

1. POČÍTAČOVÁ GRAFIKA A PREZENTACE INFORMACÍ	7
1.1 Prezentace informací	8
1.1.1 Nový model práce s informacemi	8
1.1.2 Forma, formátování a formát dokumentu	11
1.2 Vývoj nástrojů prezentace informací v širším kontextu	12
1.2.1 Minulost	12
1.2.2 Současnost	12
1.2.3 Budoucnost	13
1.3 Prezentace a komunikace	14
1.4 Informační systémy a prezentace informací	15
1.4.1 Dekompozice firemních informačních systémů	15
1.4.2 Nástroje prezentace ve struktuře informačních systémů	15
1.4.3 Procesní vazby technologií ve firemním informačním systému	16
1.5 Význam jednotné vizuální prezentace firem	17
1.5.1 Firemní styl	17
1.5.2 Projekt firemního stylu	18
1.5.3 Reflexe organizační struktury ve firemním stylu	22
2. PODKLADY PRO TVORBU DOKUMENTŮ	23
2.1 Zdrojové prvky dokumentů	23
2.2 Příprava podkladů pro tvorbu dokumentů	23
2.3 Formáty dat a grafické soubory	24
2.3.1 Velikost souboru	25
2.3.2 Kvalita zobrazení	25
2.3.3 Rychlost zpracování	25
2.3.4 Přenositelnost mezi programy a výpočetními systémy	25
2.4 Bitmapově nebo vektorově?	25
2.4.1 Bitmapová data	26
2.4.2 Vektorová data	26
2.5 Práce s bitmapovými soubory	27
2.5.1 Rozlišení obrázku	27
2.5.2 Barevná hloubka	28
2.5.3 Velikost bitmapového obrázku	28
2.5.4 A ještě trochu teorie	28
2.6 Práce s vektorovými soubory	30
2.7 Vybrané grafické formáty v prostředí DTP	31
2.7.1 Bitmapové formáty	31
2.7.2 Vektorové formáty	33
3. GRAFICKÉ PROGRAMY	35
3.1 Funkce, princip a základní vlastnosti grafických programů	35
3.2 Typy, parametry a použití grafických programů	35
3.2.1 Grafické editory	36
3.2.2 Bitmapové programy pro retušování a montáž	36
3.2.3 Bitmapové malovací grafické programy	37
3.2.4 Vektorové grafické programy	37
3.2.5 Podpůrné grafické programy	38
3.2.6 Tvorba a úprava grafiky v ostatních programech	38
3.3 Principy úpravy a tvorby bitmapové grafiky	39
3.3.1 Princip práce bitmapových programů	39
3.3.2 Možnosti bitmapových programů	39
3.3.3 Pracovní prostředí bitmapových programů	40
3.3.4 Základní operace v bitmapových programech	43
3.4 Principy úpravy a tvorby vektorové grafiky	47
3.4.1 Princip práce vektorových programů	47
3.4.2 Možnosti vektorových programů	47
3.4.3 Pracovní prostředí vektorových programů	48
3.4.4 Základní operace ve vektorových programech	50

4. TECHNOLOGICKÝ ŘETĚZEC TVORBY DOKUMENTŮ	53
4.1 Postup tvorby dokumentu	54
4.1.1 Klasický postup tvorby dokumentu	54
4.1.2 DTP technologie – tvorba dokumentu	55
4.1.3 Organizace práce při tvorbě dokumentu	58
4.2 Příprava obrazových předloh	61
4.2.1 Typy obrazových předloh	61
4.2.2 Požadavky na přípravu obrazových předloh	62
4.2.3 Rozměry obrazových předloh	63
4.2.4 Funkce, princip a základní vlastnosti skenerů	63
4.2.5 Snímání obrazových předloh	67
4.2.6 Snímání obsahu obrazovek	73
4.3 Příprava a tvorba textových prvků dokumentu	74
4.3.1 Rukopis	75
4.3.2 Předzpracování textů	77
4.3.3 Předpis sazby	78
4.3.4 Pokyny pro sazbu	78
4.3.6 Korektury	79
4.4 Tisk dokumentů	81
4.4.1 Komunikace s tiskárnami	81
4.4.2 Příprava tisku	81
4.4.3 Tisk	82
4.4.4 Dokončovací výroba	83
4.5 Nové technologie tisku dokumentů	83
4.5.1 Technologie Computer-to-plate	83
4.5.2 Technologie Computer-to-print	84
4.6 Plánování tvorby dokumentu	85
4.6.1 Druhy DTP firem	86
4.6.2 Plán tvorby dokumentu	86
4.7 Možnosti využití formátu PDF	87
4.7.1 Princip technologie tvorby dokumentů pomocí programů Acrobat	87
4.7.2 Doporučené postupy tvorby PDF dokumentů	90
5. DESIGN DOKUMENTU	91
5.1 Navrhování dokumentu	91
5.1.1 Cesta k dobrému designu – „plán tvorby dokumentu“	91
5.1.2 Formát dokumentu	92
5.1.3 Náčrt, návrh a další tvorba dokumentu	93
5.1.4 Sazební obrazec	94
5.1.5 Zrcadlo úpravy dokumentu	95
5.1.6 Maketa dokumentu	97
5.2 Montáž obrazových prvků do dokumentu	98
5.2.1 Jednoduchost a kontrast	98
5.2.2 Zásady umisťování obrazových prvků	99
5.2.3 Obrazové prvky na spadání	100
5.2.4 Rámečky, pozadí a text v obrázku	100
5.3 Zákonitosti kompoziční skladby	101
5.3.1 Potištěná a nepotištěná plocha	101
5.3.2 Celková kompozice dokumentu	101
5.3.3 Kompozice a harmonie	102
5.4 Plošná kompozice	104
5.4.1 Symetrie a asymetrie	104
5.4.2 Kontrast a rytmus	105
5.4.3 Podobnost a protiklad	106
5.4.4 Vzájemné překrývání a seskupování objektů	106
5.4.5 Pocity a dojmy z kompozičních struktur	107
5.4.6 „Bílé plochy“ v kompozici dokumentů	107
5.5 Prostorové kompozice	109
5.5.1 Prostor a perspektiva	109
5.5.2 Prostorové objekty, iluze prostoru	110

