

# **Tvorba a uplatnění videa v oblasti elektronického publikování**

BcA. Nike Silná

---

Diplomová práce  
2011



**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně**  
Fakulta multimediálních komunikací

---

\*\*\*nascannované zadání s. 1\*\*\*

\*\*\*nascannované zadání s. 2\*\*\*

\*\*\* naskenované Prohlášení str. 1\*\*\*



## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se zabývá úlohou videa v rámci elektronického publikování a jeho úhlem pohledu v kontextu rozvoje kinematografické tvorby se zaměřením na technické prostředky šíření audiovizuálních děl a jejich působnosti na diváka jako aktivního uživatele multi-mediálních systémů.

Teoretické poznatky jsou v praktické části uplatněny při tvorbě webového portfolio fotografa, které v sobě spojuje interaktivní prezentací animovaný grafický layout s natočenými video sekvencemi.

Klíčová slova: audiovizuální dílo, film, video, kinematografie, výpočetní technika, video-art, nová média, interaktivita, narace, postmodernismus, analogový, digitální

## **ABSTRACT**

This graduation theses concerns the videos in electronic publishing and its vision in the context of development cinematography focused on technical means of distribution audio-visual works and its action to a spectator and an active user of multimedia systems.

The practical part is focused on creating a Web portfolio of photographer, which is an interactive presentation, that combines animated graphics and filmed video sequences.

Keywords: Audio-visual works, film, video, cinematography, computers, video art, new media, interactivity, narrative, postmodernism, analog, digital



## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedených pramenů a literatury. Diplomová práce vložená do Portalu UTB a odevzdaná tištěná verze jsou v totožném znění.



## **PODĚKOVÁNÍ**

Velké poděkování bych chtěla vyslovit vedoucímu práce MgA. Bohumilu Stránskému za vstřícnost a přínosné konzultace, Františku Prachmanovi za konstruktivní praktické rady a připomínky v oblasti audiovizuální tvorby.

Dále děkuji v rámci realizace praktické části DiS. Dušanovi Prouzovi za poskytnutí prostoru a materiálů pro tvorbu webového portfolia, DiS. Matějovi Valtrovi za cenné rady v oblasti střihové postprodukce, BcA. Marii Janíkové za konzultace v rámci prostorové tvorby a organizační spolupráci, Radce a Veronice Maňákovým za hereckou spolupráci, Zuzaně Žáčkové za kosmetické úpravy, Marku Přílevskému za zapůjčení fotoateliéru a ateliéru Alešbáry za zapůjčení oděvu.

Poděkování bych ráda vyjádřila své rodině za celkovou podporu na studiích.

# OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>11</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>12</b>
<b>1 AUDIOVIZUÁLNÍ DÍLO, FILM, VIDEO .....</b>	<b>13</b>
<b>2 TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ RANÉ KINEMATOGRAFIE.....</b>	<b>14</b>
2.1 ZAZNAMENÁVÁNÍ SVĚTA V POHYBU.....	14
2.2 PŘEDPOKLADY VZNIKU FILMU .....	14
2.2.1 Optická zařízení.....	14
2.2.2 Sériové fotografické snímání .....	15
2.2.3 Krokový mechanismus .....	15
2.3 VYNALEZENÍ FILMU.....	16
2.3.1 Role Thomase Edisona .....	16
2.3.2 Role Maxe a Emila Skladanowských .....	16
2.3.3 Role Luise a Augusta Lumiérů.....	16
<b>3 PROSTŘEDKY ŠÍŘENÍ AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL .....</b>	<b>17</b>
3.1 FILMOVÁ TVORBA V KINECH.....	17
3.1.1 Vznik stálých kin .....	17
3.1.2 Rychlý nárůst kin v období němého filmu.....	18
3.1.3 Příchod zvukového filmu .....	18
3.1.4 Pokles návštěvnosti kin.....	19
3.2 TELEVIZNÍ VYSÍLÁNÍ .....	19
3.2.1 Počátky televizního vysílání .....	19
3.2.2 Satelitní vysílání .....	19
3.2.3 Digitální vysílání .....	20
3.3 DIGITÁLNÍ KINA .....	21
3.4 3D TECHNOLOGIE.....	22
3.4.1 Projekce 3D filmů.....	22
3.4.2 3D televize .....	23
3.5 DOMÁCÍ KINA .....	24
3.5.1 Vznik videopůjčoven.....	24
3.5.1 VHS, DVD, Blu- Ray .....	24
3.5.1 Domácí videa.....	25
<b>4 VÝVOJ VÝPOČETNÍ TECHNIKY .....</b>	<b>26</b>
4.1 ČÍSELNÉ SYSTÉMY .....	26
4.1 ROLE CHARLESE BABBAGEHO .....	27
4.1 ROLE GEORGA BOOLEHO .....	27
4.1 HARVARDSKÁ A VON NEUMANNOVA ARCHITEKTURA.....	28
4.1 GENERACE POČÍTAČŮ .....	28
4.1 ZNAKOVÉ SADY.....	28
4.1 PRVNÍ GRAFICKÁ ROZHRANÍ .....	28

4.1	EXTERNÍ UCHOVÁVÁNÍ DAT.....	29
4.1	VÝVOJ VÝPOČETNÍ TECHNIKY NA ČESKÉM TRHU.....	29
<b>5</b>	<b>VÝVOJ POČÍTAČOVÉ GRAFIKY .....</b>	<b>30</b>
5.1	POČÍTAČOVÁ GRAFIKA .....	30
5.2	PRVNÍ GRAFICKÉ POČÍTAČE.....	30
5.3	DRUHY POČÍTAČOVÉ GRAFIKY .....	31
<b>6</b>	<b>Z HISTORIE INTERNETU .....</b>	<b>32</b>
6.1	PRVNÍ POČÍTAČOVÉ SÍTĚ .....	32
<b>7</b>	<b>ELEKTRONICKÉ PUBLIKOVÁNÍ .....</b>	<b>33</b>
<b>8</b>	<b>VIDEO NA INTERNETU.....</b>	<b>34</b>
8.1	HISTORIE YOUTUBE .....	34
8.2	TYPY VIDEO UPLATŇUJÍCÍ SE V RÁMCI INTERNETOVÝCH SLUŽEB A WEBOVÝCH PREZENTACÍ.....	34
8.2.1	Uživatelská videa.....	34
8.2.1	Prezentační videa.....	35
8.2.1	Edukační videa .....	36
8.2.1	Dokumentární videa .....	36
8.2.1	Klasické televizní žanry v nabídce internetových televizí.....	36
8.2.1	Film na internetu.....	36
8.2.1	Video komunikace.....	37
	<b>OBRAZOVÁ PŘÍLOHA I.....</b>	<b>38</b>
<b>9</b>	<b>UPLATNĚNÍ INTERNETU V MEDIÁLNÍCH PROSTŘEDCÍCH .....</b>	<b>52</b>
9.1	UPLATNĚNÍ INTERNETU V KINECH .....	52
9.2	UPLATNĚNÍ INTERNETU V TELEVIZORECH, IPTV .....	52
<b>10</b>	<b>ZPŮSOBY VYPRÁVĚNÍ A INTERAKTIVITA .....</b>	<b>53</b>
11.1	NARATIVNÍ ZPŮSOB VYPRÁVĚNÍ .....	53
11.2	POSTMODERNÍ ZPŮSOB VYPRÁVĚNÍ.....	53
11.3	INTERAKTIVITA .....	54
<b>11</b>	<b>PASIVNÍ DIVÁK VS. AKTIVNÍ UŽIVATEL .....</b>	<b>55</b>
<b>12</b>	<b>MULTIMÉDIA, MULTIMEDIÁLNÍ SYSTÉMY A PREZENTACE.....</b>	<b>56</b>
12.1	MULTIMEDIÁLNÍ SYSTÉM.....	56
12.2	MULTIMEDIÁLNÍ PREZENTACE .....	56
<b>13</b>	<b>MULTIMEDIÁLNÍ OBSAH.....</b>	<b>57</b>
<b>14</b>	<b>VIDEOART .....</b>	<b>58</b>
<b>15</b>	<b>NETRADIČNÍ CESTY UPLATNĚNÍ VIDEO V ELEKTRONICKÉM PUBLIKOVÁNÍ.....</b>	<b>59</b>

<b>II</b>	<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>61</b>
<b>16</b>	<b>WEBOVÉ PORTFOLIO FOTOGRAFA.....</b>	<b>62</b>
<b>17</b>	<b>S.W.O.T. ANALÝZA WEBOVÉHO PORTFOLIA FOTOGRAFA.....</b>	<b>63</b>
17.1	PRŮZKUM TRHU .....	63
17.2	URČENÍ CÍLOVÉ SKUPINY .....	63
17.3	VÝHODY.....	64
17.4	NEVÝHODY .....	64
17.5	PŘÍLEŽITOSTI .....	64
17.6	OHROŽENÍ.....	64
17.7	ZACÍLENÍ TRHU A ZÁVĚR ANALÝZY .....	65
17.8	VÝCHODISKA PRO PRAKTICKOU PRÁCI .....	65
17.9	NÁVRH ŘEŠENÍ.....	65
	<b>OBRAZOVÁ PŘÍLOHA II.....</b>	<b>66</b>
<b>18</b>	<b>OBECNÁ PRAVIDLA POSTUPU PŘI TVORBĚ AUDIOVIZUÁLNÍHO DÍLA APLIKOVANÁ NA TVORBU VIDEOSKVENČÍ PRO WEBOVÉ PORTFOLIO FOTOGRAFA .....</b>	<b>70</b>
18.1	VOLBA TÉMATU .....	70
18.2	NÁMĚT .....	70
18.3	VÝBĚR LOKACE.....	70
18.4	SCÉNÁŘ .....	71
18.4.1	Literární scénář .....	71
18.4.2	Technický scénář .....	73
18.4.3	Storyboard.....	82
18.4.4	Natáčecí plán .....	82
18.5	VÝBĚR HERCE .....	82
18.6	PŘÍPRAVA DEKORACE.....	83
18.7	VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA .....	83
18.8	ZÁKLADNÍ SLOŽENÍ FILMOVÉHO ŠTÁBU.....	83
18.9	STŘIHOVÁ POSTPRODUKCE .....	84
18.10	ZVUKOVÁ POSTPRODUKCE .....	85
	<b>OBRAZOVÁ PŘÍLOHA III .....</b>	<b>85</b>
<b>19</b>	<b>PŘÍPRAVA GRAFICKÉ ČÁSTI PREZENTACE.....</b>	<b>91</b>
19.1	PŘÍPRAVA GRAFICKÉHO KONCEPTU .....	91
19.2	PROPOJENÍ GRAFIKY, ANIMACE A VIDEOA V INTERAKTIVNÍ PREZENTACI .....	91
	<b>OBRAZOVÁ PŘÍLOHA III .....</b>	<b>93</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>97</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>98</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>101</b>
	<b>SEZNAM TABULEK .....</b>	<b>103</b>

## ÚVOD

Uplatnění videa v elektronickém publikování je téma, které je nutné chápat v širších souvislostech vývoje prostředků šíření audiovizuálních děl. Celková problematika tohoto vývoje se dotýká více disciplín, které se navzájem prolínají a ovlivňují. Vývoj prostředků šíření audiovizuálních děl směřující k uplatnění videa v elektronickém publikování zásadně souvisí s kinematografií, výtvarným uměním a technickým vývojem. Konkrétně elektronické publikování je spojeno s vývojem výpočetní techniky a fenoménem Internetu. Uplatnění videa v elektronickém publikování se pak stává možným skrze rozvoj osobních multimediálních počítačů, které jsou schopny úpravy, přehrávání a publikování videa.

Video bylo v první fázi přehráváno offline, avšak s příchodem rychlejšího internetového připojení a vhodných video formátů pro přehrávání se online forma stala přístupnější a získala na oblibě.

Forma elektronického publikování v rámci Internetu je v dnešní době v zásadě postavena stále na textové stránce obsahu a použití videa je často jejím oživením a doplněním. Vzhledem k užití videa na Internetu se jeho nejširší uplatnění nachází v oblasti internetových televizí, uživatelského videa a v menší míře v osobních a firemních prezentacích.

Teoretická část bere téma uplatnění videa v elektronickém publikování s ohledem na vývoj v oborech kinematografie, výpočetní techniky, videoartu a elektronického publikování. Věnuje se fenoménu filmového diváka a způsobům vyprávění ve filmové tvorbě a sleduje jej ve spojitosti s jeho obohacením o princip interaktivity. Vyhledává paralely mezi filmovým divákem a uživatelem Internetu. Hledá nové možnosti uplatnění videa v elektronickém publikování. Nabízí výčet základních typů videa v rámci internetových služeb a webových prezentací.

Praktická část popisuje projekt osobního webového portfolia fotografa, které v sobě nese video sekvence a zahrnuje praktický postup tvorby videa pro uplatnění v elektronickém publikování.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 AUDIOVIZUÁLNÍ DÍLO, FILM A VIDEO

„Audiovizuálním dílem je dílo vytvořené uspořádáním děl audiovizuálně užitých, ať již zpracovaných, či nezpracovaných, které sestává z řady zaznamenaných spolu souvisejících obrazů, které vyvolávají dojem pohybu, ať již doprovázených zvukem, či nikoli, vnímatelných zrakem, a jsou-li doprovázeny zvukem, vnímatelných i sluchem.“ (Autorský zákon, 2000)

Pojem audiovizuální dílo lze uvést jako souborný název pro video i film.

V rámci této práce je pak pojem film používán v souvislosti s kinematografií a pojem video ve spojitosti s uměleckými styly jako je videoart či nová média.

Pojem video je dále užíváno v souvislosti s uplatněním audiovizuálních děl v oblasti elektronického publikování.

## 2 TECHNOLOGICKÝ VÝVOJ RANÉ KINEMATOGRAFIE

Technologický vývoj kinematografie je jedním ze základních kamenů filmové tvorby. Zásadně ovlivnil tvůrčí filmové metody, které mají značný vliv na zážitek zprostředkovaný divákovi. V počátcích byly filmové snímky pouhou společenskou atrakcí, ze které se však postupně vyvíjí svébytná umělecká polysémická forma, uplatňující jasná pravidla tvorby týkající se způsobů vyprávění.

### 2.1 Počátky zaznamenávání světa v pohybu

Obraz, jako základní jednotka sdělovacích prostředků, je již od nejranějších dob lidské historie považován za nejjednodušší a všeobecně nejsrozumitelnější prostředek komunikace, pomocí níž velice efektivně a názorně lidé sdílí své zkušenosti, názory a zážitky.

Již odnepaměti se lidé snažili o zobrazování světa prostřednictvím kresby, která v sobě často nesla zachycení jednotlivých fází pohybu. Lidé svět nevnímali jako statický obraz, element času hrál v jejich vnímání významnou roli a odrážel se ve snaze o zaznamenání jednotlivých životních situací.

Dokladem této skutečnosti jsou pravěké jeskynní malby, které jsou širokou studií pohybu. S překvapující přesností jsou na stěnách jeskyní zachycena zvířata, lovci a tanečníci v pohybu. Vytváří touto cestou dynamický otisk tehdejšího kulturního vnímání.

Dalším neméně autentickým příkladem raného záznamu pohybu jsou vlysy na egyptských hrobech. Vyznačují se zřetelným opakováním stále stejných postav, ze kterých lze při detailnějším zkoumání vyzorovat vyobrazení jednotlivých fází pohybu. Za sebou řazené reliéfy lze také lehce připodobnit k jednotlivým políčkům filmového pásu.

V Číně a Indonésii jsou velmi oblíbenou zábavou stínohry, jejichž tradice sahá až do jedenáctého století našeho letopočtu. Princip stínohry je založen na práci s filigránovými figurkami z vyčiněných tenkých zvířecích kůží, jenž je možno prosvítit olejovými lampami. Na zdi se pak objevovaly stíny figurek, jež se díky své průsvitnosti mohly prolínat a vrstvit.<sup>1</sup>

### 2.2 Předpoklady vzniku filmu

#### 2.2.1 Optická zařízení

Optické hračky, hrátky se stínem a vizuální triky byly po staletí zájmem pozorování mnoha vědců a vynálezců. Řada z nich pozorovala fenomén, kdy se několik statických za sebou



jdoucích snímků dalo do pohybu a vytvořilo iluzi pohybu. Tuto iluzi poprvé popsal ve své vědecké práci Peter Roget v roce 1824 a koncept za sebou následujících obrázků byl nazván "Persistence of Vision". Práce Petra Rogeta stojí na počátku vývoje kinematografie. Zmíněného principu využilo několik raných optických zařízení, jež byla předvedena pro pobavení ve společnosti.

V roce 1832 byl vynalezen fenakistiskop, který pracoval na principu otáčejícího se kotouče, po jehož obvodu byly rozkresleny jednotlivé fáze pohybu. Po mechanickém roztočení kotouče vyvolaly obrázky chtěnou iluzi pohybu. Snímky se však v rámci pohybu celého obvodu kruhu násobily a divák viděl všechny jednotlivé fáze souběžně.

U dalšího optického přístroje zvaného zootrop, využívajícího otočného bubnu, bylo zorné pole diváka omezeno úzkými výřezy, prostřednictvím jejichž pohledu byla iluze pohybu o něco působivější.

Jeden z pozdějších přístrojů tzv. praxinoskop má pro lepší pozorování navíc uvnitř bubnu umístěn zrcadlový válec, v němž se obrázky odráží.

### **2.2.2 Sériové fotografické snímání**

K sériovému snímání fotografií vedla dlouhá cesta. První stálá fotografie byla zhotovena v roce 1826 Claudem Niepcem po osmi hodinách snímání. Při fotografování se pracovalo se skleněnými a kovovými destičkami, z nichž nebylo možno získat více fotografií. V roce 1839 byl vyroben Foxem Talbotem první negativ na papír. Rychlost expozice méně než 16 snímků za sekundu byla však nižší než je vhodné pro základní sériové snímání.

Jedním z prvních významných pokusů o zachycení pohybu fotografií byl realizován Eadwardem Muybridgem, tehdejším kalifornským guvernérem, za použití dvanácti pečlivě rozmístěných fotoaparátů, které nafotily snímky běžícího koně v půlvtéřinových intervalech..

### **2.2.3 Krokový mechanismus**

Jules Marey, kolega Eadwarda Muybridge, vyrobil skříňový fotoaparát, v něm byl uplatněn pružný papírkový film a princip krokového mechanismu, což byl první podnět k vynalezení filmové kamery. Vývoj fotografického materiálu se posunul přes nepružné skleněné pásy, citlivé papíry až po celuloidové svitky, které se následně využily pro filmové účely.

## 2.3 Vynalezení filmu

Technologie se na základě každého nového pokusu zdokonalovala. Tyto pokusy probíhaly souběžně na více místech světa, a proto se kolébkou filmu stala nejen Velká Británie, ale i Německo, Francie a Spojené státy.

### 2.3.1 Role Thomase Edisona

Thomas Edison, americký vynálezce fonografu a žárovky, sestrojil první kameru na principu krokového mechanismu tzv. kinetograf a prohlížečící skříň zvanou kinetoskop. Tento komplet pak nabízel ke komerčnímu využití a v roce 1893 založil studio Black Maria. Podnik zanikl po vynálezu promítání na plátno.

Asistent Thomase Edisona, William Dickson, vyvinul film dělený na políčka o rozměru 35 mm se čtyřmi perforacemi a tento formát se stal pro film dlouhodobým standardem.

### 2.3.2 Role Maxe a Emila Skladanowských

Němci Max a Emil Skladanowští zhotovili v roce 1895 další systém pro natáčení a promítání zvaný bioskop, který pracoval se dvěma filmovými pásy, ale byl příliš těžkopádný. První promítání proběhlo 1. listopadu 1895 v Berlíně.

### 2.3.3 Role Luise a Augusta Lumiérů

Předpoklady pro vznik a šíření filmu byly završeny v úspěšném systému bratří Lumiérů. Bratři Lumérové vyvinuli komerčně dobře šířitelný kinematograf s malou kamerou na 35 mm film. Jeho krokovací mechanismus byl původně přejat z šicího stroje. Rychlost natáčení byla snížena z čtyřiceti šesti na šestnáct snímků za vteřinu.

Jejich první oficiální promítání za použití kinematografu proběhlo 28. prosince 1895 v Grand Café v Paříži. V této chvíli již byla technologie na takové úrovni, že se pro další léta začíná formovat otázka samotného obsahu filmových snímků, tento okamžik lze označit, jako počátek vzniku filmu.<sup>2</sup>

### 3 PROSTŘEDKY ŠÍŘENÍ AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL

Prostředky šíření audiovizuálních děl sehrály významnou roli také vzhledem k diváckému zážitku a jeho vztahu k audiovizuálnímu dílu.

Vedly diváka z kinosálů, kde se stalo zhlédnutí filmu významnou kulturní a společenskou aktivitou, do křesel u televizních obrazovek. Televizní vysílání divákovi postupně přinášelo pravidelnou programovou nabídku televizních pořadů. Televize se stala neodmyslitelnou součástí životního stylu.

Videorekordéry a DVD přehrávače dávají posléze možnost sledovat televizní pořady ze záznamu, dle časových možností diváka, který se stává nezávislým na televizním harmonogramu. V domácnostech se často objevují systémy domácích kin. Tvoří se domácí video archivy filmových titulů uváděných prostřednictvím distribučních společností.

S příchodem cenově dostupných videokamer dostávají svůj prostor také domácí videozáznamy, které často zachycují významné rodinné události. Domácí záznamy však většinou nerespektují žádná filmová pravidla, a proto se jim říká amatérská videa.

S rozvojem výpočetní techniky a Internetu se uplatňuje video i na tomto poli, diváková role je obohacena o možnost interaktivního ovládní audiovizuálního díla.

Přeměnu pasivního diváka na aktivního uživatele předznamenal výtvarné obory videoart a nová média, jež vyzývají diváka (návštěvníka výstav), aby reagoval a pracoval s audiovizuálními efekty a objevoval jejich možnosti a hranice.

