

Obsah

	2.2.2 Realizace	79
	2.2.3 Uvedení na trh	84
	3 Typografie	87
	3.1 Dějiny a charakteristika písma	88
	3.1.1 Dějiny	88
	3.1.2 Klasifikace tiskových písem	89
	3.2 Základní pojmy	90
	3.2.1 Písmová rodina a volba písma	90
	3.2.2 Litera a slovo	92
	3.2.3 Písmo a text	94
	3.3 Typografická úprava	97
	3.3.1 Plošné uspořádání textu	97
	3.3.2 Typografické prostředky	99
	3.4 Uspořádání stránky	101
	3.4.1 Sazební obrazec a zrcadlo sazby	101
	3.4.2 Výtvarná typografie	101
	3.4.3 Parchant a vdova	101
	3.4.4 Poznámky pod čarou a marginálie	102
	3.5 Aplikace	102
	3.5.1 Logo a reklama	102
	3.5.2 Interaktivní aplikace	103
	4 Audio	105
	4.1 Zvuk	106
	4.1.1 Fyzika zvuku	107
	4.1.2 Vnímání tónů	108
	4.1.3 Prostorová akustika	114
	4.2 Funkce zvuku	117
	4.2.1 Mluvený text	117
	4.2.2 Hudba	118
	4.2.3 Zvukové efekty	119
	4.2.4 Zvuky v interaktivních aplikacích	121
Předmluva	3	
Obsah	4	
1 Média	9	
1.1 Média jako fenomén	10	
1.1.1 Definice médií	10	
1.1.2 Klasifikace	12	
1.1.3 Hlubší poznání médií	16	
1.2 Média v teorii	19	
1.2.1 Jednoduchý model	19	
1.2.2 Základní modely komunikace	26	
1.2.3 Význam perspektivy	29	
1.3 Média v praxi	33	
1.3.1 Reč	34	
1.3.2 Telefon	37	
1.3.3 Noviny	39	
1.3.4 Časopisy	41	
1.3.5 Kniha	43	
1.3.6 Rozhlas	45	
1.3.7 Televize	51	
1.3.8 Kino	58	
1.3.9 Média na nosičích	60	
1.3.10 Internet	62	
2 Tvorba médií	65	
2.1 Účastníci projektu	66	
2.1.1 Pracovní pozice	66	
2.1.2 Producent	67	
2.1.3 Produkční tým	67	
2.2 Fáze projektu	72	
2.2.1 Koncepce	72	

4.3	Záznam zvuku	123	5.4	Zákony figury	168
4.3.1	Koncepční úvahy	123	5.4.1	Zákon jednoduchosti	168
4.3.2	Technika	127	5.4.2	Zákon podobnosti	168
4.3.3	Zvuková karta	138	5.4.3	Zákon pokračující linie	168
4.3.4	Záznam zvuku na pevný disk (Harddisk-Recording, HDR)	140	5.4.4	Zákon blízkosti	168
4.3.5	Software pro zvuk a obraz	141	5.4.5	Zákon společného osudu	168
			5.4.6	Zákon důvěrné znalosti	168
4.4	Zpracování zvuku	142	5.5	Vektorová a bitmapová grafika	169
4.4.1	Pracovní kroky při zpracování zvuku	142	5.5.1	Vektorová grafika	169
4.4.2	Redukce dat	146	5.5.2	Bitmapová grafika	169
4.5	Integrace a reprodukce	148			
4.5.1	Míchání zvuku	148			
4.5.2	Vztah k uživateli	149			
4.6	Zvuk a internet	150			
5	Grafika	155	6	Obraz	171
5.1	Grafické prvky	156	6.1	Fotografie	172
5.1.1	Bod	156	6.1.1	Fotografický proces	172
5.1.2	Linie	157	6.1.2	Analogová fotografie	180
5.1.3	Plocha	159	6.1.3	Digitální fotografie	184
5.2	Kontrasty	160	6.2	Tvorba obrazů	188
5.2.1	Kontrast světlého a tmavého	160	6.2.1	Funkce nehybného obrazu	188
5.2.2	Kontrast tvarů a ploch	160	6.2.2	Záběry	189
5.2.3	Kontrast velikostí	160	6.2.3	Perspektiva	191
5.2.4	Kontrast struktur	161	6.2.4	Prostorová hloubka	192
5.2.5	Kontrast směrů	161	6.2.5	Myšlení v černobílé	192
5.2.6	Kontrast množství	161	6.2.6	Myšlení v barvě	193
			6.2.7	Kontura a obrys	193
5.3	Barvy	162	6.2.8	Vzor a struktura	194
5.3.1	Vnímání barev	162	6.2.9	Světlo a stín	194
5.3.2	Míšení barev	162	6.2.10	Ostrost a neostrost	194
5.3.3	Barevný šestiúhelník	163			
5.3.4	Barevné kontrasty	164	6.3	Obrazová komunikace	195
5.3.5	Jak na nás barvy působí	165	6.3.1	Obraz jako zobrazení skutečnosti	196
5.3.6	Harmonie barev	166	6.3.2	Obraz a text	197
			6.3.3	Vnímání obrazu	199
			6.3.4	Obraz jako prostředek přenosu	200
			6.4	Zpracování obrazu	201
			6.4.1	Digitalizace	201
			6.4.2	Optimalizace obrazu	202
			6.4.3	Efekty	206