6. BAREVNÉ MODELY	111
6.1 Teorie barev	111
6.1.1 Vnímání barev	111
6.1.2 Ztráta barev při tvorbě dokumentů – barevné hranice technologií.	111
6.1.3 Odražené a propuštěné světlo	112
6.1.4 Barevná světla a barevné pigmenty	113
6.2 Barevné modely	114
6.2.1 Barevný model RGB	114
6.2.2 Barevný model CMYK.	114
6.2.3 Barevný model HSB	115
6.2.4 Přímé barvy.	115
6.2.5 Převody mezi barevnými modely	115
6.2.6 Použití přímých barev a barevných modelů	116
7. BARVY, JEJICH ÚČINEK A POUŽITÍ.	117
7.1 Druhy barev	117
7.1.1 Světlo a barevnost předmětů	117
7.1.2 Spektrální, tiskové a malířské barvy	117
7.1.3 Míchání malířských barev	118
7.2 Vlastnosti barev	118
7.2.1 Tón barvy.	118
7.2.2 Světlost barvy	119
7.2.3 Sytost barvy	119
7.2.4 Barevný odstín	119
7.3 Vnímání barev.	119
7.3.1 Barvy teplé	119
7.3.2 Barvy studené	119
7.3.3 Barvy neutrální	119
7.3.4 Barvy ročních období	119
7.3.5 Barvy aktivní a pasivní.	120
7.4 Vliv některých barev na své barevné okolí	120
7.5 Barevná kompozice	120
7.5.1 Barevný kontrast	120
7.5.2 Barevné iluze.	121
7.6 Barevná harmonie	122
8. NAVRHOVÁNÍ WWW PREZENTACÍ	123
8.1 Strategie tvorby WWW prezentace firmy.	123
8.1.1 Volba vhodné strategie	124
8.1.2 Konfliktní místa	124
8.2 Začlenění WWW koncepce do firmy	125
8.2.1 Vztah nových technologií a firemního informačního systému.	125
8.2.2 WWW prezentace ve firmě	125
8.2.3 WWW prezentace a organizační struktura.	126
8.3 Marketing a reklama na WWW	126
8.3.1 Specifika on-line marketingu.	126
8.3.2 Reklama...	127
8.4 Formy WWW prezentace firmy	128
8.4.1 Služby zákazníkům.	128
8.4.2 WWW a Public Relations	130
8.4.3 Vnitrofiremní komunikace	131
8.5 Tvorba firemní WWW prezentace	131
8.5.1 Definice cílů	131
8.5.2 Identifikace potenciálních uživatelů	132
8.5.3 Grafický návrh WWW stránek	133
8.5.5 Uvedení do provozu a zveřejnění existence prezentace	134
8.6 Specifika návrhu WWW prezentací	135
8.8.1 Příjemci prezentace a typ prezentace	135
8.8.2 Strukturování prezentace informací	137
8.8.3 Technologická omezení návrhu prezentace	139

8.8.4	Cestování po prezentaci – navigace	140
9.	OSVIT A TISK	141
9.1	Od sazby k osvitu a tisku	141
9.1.1	Předtisková příprava	142
9.1.2	Tiskové rastry	143
9.1.3	Barevné separace	147
9.2	Grafické formáty, postScript a osvit.	149
9.2.1	PostScript.	149
9.2.2	Formát EPS.	150
9.2.3	Bitmapové formáty a formát EPS	151
9.3	Osvit	151
9.3.1	Princip práce osvitové jednotky	152
9.3.2	RIP	152
9.4	Tiskárny	153
9.4.1	Funkce, princip a základní vlastnosti laserových tiskáren	153
9.4.2	Typy, parametry a použití tiskáren v DTP systémech	154
	Použitá literatura	156