

**Anlage zum Abschlußzertifikat "Multimedia-Designer",
Jahrgang 1996/97 Medienhaus Essen**

Während der Ausbildungszeit erhielten die Teilnehmer einen grundlegenden Überblick über die Möglichkeiten und Grenzen der neuen multimedialen Kommunikationsformen. Schwerpunkt waren Planung, Konzeption und Realisation multimedialer Anwendungen. Als zentrale Software wurde in das Autorenprogramm *Macromedia Authorware* eingeführt.

Um dieses Programm waren einige professionelle Softwarepakete gruppiert, die als Gestaltungshilfen in kreativer und inhaltlicher Hinsicht zu betrachten waren. Hierzu gehörten u.a. Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Macromedia Director, Goldwave, 3D-F/X, MS Word, MS Excel, MS Access.

Die Teilnehmer beendeten ihre Ausbildung mit der eigenständigen Programmierung und Gestaltung einer praktischen Anwendung in Form einer CD-ROM und einer Internet-Site.

Der Unterricht umfaßte im wesentlichen folgende Schwerpunkte:

1. **Die Arbeit mit dem Computer I.**
 - Grundlagen.
2. **Die Arbeit mit dem Computer II.**
 - Textverarbeitung.
 - Betrieb und Funktion eines Laserdruckers.
3. **Drehbuch I.**
 - Entwurf. Konzeption. Realisation.
 - Theorie und Praxis
 - Druck Drehbuch.
4. **Fotografie I.**
 - Grundlagen der fotografischen Bildgestaltung.
 - Arten der fotografischen Darstellung
5. **Fotografie II**
 - Betrieb und Funktion eines Scanners.
 - Bearbeitung und Verwendung von gescannten Bildern im Rechner
 - Drucken mit Farbdrucker.
6. **Gestaltung I**
 - Grundlagen Malerei/Zichnen.
 - Zeichensysteme/ Codierungen
7. **Film/Video I**
 - Grundlagen der filmischen Gestaltung
 - Zeit als Gestaltungsmittel
 - Schnitt
 - Einstellung
8. **Film/Video II**
 - Film/Video am Bildschirm
 - Avi und Consorten
9. **Kurs: Drehbuch II**
 - Planungs-/Entscheidungshilfen
 - Storyboard
 - Flußdiagramm
10. **Gestaltung II**
 - Grundlagen Bildschirmgestaltung
 - Schriften
 - Farben
11. **Ton I:**
 - Verwendung von Musik. Sprache. Geräusch und Bedeutung
 - Gestaltungsmöglichkeiten.
12. **Ton II:**
 - Der Ton im Computer.
 - Soundprogramme.
 - Aufzeichnung und Bearbeitung von Ton.
13. **Animation I:**
 - Grundlagen der Animation
 - Beispiele
 - 2D-Animation
14. **Animation II:**
 - Computeranimation.
 - 3D-Animation
15. **Authorware I:**
 - Grundlagen.
 - Einfache Präsentationen.
16. **Authorware II:**
 - Variablen und Funktionen
17. **Authorware III:**
 - CBT
18. **Authorware IV:**
 - Datenbankeinbindung