Videoart a nová média otevřely spolu s výpočetní technikou cestu k postmodernímu stylu vyprávění, jež klade důraz na vizuální formu audiovizuálního díla a klasický filmový příběh, je-li vůbec obsažen, se stává druhotným.

#### 3.1 Filmová tvorba v kinech

##### 3.1.1 Vznik stálých kin

Vzniku stálých kin předcházelo období „divadla ožvlých fotografií“, jak již bylo zmíněno, film byl vnímán jako chvilková zábava.

Viktor Ponrepo, uznávaný kouzelník, který doplňoval své výstupy krátkými filmy, po svých četných úspěších v roce 1905 založil přírodní kino na Kalmovce a záhy po té i první stálé kino Ponrepo.

Protože Viktor Ponrepo byl následován dalšími průkopníky, v roce 1918 bylo v Praze již 35 stálých kin a byly založeny tři velké výrobní společnosti Kinofa, Illusionfilm a Asufilm. V rámci kin vznikaly i první půjčovny filmů.

Se vznikem stálých kin je spojen zrod filmového diváka, představení získávají pravidelnost a jsou prostředkem společenského setkávání.

### **3.1.2 Rychlý nárůst kin v období vzniku němého filmu**

V období od roku 1919 do roku 1928 se stále otevírala řada nových kin, která měla čím dál větší kapacitu míst - až 500 sedadel. V roce 1928 bylo u nás otevřeno již 115 kin a v nich byla zastoupena celosvětová filmová nabídka.

Česká společnost obrátila svůj zájem na technicky vyspělý americký film a v české produkci nastala výrobní krize. Ta však skončila velmi brzy na základě přesycenosti a český film se stal opět vyhledávaným.

### **3.1.3 Příchod zvukového filmu**

V Evropě se experimentovalo se zvukem u filmu již od počátku století, hudba hrála z gramofonových desek, jejichž slabý zvuk byl násoben počtem použitých gramofonů, hledaly se cesty synchronizace obrazu se zvukem, celý vývoj zpomalily válečné události.

Ve Spojených státech se velkým tempem rozvíjel němý film a jeho tvůrci nejevili o zvuk takový zájem. Jejich názor změnil až příchod rádia, které bylo v Americe natolik oblíbeno, že se návštěvnost kin snížila.

Vznik zvukového filmu se objevil až s možností zaznamenání zvuku světlem přímo na citlivý filmový materiál, čímž bylo dosaženo plné synchronizace obrazu a zvuku. V roce 1932 byl patentován stereofonní zvuk.

Zvukový film přichází do českých kin začátkem třicátých let. Kina byla vybavena drahými zvukovými zařízeními, zájem diváků byl však natolik značný, že se náklady rychle vrace-ly. V roce 1938 byla již všechna kina zvuková.

Nepříznivá hospodářská situace vyvolala změny v obchodních směrnicích, byly zaváděny přísné dovozní podmínky a distribuce zahraničních zvukových filmů byla utlumena.

Došlo také k úbytku kin a zastarávání zařízení po druhé světové válce. V roce 1945 se však kina rekonstruovala a začal se v nich používat 16 mm film. Začátkem padesátých let se

kinu stává nejlépe dostupnou kulturní aktivitou. V roce 1956 se objevuje první širokoúhlý film s použitím plastického zvuku.

### 3.1.4 Pokles návštěvnosti kin

Výstavba kin kulminovala začátkem šedesátých let a v České republice byla jedna z nejhustších sítí kin na světě. V této době dochází k poklesu návštěvnosti, expanze televize vrcholí a nastává celková změna životního stylu. Roli dominantního šířitele filmu přebírá televizní obrazovka, počet kin následně klesá.<sup>3</sup>

## 3.2 Televizní vysílání

### 3.2.1 Počátky televizního vysílání

Již v roce 1843 Angličan Alexandr Bian definoval tři principy obrazového přenosu, jimiž jsou: rozklad obrazu na řádky a body, zajištění převodnosti elektronických impulsů na světelné a obráceně. Poslední definovanou podmínkou bylo, že rozklad i skládání těchto bodů musí probíhat synchronně.

Na základě těchto poznatků byl vytvořen elektrický teleskop, který umožňoval mechanický rozklad obrazu na světelné body. Dále byl vynalezen ikonoskop, první přijímací elektronka od Kosma Zworkina a vývoj přenosu obrazu rychle postupoval k předvedení první mechanické televize v roce 1925.

V dvacátých a třicátých letech se vyvíjí televizní přijímač na elektronickém principu a probíhají experimentální vysílání v Anglii, USA, Francii a Sovětském svazu.

V roce 1936 začíná první pravidelné vysílání BBC, postupně je zahájeno televizní vysílání po celém světě.

V České republice začíná vysílání v roce 1953, v roce 1966 se dostávají ke slovu první televizní reklamy. Technologie se dále rozvíjí směrem k barevnému vysílání, které bylo zahájeno v Československé televizi v roce 1973.<sup>4</sup>

### 3.2.2 Satelitní vysílání

První satelity byly na bázi rádiových přístrojů, uměly signál vysílat či naopak zprostředkovat, avšak pro předávání dat od jednoho pozemního cíle k druhému nebyly uzpůsobeny. První družice s takovým komunikačním zaměřením, SCORE (Signal Communications Orbit Relay Equipment), byla vypuštěna na oběžnou dráhu v roce 1958. Obíhala na nízké

eliptické dráze sice pouhých dvanáct dnů, avšak zdárně předala pozdrav amerického prezidenta Dwighta Davida Eisenhowera celému světu. V roce 1962 byla vypuštěna první družice na přenos televizního signálu, americká družice Telstar.

V naší republice je historie satelitního vysílání spjata s vynesemím družice Astra 1A, na které začínají v roce 1989 vysílat programy SkyOne, RTL, Sat 1 a na trh se dostává cenově dostupný komplet pro příjem satelitního vysílání z této družice.

O rozšíření satelitního vysílání se zasloužil zejména Jindřich Bradáč, který publikoval v časopise Parabola své technické články. Ty pomáhaly zájemcům z široké veřejnosti proniknout prakticky do celé problematiky satelitního vysílání. Parabola také uveřejňovala programovou nabídku satelitních programů. S rozvojem soukromého podnikání vznikají firmy, jež satelitní přijímače nastavují přímo v domácnosti, satelitní vysílání není udržováno jen v malém okruhu nadšenců a éra po domácky vytvořených přijímačů končí.<sup>5</sup>

### 3.2.3 Digitální vysílání

V roce 1996 se otevírají cesty digitálního způsobu vysílání. Analogové vysílání bylo zprostředkováno přijímáním spojitého signálu. V digitálním systému je vysílání šířeno diskretním signálem, který je definován posloupností 0 a 1. Hlavní předností digitálního vysílání je vyšší kvalita obrazové a zvukové informace, efektivní využití kmitočtového spektra, což umožňuje vysílání více televizních programů, další výhodou je možnost využití interaktivních služeb.

Rozlišuje se následně více typů digitálního vysílání:

Digitální pozemní vysílání přijímá signál přes antény popřípadě paraboly (Digital Video Broadcasting - Terrestrial, DVB-T), touto cestou je přijímán hojně i analogový signál.

Digitální satelitní vysílání (Digital Video Broadcasting - Satellite, DVB-S) je šířeno skrze satelitní signál.

Digitální kabelové vysílání (Digital Video Broadcasting - Cable, DVB-C) je vedeno prostřednictvím kabelových televizních rozvodů.

Digitální vysílání pracující ve spojení s přenosnými zařízeními, jako mobilní telefony a smartphones je označováno jako DVB-H (Digital Video Broadcasting - Handheld).

Mezi digitální vysílání je uváděno také pozemní digitální rozhlasové vysílání vyšší generace (Terrestrial Digital Audio Broadcasting, T-DAB), které umí přenášet i grafické a textové informace.

Televizní vysílání přes internetový protokol je označováno jako IPTV. Tuto možnost u nás nabízí například Telefonica O2.

Licence na provozování digitální televize v České republice uděluje Rada pro rozhlasové a televizní vysílání. V současné době dochází k hromadnému přechodu z analogového způsobu vysílání na digitální způsob.<sup>6</sup>

S velkým vývojem internetového vysílání, však roste pravděpodobnost, že digitální vysílání bude vytlačeno na pokraj.

### 3.3 Digitální kina

První historické digitální promítání je spjato s epizodami *Star Wars* režiséra George Luacse promítané v roce 1999 na prototypu digitálního projektoru. V roce 2002 bylo digitální promítání představeno v celosvětové produkci. Předpoklady, že se digitální kina budou rychle šířit, byly mylné, objevilo se hned několik překážek, výrobní možnosti projektorů byly omezené, přechod na digitální systém byl finančně náročný a velkou překážkou se jevila také možnost získávání „pirátské kopie“ distribuovaného filmu.

Za první digitální kino v České republice je považováno Palace Cinemas Slovanský dům, které získalo standard promítacího systému D-Cinema, podmínky však byly zpřísněny a dále odpovídá promítání v standardu E-Cinema, které má nižší nároky na kvalitu obrazu, po stránce kvality zvuku je náročnost obou systémů rovnocenná. Digitální kina se standardem E-Cinema byla v naší republice otvírána již v roce 2006.

Rozlišení promítání je často děleno také na 2K (2048 x 1080 obrazových bodů) a 4K (4096 x 2160 obrazových bodů), tato rozlišení vycházejí z norem vytvořených hollywoodskými studii.

První 4K promítání u nás, za pomoci projektoru Sony CineAlta, bylo zprovozněno v říjnu 2009 v kinu Centrál v Hradci Králové u příležitosti premiéry filmu *Ulovit Miliardáře* režiséra Tomáše Vorla, který je prvním českým filmem natočeným na kameru RED ONE od americké firmy Red Digital Cinema Camera Company, která byla vyvinuta přímo k natáčení v rozlišení 4K.

Dalším prototypem kamery na natáčení filmů pro digitální kina v rozlišení 4K byla kamera Dalsa Origin od firmy Dalsa Corporation, která byla představena již v roce 2003. V roce 2007 byla odzkoušena v Barrandovských studiích, neboť v této době bylo možné si kameru pronajmout i s týmem odborníků. Oproti kameře RED ONE je Dalsa Origin robustnější, data jsou zaznamenávána na obrovské datové jednotky, chybí však možnost kvalitního náhledu přímo při natáčení.

V dnešní době je v České republice přes 50 digitalizovaných kin. O nutnosti digitalizace se začalo hovořit již v roce 2008, ale s příchodem celosvětové ekonomické krize se situace zkomplikovala. Hlavní hollywoodská produkce vyhlásila přestup na finančně výhodnější, plně digitální distribuci do roku 2013. Klasická kina v České republice se takto mohou dostat do nepříznivé situace, protože nebudou mít k dispozici pro svá promítání řadu nových hollywoodských titulů. Dotace na digitalizaci kin jsou totiž omezeny a plné náklady nejsou kina schopna unést.<sup>7</sup>

### 3.4 3D technologie

#### 3.4.1 Projekce 3D filmů

Charles Wheatstone popsal ve 30. letech 19. století princip vzniku iluze trojrozměrného obrazu v lidském mozku a vytvořil zařízení zvané stereoskop, v němž dva obrázky jednoho prostředí, zobrazeného ze dvou úhlů pohledu, vyvolávaly před očima diváka prostorový pohled. Tento princip se uplatnil ve fotografii a následně i u filmu a televize.

3D stereoskopickou projekci nalezneme v naší republice ve více než dvaceti kinech a počet kin s tímto vybavením stále stoupá. V České republice ale zatím nebyla uplatněna „čistá instalace“, kde jsou využity dva projektory pro vytvoření trojrozměrného promítání, každý projektor pro tvorbu obrazu pro jedno oko. 3D projekce u nás pracují na systémech například Dolby 3D, MasterImage a XpanD.

Systém Dolby 3D od společnosti Dolby pracuje na původním anaglyfickém principu, který používá červený a modrý filtr, jenž navíc umožňuje vyrovnávání červené, modré i zelené složky barevného spektra. Zatížení zraku diváka je pak výrazně nižší a výsledek promítaného filmu věrohodnější. Frekvence promítaných obrázků je 48 snímků za sekundu. 24 snímků je určeno pro pravé a 24 snímků pro levé oko. Výhodou systému je použití klasického bílého plátna, nevýhodou pak vyšší cena brýlí.



Dalším systémem používaným v naší republice je Master Image, který pro oddělení obrazu pro levé a pravé oko využívá kruhovou polarizaci. Před projektorem rotuje kotouč střídavě osazený filtry pro levé a pravé oko, kterými synchronně prochází obraz rovněž promítaný frekvencí 48 obrázků za sekundu. Diváci jsou vybaveni brýlemi s polarizačními skly, cena brýlí je podstatně nižší než u Dolby 3D. Nevýhodou je pak nutnost zakoupení Silver Screenu, protože stříbrné plátno nelze použít pro běžné promítání.

XpanD systém pracuje rovněž na frekvenci 48 obrázků za sekundu, odlišností je, že obraz pro levé a pravé oko je tříděn až v samotných brýlích diváka. Divákovi se v rychlém sledu zakrývají střídavě oči a na plátně pak divák v půlveřinové frekvenci vidí pouze obraz určený pro odkryté oko, na tomto principu vznikne pomocí brýlí iluze 3D vnímání.

V České republice je v současné době časté, že se kina nesoustředí na celkovou digitalizaci, avšak s příchodem atraktivní 3D projekce se objevily tendence dovybavení kin pouze touto technologií. Široká nabídka 3D titulů vrcholila v úspěšném snímku *Avatar* od režiséra Jamese Camerona, přinesla kinům očekávané zisky, avšak od poloviny roku 2010 je produkce filmů v důsledku ekonomické krize nižší.<sup>8</sup>

### 3.4.2 3D televize

V závislosti na rozvoji 3D projekcí v kinech se paralelně uplatňuje princip prostorové iluze také na televizních obrazovkách. Pro 3D televizory je vhodný digitální přenos obrazu zejména proto, že se snadno upravuje pro speciální řádkový rozklad obrazu, tak aby přinesl požadované prostorové vnímání.

Digitální obrazové signály pro levé a pravé oko jsou v příslušném multiplexu, který zprostředkovává digitální vysílání, kódovány a odděleně distribuovány v transportním toku, rychlost přenosu pak musí být vyšší s ohledem na vyšší frekvenci zobrazení jednotlivých obrázků pro levé a pravé oko. Na přijímací straně je nutný dekodér (MPEG-2 s 100 až 200 Hz rozkladem), z něhož je následně odvozen synchronizační signál pro IR řízení zatemňovacích brýlí diváka.

Existují již také 3D televizory, které nepotřebují pro zobrazení prostoru speciální brýle, pozorovací plocha obrazu je však omezena a obraz může sledovat jen méně diváků. Televizory tohoto typu většinou využívají technologie rastrových optických čočkových elementů.

Další užívanou technologií, která umožňuje autostereoskopický vjem, je možnost uplatnění dělených, svisle orientovaných čočkových rastrů na čelní straně zobrazovače. Tento důmyslný rastr umožňuje optické adresování odpovídajících dílčích obrazů k levému a pravému oku diváka. Technologie je využívána také u počítačových monitorů vybavených softwarem upravující příjem 3D vysílání.

Jako zvláštní případ 3D monitorů lze uvést HMD (Head Mounted Display), které jsou užívány zejména pro utváření virtuální reality. Jedná se o speciální brýle či přilby, které jsou vybaveny miniaturními LCD či OLED zobrazovači.<sup>9</sup>

## **3.5 Domácí kina**

### **3.5.1 Vznik videopůjčoven**

V devadesátých letech se společnosti zabývající se filmovou distribucí zaměřovaly na šíření filmových titulů prostřednictvím videopůjčoven, které byly zřizovány hlavně z iniciativ ředitelů kin. Mezi dominantní distribuční společnosti patřily Warner Home Video, Bonton Home Video a Hollywood Classic Entertainment.

### **3.5.2 VHS, DVD, Blu-Ray**

V roce 1976 se poprvé na veřejnost dostávají VHS kazety, které byly vyvinuty firmou JVC za použití licencované technologie firmy Sony. Obraz je nahráván na pásku do šikmých stop dvěma video hlavami. Pro nahrávání delších pořadů byly přidány režimy LP a EP, kdy se páska pohybuje poloviční či třetinovou rychlostí a obraz je zapisován do užších stop dalšími dvěma hlavami za použití čtyřhlavého videorekordéru. S příchodem VHS technologie se zrodil systém domácího kina.

V devadesátých letech nastupuje na český trh technologie DVD a dochází k masovému rozšíření domácích kin za použití digitální technologie. Nosič DVD se prosazuje postupně na trhu a v roce 2003 získává stejnou pozici jako VHS nosiče. V roce 2006 získává silnou převahu, VHS technologie se stává zastaralou. Po nasycení trhu dochází ke snížení cen a DVD se začíná využívat jako doplněk dalšího zboží, je součástí časopisů či knižních edicí.

Nevýhoda DVD nosičů je možnost jednoduchého získávání pirátských kopií. Konkurencí DVD začíná být technologie HD DVD a Blu-Ray.

Největším konkurentem se později stává atraktivní možnost šíření filmů přes Internet a možnost přehrávání video souborů v počítači.<sup>10</sup>

### 3.5.3 Domácí videa

Pro nahrávání záznamu na videokameru byly vynalezeny menší kazetky verze VHS-C a S-VHS-C, skrze které se začíná otevírat cesta k amatérskému videozáznamu pro širokou veřejnost.

Pro záznam na videokameru se používají DV kazetky pro distribuci filmu ve standardu DVD. Jako další novější možnost se nabízí práce s kamerou, která nahrává záznam přímo na harddisk či SD kartu a je schopna vytvořit obraz v plném HD rozlišení.

## 4 VÝVOJ VÝPOČETNÍ TECHNIKY

Výpočetní technika, její rychlý vývoj, má zásadní dopad na celou společnost a její kulturu. Postupné rozšíření a dostupnost počítačů v domácnostech a veřejných prostorech v sobě nese možnost řídit svůj život téměř přes klávesnici počítače, který se dostává do všech odvětví lidské činnosti, snaží se vyjít vstříc individuálním potřebám jednotlivce.

Počítačový systém napojený na internetovou síť se stává velkým nástrojem pro jeho uživatele, různé druhy webových stránek přinášejí různý druh informací a zábavy, uživatel má možnost komunikovat s „celým světem“, paradoxně však sedí sám u svého počítače s hlavou skloněnou k monitoru.

Otázkou zůstává, zda tato často přehnaná izolace může vést uživatele ke zdravé komunikaci s ostatními jedinci, či jej spíše neuzavírá do jeho vlastního světa, který udržuje jeho uměle vytvořenou virtuální individualitu a podporuje tak neschopnost uživatele komunikovat a rozvíjet komunikaci za běžných okolností.

Raný vývoj výpočetní techniky směřoval k velkému rozšíření osobních počítačů, které se postupným vývojem zdokonalily natolik, že umožňují přehrávání videa a stávají se plnohodnotným prostředkem šíření audiovizuálních děl.

Ke vzniku prvního počítače vedl rozvoj práce s číselnými systémy, které pomocí sestrojenných přístrojů automaticky řešily matematické úkony. K jednotlivým výpočtům byl brzy přidán text a vznikly znakové sady. S možností použití monitoru, jako výstupního zařízení namísto tiskárny se otevírá cesta rozvoje počítačového grafického rozhraní. Dalším zásadním bodem vývoje je způsob uchovávání dat, které se odvíjelo od užití více paměti až k možnosti jedné operační paměti. Dále se také rozvíjely externí nosiče pro, jež umožnily pohodlnou cestu k přenosu dat mezi uživateli. V dnešní době tuto roli ve velké míře plní možnost nahrávání, uchovávání a přenos dat skrze internetové databáze.

### 4.1 Číselné systémy

Tak, jak se odpradávná vyvíjela lidská schopnost uvažovat o číslech a počítat, objevila se i snaha o zjednodušení práce s čísly. Číslo byla zapisována formou vrypů do kostí, tvořena řadou uzlů na provazech a později vnášena do znakových systémů, které se stávaly promyšlenějšími a nesly v sobě i postupy, jak s čísly operovat.

V práci benediktinského mnicha Beda Venerabilis, žijícího na přelomu 6. a 7. století, nalezneme systém počítání na prstech, kdy prsty levé ruky zobrazovaly čísla v rozsahu od 1 do 99, na prstech pravé ruky se počítalo s čísly od 100 do 9900. Tento početní systém umožňoval výpočet konání křesťanských svátků.

Napierovy kosti byly sadou tyčinek a kostí ze slonoviny, které reprezentovaly další početní systém usnadňující násobení a dělení, byly předchůdcem logaritmického pravítka.

Nejstarší dochovanou početní pomůckou je abakus, který byl systémem korálek navlečených na tenkých tyčinkách a pohybují se nahoru a dolů. Abakus pocházel z Malé Asie a postupně se rozšířil do Řecka. Byl mistrně užíván ruskými obchodníky, kteří měli systém korálek upravený do deseti korálek v deseti řadách a pro pomůcku byl užíván název „Ščot“, svou verzi vypracovali také Číňané.

V roce 1623 Wilhel Schickard, německý profesor, vynalezl mechanický stroj, který byl schopen jednoduše násobit a dělit. O další rozvoj se zapřičinil Pascaline, přístroj od Blaise Pascala či násobící stroj od Gottfrieda Wilhelma Leibnitze. Prvním komerčně užívaným početním zařízením byl Arithmometer vytvořený v roce 1820.

## 4.2 Role Charlese Babbageho

Velkou osobností, jenž předznamenala v 19. století vývoj počítačů, byl Charles Babbage. Výrazně inspiroval svými myšlenkami první konstruktéry počítače. Pracoval na strojích pracujících s matematickými tabulkami, vytvořil diferenční stroj a pracoval také na výrobě analytického stroje, který však již nedokončil. Samotná představa, že stroj bude řízen programem na dřevných štítcích, centrální jednotka bude provádět samotné výpočty a výsledky budou tisknuty na tiskárnu, byla nadčasová.

