

Spis treści

Wstęp	9
--------------------	---

CZĘŚĆ I OBRÓBKA DŹWIĘKU

Rozdział 1. Sposoby zapisu dźwięku	13
---	----

1.1. Analogowy zapis dźwięku	14
------------------------------------	----

1.2. Cyfrowy zapis dźwięku	15
----------------------------------	----

1.2.1. Wielkości charakteryzujące dźwięk	16
--	----

1.3. Kompresja audio	17
----------------------------	----

1.4. Jakość dźwięku cyfrowego	18
-------------------------------------	----

Rozdział 2. Formaty plików audio	21
---	----

2.1. Format WAVE	21
------------------------	----

2.2. Format MP3	22
-----------------------	----

2.2.1. Metadane pliku dźwiękowego	22
---	----

2.2.2. Zasada działania kompresji MP3	22
---	----

2.3. Inne formaty audio	24
-------------------------------	----

2.4. Konwersja między formatami	25
---------------------------------------	----

Rozdział 3. Analiza plików dźwiękowych	28
---	----

3.1. Podstawowa analiza plików dźwiękowych	28
--	----

3.2. Widmo sygnału	32
--------------------------	----

3.2.1. Jak otrzymać widmo sygnału?	32
--	----

Rozdział 4. Edycja plików dźwiękowych.	37
4.1. Podstawowa edycja plików dźwiękowych.	38
4.2. Dodawanie efektów	40
4.3. Montaż plików dźwiękowych.	51

CZĘŚĆ II GRAFIKA KOMPUTEROWA

Rozdział 5. Grafika rastrowa i wektorowa. Modele kolorów	59
5.1. Różnice między grafiką rastrową i wektorową	59
5.2. Zastosowania i cechy grafiki rastrowej.	61
5.2.1. Co to jest DPI?	62
5.2.2. Głębina bitowa i efekt schodków.	63
5.3. Zastosowania i cechy grafiki wektorowej	64
5.4. Pojęcie koloru	65
5.4.1. Trzy współrzędne koloru	65
5.5. Model kolorów RGB	66
5.6. Inne modele kolorów i ich zastosowania	68
5.6.1. Sześciątło CMY	69
5.7. Model HSV	70
5.7.1. Współrzędne HSV a parametry fizyczne fali świetlnej.	71
5.8. Model CIE XYZ	72
Rozdział 6. Oprogramowanie graficzne	74
6.1. Rynek narzędzi grafiki komputerowej.	74
6.2. Proste narzędzia graficzne	75
6.3. Narzędzia do zaawansowanej edycji obrazów.	78
6.4. Narzędzia do tworzenia obrazów	80
6.4.1. Krzywe Beziera i krzywe Hermite'a	80

Rozdział 7. Formaty plików graficznych	87
7.1. Popularne formaty plików graficznych	87
7.1.1. Mapa bitowa	87
7.1.2. Format GIF	90
7.1.3. Format TIFF	91
7.1.4. Format JPEG	92
7.1.5. Format PNG	93
7.1.6. Format PSD	94
7.1.7. Inne formaty	94
7.2. Konwersja między formatami	94
7.3. Wybór formatu	96
Rozdział 8. Edycja plików graficznych	100
8.1. Rysowanie prostych obiektów	100
8.2. Wypełnianie kolorem i teksturą	102
8.3. Tworzenie obiektów graficznych w programach grafiki wektorowej	103
8.4. Filtrowanie obrazów i tworzenie efektów	105
8.4.1. Filtry funkcyjne i otoczeniowe	105
8.4.2. Inne efekty wykorzystywane w edycji obrazów	112
8.4.3. Montaż obrazów	114
8.5. Przygotowanie obrazów na potrzeby stron internetowych	115
8.5.1. Rozmiar obrazów i plików	116
CZĘŚĆ III ANIMACJA KOMPUTEROWA	
Rozdział 9. Tworzenie obiektów dla animacji	121
9.1. Podstawy programu Adobe Flash	122
9.2. Przybornik narzędzi	126
9.3. Tworzenie statycznych obiektów graficznych	129
9.4. Transformacje obiektów	132
9.5. Definiowanie krzywych i praca z tekstem	135
9.5.1. Praca z tekstem	136

Rozdział 10. Tworzenie prostych animacji	139
10.1. Proste animacje w Adobe Flash	139
10.1.1. Format SWF	142
10.2. Ścieżka ruchu	144
10.3. Importowanie filmów i rotoskopia	151

Rozdział 11. Języki skryptowe w tworzeniu animacji . . . 155

11.1. Składnia języka ActionScript	156
11.2. Zmienne, wyrażenia i instrukcje języka ActionScript	157
11.2.1. Zmienne	158
11.2.2. Komentarze w kodzie	160
11.2.3. Instrukcje	161
11.2.4. Wyrażenia	166
11.3. Funkcje i obiekty	167
11.3.1. Funkcje	167
11.3.2. Obiekty	170
11.4. Procedury obsługi zdarzeń i ich zastosowanie	171
11.5. Tworzenie animacji krok po kroku	175

CZĘŚĆ IV CYFROWA OBRÓBKA WIDEO

Rozdział 12. Formaty plików wideo	185
12.1. Metody kompresji wideo	185
12.1.1. Kompresja wideo — podstawowe pojęcia	187
12.2. Format AVI	188
12.2.1. Kodeki wideo	189
12.3. Format MPEG	190
12.4. Formaty VCD, SVCD, DVD-Video i Blu-ray	192
12.5. Format (kodek) DivX	193
12.6. Inne formaty wideo	193
12.7. Dobór optymalnego formatu	194

Rozdział 13. Nagrywanie sekwencji wideo	196
13.1. Nagrywanie prostych sekwencji wideo — zrzuty z ekranu	197
13.2. Nagrywanie sekwencji wideo za pomocą kamery	198
13.3. Transfer danych do komputera	203
13.3.1. Czy zadanie importu danych wideo jest nadal tak ważne?	206
13.4. Przygotowanie filmu do eksportu na nośniki CD i DVD	206
Rozdział 14. Montaż filmów	212
14.1. Edycja wideo w Adobe Premiere	213
14.2. Narzędzia edycyjne	216
14.3. Dodawanie efektów	220
14.4. Dodawanie napisów	228
14.5. Synchronizacja ścieżki dźwiękowej	233
14.6. Praktyczne wskazówki do montażu filmów	234
Bibliografia	237
Skorowidz	238