

	2.2.2	Realisierung	79
	2.2.3	Einführung	84
	3	Typografie	87
	3.1	Geschichte und Merkmale	88
	3.1.1	Geschichte	88
	3.1.2	Klassifikation von Druckschriften	89
	3.2	Grundbegriffe	90
	3.2.1	Schriftfamilie und Schriftauswahl	90
	3.2.2	Buchstabe und Wort	92
	3.2.3	Vom Buchstaben zur Schrift	94
	3.3	Typografisches Gestalten	97
	3.3.1	Satzarten	97
	3.3.2	Gestaltungsmittel im Text	99
	3.4	Seitengestaltung	101
	3.4.1	Satzspiegel	101
	3.4.2	Bildhaftes Gestalten	101
	3.4.3	Hurenkind und Schusterjunge	101
	3.4.4	Fußnoten und Marginalien	102
	3.5	Anwendungen	102
	3.5.1	Logo und Werbung	102
	3.5.2	Interaktive Anwendungen	103
	4	Audio	105
	4.1	Töne	106
	4.1.1	Physik der Töne	107
	4.1.2	Empfindung von Tönen	108
	4.1.3	Raumakustik	114
	4.2	Funktion von Tönen	117
	4.2.1	Sprechtext	117
	4.2.2	Musik	118
	4.2.3	Geräusch	119
	4.2.4	Töne in interaktiven Anwendungen	121
Vorwort	3		
Inhaltsverzeichnis	4		
1 Medien	9		
1.1 Medien als Phänomen	10		
1.1.1 Definition von Medien	10		
1.1.2 Klassifikationen	12		
1.1.3 Vertieftes Verständnis der Medien	16		
1.2 Medien in der Theorie	19		
1.2.1 Einfacher Modellansatz	19		
1.2.2 Grundmodelle der Kommunikation	26		
1.2.3 Bedeutung der Perspektive	29		
1.3 Medien in der Praxis	33		
1.3.1 Sprache	34		
1.3.2 Telefon	37		
1.3.3 Zeitungen	39		
1.3.4 Zeitschriften	41		
1.3.5 Buch	43		
1.3.6 Radio	45		
1.3.7 Fernsehen	51		
1.3.8 Kino	58		
1.3.9 Trägermedien	60		
1.3.10 Internet	62		
2 Medienproduktion	65		
2.1 Projektbeteiligte	66		
2.1.1 Berufsbilder	66		
2.1.2 Produzent	67		
2.1.3 Produktionsteam	67		
2.2 Projektphasen	72		
2.2.1 Konzeption	72		

4.3	Tonaufnahme	123	5.4	Gestaltgesetze	168
4.3.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen	123	5.5	Vektor- und Pixelgrafik	169
4.3.2	Technik	127	5.5.1	Vektorgrafik	169
4.3.3	Soundkarte	138	5.5.2	Pixelgrafik	169
4.3.4	Harddisk-Recording	140			
4.3.5	Software für Ton und Bild	141			
4.4	Tonbearbeitung	142	6	Bild	171
4.4.1	Bearbeitungsschritte	142	6.1	Fotografie	172
4.4.2	Datenreduktion	146	6.1.1	Fotografischer Prozess	172
4.5	Integration und Wiedergabe	148	6.1.2	Analoge Fotografie	180
4.5.1	Tonmischung	148	6.1.3	Digitale Fotografie	184
4.5.2	Anwenderbezug	149	6.2	Gestalten von Bildern	188
4.6	Ton und Internet	150	6.2.1	Funktion des Standbildes	188
			6.2.2	Einstellungen	189
5	Grafik	155	6.2.3	Perspektive	191
5.1	Grafische Elemente	156	6.2.4	Raumtiefe	192
5.1.1	Punkt	156	6.2.5	Denken in Schwarzweiß	192
5.1.2	Linie	157	6.2.6	Denken in Farbe	193
5.1.3	Fläche	159	6.2.7	Kontur und Umriss	193
5.2	Kontraste	160	6.2.8	Muster und Struktur	194
5.2.1	Hell-Dunkel-Kontrast	160	6.2.9	Licht und Schatten	194
5.2.2	Formen- und Flächenkontrast	160	6.2.10	Schärfe und Unschärfe	194
5.2.3	Größenkontrast	160	6.3	Bildkommunikation	195
5.2.4	Strukturkontrast	161	6.3.1	Bild als Abbildung der Wirklichkeit	196
5.2.5	Richtungskontrast	161	6.3.2	Bild und Text	197
5.2.6	Mengenkontrast	161	6.3.3	Bildwirkung durch Wahrnehmung	199
5.3	Farben	162	6.3.4	Bild als Transportmittel	200
5.3.1	Farbwahrnehmung	162	6.4	Bearbeiten von Bildern	201
5.3.2	Farbmischung	162	6.4.1	Digitalisieren	201
5.3.3	Farbsechseck	163	6.4.2	Bildoptimierung	202
5.3.4	Farbkontraste	164	6.4.3	Verfremdungen	206
5.3.5	Wirkung von Farben	165	6.5	Einsatz in Medienproduktion	208
5.3.6	Harmonische Farbzusammenstellungen	166	6.5.1	Datenmengen	208
			6.5.2	Layout	211