## 4.3 Role Georga Booleho

Dalším důležitým krokem pro rozvoj počítačů byla práce George Booleho, který představil model matematické logiky za použití operátorů and, or a not. Tato logika je zvaná Booleova algebra a je vystavěna pouze na dvou stavech pravda a nepravda. Tato logika se stala dalším předpokladem pro vznik počítače a byla prakticky využita při prvních konstrukcích počítačů v 30 letech 20. Století.

#### 4.4 Harvardská a von Neumannova architektura

Významným tématem se stala otázka uchovávání programů a dat. Existovaly dva způsoby řešení této problematiky. Harvardská architektura spočívala v oddělení paměti pro program a paměti pro data, výhodou byla možnost číst ve stejnou chvíli obě dvě. Von Neumannova architektura dále vycházela z myšlenky, že mezi daty a programy není technicky žádný rozdíl, kromě toho, jak se v počítači interpretují. Využití von Neumannovy architektury vedlo k vytvoření jedné operační paměti s možným přístupem na jakékoliv její místo.

#### 4.5 Generace počítačů

Technologický vývoj počítačů se často dělí na jednotlivé generace. Rozeznáváme počítače první generace - elektronkové, druhé generace - tranzistorové, třetí generace - s integrovanými obvody a čtvrté generace - mikroprocesorové.

#### 4.6 Znakové sady

Nutnost zaznamenávání textu k jednotlivým výpočtům vedla v roce 1960 ke vzniku ASCII tabulky, na jejímž základě byly reprezentovány jednotlivé znaky abecedy. Dnes podobnou roli hraje znaková sada UNICODE, jejíž první verze byla uplatněna v roce 1991.

#### 4.7 První grafická rozhraní

Není přesně známo, kdy se začaly používat obrazovky jako výstupní zařízení namísto tisku na papír. Elektrický psací stroj a později řádkové tiskárny byly doplňovány signalizací žárovek. Katodové displeje se využívaly také jako paměti.

Prvním grafické uživatelské rozhraní je spojeno s výzkumy ve firmě Xerox v 70. letech, z kterých bylo vyvinuto grafické prostředí s ikonami a okny systému Xerox Star uplatněný v roce 1981.

Tento koncept postupně rozpracovala firma Apple Computer a začala vyrábět počítače, které již brzy disponovaly barevným monitorem, pro ovládání byla využita počítačová myš. Velmi rozšířený operační systém s grafickým uživatelským prostředím MS Windows byl zprvu grafickou nástavbou pro OS DOS, operační textový systém, avšak v roce 1990 sklídl velký úspěch u uživatelů a stal se standardem v této oblasti.

## 4.8 Externí uchovávání dat

Pro uchovávání dat byly vyvinuty v roce 1967 první diskety, které postupně zmenšovaly svou velikost z 14 palců na 3,5 palců (v roce 1981) a naopak zvětšovaly paměť z 160 kB až na 1,44 MB.

Tendence zpracovávat náročné obrazové a zvukové informace působily stále větší tlak na zvyšování kapacity externí paměti. Za účelem zaznamenávání zvuku uvedla firma Sony a Philips kompaktní disk, který byl později uplatněn i v počítači. Následně byl uveden v Japonsku DVD nosič, který již od počátku zahrnoval možnost využití v počítači.

Dalším velmi oblíbenou variantou se stal USB flash disk, paměťové zařízení, jehož komerční výrobu zahájila firma IBM a Trek Technology a které nabízí běžně úložný prostor i několika gigabajtů.

V současné době je pro přenos dat určen i externí disk, jehož paměť může být v rozsahu terabajtů, využívání DVD nosičů je na ústupu.

## 4.9 Vývoj výpočetní techniky na českém trhu

Vývoj výpočetní techniky v tehdejší Československé republice byl značně ovlivněn politickou situací. Významnou osobností v tomto oboru byl Antonín Svoboda, jenž pracoval na unikátních českých počítačích SAPO a EPOS 1. Zkušenosti nabyt v USA, kde se stal uznávaným specialistou, u nás se však potýkal s problémy nízké kvality a spolehlivosti součástek.

V roce 1985 uvedla Tesla svůj první počítač PMD-85. Další úspěšnou řadou byla výroba domácího a školního počítače Didaktik od družstva Didaktik Skalica.

Po roce 1989 se vývoj výpočetní techniky postupně napojuje na zahraniční produkci.<sup>11</sup>

## 5 VÝVOJ POČÍTAČOVÉ GRAFIKY

Grafický vývoj výpočetní techniky výrazně zasáhl také do celkového vývoje filmové tvorby, digitální způsob zpracování záznamu za pomoci počítače nabídl nové možnosti hlavně v postprodukční a trikové oblasti. Analogový způsob pořizování záznamu je však stále uváděn jako více přirozený a identický, světlo pomocí analogového (spojitého) signálu modeluje zachycovaný obraz přímo na filmový materiál, obraz se jeví více plastický. Digitální (nespojité) signál je přepočítáván na systém jedniček a nul a je označován jako obrazově plochý. Digitální film i přes zmíněnou nevýhodu vykazuje vysokou kvalitu zobrazení a široké možnosti v postprodukční úpravě, cenová dostupnost digitální technologie otevírá pole pro tvorbu mnoha autorům.

Rozvoj grafického interaktivního prostředí vedlo k postupnému utváření multimediálního obsahu od jednoduché bitmapové grafiky přes spouštění jednoduchých animací až k možnosti zhlédnout audiovizuální dílo prostřednictvím monitoru počítače, tyto možnosti se násobily přímo úměrně také s dostupností rychlého internetového připojení.

### 5.1 Počítačová grafika

Pojem „ počítačová grafika“ použil poprvé William Fetter, designér firmy Boeing, ve své teoretické práci. Na počátku experimentů s počítačovou grafikou stojí také počítač Whirlwind, který využíval pro výstup dat CRT obrazovku. Následně byl vyvinut program Sketchpad navržený Ivanem Sutherlandem, který využíval jako první grafických možností počítače.

### 5.2 První grafické počítače

Významné počítačové firmy brzy rozpoznaly rozsáhlý potenciál počítačové grafiky. V roce 1965 uvedla firma IBM na trh první grafický počítač IBM 2250. Na konci 60. let začaly probíhat první konference SIGGRAPH, organizované firmou ACM (Association for Computing Machinery), které se staly veletrhem novinek softwaru a hardwaru a naznačovaly vývoj v počítačové grafice. V 70 letech se rozšiřují grafické možnosti osobních počítačů zvláště s ohledem na praktické uživatelské rozhraní.

Jedním z nejstarších grafických počítačových oblastí je ASCII art, jež interpretoval obraz pomocí sady písmen a znaků tabulky ASCII.



### 5.3 Druhy počítačové grafiky

Počítačová grafika se rozvíjí ve smyslu 2D grafiky, ve které se uplatnil přístup rastrový a vektorový. Vektorová grafika ukládá přesná geometrická data, rastrová pracuje prostřednictvím pravidelné sítě obrazových bodů.

Počítačová animace je nedílnou součástí počítačové grafiky, je dělena na 2D animaci a 3D animaci.

Počítačová 2D animace vyšla z dlouholeté praxe v oblasti animovaného filmu, kde vývoj počítačové techniky přinesl nové nástroje pro animátora a otevřel možnost lehké manipulace a následného animování objektu prostřednictvím animačních softwarů, které pracují na principu klíčových snímků (key frames).

Na konci 80 let se objevuje nové odvětví animace, počítačová 3D animace, která byla zprvu využita pro krátké filmy od firmy Pixar, dále i pro tvorbu celovečerních filmů, z nichž lze zmínit *Toy Story* od režiséra Johna Lassetera, jež byl prvním filmem, který vznikl pouze za využití počítačové 3D grafiky.

Postupně možnosti 3D grafiky natolik vypsely, že prorostla až do hraného filmu, kde našla své stálé místo v trikovém videu při tvorbě speciálních efektů.

3D animace našla uplatnění i v oblíbených počítačových hrách.

V průmyslovém designu je užíváno vytváření 3D vizualizací jednotlivých návrhů.

Speciální oblastí je 2D compositing, jehož úkolem je plynulé a věrohodné spojení 3D animace, dokreslovaného prostředí, technikou matte paintingu, s reálně natočenými filmovými záběry.

Významným styčným bodem grafického designu a animace se stává moderní Motion grafika, která dynamicky animuje grafické prvky. Motion grafika je neodmyslitelnou součástí tvorby televizní grafiky, reklamních spotů a znělek.<sup>12</sup>

## 6 Z HISTORIE INTERNETU

Internet se stal významným fenoménem dnešní doby, určuje trendy v komunikaci i životním stylu. Je zdrojem informací pro sociální i marketingové výzkumy, silným nástrojem, s kterým lze pracovat a záleží na schopnostech a znalostech jednotlivce, jak jej dokáže s rozumem a nadhledem využít. Internet nabízí mnoho služeb a prorůstá do všech oblastí lidské činnosti.

### 6.1 První počítačové sítě

Sovětský Svaz v roce 1957 vypustil Sputnik, první umělou družici. Tím se odstartoval závod mezi USA a Sovětským Svazem o „dobyání vesmíru“. USA založila agenturu ARPA (Advanced Research Projects Agency), jež zahájila počítačový výzkumný program pro spolupráci jednotlivých pracovišť.

V roce 1965 byl proveden experiment propojení počítače mezi univerzitami Berkeley a MIT prostřednictvím telefonní linky. Připojila se i další stanoviště a v roce 1971 vznikla služba pro zasílání elektronických zpráv e - mail. První síť ARPA se stala základem systému, který byl poměrně neuspořádaný až do chvíle, kdy byl uplatněn protokol TCP/IP řídicí zasílání dat sítí. V Evropě se vyvinula švýcarská počítačová síť CERN, která založila službu World Wide Web (WWW) poskytující webové stránky a definovala též jazyk pro jejich tvorbu HTML.

Česká republika se připojila k Internetu poprvé v listopadu 1991 z pracoviště pražského ČVUT, oficiálně je Internet dostupný od 13. února 1992.<sup>13</sup>

## 7 ELEKTRONICKÉ PUBLIKOVÁNÍ

Elektronické publikování je definováno přípravou, tvorbou, zachycením a transformací informací, jež jsou následně uloženy a šířeny v digitální podobě. Za elektronickou publikaci je považován jakýkoliv dokument v elektronické podobě zpřístupněný určitému okruhu uživatelů.

Za off-line formu elektronického publikování lze vnímat uchovávání dokumentů na nosičích, jako je například, CD, DVD a USB flash disk.

S elektronickým publikováním se lze setkat například v kancelářích, kde jsou data zpřístupňována prostřednictvím databáze či prostřednictvím intranetu.

Nejširší pole působnosti má elektronické publikování v prostředí Internetu, jehož služby jsou neustále zdokonalovány, v tomto případě se jedná o on-line elektronické publikování, známe také pod anglickým termínem ePublishing.

Tvorba elektronických dokumentů prošla značným vývojem. V raných fázích byl elektronický dokument pouhou kopií hotového tištěného textového dokumentu. Později byl doplněn o hypertextualitu, nabyl schopnosti odkazovat na jednotlivé části svého obsahu či na doplňující texty jiných dokumentů. Hypertextualita se stala základním kamenem pro silný rozvoj informační architektury.

Dalším významným krokem ve vývoji elektronických dokumentů byla možnost doplnění hypertextových dokumentů o grafické rozhraní, obrázky, fotografie, animaci a posléze také o video. Tímto způsobem se v dokumentech začal objevovat multimediální obsah zahrnující text, obrázky, audio, animaci, video a interaktivitu, využívající plně technologických možností, které nabízí dostupná výpočetní technika. Zavedené disciplíny, jako grafický design, užitá fotografie, animace, kinematografie, získaly širší pole působnosti.<sup>14</sup>

## 8 VIDEO NA INTERNETU

### 8.1 Historie Youtube

Historie videa na Internetu souvisí se vznikem portálu Youtube. Youtube je původem americký internetový portál určený pro sdílení videa, byl založen zaměstnanci společnosti PayPal Chadem Hurleyem, Stevem Chenem a Jawedem Karim. První video s názvem „*Me at the zoo*“ bylo nahráno na Youtube.com 23. Dubna 2005 a oficiální spuštění se odehrálo o sedm měsíců později.

Server Youtube se rozrostl velmi rychle a v roce 2006 již na něj bylo nahráváno denně až 65 tisíc nových videí a celková úspěšnost se projevila i na počtu zhlédnutých videí, které stouplo až na 100 miliónů. Na oblíbenost Youtube hned reflektovala společnost Google zakoupením serveru za 1,65 miliard dolarů přibližně rok po jeho úspěšném spuštění.

Youtube se nadále rozvíjí pod stejným názvem i v rámci společností Google, jediným výraznějším problémem se stala autorská práva, protože mnoho uživatelů nahrávalo na Youtube úryvky z filmů, ze sportovních utkání a oblíbené videoklipy. Google nakonec situaci s autorskými právy vyřešil tím, že podepsal s hudebními a mediálními společnostmi smlouvy o poskytování obsahu.

Youtube byl přeložen do několika desítek jazyků. V uživatelském rozhraní je možnost hodnotit uživatelská videa, zakládat vlastní kanály. Videa z Youtube lze zobrazovat na vlastních webových stránkách, blogu, či profilu na sociální síti.

Základním formátem všech videí na Youtube je FLV, nabízí video v několika základních rozlišeních a od listopadu 2008 je podporováno i rozlišení HD ve formátu MP4 s rozlišením 1270 x 720 pixelů. V současné době je nabízen i formát pro mobilní telefony, tato videa jsou kódována do formátu 3GP a pro jejich zobrazení je třeba přidat do adresního řádku [m.youtube.com](http://m.youtube.com).<sup>15</sup>

### 8.2 Typy videa uplatňující se v rámci internetových služeb a webových prezentací

#### 8.2.1 Uživatelská videa

Uživatelská videa jsou publikována uživateli v rámci rozšířených video portálů. Uživatelé si zde mohou založit svůj účet a nahrát svá videa. Video zde lze hodnotit, je možno utvářet

archiv vlastních oblíbených videí, budovat vlastní specificky zaměřené kanály. Videá se hojně mezi uživateli přeposílají. Masové šíření video obsahu je využíváno formou reklamy zvanou virální marketing. Videá z nejrůznějších video portálů jsou rozšiřována také prostřednictvím atraktivních sociálních sítí, které spolu s video portály slouží k mnoha zásadním marketingovým, sociálním i kulturním výzkumům společností z celého světa.

Mezi nejznámější video portály patří Youtube, Hulu, DailyMotion, MetaCafe, MegaVideo, MySpace Videos, YahooVideo, Vimeo, Break. (obr. 001-004)

Video portály v principu člení videá podle oblíbenosti, sledovanosti a nejrůznějších témat, uživatelé disponují velkou svobodou při výběru sledovaných videí a nejsou časově a tematicky omezováni jako u sledování klasického televizního vysílání. Televizní vysílání však naopak nabízí jistou harmonickou časovou a tematickou skladbu, jež také zprostředkovává základní kvalitu sledovaného obsahu.

Videá sdílená uživateli se stávají tématem diskusí, důležitá je úroveň diskuse a daného tématu. Diskuze doprovázející sdílená videá mohou sloužit k zábavě a relaxaci, ke sdílení osobních zážitků, ke vzdělávání, k informování o všeobecném či kulturním dění. Daná komunikace po té odráží kulturní a sociální stav společnosti.

### 8.2.2 Prezenční videá

Prezenční videá slouží většinou k reklamním účelům, v menší míře jsou touto formou uváděny různé sociální kampaně a projekty.

Prezenční videá jsou z velké části tvořena profesionály a řídí se pravidly pro tvorbu audiovizuálních děl. V rámci webových stránek je pak video obohaceno o další rozměr, a tím je interaktivita. Touto cestou se kontinuální přehrávání videá může stát cyklickým a uživatel si části videá přehrává v rámci jednotlivých kategorií, na které se proklikne. V rámci tvorby to následně obnáší promyslet jednotlivá videá tak, aby na sebe navazovala a fungovala i ve chvílích, kdy uživatel nekliká. Často jsou taková místa řešena video smyčkami, které jen minimálním děním upoutávají divákovu pozornost.

Prezenční videá mají často podobu znělky, reklamního spotu, oblíbeným způsobem je také uplatnění virtuálního asistenta, který uživatele provází webovou stránkou. (obr. 021-024) Prezenční videá mohou být také použita na podkladu webové stránky a využívat rozlišení celé obrazovky, textové informace jsou pak ukotveny v oknech, která je možno kdykoli uzavřít a nerušeně sledovat video. (obr. 025-026)

### 8.2.3 Edukační videa

Edukační videa jsou prospěšná v rámci metody e-learningu. V rámci Internetu existují řady e-learningových video stránek. Videa jsou často pořizována přímo ve školách, či přednáškových místnostech, jejich hodnota spočívá hlavně v obsahové části videa. Příkladem jsou portály jako 5min Live Videopedia, Academic Earth přinášející přednášky předních světových vědců, Big Think portál publikující rozhovory s hlavními představiteli z nejrůznějších oblastí, Brainstorm obsahuje video lekce matematiky, The Futures Channel připravuje videa na různá témata, která se dají použít přímo ve vyučování. (obr. 006-008)

### 8.2.4 Dokumentární videa

Na Internetu lze vyhledat také bohatou dokumentární tvorbu, specializované portály nabízejí videa z celého světa. Jako příklad lze uvést SnagFilms, PBS Video, Bablegum, velkou databázi nabízí též MoviesFoundOnline. (obr. 009-010) Dostupná je spousta profesionálních dokumentárních filmů, ale také zajímavé záběry z cest nadšených cestovatelů či reportérů.

### 8.2.5 Klasické televizní žánry v nabídce internetových televizí

Internetové televize dnes mají již svou tradici. Televizní portály často tvoří paralelu ke klasickému televiznímu vysílání, ale taktéž existují internetové televize se svou vlastní originální nabídkou programů. Jako příklad lze uvést Stream TV, Bedna TV pro mladší generaci či Artyčok TV reflektující dění na umělecké scéně. (obr. 011-014) Svou oblibu též našly formy regionálních televizí. V rámci internetových televizí se můžeme setkat s obdobou klasické televizní tvorby i s videi uživatelskými.

### 8.2.6 Film na internetu

Oficiální stránky propagující filmové tituly uveřejňují často trailery snažící se zaujmout diváka, aby přišel film zhlédnout do kin. Celé toto úsilí často oslabuje možnost nelegálního stahování filmů na Internetu. Kampaně upozorňující na příchod nového filmu budují na Internetu flashové stránky, které jsou obohaceny o zábavné hry. (obr. 015-020) Celovečerní filmy nejsou na Internetu běžně veřejně publikovány, ale existují oficiální videopůjčovny, kde lze film za určitý poplatek zhlédnout.

### 8.2.7 Video komunikace

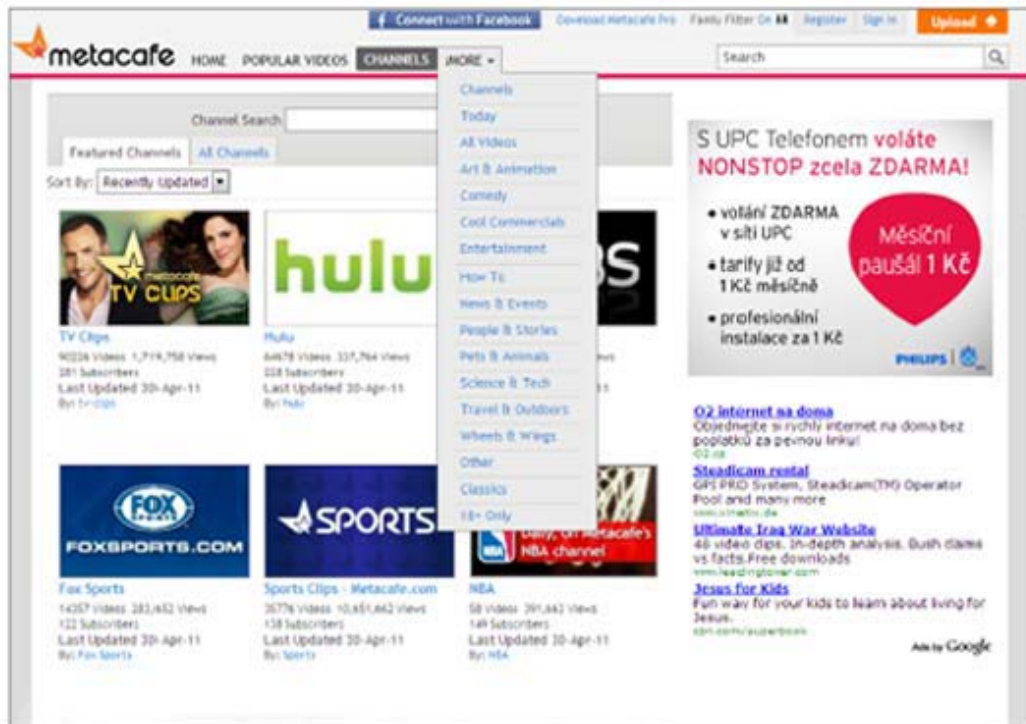
S vysokorychlostním Internetem přichází i možnost video komunikace. Video hovory zprostředkovávají aplikace jako u nás nejvíce rozšířený Skype, Windows Live Messenger od společnosti Microsoft, ooVoo nabízející možnost pořádání videokonferencí, které se dají využít v rámci E-learningu, další jeho zajímavou funkcí je možnost nahrát záznam celého hovoru. Trillian Astra je porovnatelný s produktem ooVoo , umožňuje však navíc komunikaci s ostatními výše zmíněnými klienty.

