.2	Mobilní telefony	11
1.4.3	Digitální videokamery	11
1.4.4	Stolní DVD videorekordéry	14
1.4.5	Vizualizéry	14
1.5	Doporučené odkazy	15
1.6	Literatura	15
<b>2</b>	<b>Základy videotvorby – Mgr. Milan Lajdar</b>	<b>16</b>
2.1	Co bychom měli znát, než vezmeme do ruky videokameru	16
2.1.1	Pár odstavců na úvod	16
2.2	Základy filmové teorie	17
2.2.1	Filmová abeceda	17
2.2.2	Velikosti záběru	17
2.2.3	Obrazový formát	17
2.2.4	Délka záběru	18
2.2.5	Pohyb kamery	18
2.2.6	Další výrazové prostředky	19
2.2.7	Úhel pohledu kamery (rakurs)	20
2.2.8	Skladba záběrů	21
2.2.9	Filmová osa	22
2.2.10	Návaznost pohybu	23
2.2.11	Světlo – další důležitý výrazový prostředek	23
2.2.12	Práce se zvukem	25
2.2.13	Scénář a filmové žánry	27
2.2.14	Domácí (rodinné) video	29
2.2.15	Videoklip	30
2.2.16	Reportáž	31
2.2.17	Dokumentární film	32
2.2.18	Hraný film	33
2.2.19	Animovaný film	34
2.2.20	Příprava ke střihu	35
2.2.21	Střih filmu (videa)	37
2.2.22	Postprodukce	39
2.2.23	Když je dotočeno a sestřiháno	41

2.2.24	Pár odstavců závěrem .....	42
2.3	Použitá literatura: .....	44
2.4	Přiložené obrázky:.....	45
<b>3</b>	<b>Digitalizace, pořizování a zpracování audio záznamů – Václav Vlachý.....</b>	<b>52</b>
3.1	Základní elektroakustické pojmy (1. hodina).....	52
3.1.1	Teorie zpracování analogového a digitálního signálu.....	52
3.1.2	Propojování přístrojů.....	53
3.1.3	O používání kabelů platí několik všeobecných zásad, které se nepochybně vyplatí dodržovat:.....	55
3.1.4	Šumy, brumy a další Interference .....	55
3.1.5	Nežádoucí zkreslení .....	56
3.1.6	Indikátory na preampech a mixpultech.....	57
3.2	Mikrofony a snímací technika (2. a 3. hodina).....	58
3.2.1	Zpětná vazba.....	59
3.3	Analogové a digitální mixážní pulty (4. a 5. hodina).....	60
3.3.1	Základní architektura analogového mixážního pultu .....	60
3.3.2	Sběrnice a volba trasy .....	61
3.3.3	SPLIT nebo IN LINE .....	61
3.3.4	Mikrofonní a nástrojové předzesilovače (preampy) .....	62
3.3.5	Signálové zkreslení jako tvůrčí prvek.....	63
3.4	Sestava DAW a základní pracovní postupy (6. - 10. hodina).....	63
3.4.1	Rozdělení a stručný vývoj DAW.....	64
3.4.2	Systém práce v DAW.....	66
3.4.3	Zvuková stopa v DAW a možnosti její editace .....	66
3.4.4	Softwarové mixery .....	68
3.4.5	Základní panely virtuálních mixerů.....	69
3.4.6	Způsoby ovládání DAW .....	69
3.4.7	Signálová křivka.....	70
3.4.8	Ekvalizéry .....	71
3.4.9	Filtry LO-CUT .....	71
3.4.10	Filtry HI-CUT.....	72
3.5	Studiové monitorové soustavy.....	72
3.6	Další doporučená odborná literatura: .....	74
<b>4</b>	<b>Základy digitálních animací – Mgr. Bc. Pavel Trnka .....</b>	<b>75</b>
4.1	Úvod .....	75
4.2	Animovaný film a jeho nástupci.....	75
4.2.1	Proč nestačí statický obraz? .....	75
4.2.2	Proč občas není vhodný animovaný obraz?.....	76
4.2.3	Definice animace .....	76
4.2.4	Jak se dívat na počítačovou animaci? .....	77
4.2.5	Nejdůležitější profese u animovaného filmu .....	77
4.3	Druhy animovaného filmu a animace .....	80
4.3.1	Klasická kreslená animace .....	80
4.3.2	Limitovaná kreslená animace.....	80
4.3.3	Totální animace .....	80
4.3.4	Plošková .....	80

