

pis treści

1. Cyfrowa obróbka dźwięku	11
1.1. Istota dźwięku	11
1.2. Istota dźwięku cyfrowego	19
1.2.1. Konwersja dźwięku / postaci analogowej na postać cyfrową ..	20
1.3. Kompresja dźwięku.....	22
1.3.1. Metody kompresji plików audio	23
1.4. Kodery-dekodery audio	24
1.5. Formaty plików audio	24
1.6. Odtwarzacze audio.....	29
1.7. Zgrywanie muzyki z płyt CD-DVD.....	30
1.8. Nagrywanie muzyki na płyty CD	33
1.9. Kopiowanie płyt audio CD.....	36
1.10. Nagrywanie obrazu dysku	39
1.11. Edycja dźwięku w programie Nero WaveEditor	40
1.11.1. Obsługa programu Nero WaveEditor	40
1.11.2. Nagrywanie głosu z mikrofonu	42
1.11.3. Modyfikowanie dźwięku	43
1.11.4. Wykrywanie i usuwanie przerw w sekwencji dźwiękowej ...	44
1.12. Montaż plików dźwiękowych w programie Nero SoundTrax	45
1.13. Edycja dźwięku w programie Audacity.....	48
1.13.1. Konfiguracja programu	48
1. 13.2. Podstawowa edycja audio	49
1. 13.3. Miksowanie utworów	51
1.13.4. Efekty.....	53
1.13.5. Korektor grafiki	54
1.13.6. Filtr FFT.....	54
1.13.7. Podbicie basów	55
1.13.8. Echo.....	55
1.13.9. Redukcja szumów	55
Zadania do samodzielnego rozwiązania	59
2. Grafika rastrowa.....	60
2.1. Barwa.....	60
2.2. Grafika rastrowa a wektorowa	60
2.2.1. Piksel	61
2.3. Podstawowe wiadomości z grafiki rastrowej	61
2.3.1. Modele barw.....	61

2.3.2.	Model barw RGB.....	62
2.3.3.	Model barw HSB (HSL lub HSV).....	63
2.3.4.	Modele barw CMY i CMYK	64
2.3.5.	Model CIE La*b*	65
2.4.	System zarządzania barwami CMS	67
2.5.	Głębina bitowa	68
2.6.	Tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki rastrowej ...	70
2.7.	Jakość obrazów rastrowych	73
2.7.1.	Rozdzielczość urządzeń drukujących.....	74
2.7.2.	Rozdzielczość monitora.....	74
2.7.3.	Rozdzielczość cyfrowych aparatów fotograficznych.....	75
2.7.4.	Przeliczenia na pikselach	76
2.8.	Kompresja obrazów rastrowych	78
2.9.	Formaty plików graficznych	79
2.10.	Przetwarzanie obrazów w programie MS O filce Picture Manager ...	82
2.10.1.	Uruchamianie programu.....	83
2.10.2.	Lokalizowanie obrazów	83
2.10.3.	Zmiana nazw i rozmiaru plików.....	84
2.10.4.	Przycinanie obrazów.....	84
2.10.5.	Hurtowa zmiana formatu, rozmiaru i nazw plików	85
2.10.6.	Ustawianie jasności, kontrastu i koloni	86
2.10.7.	Obracanie i przerzucanie	86
2.10.8.	Kompresja obrazów	87
2.10.9.	Wysyłanie obrazów	87
2.10.10.	Drukowanie obrazów	88
2.11.	Przetwarzanie obrazów w programie GIMP	88
2.11.1.	Obracanie obrazów.....	89
2.11.2.	Skalowanie obrazów	X9
2.11.3.	Kadrowanie (gilotynowanie) obrazów	90
2.11.4.	Zmiana parametrów plików w programie GIMP	90
2.11.5.	Tworzenie elementów graficznych w programie GIMP.....	91
2.12.	Edycja i obróbka grafiki rastrowej w programie Photoshop.....	92
2.12.1.	Zmiana rozmiaru obrazu.....	92
2.12.2.	Zapisywanie pliku	93
2.12.3.	Zapisywanie obrazów na potrzeby internetu	94
2.12.4.	Kadrowanie i skalowanie obrazów.....	96
2.12.5.	Zaznaczanie obszarów obrazu	98
2.12.6.	Zastosowanie szybkiej maski.....	99