6.5	Využití v tvorbě médií	208	9	Multimédia	249
6.5.1	Objemy dat	208	9.1	Didaktika a dramaturgie	250
6.5.2	Grafický návrh	211	9.1.1	Didaktika	250
			9.1.2	Dramaturgie	253
			9.1.3	Montáž	255
7	Video	217	9.2.	Struktura	259
7.1	Dynamická výměna obrazů	218	9.2.1	Volba struktury	259
7.1.1	Vizuální clona	218	9.2.2	Žebříková metafora	260
7.1.2	Roztmívání a zatmívání	219	9.2.3	Stromová metafora	260
7.1.3	Prolínání	220	9.2.4	Síťová metafora	261
7.2	Film a video	221	9.3	Interakce	262
7.2.1	Od filmu k videu	221	9.3.1	Vedení dialogu a uživatele	263
7.2.2	Analogové versus digitální video	221	9.3.2	Navigační prvky	268
7.2.3	Analogová videotechnika	222			
7.2.4	Digitální videotechnika	224	9.4	Nástroje	271
7.3	Natáčení filmu	226	9.4.1	Definice autorských systémů	271
7.3.1	Pohyb	226	9.4.2	Výběr a popis	272
7.3.2	Směr	228	9.4.3	Rozhodnutí o systému	274
7.3.3	Osvětlení	229	9.4.4	Příklad 1: Authorware	276
7.3.4	Techniky snímání	230	9.4.5	Příklad 2: Director	278
7.4	Videoprodukce	232	9.4.6	Příklad 3: ToolBook	280
7.4.1	Scénář	232			
7.4.2	Digitální střih videa	234	10	Internet	283
7.4.3	Speciální efekty	235	10.1	Základy	284
8	Animace	237	10.1.1	Definice Internetu	284
8.1	Princip a formy animace	238	10.1.2	Historie vzniku	284
8.1.1	Princip animace	238	10.1.3	Základní princip	286
8.1.2	Fázová (pookénková) animace	238	10.2	Služby na Internetu	288
8.1.3	Fóliová animace (ve vrstvách)	240	10.2.1	World Wide Web	288
8.1.4	Animace 3D	241	10.2.2	E-mail	288
8.1.5	Inverzní kinematika	244	10.2.3	Newsgroups	291
8.2	Virtuální realita	244	10.2.4	Chat	92
8.2.1	Dvoudimenzionální VR systémy	244	10.2.5	WebCams a telefonování	296
8.2.2	Třidimenzionální VR systémy	246	10.2.6	FTP, Telnet, Gopher a WAIS	297
8.2.3	Třidimenzionální VR simulátory	247	10.2.7	Vyhledávací služby a agenti	299
			10.2.8	WAP	302
			10.2.9	Netiquette	303

