

Inhalt

1	Aufbau und Gliederung *	1
2	Bild *	5
2.1	Grundsätzlicher Aufbau: Pixel *	6
2.2	Grundsätzlicher Aufbau: Farben *	11
2.3	Grundsätzlicher Aufbau: Bildgröße *	17
2.4	Manipulationen mit Auswahl und Ebenen *	18
2.5	Dateiformate **	25
2.6	Kameratechnik: Sensor **	37
2.7	Kameratechnik: Objektiv **	42
2.8	Animated GIFs mit Photoshop **	57
3	Audio *	63
3.1	Erste Schritte: Die Welle macht den Ton *	64
3.2	Schallwellen: Physikalisches *	67
3.3	Digitalisierung *	70
3.4	Töne und Klänge **	77
3.5	Dateiformate **	80
3.5.1	Wave (.wav) **	81
3.5.2	MP3 **	85
3.6	Weitere Schritte *	97
4	Video *	101
4.1	Erste Schritte: Was ist ein Video? *	102
4.2	Kompression: Codec *	104
4.3	Arbeiten mit Premiere *	110
4.4	Ton einbinden *	123
4.5	Titel einbinden *	132
4.6	Weitere Schritte *	135
5	2D-Animationen mit Flash *	139
5.1	Hintergrund *	140
5.2	Einführung in die Arbeitsumgebung *	143
5.3	Zeichnen mit Flash *	147
5.3.1	Objekte zeichnen *	148
5.3.2	Objekte transformieren *	157
5.3.3	Arbeiten mit Farben *	160
5.3.4	Arbeiten mit Objekten *	165
5.4	Arbeiten mit Symbolen *	168
5.5	Arbeiten mit der Zeitleiste: Bild für Bild- Animationen *	181
5.6	Formtweening **	191
5.7	Bewegungstweening **	197
5.8	Weitere Schritte *	204

6	3D-Animationen mit VRML *	213
6.1	Grundsätzlicher Aufbau einer VRML-Datei *	218
6.2	Formen: Geometry *	219
6.3	Erscheinung: Appearance *	232
6.3.1	Material-Knoten *	232
6.3.2	Texturen *	240
6.4	Transformationen **	245
6.5	Ökonomisierung des Quellcodes **	254
6.6	Einrichten einer Szene **	263
6.7	Interaktion und Animation **	272
6.8	Weitere Schritte *	285
6.8.1	JavaScript in VRML *	285
6.8.2	Anwendung von XML für 3D-Objekte: X3D *	288
7	Einsatz dynamischer Medien *	293
7.1	Normen in der Ergonomie *	294
7.2	DIN EN ISO 14915 *	298
7.3	Informationstypen *	300
7.4	Medientypen *	303
7.5	Mediale Darstellung von Information **	304
7.6	Richtlinien medialer Mischung **	316
7.7	Weitere Schritte *	324
Glossar	327
Literatur	335
Sachindex	336