2.12.7. Maski w programie Photoshop	102
2.12.8. Zapisywanie zaznaczonego fragmentu obrazu	102
2.12.9. Korekta obrazu za pomocą wybranych narzędzi.....	103
2.12.10. Retusz obrazu.....	106
2.12.11. Wykorzystanie warstw	110
2.12.12. Efekt gradientu	116
2.12.13. Maska odcinania	116
2.12.14. Ramka wokół zdjęcia.....	118
2.12.15. Narzędzia modyfikowania obrazów.....	119
2.13. Tekst	119
2.14. Drukowanie obrazu	122
Zadania do samodzielnego rozwiązania	124
3. Grafika wektorowa	125
3.1. Tworzenie grafiki wektorowej w programie CorelDRAW X4.....	125
3.1.1. Skład pakietu CorelDRAW Graphics Suite X4.....	126
3.1.2. Instalacja, uruchamianie i aktualizacja CorelDRAW X4	126
3.2. Tworzenie dokumentów	129
3.2.1. Korzystanie z szablonów.....	130
3.2.2. Modyfikowanie szablonu	131
3.2.3. Tworzenie nowych dokumentów	131
3.2.4. Widok dokumentu	132
3.2.5. Dopasowywanie stopnia powiększenia widoku dokumentu ..	133
3.2.6. Korzystanie z narzędzia Nawigator	134
3.2.7. Paski narzędzi i Okna dokowane	135
3.2.8. Zmiana domyślnych ustawień dokumentu	136
3.2.9. Wstawianie nowych stron do dokumentu	137
3.2.10. Zapisywanie, otwieranie i eksportowanie dokumentów.....	139
3.2.11. Obszar roboczy dokumentu.....	143
3.3. Tworzenie i modyfikowanie linii w programie CorelDRAW	145
3.3.1. Narzędzie Rysunek odręczny	'45
3.3.2. Modyfikowanie rysunków odręcznych.....	146
3.3.3. Krzywe Beziera	150
3.3.4. Tworzenie linii za pomocą narzędzia Środki artystyczne	151
3.3.5. Narzędzie Wzorzec	152
3.3.6. Narzędzie Pędzel	*52
3.3.7. Narzędzie Rozpylacz.....	'53
3.3.8. Narzędzie Kaligrafia.....	'55
3.3.9. Narzędzie Nacisk	'56
3.3.10. Narzędzie Pisak.....	'56
3.3.11. Narzędzie Łamana.....	'57
3.3.12. Narzędzie Krzywa z 3 punktów.....	158