**OBRAZOVÁ PŘÍLOHA I: TYPY VIDEO UPLATŇUJÍCÍ SE V RÁMCI  
INTERNETOVÝCH SLUŽEB A WEBOVÝCH PREZENTACÍ**

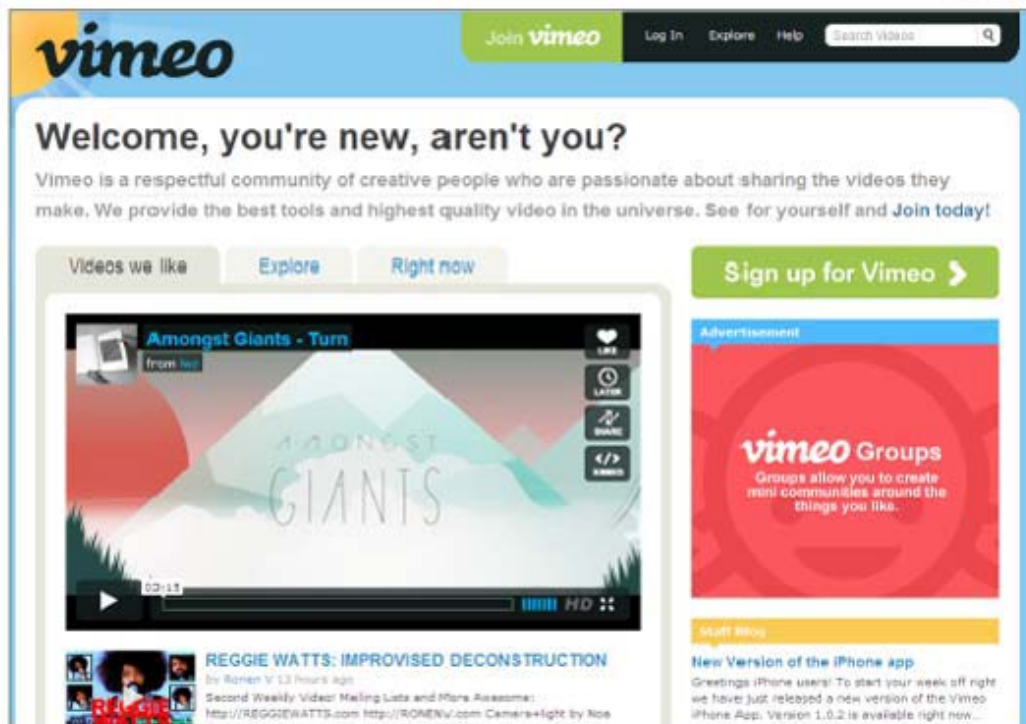




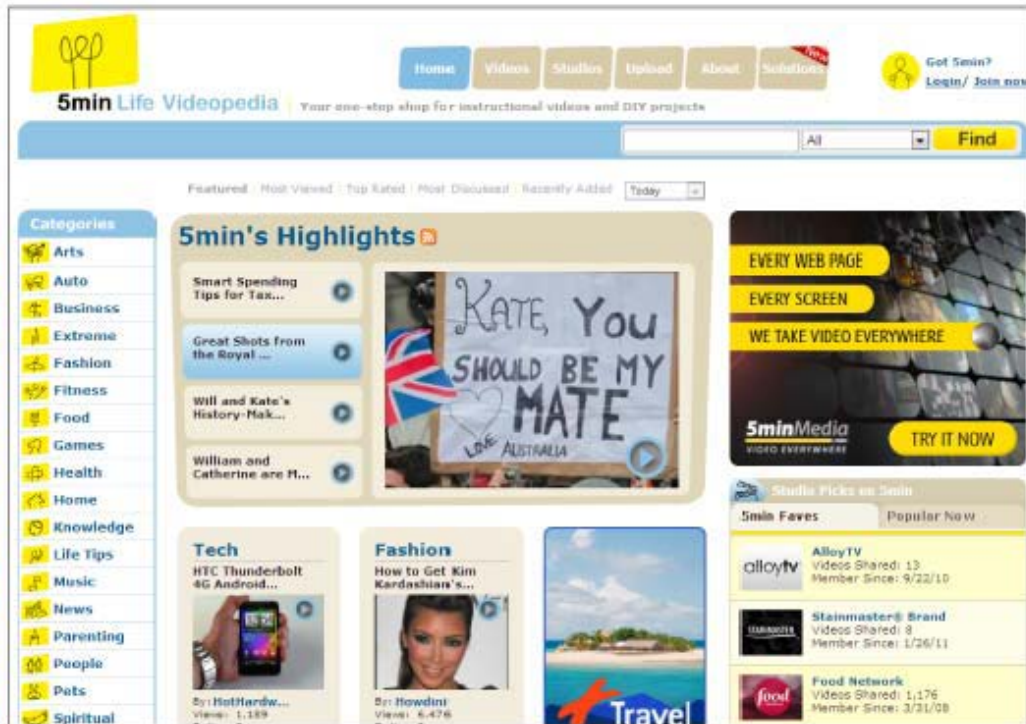
obr. 003



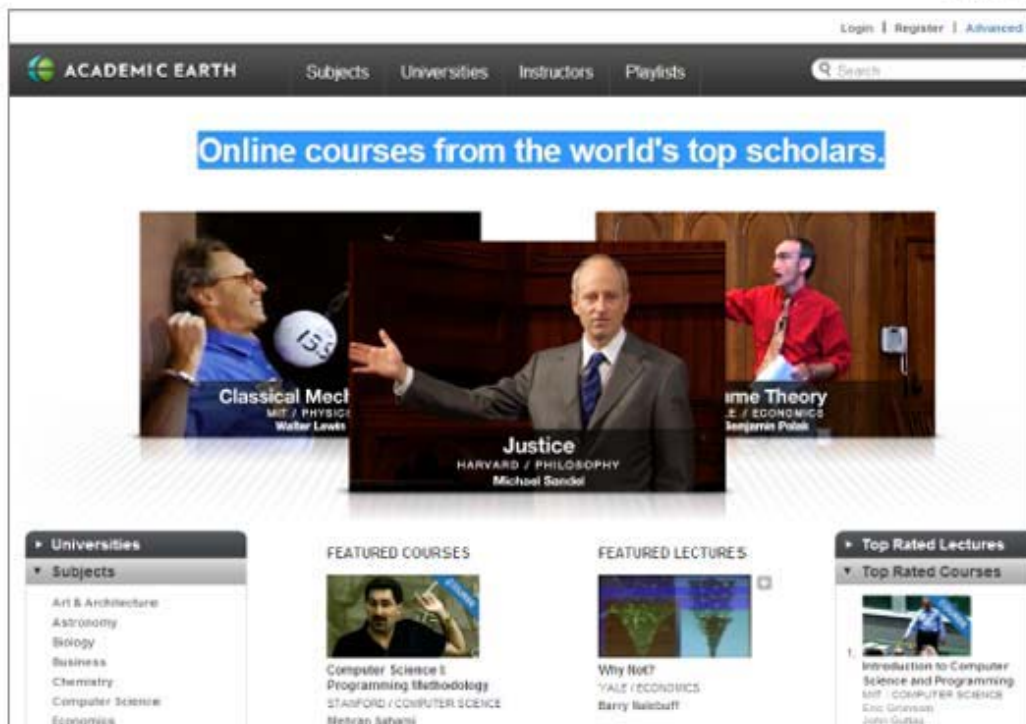
obr. 004



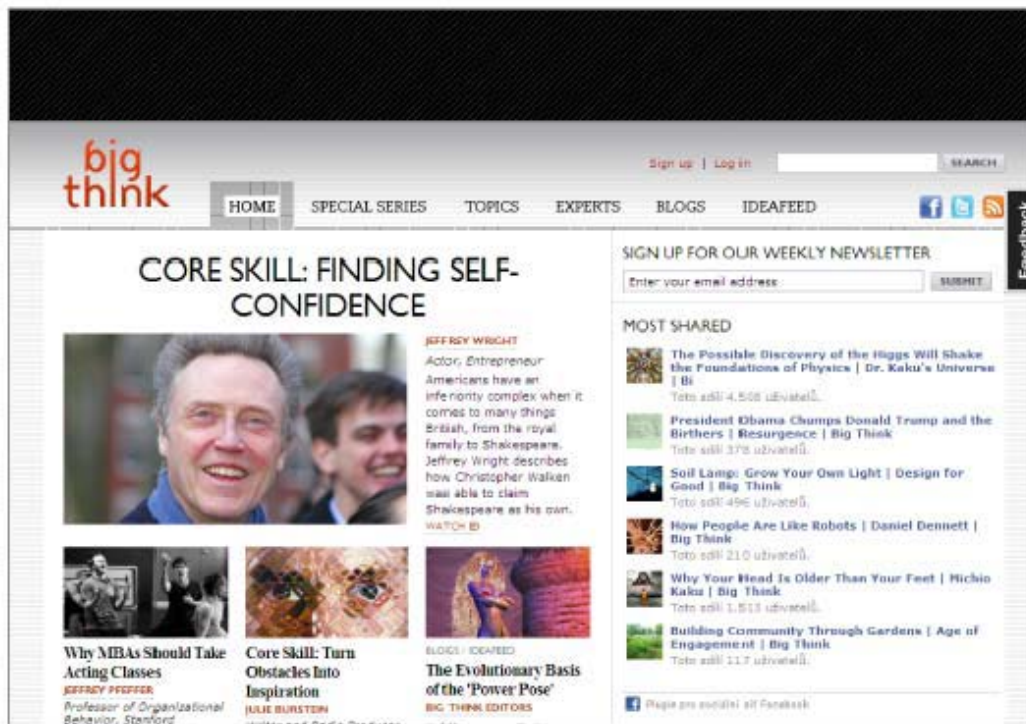
obr. 005



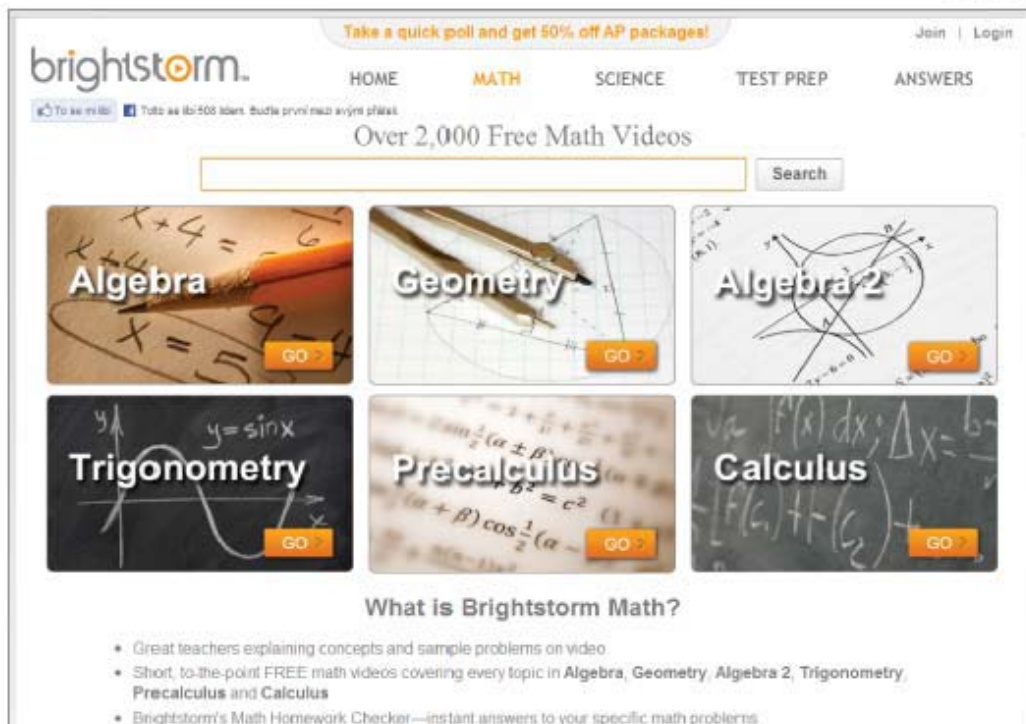
obr. 006



obr. 007



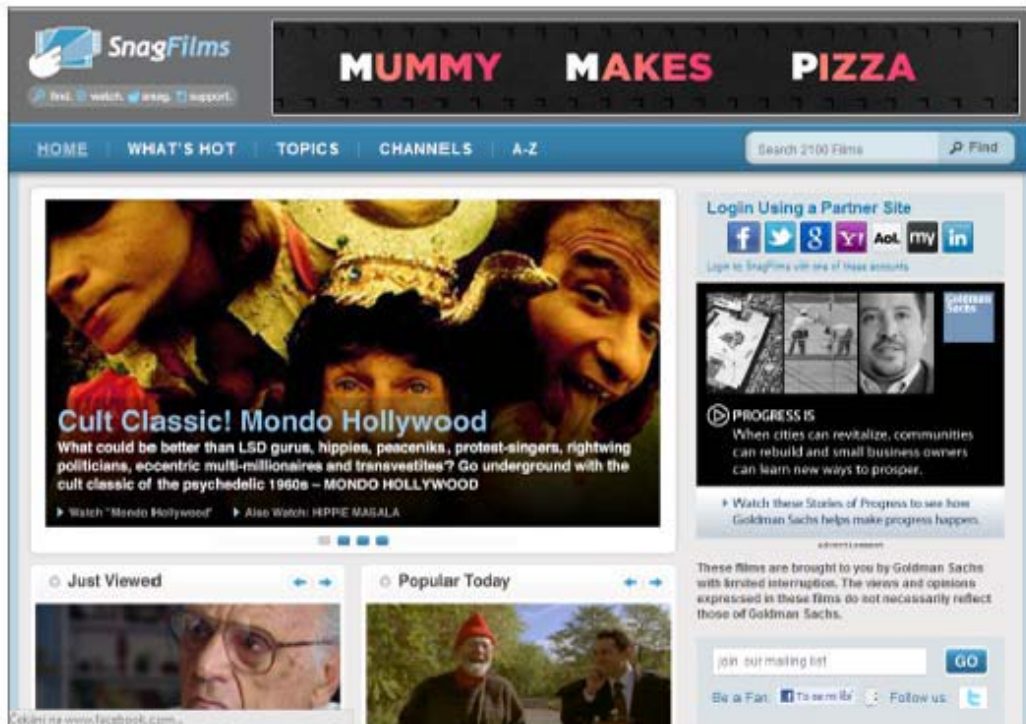
obr. 008



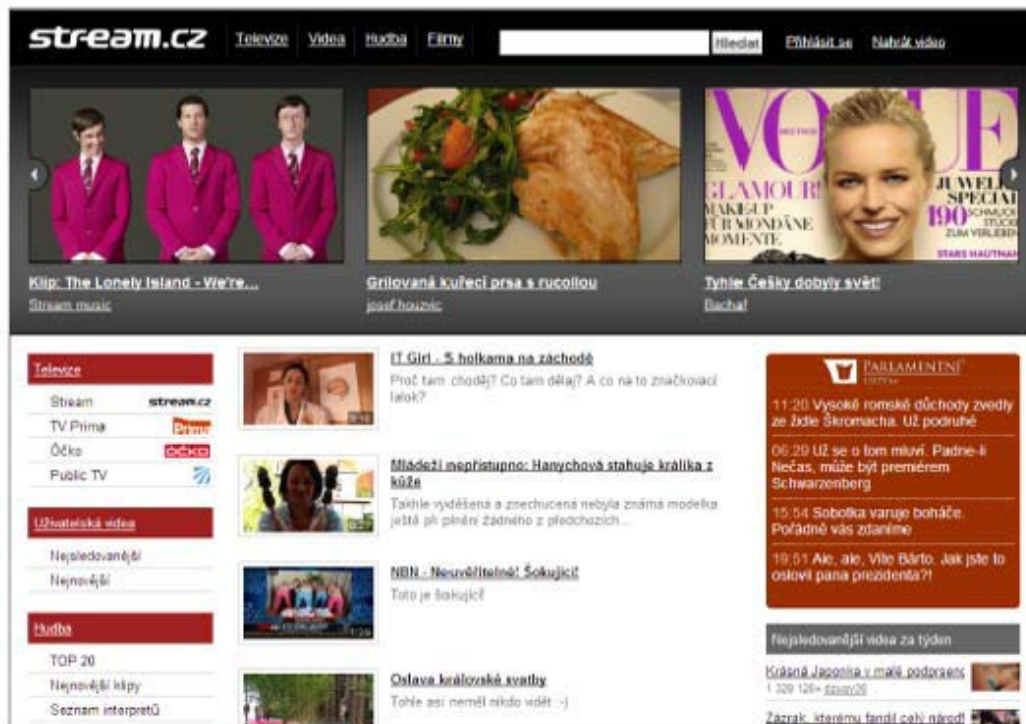
obr. 009



obr. 010



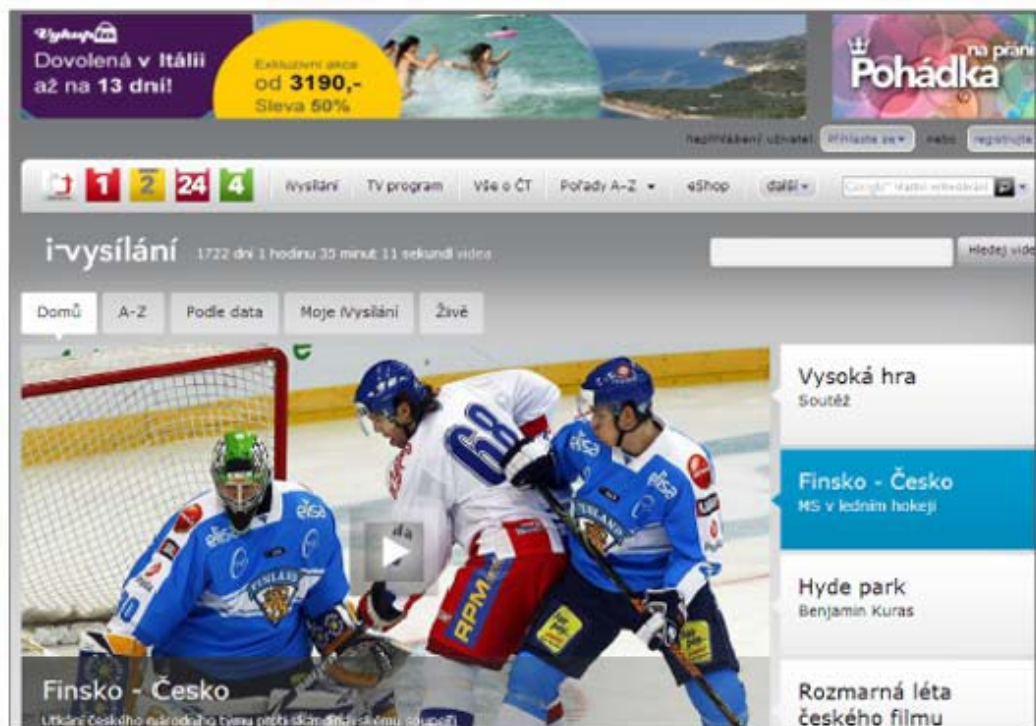
obr. 011



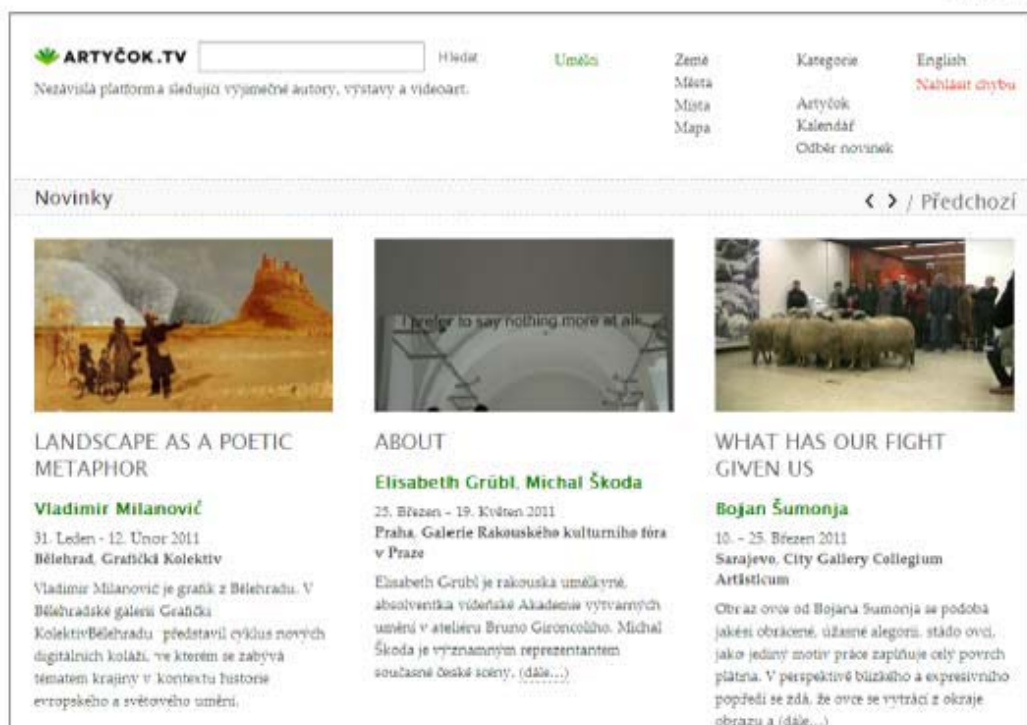
obr. 012



obr. 013



obr. 014



obr. 015



obr. 016





obr. 017



obr. 018



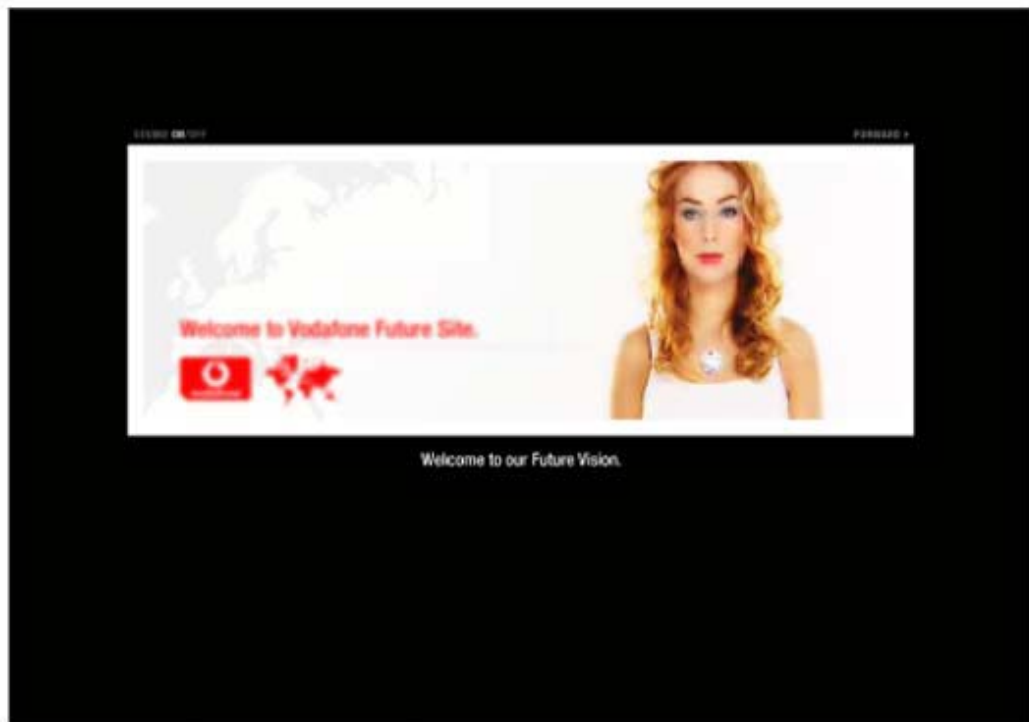
obr. 019



obr. 020



obr. 021



obr. 022



obr. 023



obr. 024



obr. 025



obr. 026



## 9 UPLATNĚNÍ INTERNETU V MEDIÁLNÍCH PROSTŘEDCÍCH

S rozvojem mediální kultury našel Internet uplatnění nejen v domácnostech či kancelářích, ale zásadně prorostl i do všech dalších oblastí společenské kultury. Mediální společenská kultura je hojně šířena prostřednictvím Internetu a jeho možnosti jsou inovativně využívány i v mediálních prostředcích.

