

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	v
Einleitung	1
I Entwicklungsgeschichte der analogen Medien	7
1 Einführung in Teil I	9
2 Buch/Text	13
2.1 Manuskriptkultur, Papierherstellung und erste Druckversuche	13
2.2 Beginn des Gutenberg-Zeitalters	15
2.3 Buchdruck nach 1450	18
2.4 Druckverfahren nach 1900	25
3 Notendruck	29
3.1 Anfänge	29
3.2 Blockdruck	31
3.3 Typendruck	31
3.4 Notenstich	34
3.5 Zinndruck und Lithographie	36
4 Statische Grafik	41
4.1 Ursprünge der Grafik	42
4.2 Grafik nach 1500	43
4.3 Gebrauchsgrafik nach 1800	46
5 Dynamische Grafik	51
5.1 Animation im Trickfilm	53
5.2 Kinofilm	61
5.3 Fernsehen	79
5.4 Video	82
6 Audio	87
6.1 Mechanische Speicherung	87
6.1.1 Mechanische Wiedergabe	87
6.1.2 Elektromagnetische Wiedergabe	90
6.2 Elektromagnetische Speicherung	94
6.3 Optische Speicherung	99
II Konvergenz der digitalen Medien	103
7 Einführung in Teil II	105

8 Buch/Text	113
8.1 Computergestützte Textverarbeitung	113
8.2 Textverarbeitungssoftware und Formate	115
9 Notendruck	133
9.1 Computergestützter Notensatz	133
9.2 Notensatzprogramme für den Computer	136
9.3 Notenscan-Software	141
9.4 Notationsformate	145
10 Statische Grafik	155
10.1 Grafik am Computer	155
10.2 Vektorgrafik	159
10.3 Pixelgrafik	166
10.4 Farbdarstellung	170
10.5 Software	176
11 Dynamische Grafik	179
11.1 Vektorgrafiken und computerbasierte Animation	179
11.2 Digitales Fernsehen	184
11.3 Optische Bildspeicherung (DVD)	187
12 Audio	195
12.1 Elektromagnetische Speicherung	195
12.2 Optische Speicherung	200
12.3 Elektronische Speicherung	207
12.4 Audioformate	208
12.4.1 Unkomprimierte Formate	210
12.4.2 Komprimierte Formate	211
III Digital music publishing	219
13 Einführung in Teil III	221
14 Input	227
14.1 Strategien zur Datenerfassung	228
14.2 Datenformate, Standards	231
14.3 Konvertierungsprobleme	236
15 Content	241
15.1 Strukturierung	242
15.2 Sicherung und Authentizität	243
15.2.1 Sicherung des Dokumentenservers	244
15.2.2 Sicherung des Contents	245
15.3 Recherchierbarkeit der Informationen	248
15.4 Stabilität der Informationen	249
15.5 Archivierung	251
15.6 XML als Universalstandard	257
15.6.1 XML – Grundlagen	260
15.6.2 Die Document Type Definition (DTD)	262

15.6.3	Die eXtensible Stylesheet Language (XSL)	264
15.6.4	Multimediale Musikrepräsentation mit XML	266
15.6.5	Vorteile und Einsatzmöglichkeiten von XML	271
15.6.6	Stabilität: XML als Archivierungsformat	273
15.7	Urheberrecht und Verwertungsgesellschaften	274
15.7.1	Das Urheberrechtsgesetz	275
15.7.2	Geschichte des Urheberrechts	277
15.7.3	Verwertungsgesellschaften	279
15.7.4	Urheberrecht und geistiges Eigentum	282
15.7.5	Konsequenzen der Digitalisierung	286
16	Output	295
16.1	Funktionale und organisatorische Konvergenzen	295
16.2	Verteilung, Distribution	297
16.3	Form	301
17	Cross-Media Publishing	305
17.1	Allgemeine Konzepte	305
17.2	Publishing am Beispiel: »epOs-Music«	311
	Zusammenfassung	317
IV	Anhang	323
A	Technische Erfindungen – ein Überblick	325
B	Zahlen und Fakten	341
	Literaturverzeichnis	345