3.3.13. Narzędzie Interakcyjny łącznik.....	158
3.4. Tworzenie figur geometrycznych i kształtów	159
3.4.1. Tworzenie i modyfikowanie prostokątów	159
3.4.2. Tworzenie elipsy, okręgów, wycinków i łuków	161
3.4.3. Tworzenie wielokątów	162
3.4.4. Tworzenie i modyfikowanie Gwiazdy	165
3.4.5. Tworzenie i modyfikowanie papieru kratkowanego.....	166
3.4.6. Tworzenie i modyfikowanie spirali	167
3.4.7. Wstawianie i modyfikowanie kształtów	168
3.5. Zaawansowane stosowanie wypełnień obiektów	169
3.5.1. Określanie palety kolorów	170
3.5.2. Zaawansowane wypełnianie obiektów	170
3.5.3. Interakcyjne wypełnienie obiektów	171
3.6. Inteligentne rysowanie i inteligentne wypełnienie	173
3.6.1. Inteligentne wypełnienie	173
3.6.2. Inteligentne rysowanie	174
3.7. Zarządzanie obiektami	175
3.7.1. Kopiowanie obiektów.....	175
3.7.2. Klonowanie obiektów.....	175
3.7.3. Duplikowanie obiektów	176
3.7.4. Usuwanie obiektów.....	177
3.7.5. Nakładanie i zmiana kolejności obiektów	177
3.7.6. Grupowanie obiektów	177
3.7.7. Blokowanie obiektów	178
3.7.8. Praca na warstwach.....	178
3.8. Przekształcanie obiektów	179
3.8.1. Zmiana położenia obiektów	180
3.8.2. Rozmieszczanie i wyrównywanie obiektów	181
3.8.3. Obracanie obiektów	182
3.8.4. Skalowanie obiektów	185
3.8.5. Odbicie lustrzane obiektów	185
3.8.6. Określanie rozmiaru obiektów	185
3.8.7. Pochylanie obiektów	186
3.8.8. Przekształcanie obiektów w kr/ywe.....	187
3.8.9. Wyokrąglenie, wyżłobienie i ścięcie narożników obiektów ...	187
3.9. Kształtowanie obiektów.....	188
3.9.1. Narzędzie Spawaj.....	189
3.9.2. Narzędzie Przytnij.....	190
3.9.3. Narzędzie Część wspólna	191
3.9.1. Narzędzie Uprość	192
3.9.2. Narzędzia Przód bez tyłu i Tył bez przodu	193
3.10. Modyfikowanie obiektów	194

3.10.1. Zastosowanie narzędzia Kształt.....	194
3.10.2. Zastosowanie narzędzi Pędzel rozmazujący i Pędzel chropowaty .	195
3.10.3. Zastosowanie narzędzia Transformuj	196
3.10.4. Kadrowanie obiektów	196
3.10.5. Dzielenie obiektów za pomocą narzędzia Nóż	197
3.10.6. Zastosowanie narzędzia Gumka	198
3.10.7. Usuwanie segmentów wirtualnych	198
3.11. Metamorfoza obiektów i efekty.....	199
3.11.1. Narzędzia interakcyjne	199
3.11.2. Efekty.....	201
3.12. Tekst.....	203
3.12.1. Tekst artystyczny	203
3.12.2. Tekst akapitowy.....	205
3.13. Tworzenie i formatowanie tabel	208
3.14. Symbole.....	209
3.14.1. Usuwanie symboli z rysunku z biblioteki	211
3.14.2. Edycja i modyfikowanie symboli	212
3.14.3. Zarządzanie symbolami.....	213
3.14.4. Eksportowanie biblioteki	213
3.15. Obrazy bitmapowe	216
3.15.1. Wstawianie obrazów bitmapowych.....	216
3.15.2. Zamiana obrazów bitmapowych na obiekty wektorowe.....	217
3.16. Wymiarowanie obiektów.....	218
3.17. Drukowanie	223
Zadania do samodzielnego rozwiązania	224
4. Animacje komputerowe / wykorzystaniem obiektowych	
języków skryptowych	225
4.1. Programy do tworzenia animacji komputerowych	225
4.2. Tworzenie animacji w programie Adobe Flash CS4 Professional	226
4.2.1. Opis programu	226
4.2.2. Instalacja i pierwsze uruchamianie	226
4.2.3. Widok interfejsu programu	228
4.2.4. Tworzenie nowego projektu i właściwości pola pracy.....	229
4.2.5. Zamykanie i zapisywanie dokumentów	230
4.2.6. Tworzenie obiektów – wybrane narzędzia i ich właściwości ..	230
4.2.7. Kolory i wypełnienia obiektów	235
4.2.8. Modyfikowanie obiektów graficznych.....	237
4.2.9. Wyrównywanie obiektów	239
4.2.10. Wymiarowanie i pozycjonowanie obiektów	240
4.2.11. Panel Timeline	240
4.2.12. Klatki i ich rodzaje.....	241