### 9.1 Uplatnění Internetu v kinech

S rozvojem digitálních kin a jejich strategií přilákat co nejvíce diváků, využít důsledně své digitální potence, se uvažuje o možnosti zprostředkování přímých přenosů skrze Internet do kin. Kina by mohla přenášet záznamy hudebních koncertů, sportovních utkání či aktuálních událostí ze světa a získat tímto způsobem zcela nový charakter, který by jistě oslovil široké publikum.

### 9.2 Uplatnění Internetu v televizorech, IPTV

Televize vysílající skrze Internet již není žádnou novinkou. IPTV v naší republice poskytují společnosti jako Telefonica O2 s O2TV či SMART Comp. a. s. provozovatel NETBOX TV.

IPTV nabízí služby EPG (elektronický programový průvodce), VoD (videopůjčovna), PPV (placené programy), VCR (televizní archiv), TV banking, superteletext a další.

IPTV ve svých nabídkách nabízí více programů, českých i zahraničních. Uživatelské rozhraní umožňuje obsluhu nabídky, IPTV má svou vlastní grafickou podobu.

V dnešní době již výrobci televizorů vycházejí vstříc možnostem širšího uplatnění Internetu v televizi. Firma Panasonic připravuje televizor Viera, které nabízí on-line služby, mezi nimiž nalezneme on-line nákupy, atraktivní spuštění Facebooku přímo na televizní obrazovce, ten se dá obsluhovat skrze bezdrátové klávesnice. Televizor bude dále možno propojit s fitness zařízeními a na obrazovce televizoru zobrazovat tep a tempo.

Spoustu dalších herních doplňků budeme moct objednat ve specializovaných e-shopech.

Televizor bude mít také ovládání přes iPody, iPhone a iPady.

U nejvyspělejších typů bude součástí 3D vysílání a k televizoru budou přidány speciální 3D brýle.<sup>16</sup>

## 10 ZPŮSOBY VYPRÁVĚNÍ A INTERAKTIVITA

### 10.1 Narativní způsob vyprávění

Narace neboli vyprávění je dáno časem a dějem, ve kterém pak pomocí jednotlivých událostí dochází ke změnám situace. Narativní vyprávění je postaveno na souboru formálních a tematických znaků, přičemž klasická filmová narace vyšla z aristotelovské teorie, která je dána skladbou expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy, jež následně přináší očištění katarzi. V souvislosti s tímto uspořádáním je dodržována jednota postav, místa a času. Centrem klasické filmové tvorby je příběh, který dospěje lineární metodou k závěrečnému očištění diváka.

### 10.2 Postmoderní způsob vyprávění

Hlavním znakem posunu klasického vyprávění k postmodernímu je přenesení důrazu z příběhu na formu, v některých případech dochází až k jeho vymizení. Postmoderní způsob vyprávění je charakteristický vrstvením významů, tvořením fiktivních světů za přítomnosti hyperreality a využitím epizodnosti, která vyžaduje jistou znalost předešlých souvislostí. Filmy již nenabízí svůj příběh, ale spíše lákají diváka na jeho způsob vyprávění, který je obohacen o atraktivní vizualitu. Motivace jednotlivých hrdinů, psychologický význam a smysluplná kauzalita zůstávají pouze opěrnou kostrou pro provázání dynamických záběrů.

17

### 10.3 Interaktivita

Pojem interaktivita uvozuje vzájemné působení dvou nebo více činitelů, je přítomna všude, kde existuje vzájemná komunikace, je možno vstupovat do interakce se strojem či programem nebo také ve výtvarném umění s uměleckým dílem.

Interaktivita je dnes velmi užívaný termín, jenž se váže zejména k výpočetní technice a k možnosti manipulace s mediálním obsahem, ne však jeho plnou přeměnou.

Interaktivita též silně ovlivnila strategii postmoderního vyprávění.

Hypertextové romány, počítačové hry umožnily větvení i cyklení příběhu „do smyček“. Interaktivita nabízí možnost přijít ke stejnému cíli mnoha cestami.

V produkci se objevují hry s nekonečným pokračováním, jež dávají prostor k plnému ponoření do fikčního světa, celá působnost se znásobuje možností hrát počítačové hry on-

line, uživatelé mohou komunikovat mezi sebou pomocí textových zpráv či internetového hovoru a sdílet bezprostředně své zážitky ze hry.



## 11 PASIVNÍ DIVÁK VS. AKTIVNÍ UŽIVATEL

Formy film, video a multimediální prezentace se vzájemně dotýkají. V souvislosti s jejich vymezením je často zmiňována rozdílná technologie, způsob vyprávění a rozdílný přístup k divákovi.

Film je spojován s pasivním divákem, který po několik desetiletí seděl „téměř nehybně“ v sedadlech kina (o to silnější byl následně „vnitřní pohyb“ a zážitek směřován do hloubky divákovy duše) a přijímal nerušeně příběh, který měl ve většině případů svůj zaběhlý lineárně se odvíjející děj.

Ve chvíli kdy byla videokamera nabídnuta širší veřejnosti, využívá jejich možností výtvarná tvorba. Video art pracuje s momentem překvapení, snaží se přistihnout diváka nepřipraveného a tím vyvolat u něj nečekanou reakci.

Tendencí umělců exponovat video díla do galerií, ulic a jiných netradičních kulturních prostor, mimo klasické kinosály a televizní obrazovky v obývacích pokojích, vede k tomu, že je divák uváděn do pohybu, je zastižen audiovizuálním obsahem přímo za chodu a konfrontuje se s viděným dílem v běžném denním životě.

S příchodem Internetu je role diváka obohacena ještě o jeden aktivní prvek - interaktivitu, jež dává divákovi možnost do určité míry volit a ovlivňovat zobrazený obsah a divák se mění v principu na aktivního uživatele mediálního obsahu.

## **12 MULTIMEDIA, MULTIMEDIÁLNÍ SYSTÉMY A PREZENTACE**

Multimédia jsou definována jako kombinace forem textu, obrázků, audia, animace, videa a interaktivity.

### **12.1 Multimediální systém**

Multimediální systém je pak vymezen souhrnem technických prostředků, jako například osobní počítač, grafická a zvuková karta, mechanika DVD, příslušný software a další, které jsou vhodné pro tvorbu multimediálních prezentací.

Již v roce 1991 byl pod vedením společnosti Microsoft definován standard multimediálního počítače (MPC). V současné době jsou již všechny běžné počítače multimediální.

### **12.2 Multimediální prezentace**

Multimediální prezentace se liší od běžného audiovizuálního díla svou možností interaktivity. Na poli výpočetní techniky se multimediální prezentace prezentují prostřednictvím desktopových aplikací či nacházejí široké pole působnosti v prostředí Internetu, s jehož zvyšující se rychlostí a rozvojem služeb se uplatnění multimediálních prezentací zvyšuje.<sup>18</sup>

### 13 MULTIMEDIÁLNÍ OBSAH

Obsah multimediální zprávy je díky rychlému životnímu tempu a silné tendenci k zahlcování informacemi často povrchní, neúplný a neposkytuje člověku dostatek prostoru a podnětů, aby si mohl utvořit dostatečně vlastní a osobitý názor na svět kolem sebe a sebe samotného.

Informace se zdají být zajímavými, snaží se působit, že o něčem zásadním vypovídají. Ve většině případů však propadá vlastní sdělnost za cenu pozornosti a zapamatovatelnosti.

Uživatel často surfuje mezi informacemi, které mu dají základní představu a zprostředkují orientaci v iluzorním světě, který působí reálně, avšak nejde do hloubky. Otázkou je, nakolik tento přístup, vedoucí k přesycování neúplnými informacemi, vypovídá o světě a lidech samotných.

Multimediální obsah nelze v rychlém rytmu dnešního života více zkoumat, pojmout, zpracovat ani reflektovat. Multimediální obsah je často přejímán, aniž by byly dobře prověřovány zdroje tohoto obsahu. Nabízí se širší pole pro manipulaci s veřejným míněním.

U mediálního obsahu se lze setkat se stejným efektem, jako u postmoderního stylu vyprávění. Multimediální obsah, ve své podstatě, nedá uživateli vydechnout, zahlcuje jej dalšími zajímavostmi a epizodami, vytváří iluzorní svět nečekaných možností, který se tváří reálně, avšak nestojí na skutečných reálných základech.

## 14 VIDEO ART

Termín video vychází z latinského slova vidět, je klasifikováno jako proces zachycování, zaznamenávání, přehrávání a obnovu pohyblivých obrázků využívajících elektronických signálů a digitálních médií.

S používáním pojmu video je úzce spjato umění video art, za jehož zakladatele je označován Nam June Paik, korejský umělec, který byl jedním z prvních lidí, kteří si pořídili prototyp malé přenosné kamery, uvedené oficiálně na trh firmou SONY. Nam June Paik promítnul v roce 1965 v galerii Cafe a GoGo své první video „*Pope Paul VI's arrival at St. Patricks's Cathedral*“ a to je pokládáno za první projev video umění.

Název video art odkazuje na samotný video pásek, který byl první z nosičů, jež umělci při své tvorbě používali. S příchodem výpočetní techniky se uplatňují i všechny další dostupné prostředky.

Video art má svá přesná specifika a nelze jej zaměňovat s experimentálním filmem. Předmětem videoartu není práce s herci a klasickými filmovými postupy, není zaměřený na dialogy ani postaven na žádném konkrétním příběhu. Záměrem videoartu pak není ani forma masové zábavy. Umělecké počiny videoartu však mohou mít různé tvůrčí důvody, jako zkoumání hranic média samotného, práce s momentem překvapení, vyjadřování stanovisek ke společnosti.<sup>19</sup>

## 15 NETRADIČNÍ CESTY UPLTANĚNÍ VIDEOA V ELEKTRONICKÉM PUBLIKOVÁNÍ

Pokud by měly být vyčerpány možnosti plynoucí z role aktivního uživatele počítačových a internetových služeb ve vztahu k inovativnímu životnímu stylu, je možno čerpat z přístupu umělců videoartu a nových médií, jež přenášejí mediální obsah ve svých instalacích přímo do ulic a konfrontují skrze ně jednotlivce s mediálním obsahem přímo za chodu jeho běžného života.

Toho přístupu již hojně využívá reklamní tvorba a v dnešní době se často setkáme s atraktivními obrazovkami ve výlohách obchodů.

S příchodem dotykových displejů se také více objevují dotykové panely, které zprostředkovávají rozličné služby. Provedou zákazníka produktovou nabídkou, nabízí možnost platby přes Internet, či objednání zboží, jež není v kamenném obchodě momentálně dostupné.

Také v informačních centrech měst se lze setkat s interaktivními tabulemi informujícími o historických místech v okolí či důležitých institucích.

Ve městech se také objevují elektronické billboardy doprovázející reklamní kampaně.

Významnou roli dnes v elektronickém publikování hraje také možnost Internetu v mobilních telefonech, která se osvědčila a přináší možnost využití služeb v různých každodenních situacích.

Tendence mobilizovat technická zařízení zvyšuje individuální využití. Notebooky a možnost připojení na Internetu v kavárnách vytlačily internetové kavárny. Uživatel Internetu se dostává ze svého pokoje, od svého zataženého okna a pracovního stolu, zpět do společnosti.

Notebooky jejich uživatele provází na cestách, sledují v autobusech filmy ze svého archivu a nepotřebují se přizpůsobovat nabídce dopravní společnosti. Tímto způsobem vzniká nová forma mobilních kin.

Studenti používají notebooky s dotykovým displejem ke studiu namísto skript.

Zajímavou se nabízí možnost instalovat Internet do ulic jako zcela běžnou službu, která kolemjdoucím umožní kdykoliv ji bezplatně využít.

Instalovaný Internet by mohl nabízet služby, jako bezplatné volání a video komunikaci, bankovní a informační služby, možnost tisku dokumentů, ale samozřejmě také samotné využití Internetu v celé jeho šíři, jež by však bylo vymezeno etickými pravidly.

Další možností je realizovat projekt, který by komunikoval s obyvatelstvem měst. Na náměstí by se mohly instalovat velké projekční plochy a moderátoři by uváděli zajímavé webové stránky, reklamu, filmy, zprostředkovali video hovory s okolními městy, které by mohly mít i formu vystoupení a různých kulturních akcí, jež by byly přenášeny v přímém přenosu.

Forma větších projekčních ploch pro internetové služby do ulic není nijak zavedená, úsilí končí u velkých monitorů pouštějící krátké flashové animace, sloužící jako vizuální kulisa města.

Problematickým místem je řešení zvuku, který by mohl narušovat veřejný klid. Z tohoto důvodu by bylo vhodné ozvučeným projekcím dát formu kulturní akce, jež se bude odehrávat v dobře zvoleném čase.

Pravděpodobnost, že by se internetové služby více uplatňovaly v oblasti veřejných městských služeb je ohrožená vysokým rozvojem mobilních telefonů a osobních notebooků, jenž by, s příchodem veřejné přístupného připojení, výhody městského Internetu předčily.

Je předpoklad, že s příchodem obecně přístupné internetové sítě se plně rozvinou městské formy internetových služeb, které prozatím zůstávají v zastaralých neforemných boxech, Internet je v nich dostupný jen omezeně.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 16 WEBOVÉ PORTFOLIO FOTOGRAFA

Volba zadání praktické části vychází z myšlenky odklonit se od principu všeobecně šířené firemní kultury a snahy vytvořit osobní webové portfolio, které by podporovalo osobní rozvoj. Celkovou osobitost, reálnost a výpovědní hodnotu webového portfolio mají za úkol podpořit vložené video sekvence, jenž se váží k tématu tvorba a uplatnění videa v rámci elektronického publikování.

Pomyslným klientem pro zhotovení webového portfolio je filmový, umělecký a reklamní fotograf Dušan Prouza, jenž se svou profesí zabývá od roku 1991, kdy byla ještě plně využívána analogová cesta výroby a zpracování fotografie.

V dnešní době již fotograf pracuje plně s digitální technologií, jak je v praxi běžné. Analogovou formu zpracování však neopustil a věnuje se tomuto způsobu nadále intenzivně.

Jeho profesním cílem je stát se zejména uznávaným filmovým fotografem, avšak doposud je v jeho zájmu nabízet i ostatní služby v rámci ateliérové, reportážní či historické fotografie, čímž se spektrum jeho činnosti významně rozšiřuje.

Rozhodujícím momentem jeho tvorby se jeví zájem o analogovou a digitální fotografii. Ten se nabízí jako nosný koncept, jenž by uvedl dva kontrastní principy, prostřednictvím nichž by byl přiblížen konkrétní postup práce fotografa v obou případech.



## 17 S. W. O. T. ANALÝZA PORTFOLIA FOTOGRAFA

### 17.1 Průzkum trhu

V průběhu hledání přístupu k tvorbě webového portfolio fotografa Dušana Prouzy a jeho základních principů bylo přínosné prohlédnout si některé příklady portfolio dostupných na Internetu a sledovat jejich vizuální, textovou i marketingovou stránku. Jako příklad lze uvést portfolio některých z nich.

Fotograf Lee Steffen prezentuje své fotografie velmi jednoduchou, čistou a jemnou formou, portfolio důsledně zachovává středovou kompozici. Jednoduché dolní menu kopíruje pohyblivá lišta s miniaturními náhledy fotografií, která po zobrazení fotografie v plné velikosti zmizí a nechává zvolenou fotografii vyniknout na čistě bílé ploše. Zobrazovaná fotografie se při načítání další zvolené změny do černobílé barevnosti. Touto cestou ukazuje její možnost vyznění ve stupních šedi, což je pro uživatele zajímavým prvkem. (obr. 027-028)

V portfolio Martina Brenta se objevuje obzvlášťující prvek možnosti přeměny skinu z bílé do černé. Fotografie si pak uživatel má možnost prohlédnout jak na bílém, tak na černém pozadí, což tvorbě Martina Brenta dává zcela nové vyznění. Tento přístup lze nalézt u výstavní fotografie, kdy se tato prezentuje na bílý či černý podklad, pro zvláštní vyznění je někdy použit podklad šedý. (obr. 029-030)

Portfolio Simona Plestenjaka je uvedeno jako příklad portfolio, které pracuje s barevným zvýrazněním v grafické části a zobrazováním fotografie na fullscreen, což je jedním z hlavních trendů v oblasti webdesignu. (obr. 031-032)

### 17.2 Určení cílové skupiny

Portfolio fotografa Dušana Prouzy je určeno zejména k oslovení nových klientů. Preferencí je zaměření na uplatnění ve filmové fotografii a portfolio by mělo být prezentováno filmovým producentům.

Svým způsobem by portfolio mělo sloužit jako elektronická vizitka a odkaz na portfolio by fotograf mohl předat každému, koho během své práce či mimo ni potká a zvyšovat tímto způsobem o sobě a své práci veřejné povědomí.

### 17.3 Výhody

Fotograf Dušan Prouza má s analogovou i digitální fotografií četné zkušenosti. Analogový způsob výroby stále aktivně využívá. Dušan Prouza má velké zkušenosti také ve filmové fotografii, při focení filmů, filmových premiér a večírků, což obohacuje jeho nabídku běžných fotografických služeb.

### 17.4 Nevýhody

Fotografické profesi se dnes věnuje spousta fotografů a fotografie má své využití v reklamě, ve zpravodajství, v knižní tvorbě i v umělecké oblasti. Není však jednoduché se v těchto oblastech bez řádné nabídky a systematického marketingu prosadit a najít své stabilní místo.

### 17.5 Příležitosti

Příležitostí je možnost uspořádat spektrum své nabídky do kategorií a produktových balíčků. Vytvořit si vlastní ateliér či kamennou prodejnu, která bude zaštiťovat celou fotografickou činnost fotografa.

Navrhnout reklamní kampaně, které upozorní na jednotlivé produkty a vytvoří tendenční a atraktivní balíčky, například svatební fotografie, maturitní fotografie, reklamní fotografie.

Příležitostí je též focení tematických kolekcí pro fotobanky, které tvorbu nabídnou pro web design a nejrůznější tištěnou grafiku.

Nabízet zdarma na Internetu některé reklamní fotografie pro grafiky a najít tímto způsobem postupnou spolupráci a důvěru veřejnosti.

Další efektivní možností je začít publikovat odborné články, neboť publikování v oboru je stupínkem, jak se zařadit a vypracovat mezi odborníky, organizovat přednášky, kurzy a výstavy ve společnosti dalších fotografů.

### 17.6 Ohrožení

Ohrožením může být nesystematičnost při sjednávání zakázek, malá investice do marketingové části činnosti, přesycenost trhu fotografickou nabídkou.

## 17.7 Zacílení trhu a závěr analýzy

V počáteční části je třeba z marketingového hlediska vytvořit systematickou nabídku služeb fotografa, tato část je nutná k vytvoření zázemí na fotografickém trhu. Pro sestavení této nabídky je nutno připravit zajímavé atraktivní podklady, respektující plně danou službu.

Fotograf v současné době má již realizovanou pestrou a zajímavou tvorbu, která by neměla upadnout v zapomnění. Portfolio jeho dosavadní tvorby by mohlo sloužit jako doplnění komplexní nabídky služeb, kterou je nutno do budoucna vypracovat.

Portfolio by mělo být zajímavou, obzvlášťující částí prezentování fotografa na Internetu, mělo by v zásadě sloužit jako elektronická vizitka, která upozorní na originalitu a osobnost fotografa, osloví uživatele a zaujme jej něčím nevšedním, co jej odlišuje od ostatních fotografů a jejich portfolií.