4.3.5	Siluetová animace .....	80
4.3.6	Dokreslovaný papírek .....	80
4.3.7	Olejomalba na skle .....	81
4.3.8	Animace sypkých hmot na skle .....	81
4.3.9	Špendlíkové plátno .....	81
4.3.10	Animace bez kamery .....	81
4.3.11	Loutková animace .....	81
4.3.12	Poloplastická reliéfní loutka .....	81
4.3.13	Modelace .....	81
4.3.14	Pixilace .....	82
4.3.15	Animace objektů .....	82
4.3.16	Počítačová animace .....	82
4.4	Historie animovaného filmu .....	83
4.4.1	Prehistorie .....	83
4.4.2	Počátky animované tvorby v USA .....	84
4.4.3	Rozvoj hraného filmu na našem území .....	85
4.4.4	Průkopníci české animace .....	86
4.4.5	Jiří Trnka, poválečný boom .....	89
4.4.6	Zlínský ateliér .....	91
4.4.7	Střední generace .....	91
4.4.8	Nová generace .....	93
4.4.9	Světoví animátoři zejména druhé poloviny 20. století .....	95
4.5	Adobe Flash, software pro digitální animaci a RIA .....	106
4.5.1	Historie Flashe .....	106
4.6	Základy práce ve Flashi CS4 .....	107
4.6.1	Vektorová grafika .....	107
4.6.2	Symbyly a jejich instance .....	108
4.6.3	Časová osa, vrstvy .....	111
4.7	Použitá literatura .....	115
<b>5</b>	<b>Využívání multimediálních webových aplikací ve vzdělávání.</b>	
	<b>E-learning – Mgr. Bc. Pavel Trnka .....</b>	<b>116</b>
5.1	Úvod .....	116
5.2	Historie internetu .....	116
5.2.1	Decentralizace znamenala svobodu .....	116
5.2.2	Vynález HTML a WWW .....	116
5.3	Tvorba webu pro začátečníky .....	117
5.3.1	Princip internetu .....	117
5.3.2	Hosting .....	118
5.3.3	Doména .....	118
5.3.4	První krok k vlastnímu webu .....	119
5.3.5	Jak se stránka seskládá a zobrazí .....	119
5.3.6	První pokusné zhotovení stránky svépomocí .....	120
5.3.7	WYSIWYG editor Dreamweaver .....	120
5.4	Praktické zhotovení webu ve Dreamweaveru .....	120
5.4.1	Správa souborů .....	120

5.4.2	Výběr šablony.....	121
5.4.3	Editace stylů a obsahu stránky .....	124
5.4.4	Přidání menu .....	124
5.4.5	Příprava obrázků .....	125
5.5	Internetový blog – rychlé řešení webu .....	127
5.5.1	Použitá literatura:.....	129
5.6	Design, ergonomie a struktura kvalitního webu .....	129
5.6.1	V čem je hodnota webových stránek?.....	129
5.6.2	Zacílení webové prezentace a příprava obsahu webu .....	130
5.6.3	Ergonomie .....	130
5.6.4	Funkčnost.....	130
5.6.5	Aktuálnost.....	131
5.6.6	SEO.....	131
5.7	Přístup z hlediska Corporate Identity.....	131
5.8	Revoluční Corporate Design Petra Babáka .....	131
5.8.1	Web FAMU.....	133
5.8.2	Národní technická knihovna – odvážná a krásná .....	134
5.8.3	Použitá literatura:.....	135
5.9	E-learning .....	135
5.10	PDF.....	136
5.10.1	Adobe a PostScript.....	136
5.10.2	Bezpapírová kancelář .....	137
5.10.3	Čím je a může být PDF dnes? .....	137
5.10.4	Použitá literatura:.....	144
<b>6</b>	<b>Využívání MM web aplikací – Mgr. Vlastislav Kučera .....</b>	<b>145</b>
6.1	Úvod .....	145
6.2	Základy jazyka HTML.....	145
6.2.1	Kostra www stránky .....	145
6.2.2	Nadpis .....	145
6.2.3	Odstavec .....	146
6.2.4	Zvýraznění textu .....	146
6.2.5	Obrázek .....	146
6.2.6	Odkaz .....	146
6.2.7	Seznamy.....	146
6.2.8	Tabulky.....	146
6.3	Základy CSS .....	148
6.3.1	Význam CSS .....	148
6.3.2	Připojení CSS k html dokumentům .....	149
6.3.3	Připojení definice stylového předpisu ke značkám .....	149
6.3.4	Syntaxe CSS .....	150
6.3.5	Vlastnosti pozadí .....	150
6.3.6	Vlastnosti písma .....	151
6.3.7	Vlastnosti seznamů.....	151
6.4	Doporučené odkazy .....	152
6.5	Literatura.....	153