

SPIS TREŚCI

WSTĘP	7
1. WPROWADZENIE W CYFROWĄ GRAFOSFERĘ	
1.1. ZAGADNIENIA TERMINOLOGICZNE I HISTORYCZNE	25
Etymologia słowa <i>grafika</i>	25
Kontekst analogowy (matryca, odbitka, sprzęty, materiały).	32
Narzędzia graficzne a różnosemiotyczne grafoznaki i grafokody.	38
1.2. ZAGADNIENIA METODOLOGICZNE	55
Stan badań zależności słowa i obrazu	55
Semiotyka a komparatystyka	67
Ikonika a badania porównawcze sztuk	75
W stronę metody graficznej	78
2. ANALIZA KOLEJNYCH POZIOMÓW GRAFICZNEJ ORGANIZACJI ŚRODOWISKA CYFROWEGO	
2.1. WARSTWA SPRZĘTOWA	87
Urządzenia mechaniczne (cyfrowe)	87
Układy graficzne (karta graficzna, matryca graficzna wyświetlacza).	99
Konsekwencje obrazowe i kulturowe	109
2.2. POZIOM PROGRAMISTYCZNY SYSTEMOWY (NA PRZYKŁADZIE UML)	115
„Światoobrazy” w programowaniu graficznym.	115
Modelowanie graficzne w programowaniu obiektowym	119
Metamodel a rzeczywistość, człowiek, system informatyczny	124
2.3. POZIOM PROGRAMISTYCZNY UŻYTKOWY (STRONY WWW)	129
Materia – relacja – medium	129
Kodowanie stron WWW (dokument HTML i CSS).	135
Wyświetlanie witryn (GUI przeglądarki internetowej Firefox).	144

2.4. PŁASZCZYZNA SEMIOTYCZNA WITRYNY INTERNETOWEJ	153
Analiza komparatystyczna grafoznaków i grafokodów	153
Wizualność, ikoniczność i „płaskość” grafometakodu	163
Grafometakod z poziomu interfejsowego	171
2.5. PŁASZCZYZNA SEMANTYCZNO-UŻYTKOWA STRONY WWW.	173
Zawartość strony WWW – analiza „zoom in”	173
Interfejs strony WWW – analiza „zoom out”	180
Grafometakod a przedmiot odniesienia	188
Grafometakod a użytkowanie	191
2.6. WARSTWA PROJEKTOWO-UŻYTKOWA (POJEDYNCZA ZAWARTOŚĆ STRONY INTERNETOWEJ)	199
Fotografia – obiekt graficzny	199
Strategia <i>mise-en-scène</i> i <i>mise-en-page</i>	207
Fotografia – grafokod (zjawisko kulturowe)	216
3. KATEGORIE KOMPARATYSTYCZNE OPISUJĄCE I ANALIZUJĄCE CYFROWĄ GRAFOSFERĘ	
6 3.1. CIĘŻAR	225
Definicja kategorii. Uwagi teoretyczne	225
Procedury generujące i projektujące optymalizację danych.	227
Wizualne wykładniki ciężaru graficznego interfejsu użytkownika.	231
3.2. SZYBKOŚĆ	241
Fizyczna szybkość a prędkość. Kontekst analogowy	241
Mechanizmy generujące i projektujące „zdarzenia” wizualno-użytkowe	245
Konsekwencje percepcyjne, poznawcze, kulturowe	254
3.3. PRZEZROCZYŚTOŚĆ. PRZYKŁAD GUI SYSTEMU OPERACYJNEGO WINDOWS	259
Charakterystyka transparentności fizycznej	259
Przezroczystość w roli narzędzia operacyjnego i użytkowo-estetycznego	263
Transparentności w światach mieszanych.	274
Grafosfera rozumiana jako środowisko życia	281
ZAKOŃCZENIE.	287
BIBLIOGRAFIA	299
NOTA BIBLIOGRAFICZNA.	317
INDEKS OSOBOWY	319