7	Video	217		
7.1	Dynamische Bildwechsel	218	9.1.2	Dramaturgie 253
7.1.1	Visuelle Blende	218	9.1.3	Montage 255
7.1.2	Auf- und Abblenden	219	9.1.4	Umsetzung 256
7.1.3	Einblendungen	220	9.2	Struktur 259
7.2	Film und Video	221	9.2.1	Strukturwahl 259
7.2.1	Vom Film zum Video	221	9.2.2	Leiter-Metapher 260
7.2.2	Analoges vs. digitales Video	221	9.2.3	Baum-Metapher 260
7.2.3	Analoge Videotechnik	222	9.2.4	Netzwerk-Metapher 261
7.2.4	Digitale Videotechnik	224	9.3	Interaktionen 262
7.3	Filmgestaltung	226	9.3.1	Dialog- und Benutzerführung 263
7.3.1	Bewegung	226	9.3.2	Navigationselemente 268
7.3.2	Richtung	228	9.4	Werkzeuge 271
7.3.3	Beleuchtung	229	9.4.1	Definition Autorensysteme 271
7.3.4	Aufnahmetechniken	230	9.4.2	Auswahl und Beschreibung 272
7.4	Video-Produktion	232	9.4.3	Systementscheidung 274
7.4.1	Drehbuch	232	9.4.4	Beispiel 1: Authorware 276
7.4.2	Digitaler Video-Schnitt	234	9.4.5	Beispiel 2: Director 278
7.4.3	Spezialeffekte	235	9.4.6	Beispiel 3: ToolBook 280
8	Animation	237	10	Internet 283
8.1	Prinzip und Formen der Animation	238	10.1	Grundlagen 284
8.1.1	Prinzip der Animation	238	10.1.1	Definition Internet 284
8.1.2	Phasenanimation	238	10.1.2	Entstehungsgeschichte 284
8.1.3	Pfadanimation	240	10.1.3	Grundprinzip 286
8.1.4	3D-Animation	241	10.2	Dienste im Internet 288
8.1.5	Inverse Kinematik	244	10.2.1	World Wide Web 288
8.2	Virtual Reality	244	10.2.2	E-Mail 288
8.2.1	2D-VR-Systeme	244	10.2.3	Newsgroups 291
8.2.2	3D-VR-Systeme	246	10.2.4	Chat 292
8.2.3	3D-VR-Simulatoren	247	10.2.5	WebCams und Telefonie 296
9	Multimedia	249	10.2.6	FTP, Telnet, Gopher und WAIS 297
9.1	Didaktik und Dramaturgie	250	10.2.7	Suchdienste und Agenten 299
9.1.1	Didaktik	250	10.2.8	WAP 302
			10.2.9	Netiquette 303