10.3 World Wide Web	304	11.4.2 Příklady výrobků	339
10.3.1 Definice www	304		
10.3.2 Jak funguje www	204		
10.3.3 Programovací jazyky pro www	05		
10.3.4 Multimédia v Internetu	311		
10.4 Přístup na Internet	312		
10.4.1 Hardware	312		
10.4.2 Poskytovatel připojení	314		
10.4.3 Software	315		
10.4.4 Bezpečnost na Internetu	16		
10.4.5 Publikování na webu	318		
10.5 Aplikace	319		
10.5.1 Intranet a Extranet	319		
10.5.2 E-Business a E-Commerce	320		
10.5.3 E-Learning a E-Collaboration	321		
11 Design	323		
11.1 Historie a pojem	324	12 Tisk	343
11.1.1 Historie	324	12.1 Předtisková příprava	346
11.1.2 Design jako pojem	326	12.1.1 Příprava podkladů pro tisk	346
		12.1.2 Fonty a barvy	348
11.2 Základní principy prostorového zobrazení	327	12.1.3 Příprava souboru	351
11.2.1 Perspektivistické zobrazení	327	12.1.4 Náhled, nátisk, osvit na film nebo tiskovou desku	352
11.2.2 Axonometrické zobrazení	328	12.1.5 Vyřazování	352
11.2.3 Zobrazení v pohledu	330		
11.2.4 Světlo, stín, barva	331	12.2 Tiskové technologie	355
11.3 Metody zobrazování	333	12.2.1 Rozdělení tiskových technologií	355
11.3.1 Skica	333	12.2.2 Tisk z výšky	355
11.3.2 Nákres principu	333	12.2.3 Tisk z plochy	356
11.3.3 Schematické zobrazení	334	12.2.4 Hlubotisk	357
11.3.4 Ergonometrické zobrazení	334	12.2.5 Digitální tisk	357
11.3.5 Zobrazení s rozměry	335	12.3 Tiskové stroje	359
11.3.6 Explosní zobrazení	336	12.3.1 Archové tiskové stroje	359
11.3.7 Rendrované zobrazení	336	12.3.2 Kotoučové tiskové stroje	360
11.4 Proces designu	337	12.3.3 Kontrola tisku	361
11.4.1 Fáze utváření výrobku	337	12.4 Potiskovaný materiál, skládání, vazba	363
		12.4.1 Potiskovaný materiál	363
		12.4.2 Skládání	366
		12.4.3 Vazba	367
		12.5 Užítí	368
		12.5.1 Od rukopisu ke knize	368
		12.5.2 Výroba novin	371
		13 Prezentace	377
		13.1 Koncepce a příprava	378
		13.1.1 Stanovení cílů prezentace	378
		13.1.2 Příprava informací	379
		13.1.3 Členění prezentace	380

13.2 Vizualizace informací	381	15.2 Hlavní rysy autorského práva	450
13.2.1 Základy vizualizace	381	15.2.1 Význam autorského práva	450
13.2.2 Mnohotvárnost obrázků	382	15.2.2 Dílo jako předmět ochrany	451
13.2.3 Pravidla úpravy	383	15.2.3 Autor jako tvůrce díla	454
		15.2.4 Chráněná práva	456
		15.2.5 Licence	457
13.3 Provádění prezentace	384	15.3 Praxe při užití	458
13.3.1 Tréma před vystoupením	384	15.3.1 Vydavatelé/nakladatelé či výrobci	458
13.3.2 Řeč těla v průběhu přednášky	384	15.3.2 Kolektivní správci	458
13.3.3 Mluvit působivě	384		
13.3.4 Nadchnout posluchače	386		
13.4 Využití médií	387	Seznam literatury	463
13.4.1 Prezentace s fóliemi na projektoru	387	Rejstřík	469
13.4.2 Dia a videoprezentace	389	Poděkování	482
13.4.3 Flipchart	390		
13.4.4 Počítačová prezentace	392		
14 Ekonomie v médiích	395		
14.1 Kalkulace	396		
14.1.1 Náklady mediálních produktů	396		
14.1.2 Koncept 5 kroků při kalkulaci	398		
14.1.3 Příklady kalkulací filmů a multimediální výroby	401		
14.2 Management projektu	414		
14.2.1 Koncept postupu	414		
14.2.2 Koncepce	414		
14.2.3 Příprava	418		
14.2.4 Realizace	423		
14.3 Marketing	425		
14.3.1 Definice marketingu	425		
14.3.2 Mediální produkty jako publikace	431		
14.3.3 Mediální produkty v obchodě	436		
15 Právo v médiích	441		
15.1 Příklady z praxe	442		
15.1.1 Názorný příklad	442		
15.1.2 Malé praktické příklady	448		