Portfolio by mohl dále vhodně doplňovat internetový blog, který by aktuálně informoval o činnosti fotografa a sledoval i jeho další odborné publikování v rámci Internetu.

## 17.8 Východiska pro praktickou práci

Úkolem webového portfolia je dát uživateli na vědomí, že fotograf se věnuje digitální i analogové fotografii. Dále by webové portfolio mělo prezentovat všechny fotografy dosavadní kolekce fotografií z ateliérové, filmové, historické i umělecké oblasti a vytvořit tak základní průřez tvorbou.

## 17.9 Návrh řešení

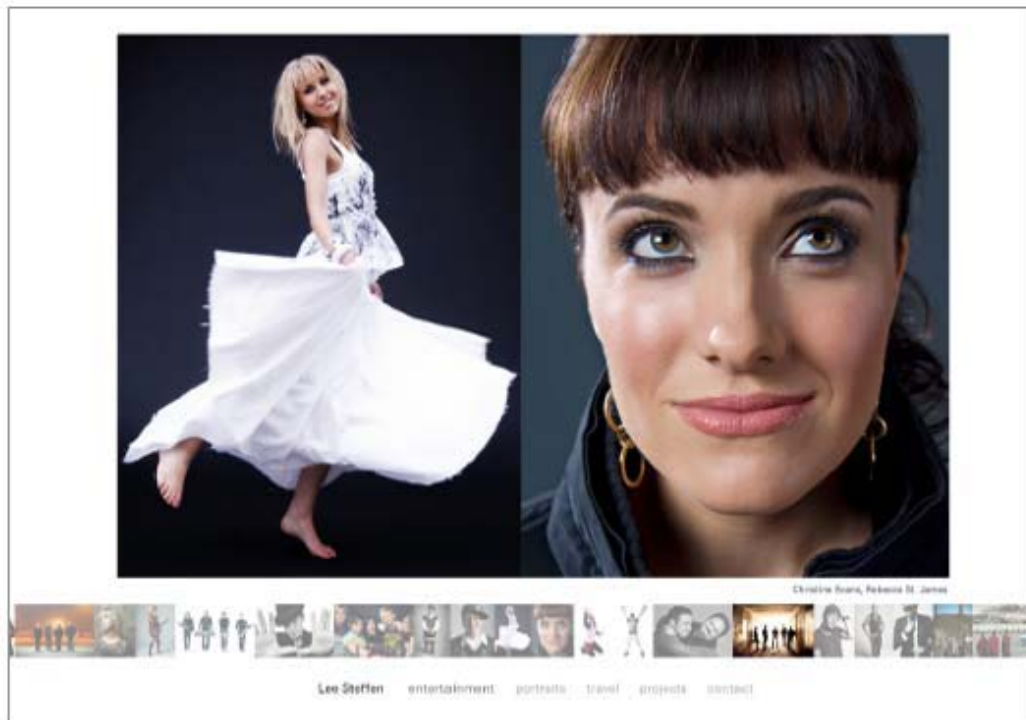
Návrhem řešení je vytvořit atraktivní video prezentaci, jež zachytí proces práce fotografa formou krátkých video sekvencí ve dvou liniích, analogové a digitální.

Jednotlivé video sekvence budou sloužit jako vstupy do jednotlivých kategorií, prostřednictvím nichž je možno spustit prezentace kolekcí fotografií.

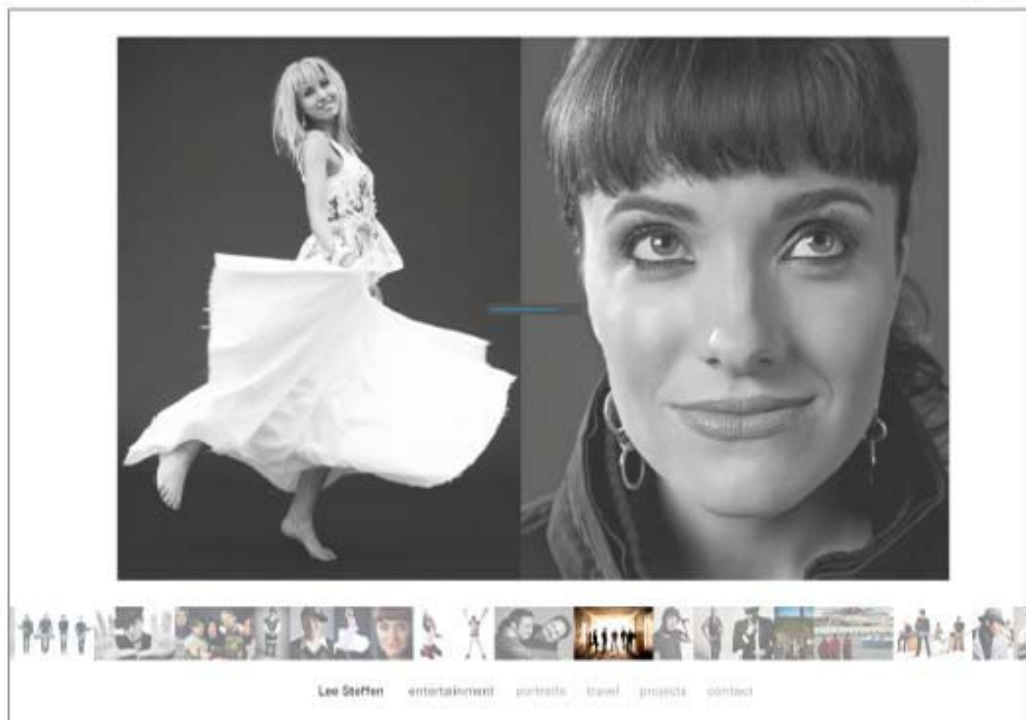
Portfolio dále nabídne základní informace o fotografovi, biografii a kontakt. Z portfolia bude možné přejít na blog, či procházet v archivu další kolekce fotografií, které do budoucna vzniknou.

**OBRAZOVÁ PŘÍLOHA II: PRŮZKUM TRHU, WEBOVÉ  
PORTFOLIA FOTOGRAFŮ**

obr. 027




obr. 028



obr. 029

PHOTOGRAPHY BIOGRAPHY CONTACT
SLIDESHOW PORTFOLIO PDF JOURNAL BLACK

## MARTIN BRENT JOURNAL



14.07.2010

### JUDGING SUN22 AWARDS, THE AOP OPEN AND SHORTLISTED FOR CAMPAIGN PHOTO AWARDS!

● 0 COMMENTS

After the excitement of Cannes and winning the Advertising Photographer of the Year title how happy was I to be asked to join the judging panel for SUN22, The AOP Open and to find my work shortlisted for [Campaign Photoawards!](#)

The short listed work was... [Dirty Mouth](#) The event was held at Jasmine Studios, good crowd and I was pleased to see plenty of friendly faces including [George Logan](#) who deservedly picked up a win for his brilliant Red Road series and also an old friend and near neighbour...  [Nigel Hamman](#) who also picked up a win for his amazing CGI Mars Ice cream 'van' created for AMV.


[SUN Shot Up North!](#) was originally the AOP's Awards programme for the North, it was taken on by Ed Horwich a number of years ago and he's built it into a cracking showcase of talent from the regions... Some of you will know Ed, for the work he did on [Martin Parr's Last Resort](#), he was a fellow board member at AOP with me so it was great to see him again and help out with the judging... Fellow judges this year included amongst others photographer [David Stewart](#) and [Wayne Ford](#), design director at Haymarket, blogger and Twitterer extraordinaire, you really should check out his [blog](#) if you're at all interested in photography and the arts.

FRANK OF THE COLOUR PROJECTS

obr. 030

PHOTOGRAPHY BIOGRAPHY CONTACT
SLIDESHOW PORTFOLIO PDF JOURNAL WHITE

## MARTIN BRENT JOURNAL



14.07.2010

### JUDGING SUN22 AWARDS, THE AOP OPEN AND SHORTLISTED FOR CAMPAIGN PHOTO AWARDS!

● 0 COMMENTS

After the excitement of Cannes and winning the Advertising Photographer of the Year title how happy was I to be asked to join the judging panel for SUN22, The AOP Open and to find my work shortlisted for [Campaign Photoawards!](#)

The short listed work was... [Dirty Mouth](#) The event was held at Jasmine Studios, good crowd and I was pleased to see plenty of friendly faces including [George Logan](#) who deservedly picked up a win for his brilliant Red Road series and also an old friend and near neighbour...  [Nigel Hamman](#) who also picked up a win for his amazing CGI Mars Ice cream 'van' created for AMV.

[SUN Shot Up North!](#) was originally the AOP's Awards programme for the North, it was taken on by Ed Horwich a number of years ago and he's built it into a cracking showcase of talent from the regions... Some of you will know Ed, for the work he did on [Martin Parr's Last Resort](#), he was a fellow board member at AOP with me so it was great to see him again and help out with the judging... Fellow judges this year included amongst others photographer [David Stewart](#) and [Wayne Ford](#), design director at Haymarket, blogger and Twitterer extraordinaire, you really should check out his [blog](#) if you're at all interested in photography and the arts.

FRANK OF THE COLOUR PROJECTS

obr. 031



obr. 032



## **18 OBECNÁ PRAVIDLA POSTUPU PŘI TVORBĚ AUDIOVIZUÁLNÍHO DÍLA APLIKOVÁNÁ NA TVORBU VIDEO SEKVENCÍ PRO WEBOVÉ PORTFOLIO FOTOGRAFA**

### **18.1 Volba tématu**

Téma lze vnímat jako „to, co leží před námi, co je, nebo má být předmětem pozornosti.“ (Wikipedie, 2010)

Při výběru tématu je třeba, aby si autor ujasnil, že zvolené téma má potenci být přínosem pro ostatní. Vhodné je téma, o které se může autor opřít vlastní zkušeností a tím jej přiblížit z jiného pohledu a na základě toho jej převést do zajímavého námětu.

Tématem video sekvencí pro webové portfolio fotografa Dušana Prouzy je analogová a digitální fotografie.

### **18.2 Námět**

Námět v principu rozvádí téma na konkrétní situaci, místo děje a konkrétní postavu.

Námětem video sekvencí webového portfolia je zaznamenání postupu práce fotografa při tvorbě digitální a analogové fotografie.

Znázornění obou procesů divákovi v prvním plánu přináší jejich porovnání a v druhém plánu v průběhu celé prezentace upozorňuje, že se fotograf věnuje oběma způsobům zpracování i v dnešní době, kdy je analogová cesta zpracování vytlačena na pokraj zájmu.

V případě analogové fotografie fotograf fotí starší modelku v ateliéru na klasický kinofilm, vyvolá fotografie ve fotokomoře a prezentuje je modelce v klasickém fotoalbu.

V případě digitální fotografie fotograf fotí mladší modelku na digitální fotoaparát, fotografie upraví v počítači a prezentuje je modelce pomocí projektoru v ateliéru.

### **18.3 Výběr lokace**

Lokace je umístění či situování určitého místa.

Komplexní lokační servis pro filmové a televizní natáčení v České republice zajišťuje několik firem. Komplexní lokační servis by měl zahrnovat veškeré související služby, zajištění zázemí (basecamp), úklid lokace i ostrahu při natáčení. Při zadání zakázky musí klientovi poskytnout základní nabídku referenčních fotografií z archivu, na kterou navazují ob-



hlídky, případně vyhledání nových lokací. Poté, co klient odsouhlasí závěrečný výběr, se začne pracovat na zajištění lokací včetně vyřízení smluvních vztahů a nezbytných povolení.

V rámci projektu diplomové práce byl zapůjčen fotografický ateliér a fotokomora, další natáčení bylo situované do exteriéru města Uherské Hradiště.

## 18.4 Scénář

Scénář se dá všeobecně označit za „schéma“ nějaké události či díla. S ohledem na filmovou tvorbu je nutno vypracovat literární scénář, který popisuje celý děj a technický scénář obsahující veškeré technické náležitosti. Storyboardem lze podpořit celkovou vizi, ujasnění přesné velikosti a úhlu pohledu u jednotlivých záběrů.

### 18.4.1 Literární scénář

Literární scénář vzniká jako první a tvoří základ budoucího audiovizuálního díla. Je dílem scenáristy. Je v něm obsažen příběh předpokládaného filmu včetně dialogů postav. Slouží čtenáři k tomu, aby si udělal jasnou představu o ději budoucího díla. Tento scénář neříká, „jak přesně film natočit“, ale pouze naznačuje „co se bude točit“. Lze si jej představit jako mapu, podle které si režisér plánuje svou cestu, kudy však přesně „povede“ a jakým způsobem, to rozhodne ve spolupráci se svými kolegy, čímž vzniká scénář technický.

Prvotní orientační scénář k natočení video sekvencí pro webovou prezentaci:

#### SEKVENCE VIDEO - ANALOGOVÁ FOTOGRAFIE:

1. NAFOCENÍ MODELKY ANALOGOVOU CESTOU: Fotograf fotí „starší“ modelku v ateliéru (či ve stylově starším interiéru 20-30 léta), modelka mu pózuje. Fotograf natahuje spoušť, záběr na fotografa z profilu, oko má v blízkosti hledáčku, dívá se na modelku, subjektivní záběr skrze hledáček na modelku v křesle, detailní záběr na prst fotografa, který se chystá zmáčknout spoušť, ale v konečné chvíli si to rozmyslí, prst ucukne, fotograf přichází k modelce a jemně jí potočí bradu mírně na stranu, upravuje jí oblečení. Fotograf se vrací zpět k fotoaparátu, pohled na fotografa z profilu, pohlíží do hledáčku, prst sevakne spoušť. Subjektivní pohled skrze hledáček, modelka změní svou polohu, prst znovu sevakne, ještě jednou subjektivní pohled fotografa skrze hledáček, modelka znova změní svou polohu, prst sevakne spoušť. Záběr na fotografa s modelkou, loučí se s milým výrazem ve

tváři, modelka odchází. Zapomíná kabát na křesle. Fotograf usedá na židli u okna a nahlíží ven.

Smyčka (v případě, že uživatel nekliká, běží smyčka):

Po chvíli se ozve zaklepání, fotograf jde otevřít (je slyšet tlumený hovor), modelka a fotograf znovu vcházejí do ateliéru, fotograf podává modelce kabát a navléká jí ho, odprovází ji (jsou slyšet jejich kroky a cvaknutí dveří). Po chvíli se vrací, usedá opět k oknu a vyhlíží další modelku (je slyšet zvuk ulice).

**2. ZPRACOVÁNÍ ANALOGOVÉ FOTOGRAFIE:** Fotograf vyvolává fotografii v černé komoře, ponořuje exponovaný papír do vaničky, následuje záběr, jak se fotografie objevuje na papíře, pohled do tváře fotografa, pozoruje objevující se fotografii, záběr přes rameno fotografa, který vyloví pinzetou fotografii a připíná ji kolíkem na šňůru mezi ostatní fotografie a odchází.

Smyčka:

Fotograf přichází a připíná další fotografii a znova odchází. Fotografie se stále mírně samovolně pohupují na šňůře.

**3. PREZENTACE ANALOGOVÝCH FOTOGRAFIÍ:** Fotograf usedá do křesla, záběr přes jeho rameno, na klíně má rozevřené album s fotkami, detailní záběr na fotografa, zasunuje rožek fotografie do černého fotografického rožku, následuje opět záběr přes rameno fotografa, obrací jednu, druhou stránku, poobrací kousek zpět. Detailní záběr na rozevřené album shora, fotograf jej drží v ruku, jsou v něm umístěny tři fotografie.

Smyčka: V okénkách jednotlivých fotografií rozevřeného alba se vždy po chvílích rozjede krátká slideshow.

**SEKVENCE VIDEO - DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE:**

**1. NAFOCENÍ MODELKY DIGITÁLNÍ CESTOU:** Celkový záběr na ateliér, fotograf fotí „mladou“ modelku v novém ateliéru (či v moderním Interiéru), modelka mu pózuje. Fotograf natahuje spoušť, blikání blesků, modelka dělá pózu, záběr na fotografa z profilu, na detail oka nahlížejícího do hledáčku. Atmosféru dotváří blikání blesku, cvakání spouště fotoaparátu, záběry na detaily oblečení a tvář modelky, spokojený výraz fotografa a svůdný pohled modelky. Fotograf se loučí s modelkou pokynutím, modelka si bere věci, odchází z ateliéru, na stole mezi lahvičkami s kosmetikou zapomíná kabelku. Fotograf pokládá na stolek fotoaparát, na němž leží i jeho mobilní telefon, vizitka a odchází.

Smyčka: Po krátké pauze modelka přichází pro svou kabelku, rozhlíží se krátce po ateliéru a ihned odchází, po krátké pauze zazvoní telefon fotografa, fotograf přichází, zvedne telefon a hovoří (tlumeným hlasem, nelze mu rozumět), vychází ze záběru, je slyšet jen tlumený hovor, fotograf se vrací zpět, pokládá telefon znova na stůl, usedá do křesla (divák jej vidí z boku, nelze mu vidět do tváře), pohupuje nohama a čeká na další modelku.

2. ZPRACOVÁNÍ DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE: Fotograf pokládá fotoaparát na stůl, vsune do něj USB kabel, připojuje kabel k počítači, zapíná monitor pc, usedá za pc, zapíná fotoaparát, na monitoru se postupně objevují náhledy fotografií, fotografie se otevírá ve Photoshopu, šipka na monitoru přesunuje okno fotografie, šipka na panelu nástrojů se přepíná na lupu, lupa zvětšuje fotografii, přepíná na razítko, razítkem se přenáší textura na jinou část fotografie, myš se zastaví. Detailní záběr na ruku fotografa, bere hrníček s čajem (je slyšet usrknutí), fotograf odchází, židle u počítače zůstává prázdná. Čelní záběr na monitor, jsou na něm otevřeny tři fotografie.

Smyčka: Myš se po chvíli sama začne hýbat (pustí hudbu, pozn. již současná hudba se zesílí) a okna s fotografiemi se samovolně otevírají a zavírají.

3. PREZENTACE DIGITÁLNÍCH FOTOGRAFIÍ: Fotograf usedá k monitoru, na stěnu je projektovaný kužel světla projektoru, přichází několik lidí, usedají na židle (zády k divákovi), fotograf zhasíná, spouští slideshow fotografií.

Smyčka: Slideshow probíhá na stěně, na monitoru počítače i fotoaparátu (který je na stole položen) střídavě.

#### 18.4.2 Technický scénář

Technický scénář je vypracován na základě scénáře literárního, na jeho vzniku se podílí více osob, především však režisér a kameraman. Technický scénář už obsahuje konkrétní představu o tom, jak a co natočit. Stejně jako literární scénář obsahuje popisy scén a dialogy. U technického scénáře jsou navíc uvedeny technické termíny, jako velikosti záběrů, popisy pohybů kamery, zvuku, náčrtů prostoru v půdorysu znázorňující postavení kamery vůči jednotlivým natáčeným objektům, mezi nimiž vznikají filmové osy, určující úhlovou výseč v rámci níž kamera smí být postavena.