10.3 World Wide Web	304	11.4 Designprozess	337
10.3.1 Definition WWW	304	11.4.1 Phasen der Produktgestaltung	337
10.3.2 Funktionsweise des WWW	304	11.4.2 Produktbeispiele	339
10.3.3 Sprache des WWW	305		
10.3.4 Multimedia im Internet	311	12 Druck	343
		12.1 Druckvorbereitung	346
10.4 Zugang zum Internet	312	12.1.1 Aufbereiten von Rohmaterial	346
10.4.1 Hardware	312	12.1.2 Fonts und Farben	348
10.4.2 Provider	314	12.1.3 Dateivorbereitung	351
10.4.3 Software	315	12.1.4 Proofen, Belichten, Bebildern	352
10.4.4 Sicherheit im Internet	316	12.1.5 Ausschließen	354
10.4.5 Publizieren im WWW	318		
		12.2 Druckverfahren	355
10.5 Anwendungen	319	12.2.1 Einteilung der Druckverfahren	355
10.5.1 Intranet und Extranet	319	12.2.2 Hochdruck	355
10.5.2 E-Business und E-Commerce	320	12.2.3 Flachdruck	356
10.5.3 E-Learning und E-Collaboration	321	12.2.4 Tiefdruck	357
		12.2.5 Digitaler Druck	357
11 Design	323	12.3 Druckmaschinen	359
11.1 Geschichte und Begriff	324	12.3.1 Bogendruckmaschinen	359
11.1.1 Geschichte	324	12.3.2 Rollendruckmaschine	360
11.1.2 Designbegriff	326	12.3.3 Drucküberwachung	361
11.2 Grundprinzipien der räumlichen Darstellung	327	12.4 Bedruckstoff, Falzen, Binden	363
11.2.1 Perspektivische Darstellung	327	12.4.1 Bedruckstoff	363
11.2.2 Axonometrische Darstellung	328	12.4.2 Falzen	366
11.2.3 Ansichtsdarstellung	330	12.4.3 Binden	367
11.2.4 Licht, Schatten, Farbe	331		
		12.5 Anwendung	368
11.3 Darstellungsmethoden	333	12.5.1 Vom Manuskript zum Buch	368
11.3.1 Skizze	333	12.5.2 Herstellung einer Tageszeitung	371
11.3.2 Prinzipzeichnung	333		
11.3.3 Schematische Darstellung	334	13 Präsentation	377
11.3.4 Ergonomische Darstellung	334	13.1 Konzeption und Vorbereitung	378
11.3.5 Dimensionsdarstellung	335	13.1.1 Präsentationsziele festlegen	378
11.3.6 Explosionsdarstellung	336	13.1.2 Inhalte aufbereiten	379
11.3.7 Gerenderte Darstellung	336	13.1.3 Präsentation gliedern	380

13.2	Visualisierung der Inhalte	381	15.2	Grundzüge des Urheberrechts	450
13.2.1	Grundsätze der Visualisierung	381	15.2.1	Bedeutung des Urheberrechts	450
13.2.2	Vielfalt der Bilder	382	15.2.2	Werk als Schutzgegenstand	451
13.2.3	Gestaltungsregeln	383	15.2.3	Urheber als Werkschöpfer	454
13.3	Durchführung der Präsentation	384	15.2.4	Geschützte Rechte	456
13.3.1	Lampenfieber vor dem Auftritt	384	15.2.5	Einräumung von Nutzungsrechten	457
13.3.2	Körpersprache während des Vortrages	384	15.3	Verwertungspraxis	458
13.3.3	Wirkungsvoll sprechen	385	15.3.1	Verlage	458
13.3.4	Zuhörer begeistern	386	15.3.2	Verwertungsgesellschaften	458
13.4	Medieneinsatz	387	Literaturverzeichnis	463	
13.4.1	Folienpräsentation am Tageslichtprojektor	387	Sachwortverzeichnis	469	
13.4.2	Dia- und Videopräsentation	389	Firmenverzeichnis	482	
13.4.3	Flip-Chart	390			
13.4.4	Computerpräsentation	392			
14	Medienökonomie	395			
14.1	Kalkulation	396			
14.1.1	Kosten von Medienprodukten	396			
14.1.2	5-Schritte-Konzept der Kalkulation	398			
14.1.3	Kalkulationsbeispiele Film und Multimedia	401			
14.2	Projektmanagement	414			
14.2.1	Vorgehenskonzept	414			
14.2.2	Konzeption	414			
14.2.3	Vorbereitung	418			
14.2.4	Realisierung	423			
14.3	Marketing	425			
14.3.1	Definition Marketing	425			
14.3.2	Medienprodukte als Publikation	431			
14.3.3	Medienprodukte im Business	436			
15	Medienrecht	441			
15.1	Materialien aus der Praxis	442			
15.1.1	Anschauungsbeispiel	442			
15.1.2	Kleine praktische Fallbeispiele	448			