

Einführung

Was ist Grafikdesign?	9
Was sind „alte“ Medien?	10
Was sind Neue Medien?	11
Was ist New Media Design?	21
Ziel des Buches	21
Zusammenfassung	22

1

Grundlagen

Historischer Überblick	25
Grafikdesign und die Aus- wirkungen der Neuen Medien	33
Neue Arbeitsbereiche	37
Zusammenfassung	60

2

Design für Neue Medien

Vokabular und Techniken	63
Der Designprozess	80
Der kreative Prozess	85
Zusammenfassung	89

3

Internet & Co.

Aus dem Cyberspace in die reale Welt	93
Wege in das Labyrinth	100
Sozialer Raum	102
Entdecken und Lernen	107
E-Learning	108
Intranet und Extranet	110
E-Mail	111
Digitales Broadcasting	112
Marketing und E-Commerce	113
Zusammenfassung	116

4

Fantasiewelten

Computergrafiken: Abbilder realer und virtueller Welten	119
Simulation	123
Das virtuelle Grafikdesignstudio: eine digitale Insel	125
Multimedia	128
Digitale Effekte	132
Computerspiele	137
Elektronische und virtuelle Welten	145
Zusammenfassung	146

5

Die nächsten Schritte

New Media Design – Warum?	149
Kompetenzen für den Erfolg	149
Arbeitsumfeld	151
Junge, unabhängige New-Media-Studios	153
Freiberufler in den Neuen Medien	156
Arbeitsabläufe	159
Zusammenarbeit	160
Der erste Job	162
Eigenwerbung	164
Wichtiges zum Schluss	169
Zusammenfassung	178

• • •

Glossar	180
Literaturempfehlungen	84
Websites	185
Register	187