Technický scénář k natočení video sekvencí pro webovou prezentaci:

ANALOG verze - focení modelky  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

1. PC - AZ zepředu (2 - 3s)

Dlouhý švenk od bílé zdi na modelku stojící v póze před bílým plátnem, kamera se zastaví, v záběru je vidět na stojanu světlo s lightboxem bleskne blesk, modelka změní polohu, bleskne blesk

2. PC zepředu, mírně z profilu (2s)

Fotograf leží na zemi a fotí, zmáčkne spoušť, bleskne blesk, znova se podívá do hledáčku, natáhne spoušť, bleskne blesk

3. PC užší - PD, zepředu (2s)

modelka stojí v další póze, nájezd kamery na modelku, během nájezdu dvakrát probleskne blesk

4. PC širší, zepředu, mírně z boku (1s)

Fotograf stojí, fotí, zmáčkne spoušť, bleskne blesk

5. PC zepředu, mírně z boku (1s)

Modelka sedá na židli, blikne blesk, v záběru jedno světlo, (na závěr problikne fotka modelky sedící na židli)

6. PD, zepředu (1s)

Modelka sedí na židli, podívá se na fotografa, bleskne blesk, (na závěr problikne fotka portrét modelky)

7. D, z profilu (2s)

Modelka zahne hlavu, bleskne dvakrát blesk, zachvějí se jí vlasy (pozn. fén), (na závěr problikne fotka modelka se zakloněnou hlavou)

8. D (1s) zepředu

Fotograf vytahuje film z foťáku

9. PC (4s) zepředu

Modelka se zvedá ze židle, přehazuje přes ni část šatů a odchází, v záběru je stativ, světla, (pozn. smyčka) světlo se po 10 s rožne, posleze zhasne a rožne se druhé, bleskne blesk

10. PC zepředu, viz. 9

V záběru je židle, světla, stativ, dlouhý švenk kamery přes ateliér doprava

ANALOG verze - výroba fotografie  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotokomora

1. PC - zepředu , mírně z profilu (2 - 3s)

Dlouhý švenk od bílé zdi na fotografa, zakládá film do zvětšováku

2. D (1s)

Fotografovy prsty docvaknou film do zvětšováku

3. PD (0,5)

V záběru jsou filmy přehozené přes šňůru, mírně se houpou, švenk na fotografa povytahuje fotopapír z krabice

7. D ze zadu (1s)

Fotografovi ruce rovnají papír na podložce

8. VD (1s)

Fotografovi prsty otáčejí na hodinách nastavení času

9. PC ze zadu (1,5s)

Fotograf nasvítí film ve zvětšováku

10. VD (0,5s)

Cvaknutí hodin, zhasnutí světla na zvětšováku

11. D zepředu (2s)

Fotograf bere papír a dává jej do vývojky, kamera švenkuje souběžně s jeho pohybem, záběr je ve tmě

12. D z podhledu (2s)

Pohled ze spodu na fotografovi oči

13. D shora (5s)

Fotka se zobrazuje na fotce

14. D z podhledu (2s)

Pohled ze spodu na fotografovi oči

15. D shora ( 1s )

Fotograf domáčí fotku v misce

16. PD širší ze zadu (1s)

Fotograf věší fotku na šňůru

17. D ze zadu (10s)

Fotografovi ruce připínají kolíkem fotku mezi ostatní fotky na šňůře, (pozn. smyčka) fotky se chvíli pohupují (pozn. fén)

ANALOG verze - výroba fotografie  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotokomora

---

1. D (10 s)

Tři fotografie visí na šňůře, dlouhý švenk  
doprava na zed'

ANALOG verze - prohlížení fotografií  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

1. PD - zepředu, širší, mírně z profilu (5s)

Dlouhý švenk zleva od bílé zdi na fotografa sedícího na sedačce, prohlíží album, vedle něj sedí modelka, dívá se do albumu, zpětně na fotografa, fotograf otočí stránku, modelka ukazuje na fotku na stránce

2. PD zezadu (10s)

Prst modelky ukazuje na fotku v albumu, fotograf jí podává další fotky, (pozn. smyčka) modelčiny ruce prohlíží balíček fotek

3. PD zezadu (2s)

Modelka doprohlížela balíček fotek, dlouhý švenk doprava

DIGI verze - focení modelky  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

1. PC - AZ zepředu (2 - 3s)

Dlouhý švenk od bílé zdi na modelku sedící v póze před bílým plátnem, kamera se zastaví, v záběru je vidět na stojanu světlo s lightboxem bleskne blesk, modelka změní polohu, bleskne blesk

2. PD z podhledu, zepředu, mírně z boku, (2s)

Fotograf stojí na židli a fotí, zmáčkne spoušť, bleskne blesk, podívá se do náhledu a znovu do hledáčku, bleskne blesk

3. PC - PD z nadhledu, zepředu (2s)

modelka leží v další póze, nájezd kamery na modelku, během nájezdu dvakrát probleskne blesk

4. PD ze zadu, (1s)

Záběr přes rameno fotografa, fotograf fotí, je vidět kousek monitoru foťáku, v pozadí ležící modelka

5. D zepředu (1s)

Detail tváře modelky na kožešině, blikne blesk, (na závěr problikne fotka portrét modelky)

6. jízda, zepředu (3s)

Modelka leží, kamera najíždí na její nohy a záběr pokračuje přes tělo, k její tváři, bleskne blesk, (na závěr problikne fotka ležící modelky)

7. D z profilu (1s)

Modelka sedí v tureckém sedu, objímá kožešinu, bleskne blesk (na závěr problikne fotka modelky s kožešinou)

8. PD zezadu (4s)

Záběr přes ruku fotografa, upravuje vlasy modelce sedící v tureckém sedu vlasy, švenk na modelku, bleskne blesk

9. PD mírně z nadhledu, zepředu, mírně z boku (2s)

Fotograf prohlíží fotky v náhledu foťáku

10. PC zepředu (4s)

Modelka udělá poslední pózu, bleskne blesk, zvedá se z kožešiny a odchází, v záběru jsou světla, stativ, kožešina, (pozn. smyčka) světlo se po 10 s rožne, posleze zhasne a rožne se druhé, bleskne blesk



DIGI verze - focení modelky  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

---

11. PC zepředu (2s)

V záběru je kožesína, světla, stativ, následuje  
dlouhý švenk doprava přes ateliér

DIGI verze - výroba fotografie  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

1. PC zezadu (4s)

Dlouhý švenk od bílé zdi na fotografa sedícího za počítačem, pohybuje myši, na stole je foťák šňůry, cd, fotky, knihy o fotografii, hrnek

2. D (2s)

pomalý švenk přes věci na stole, fotografova ruka bere šňůru

3. VD (1s)

Fotografovy prsty zapojují šňůru do počítače

4. D (1s)

Fotografovi ruce zapojují šňůru do fotoaparátu

5.VD (0,5s)

Prst fotografa zapne foťák

6.PD zepředu (0,5s)

Fotograf se podívá do monitoru, tvář je ozářená světlem z monitoru

7. PD - D zezadu (1s)

Na monitoru je více náhledů fotek, šipka rozklikne náhled, nájezd na monitor, zobrazí se velká fotka

8.VD (1s)

šipečka na monitoru vybírá razítko

9 D zepředu (1s)

Záběr na soustředící se fotografovi oči

10. VD (2s)

Nástroj razítko upravuje na monitoru, vlasy a obličej modelky

11. D (1s)

Fotograf bere hrníček a odchází

12.PD zezadu (10s)

( pozn. smyčka ) Na monitoru se spouští prezentace fotek

13. PD zezadu (2s) (viz. 12. záběr)

Dlouhý švenk kamery doprava, (pozn. monitor musí být zhaslý)

DIGI verze - prohlázení fotografií  
Interiér / den

Obraz 1  
Fotografický ateliér

1. PC zezadu (4s)

Dlouhý švenk od bílé zdi na fotografa sedícího za počítačem, vedle sedí modelka, vzadu na zdi je spuštěná projekce fotek, zastaví se a popojde o dvě fotky zpět

2. PD zepředu (1s)

Modelka s fotografem sedí vedle sebe, modelka mu odsouhlasí fotku

3. PC z boku (2s)

V záběru je fotografův stůl i modelka, fotograf vkládá papír do tiskárny, mačká tlačítko na klávesnici, v pozadí je vidět rozmazaná modelka

4. VD shora (3s)

Fotka vyjíždí z tiskárny, fotografovi ruce ji berou

5. PC zezadu (10s)

Fotograf dává vytisklou fotku modelce, vyjede další foto s tiskárny, (pozn. smyčka) fotograf znova spustí slide show fotek na plátně

6. PC zezadu (viz.5. záběr)

Dlouhý švenk kamery doprava, projekce, svítí bez fotek

### 18.4.3 Storyboard

Storyboard je kreslený scénář. Slouží především k zachycení myšlenky děje. Příběh je staticky zachycen v krocích na jednotlivých obrázcích. Storyboard by měl být srozumitelný a snadno pochopitelný.

Může se jednat o scénář filmového příběhu, banneru, animace, konceptu či nějaké interaktivní aplikace. Děj můžeme díky storyboardu snadno přetvářet dřív, než se pustíme do natáčení.

Storyboard má mnoho vizuálních podob. Nejčastější se jedná o kresbu tužkou či perokresbu. Použit lze i fotografii, koláže, 3D grafiku. Storyboard by neměl zabrat více času než výsledná animace či film, proto v rámci něj lze zjednodušovat a schematizovat.<sup>20</sup>

V případě webového portfolia fotografa je pracováno na základě fotografického storyboardu, který vyšel z hereckých zkoušek s modelkami a fotografem.

### 18.4.4 Natáčecí plán

Natáčecí plán je v podstatě rozpis, podle kterého se řídí herci i štáb. V natáčecím plánu je uvedeno, v kolik hodin se herec má dostavit na natáčení, jaký obraz se bude právě natáčet, kdy se skončí a jsou v něm vyznačeny volné dny. Natáčecí plán je vždy vypracován na základě denních dispozic.

Denní dispozice jsou důležité podklady pro přípravu natáčení. Jedná se o podrobný rozpis přípravných prací na jednotlivé natáčecí dny, měly by být konzultovány se všemi složkami štábu.

Natáčecí plán s ohledem na menší rozsah a možnosti projektu praktické části nebyl použit.

## 18.5 Výběr herce

Ve filmové oblasti lze konkurzem rozumět výběr herce pro danou roli.

Konkurzy (castingy) pořádají castingové agentury, které herce nabízejí. Většinou si zde režiséři vybírají herce do svých filmů, pokud scenárista již dopředu nepíše roli přímo na konkrétního herce.

Jiným způsobem režisér pracuje s profesionálními herci, jež jsou schopni vystavět si danou roli od základu, než s neherci, u kterých je snaha pracovat s jejich přirozenými vlastnostmi

a ty zachytit v rámci záměru. Zda režisér obsadí do své role herce či neherce záleží zcela na jeho volbě.

V případě webového portfolia fotografa byly osloveny neherečky a práce se odvíjela od jejich přirozeného výrazu, s kterým se pracovalo během několika hereckých zkoušek. Modelky si připravovaly pózy, ve kterých budou foceny, hledání směřovalo ke ztvárnění póz, ve kterých se modelky budou cítit dobře a uvolněně. (obr. 033-036)

Celá natáčení se odvíjelo v rámci stylizace celkového procesu výroby fotografie, který měl však působit nenásilně a příjemně.

## 18.6 Příprava dekorace

Stavbou dekorací se rozumí realizace nových objektů a jakékoliv zásahy do stávajících objektů například renovace, rekonstrukce, přestavby, vestavby, nástavby, přístavby.

Dekorací pro účely filmu se rozumí všechna místa, kde je natáčen film (ateliér, reál interiér, reál exteriér, volná krajina, včetně eventuálního použití dalších horizontů a trikové dekorace). Jejich podklady slouží k rozlišení filmů podle nároků, které jsou kladeny na jejich přípravu a natáčení včetně složitosti, množství či dostupnosti.

Dekorace v rámci webového portfolia vyšla z aktuálních možností daného prostředí.

## 18.7 Výtvarná příprava

Výtvarnou přípravou filmu se zabývá obor filmové scénografie. Filmový scénograf spolupracuje s filmovým architektem i kameramanem.

Rozdíl mezi klasickou grafickou prací a filmovou scénografií je zásadní. Grafik řeší plošnou výtvarnou věc, kdežto filmový scénograf navrhuje prostorovou záležitost, jež je závěrem viděna v časové souslednosti z různých úhlů pohledu, ve kterých vždy musí působit atraktivně a vyváženě s ohledem na snímáný záběr.

V rámci projektu webového portfolia byly zapůjčeny šaty z atraktivní módní kolekce, profesionální kosmetička a výtvarnice zajistily líčení a úpravu účesu v průběhu natáčení. (obr. 037-040)

## 18.8 Základní složení filmového štábu

Na souhře, kompetencích a zkušenostech jednotlivých filmových profesích závisí celkové vyznění a kvalita filmu. Jednotlivé tvůrčí a organizační složky filmového štábu pracují na

filmu v jednotlivých fázích jeho výroby na základě svých kompetencí. Jednotlivé fáze lze dělit na předprodukci, produkci a postprodukci.

Předprodukce: producent, scenárista, režisér, herec, kaskadér, komparzista, architekt skriptka

Produkce: produkční, filmový designér, výtvarník kostýmů, maskér, rekvizitář, inspicient, kostymér

Dílčí štáb kameramana: kameraman, steadicamista, best boy, vedoucí sekce kamerové techniky, první asistent kamery, druhý asistent kamery, gaffer, grip

Dílčí štáb režiséra: režisér, pomocný režisér, první asistent režiséra, druhý asistent režiséra, runner

Dílčí štáb mistra zvuku: mistr zvuku, zvukový designér, režisér ozvučení, zvukař, operátor hlasitosti, hudební skladatel, dabér

Postprodukce: střihač, animátor, grafický designér, editor zvláštních efektů

Další zpracování: filmová distribuce, filmový kritik

Na projektu webového portfolia se účastnil malý filmový štáb: scenárista, režisér, kameraman, střihač, trikový výtvarník, výtvarník a maskér.

## 18.9 Střihová postprodukce

Rozhodující část procesu filmové výroby začíná, jakmile skončí natáčení a začne fáze filmové postprodukce. Tisíce filmových obrazů musí být sestaveno v pořadí, které vypráví příběh, a scény mohou být zkráceny nebo zpřeházeny tak, aby hotový produkt odrážel režisérovu vizi.

Většina filmů se natáčí zpřeházeně. Práci střihače při natáčení je začít sestavovat části filmu v pořadí, v jakém budou ve finální verzi. Jednotlivé záběry jsou přepsány na videozáznam nebo do digitálního formátu (dnes již nejčastěji), aby se usnadnilo jejich přehazování nebo jejich výběr. Sestavování filmu v této etapě se nazývá montáž.

Střihač provádí více různých etap střihu, aby docílil konečného uspořádání záběrů, jež pak vytvoří hotový film. Nejprve pracuje s režisérem, aby zdokonalil montáž všech různých úseků filmu až do podoby hrubého sestřihu, což je první plně sestříhaná pracovní kopie.

Součástí procesu střihačské práce je také soundtrack daného filmu. Jednotlivé záběry však v tomto stadiu nejsou ještě kompletně určeny. V této verzi filmu převládá vize režiséra a říká se jí režisérský sestřih.

Během postprodukce spolupracují hlavní kameraman a režisér a dohlížejí na načasování první kopie. K pracovním úkolům v této fázi patří korekce vyváženosti barvy. Po opakovaných konzultacích s režisérem střihač sestaví záběry s vizuálními efekty do konečné verze. Její délka musí být taková, jakou určili režisér, střihač a producent.<sup>21</sup>

Střihová postprodukce sekvencí videa pro webové portfolio byla realizována v střihovém programu Adobe Premiere. Nejprve byly vybrány použitelné záběry, na jejichž základě byl připraven hrubý střih. Z hrubého střihu se pomocí hledání nejplynulejší a nejlépe načasovaných míst pro přechod mezi jednotlivými záběry dospělo až ke konečné formě střihu.

### **18.10 Zvuková postprodukce**

Na vytvoření zvukového filmu se podílejí tři složky, k nimž patří dialogy, zvukové efekty a komponovaná hudba, ty utvoří zvukovou mixáž.

Nejprve spolupracuje mistr zvuku s režisérem a střihačem při nahrávání ústřední melodie a ostatní připravované hudby.

Poté jsou vytvořeny další potřebné zvuky, případně se převezmou ze zvukové banky v hudební knihovně.

Mistr zvuku následně sestřihá hudební záznam tak, aby vyhovoval samotnému filmu.

U již existující hudby, na niž se vztahují autorská práva, vyřizují manažeři autorů poplatky za její využití ve filmu.

Verze získaná po konečném mixu se převede na originální negativ. Zvuk k filmu se nahrává digitálním systémem a reprodukuje se jako optický soundtrack. Poté se načítá jako synchronizovaný zvuk, předtím se však vysílá přes mikrofony během zkušebního promítání.

V rámci projektu webového portfolio byla použita elektronická hudba z internetové zvukové banky.

## **OBRAZOVÁ PŘÍLOHA III: VÝBĚR HERCE, PŘÍPRAVA NATÁČENÍ**



obr. 033



obr. 034



obr. 035



obr. 036



obr. 037



obr. 038



obr. 039



obr. 040



## 19 PŘÍPRAVA GRAFICKÉ ČÁSTI PREZENTACE

Grafická koncepce webového portfolia Dušana Prouzy vyšla z předešlé analýzy, respektuje návrh řešení definovaný v kapitole 16.9 a je schopna v rámci svého grafického pojetí pracovat s video sekvencemi popsány v kapitole 17.

### 19.1 Příprava grafického konceptu

Příprava grafického konceptu se odvinula z drátěného modelu webového portfolia (wireframe, tabulka str. 95), který je jeho schematickým plánem.

Z wireframu vyplynula konkrétní představa o jednotlivých kategoriích a jejich vizuálním uspořádání.

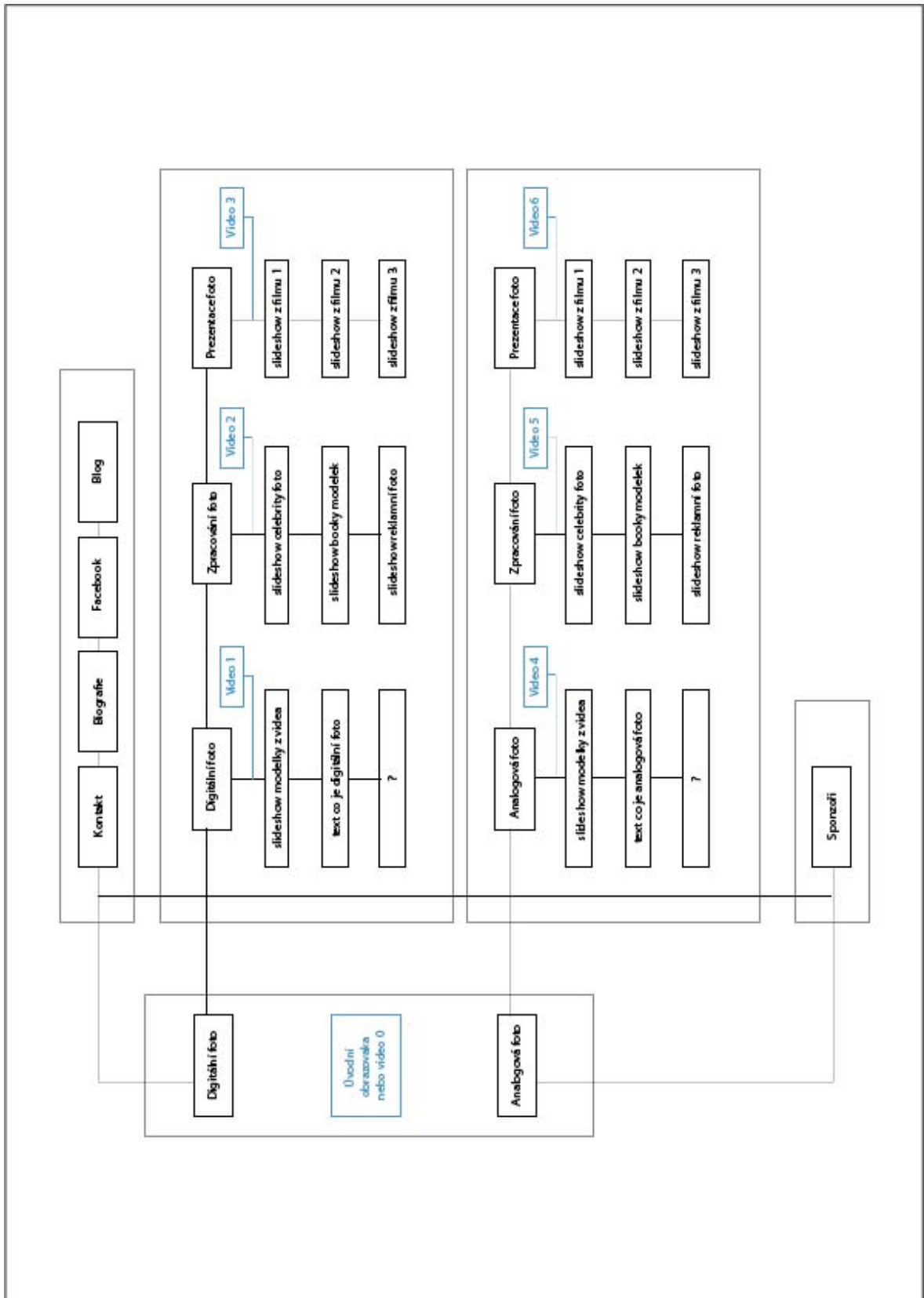
Celková vizuální funkčnost grafických prvků byla postupně doladována v průběhu konzultací. (obr. 41-44) Od prvotního návrhu se grafická podoba nejprve stávala složitější, byla obohacena o atraktivní grafické prvky, které byly následně zjednodušeny, zjemněny a podpořeny vizuální funkčností a srozumitelností webového portfolia.

Barevnost webového portfolia byla laděna do modré barvy, v níž jsou realizované také výsledné video sekvence, modrá je v případě webového portfolia chápána jako barva neutrální a podkladová, dává prostor k vyniknutí stejně dobře jak barevným, tak i černobílým fotografiím a následně je vizuálně „nepřebíjí“.

Ovládací prvky jsou navrženy do výrazné žluté barvy, která je v rámci portfolia barvou dominantní. Žluté ovládací prvky a nadpis v hlavičce přidává portfoliu na výraznosti, atraktivitě a činí jej zapamatovatelnějším. (obr. 45-46)

### 19.2 Propojení grafiky s animací a videem v interaktivní prezentaci

Některé grafické prvky jsou pomocí flashové animace rozpořehovány, animace jednoduše podporují vizuální funkčnost zvoleného řešení. Připravené video sekvence a jednotlivé prezentace fotografií jsou pomocí programu Adobe Flash vloženy do připraveného grafického návrhu.