4.2.13. Wykorzystanie warstw	243
4.2.14. Tworzenie animacji – rodzaje animacji.....	245
4.2.15. Kopiowanie i odwracanie kolejności klatek	248
4.2.16. Animacja po torze	249
4.2.17. Animacja kształtu	250
4.2.18. Animacja koloru	251
4.2.19. Punkty animacji kształtu	251
4.2.20. Animacja z obrotem obiektu	252
4.2.21. Zmiana właściwości animowanych obiektów'	253
4.2.22. Efekt maski	255
4.2.23. Określanie parametrów animacji	256
4.2.24. Biblioteka obiektów	259
4.2.25. Symbole w programie Flash	260
4.2.26. Tworzenie i modyfikowanie tekstu	262
4.2.27. Zastosowanie filtrów.....	263
4.3. Wykorzystanie języka ActionScript w animacjach	264
4.3.1. Podstaw y języka ActionScript	264
4.3.2. Użycie ActionScript do zatrzymywania animacji	266
4.3.3. Tworzenie przycisków na strony WWW.....	267
4.3.4. Tworzenie przycisku z animacją	269
4.3.5. Przypisywanie adresów stron do przycisków	270
4.3.6. Niewidoczny przycisk	271
4.3.7. Nawigacja w animacji	272
4.3.8. Import plików dźwiękowych i w ideo do programu Flash . . .	273
4.3.9. Ładowanie do animacji zewnętrznych plików dźwiękowych	276
4.4. Publikowanie animacji	277
Zadania do samodzielnego rozwiązania	278
5. Cyfrowa obróbka wideo	279
5.1. Istota i jakość filmów cyfrowych	279
5.2. Kompresja wideo	282
5.3. Kodery–dekodery wideo	283
5.4. Formaty plików w ideo.....	285
5.5. Przechwytywanie filmu	291
5.5.1. Przechwytywanie obrazu z ekranu komputera	291
5.5.2. Pobieranie filmu z cyfrowej kamery wideo	293
5.5.3. Przechwytywanie materiału wideo za pomocą Adobe Premiero Elements 7.0	294
5.6. Przygotowanie do tworzenia filmu	295
5.6.1. Cel i tematyka filmu	295
5.6.2. Scenariusz filmu	296

5.6.3. Gromadzenie materiałów	296
5.6.4. Programy do montażu cyfrowych filmów wideo	296
5.7. Montaż filmu w Windows Movie Maker	297
5.7.1. Uruchamianie programu	297
5.7.2. Import plików do kolekcji	298
5.7.3. Przechwytywanie materiału z zewnętrznych urządzeń audio-wideo 299	
5.7.4. Określanie czasu wyświetlania zdjęć	300
5.7.5. Pobieranie obrazu	300
5.7.6. Dodawanie klipów do filmu	301
5.7.7. Dodawanie efektów specjalnych	301
5.7.8. Dodawanie przejść między klipami	302
5.7.9. Wstawianie napisów.....	302
5.7.10. Dzielenie, łączenie i przycinanie klipów' audio-w ideo	303
5.7.11. Autofilm	305
5.7.12. Dopasowywanie poziomu audio	306
5.7.13. Dodawanie narracji	307
5.7.14. Dodawanie efektów audio	307
5.7.15. Zapisywanie projektu i zapisywanie filmu	308
5.7.16. Inne programy do nieliniowego montażu filmów	309
5.8. Konwersja plików wideo	310
5.8.1. Konwersja plików w ideo za pomocą programu Any Video Cornerter.....	310
5.8.2. Konwersja plików w ideo w programie MediaCoder.....	311
5.9. Tworzenie płyt CD/DVD z materiałem wideo.....	314
5.9.1. Przygotowanie filmu z menu do zapisu na płytę DVD w programie Adobe Premiere Elements 7.0	314
5.10. Nagrywanie filmu wideo na płytę DVD w programie Nero.....	319
Zadania do samodzielnego rozwiązania	321
Literatura	323