

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. Sześćcian 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 graficznych87

7.1.1. Mapa bitowa87

7.1.2. Format GIF90

7.1.3. Format TIFF91

7.1.4. Format JPEG92

7.1.5. Format PNG93

7.1.6. Format PSD94

7.1.7. Inne formaty94

7.2. Konwersja między formatami94

7.3. Wybór formatu96

Rozdział 8. Edycja plików graficznych 100

8.1. Rysowanie prostych obiektów100

8.2. Wypełnianie kolorem i teksturą.102

8.3. Tworzenie obiektów graficznych w programach grafiki wektorowej.103

8.4. Filtrowanie obrazów i tworzenie efektów105

8.4.1. Filtry funkcyjne i otoczeniowe105

8.4.2. Inne efekty wykorzystywane w edycji obrazów112

8.4.3. Montaż obrazów114

8.5. Przygotowanie obrazów na potrzeby stron internetowych.115

8.5.1. Rozmiar obrazów i plików116

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 obiektów132

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