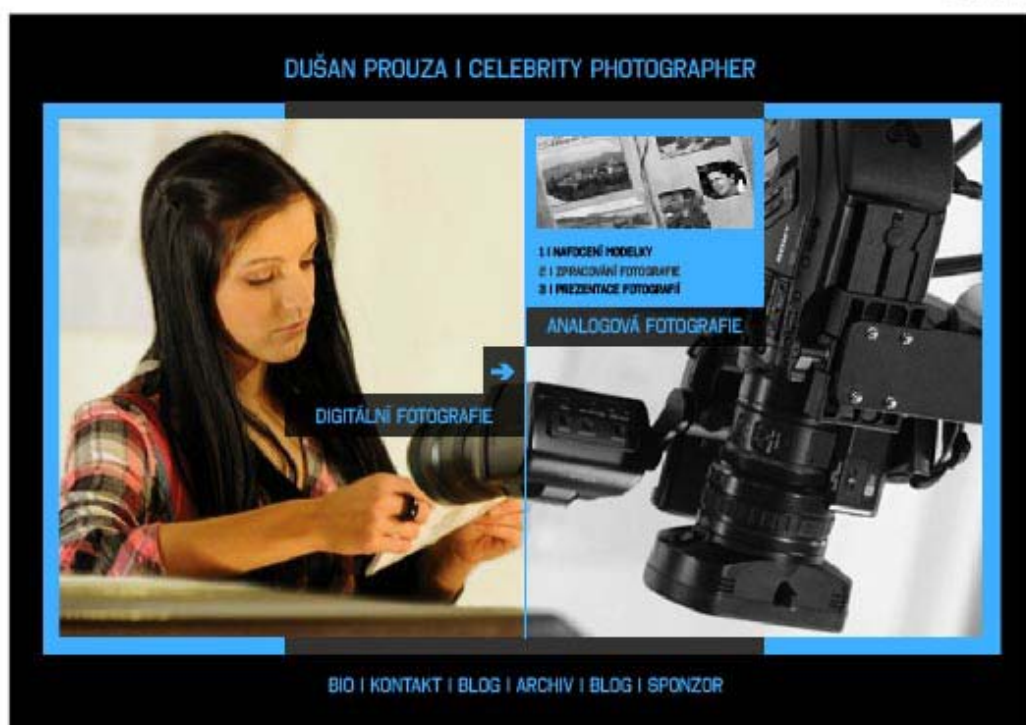


## **OBRAZOVÁ PŘÍLOHA IV: UKÁZKA VÝVOJE GRAFICKÉHO NÁVRHU**

obr. 041

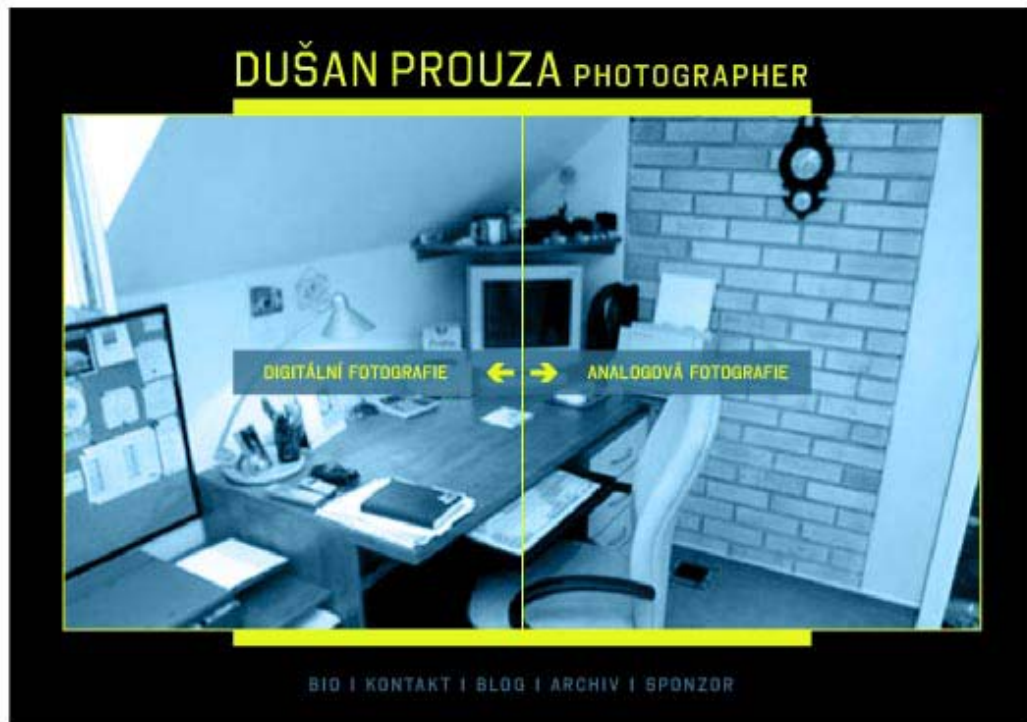


obr. 042





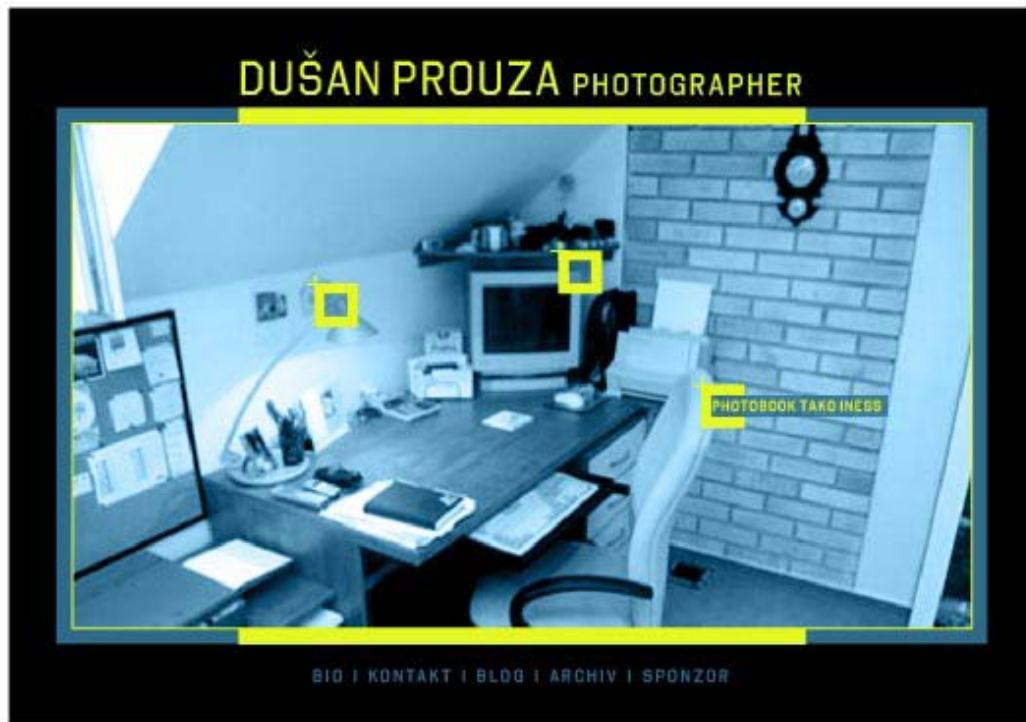
obr. 043



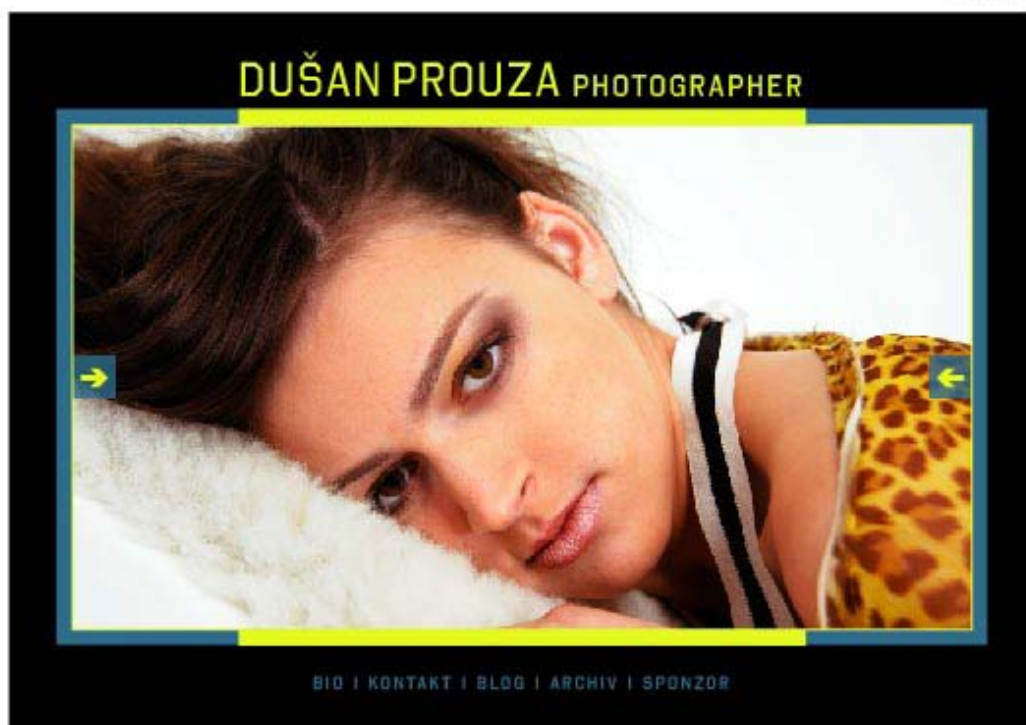
obr. 044



obr. 045



obr. 046



## ZÁVĚR

Prověření vývoje audiovizuálních prostředků vzhledem k uplatnění videa v rámci elektronického publikování je v rozsahu teoretické práce vzhledem do problematiky, která by se dále dala detailně zkoumat a objevovat. Teoretická část poukazuje na možné cesty vývoje prostředků šíření audiovizuálních děl ve vztahu k divákovi i aktivnímu uživateli a s ohledem na vlastní multimediální obsah a jeho kvalitu.

V praktické části je řešen ilustrativní příklad uplatnění videa v elektronickém publikování, které lze řadit dle funkčnosti mezi videa prezentační. V souladu s řešením bylo hledáno osobité a originální řešení, které se odklání od klasicky pojímané firemní kultury s čistě marketingovým záměrem.

Pomyslným záměrem bylo ověřit, zda může webová stránka napomáhat osobnímu rozvoji jedince, tato hypotéza se z jistého úhlu pohledu nepotvrdila. Osobitý rozvoj vyvěrá spíše z osobního vnitřního přesvědčení a pílě a virtuální identita osobnost jedince spíše zatěžuje a nutí jej k sledování iluzorního dění na Internetu. Tvůrce, jenž překročil závislost na sledování své identity a úspěchu, začne tvořit skrze své vlastní hodnoty a může s pokorou přinášet svým přístupem něco zásadního, co multimediální obsah často postrádá.

V dnešní době je společnost Internetem doslova pohlcována, velký důraz je v osobním životě kladen na vztahy a dění v rámci virtuálního světa. Lidé často nedůvěřují svému úsudku a ve spoustě oblastí svého zájmu se obrací na Internet, daní za virtuální svobodu je paradoxně určitá nejistota při komunikaci „tváří v tvář“. Lidé se tímto způsobem uzavírají „do ulit“, nepoznávají aktivně sebe ani své okolí, což svým způsobem omezuje je samotné. Jedinci se nalézají uprostřed společnosti silní a nezranitelní díky své „ulitě“, avšak jsou také nedotknutelní, nikomu a ničemu se nemusí přizpůsobovat ve své „neohrožené“ samotě.

V případě, že by bylo webové portfolio fotografa vytvářeno bez časového limitu, bylo by zajímavé pracovat se zaměřením video sekvencí na časosběrném dokumentárním pojetí fotografovy činnosti, jeho života a přístupu k tvorbě. Portfolio by pak lépe a reálněji vypoovídalo o jeho identitě a osobní jedinečnosti a více se blížilo k záměru podpoření osobního rozvoje jedince, alespoň z toho pohledu, že by jej věrohodně ilustrovalo.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] ROBINSON, D. (1997) *From Peepshow to Palace: The Birth of American Film*, Clumbia University Press
- BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K. (2007) *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*, Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny
- SADOUL, G. (1958) *Dějiny filmu od Lumièra až do doby současné*, Orbis
- TOEPLITZ, J. (1989) *Dějiny filmu. I. díl 1895 – 1918*, Panorama
- WIKIPEDIE, *Dějiny filmu*  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_filmu](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_filmu) (10. 3. 2011)
- [2] BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, Kristin (2007) *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*, Praha: Akademie múzických umění a Nakladatelství Lidové noviny
- BRCHAŇOVÁ, J. (2010), *Stínová kinematika*, Brno: Masarykova univerzita
- [3] BUBLA, J. (1983), *Úvahy nad perspektivami filmu a kina*, Film a doba
- RAITALOROVÁ, O. (2007), *Analýza návštěvnosti českých kin*, Akademie múzických umění
- [4] OFICIÁLNÍ STRÁNKA ČESKÉ TELVIZE, *Historie*  
<http://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/historie/> (12. 3. 2011)
- WIKIPEDIE, *Historie televizního vysílání*  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD\\_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD#Historie\\_televizn.C3.ADho\\_vys.C3.ADl.C3.A1n.C3.AD](http://cs.wikipedia.org/wiki/Televizn%C3%AD_vys%C3%ADl%C3%A1n%C3%AD#Historie_televizn.C3.ADho_vys.C3.ADl.C3.A1n.C3.AD) (12. 3. 2011)
- [5] DIGIZONE POLÁK, L. (2008), *Historie satelitního vysílání*  
<http://www.digizone.cz/clanky/jak-funguji-satelity-iv-historie-satelitniho/>  
(12. 3. 2011)
- [6] OFICIÁLNÍ STRÁNKY ČESKÉ REPUBLIKY (2009), *Digitální vysílání*  
<http://www.czech.cz/cz/66522-digitalni-vysilani>
- SEMINÁRKY , *Digitalizace televizního vysílání ve střední Evropě*  
<http://www.seminarky.cz/Digitalizace-televizniho-vysilani-ve-stredni-Evropě-bakalarska-prace-19150> (13. 3. 2011)

- [7] DVD EXTRA BECK, O. (2009), *První 4K kino v České republice*  
[http://www.dvextra.cz/digitalni\\_kino/prvni-4k-digitalni-kino-v-ceske-republice.html](http://www.dvextra.cz/digitalni_kino/prvni-4k-digitalni-kino-v-ceske-republice.html) (13. 3. 2011)
- OFICIÁLNÍ STRÁNKY ČESKÉ TELEVIZE, *Digitální kino blízke budoucnosti*  
<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10121359557-port/199-digitalni-kino-blizke-budoucnosti/video/> (15. 3. 2011)
- OFICIÁLNÍ STRÁNKY ČESKÉ TELEVIZE, *Ze scény na plátno*  
<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10121359557-port/419-ze-sceny-na-platno/video/> (16. 3. 2011)
- ČT24 ZPRAVODAJSTVÍ (2010), *Digitální kina přibývají pomalu*  
<http://www.ct24.cz/regionalni/87919-digitalni-kina-pribyvaji-pomalu/>  
(16. 3. 2011)
- [8] 3D KINA, *Digitální 3D kina v České republice*  
<http://www.3dkina.cz/digitalni-3d-kina-v-ceske-republice> (15. 3. 2011)
- [9] 3D TELEVIZE, *Principy 3D televize aneb jak 3D televize fungují*  
<http://www.3dtelevize.cz/principy-3d-televize-aneb-jak-3d-televize-> (15. 3. 2011)
- [10] WIKIPEDIE, *Historie VHS*  
<http://cs.wikipedia.org/wiki/VHS> (17. 3. 2011)
- VIDEO NA PC, ŠLAHORA, J. *Historie DVD*  
<http://pcvideo.cz/historie-dvd.html> (17. 3. 2011)
- [11] RÝDLO, L. (2008), *Vývoj počítačů 20.století*, Masarykova univerzita
- [12] BUSSINES WORLD, KAPOUN, J. (2009) *Historie Adobe*  
<http://businessworld.cz/veda-a-historie/Historie-Adobe-4692> (20. 3. 2011)
- WIKIPEDIE, *Počítačová grafika*  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%\\_grafika](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%_grafika)  
(20. 3. 2011)
- [13] WEB DESIGN PAY AND SOFT, *Historie Internetu*  
<http://www.webdesign.paysoft.cz/clanky/2006/historie-internetu/>  
(20. 3. 2011)

- [14] IKAROS, JEDLIČKOVÁ, P. (1999) *Co se rozumí pod pojmem elektronické publikování*  
<http://www.ikaros.cz/node/314> (20. 3. 2011)
- [15] ZVĚDAVEC, STWORA, V. (2007) *Fenomén Youtube*  
<http://www.zvedavec.org/pocitace/2007/04/1986-fenomen-youtube.htm>  
(23. 3. 2011)
- [16] LUPA, KRSEK M. (2007), *Digitální kinematografie a internet*  
TECHNET (2011), *Panasonic chystá aplikace a hry pro televize*  
[http://technet.idnes.cz/panasonic-chysta-aplikace-a-hry-pro-televize-v-britanii-i-elektrinu-zdarma-1td-/tec\\_video.asp?c=A110309\\_130951\\_tec\\_video\\_kuz](http://technet.idnes.cz/panasonic-chysta-aplikace-a-hry-pro-televize-v-britanii-i-elektrinu-zdarma-1td-/tec_video.asp?c=A110309_130951_tec_video_kuz)  
(23. 3. 2011)
- DIGI ZONE, *Vše co nabízí IPTV*  
<http://iptv.digizone.cz/co-vsechno-nabizi-iptv/> (25. 3. 2011)
- DIGI ZONE, *IPTV v České republice*  
<http://iptv.digizone.cz/> (25. 3. 2011)
- [17] HOSTINSKÁ, R. (2007), *Nová média a narace, Masarykova univerzita*
- [18] WIKIPEDIE, *Multimédia*  
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Multim%C3%A9dia> (28. 3. 2011)
- [19] WIKPEDIA, *Video art*  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art) (15. 4. 2011)
- [20] SYMBIO, *Storyboard*  
<http://www.symbio.cz/slovník/storyboard.html> (15. 4. 2011)
- [21] WIKIPEDIE, *Střih*  
<http://cs.wikipedia.org/wiki/St%C5%99ih> (16. 4. 2011)

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

- 001 YOUTUBE, [www.youtube.com](http://www.youtube.com) (5. 4. 2011)
- 002 HULU TV, [www.hulu.com](http://www.hulu.com) (5. 4. 2011)
- 003 METACAFE, [www.metacafe.com](http://www.metacafe.com) (5. 4. 2011)
- 004 VIMEO, [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com) (5. 4. 2011)
- 005 LIFE VIDEPIDIA, [www.5min.com](http://www.5min.com) (5. 4. 2011)
- 006 ACADEMIC EARTH, [www.academicearth.org](http://www.academicearth.org) (5. 4. 2011)
- 007 BIG THINK, [www.bigthink.com](http://www.bigthink.com) (5. 4. 2011)
- 008 BRIGHTSTORM, [www.brightstorm.com](http://www.brightstorm.com) (5. 4. 2011)
- 009 PBS, [www.pbs.org](http://www.pbs.org) (5. 4. 2011)
- 010 SNAG FILMS, [www.snagfilms.com](http://www.snagfilms.com) (5. 4. 2011)
- 011 SREAM TV, [www.stream.cz](http://www.stream.cz) (6. 4. 2011)
- 012 BEDNA TV, [www.bedna.tv](http://www.bedna.tv) (6. 4. 2011)
- 013 ČESKÁ TELEVIZE, [www.ceskatelevize.cz](http://www.ceskatelevize.cz) (6. 4. 2011)
- 014 ARTYČOK TV, [www.artycok.tv](http://www.artycok.tv) (6. 4. 2011)
- 015 BLAIRWITCH FILM A, [www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com) (6. 4. 2011)
- 016 BLAIRWITCH FILM B, [www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com) (6. 4. 2011)
- 017 TOVÁRNA NA ČOKOLÁDU A, [www.chocolatefactorymovie.warnerbros.com](http://www.chocolatefactorymovie.warnerbros.com)  
(6. 4. 2011)
- 018 TOVÁRNA NA ČOKOLÁDU B, [www.chocolatefactorymovie.warnerbros.com](http://www.chocolatefactorymovie.warnerbros.com)  
(6. 4. 2011)
- 019 TWILIGHT MOVIE A, [www.twilightthemovie.com](http://www.twilightthemovie.com) (6. 4. 2011)
- 020 TWILIGHT MOVIE B, [www.twilightthemovie.com](http://www.twilightthemovie.com) (6. 4. 2011)
- 021 VODAFONE VISION A, [www.demo.northkingdom.com/vodafonefuturevision](http://www.demo.northkingdom.com/vodafonefuturevision)  
(10. 4. 2011)

022 VODAFONE VISION B, [www.demo.northkingdom.com/vodafonefuturevision](http://www.demo.northkingdom.com/vodafonefuturevision)

(10. 4. 2011)

023 TONY AND GUY A, [www.old.toniandguy.cz](http://www.old.toniandguy.cz) (10. 4. 2011)

024 TONY AND GUY B, [www.old.toniandguy.cz](http://www.old.toniandguy.cz) (10. 4. 2011)

025 WATERLIFE A, [www.waterlife.nfb.ca](http://www.waterlife.nfb.ca) (10. 4. 2011)

026 WATERLIFE B, [www.waterlife.nfb.ca](http://www.waterlife.nfb.ca) (10. 4. 2011)

027 PORTFOLIO LEE STEFFEN A, [www.leesteffen.com](http://www.leesteffen.com) (4. 5. 2011)

028 PORTFOLIO LEE STEFFEN B, [www.leesteffen.com](http://www.leesteffen.com) (4. 5. 2011)

029 PORTFOLIO MARTIN BRENT A, [www.martinbrent.com](http://www.martinbrent.com) (4. 5. 2011)

030 PORTFOLIO MARTIN BRENT B, [www.martinbrent.com](http://www.martinbrent.com) (4. 5. 2011)

031 PORTFOLIO SIMON PLESTJAK A, [www.simonplestenjak.com](http://www.simonplestenjak.com) (4. 5. 2011)

032 PORTFOLIO SIMON PLESTJAK B, [www.simonplestenjak.com](http://www.simonplestenjak.com) (4. 5. 2011)

033 FOTO MODELKY A

034 FOTO MODELKY B

035 FOTO MODELKY C

036 FOTO MODELKY D

037 PŘÍPRAVA MODELEK NA NATÁČENÍ A

038 PŘÍPRAVA MODELEK NA NATÁČENÍ B

039 PŘÍPRAVA MODELEK NA NATÁČENÍ C

040 PŘÍPRAVA MODELEK NA NATÁČENÍ D

041 VÝVOJ GRAFICKÉHO NÁVRHU A

042 VÝVOJ GRAFICKÉHO NÁVRHU B

043 VÝVOJ GRAFICKÉHO NÁVRHU C

044 VÝVOJ GRAFICKÉHO NÁVRHU D

045 VÝSLEDNÝ GRAFICKÝ NÁVRH A

045 VÝSLEDNÝ GRAFICKÝ NÁVRH B



## **SEZNAM TABULEK**

TECHNICKÝ SCÉNÁŘ (str. 76-83)

WIREFRAME (str. 95)