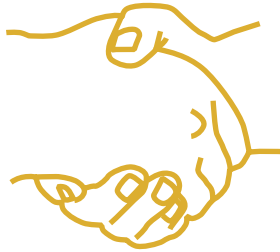


Entstehungsprozess eines Multimedia-Produktes anhand einer CD-ROM-Produktion

1. Der Auftrag

Wenn der Kunde bzw. der Auftraggeber genaue Vorstellungen seiner Absichten entwickelt hat, wird eine **Produktbeschreibung** erstellt. Diese sollte nicht nur die grundsätzlichen Funktionen auflisten, sondern auch möglichst genau die Zielgruppe bestimmen.

Die Produktbeschreibung ist also **Grundlage für die gesamte Produktion** und damit ein wichtiger Bestandteil des Vertrages zwischen Kunde und Produzent.

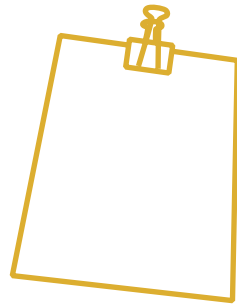


Pixelmix
DIGITALE MEDIEN GMBH

Murbacherstrasse 34
CH-4056 Basel

Telefon (061) 383 09 38
Telefax (061) 383 09 39

office@pixelmix.ch
www.pixelmix.ch



2. Detaillierte Ausarbeitung des Produkts

Gestützt auf die Produktbeschreibung und die Vorgaben des Kunden, wird die **Produktgestaltung** in detaillierter Form ausgearbeitet: Grundeinstellungen, Bildabfolge und alle sonstigen Inhalte ergeben ein **Drehbuch** sowie ein **Storyboard**, das die Beziehungen zwischen allen Teilen veranschaulicht. Es gibt auch **erste Designvorschläge** zu grafischen Elementen und Abfolgen von Animations- oder Videosequenzen.

Anhand dieser detaillierten Ausarbeitung wird eine **Asset-Liste** erstellt, welches Bild- und Tonmaterial für das Produkt benötigt wird. Drehbuch, Storyboard und Liste sind Ausgangsbasis für alle Mitglieder des Produktionsteams.

3. Pre-Production

Vom Produzenten werden die **Produktionsbudgets** und **Zeitabläufe** koordiniert. Er sorgt auch für **Bildrecherche** und **Klärung der Rechte** an Bild- und Tonmaterial und ist dafür verantwortlich, daß ein geeignetes **Team** für alle anfallenden Arbeiten bereitsteht – Grafik, Animation, Ton, Video und natürlich Programmierung.



4. Der Prototyp

Zuerst wird oft ein **Prototyp** entwickelt. Dieser muß nicht schon aus allen Teilen des Endproduktes bestehen, sollte aber die grundsätzlichen Abläufe und Funktionen beinhalten. Er gibt dem Gestalter Gelegenheit, das passende Grafik-Design zu entwickeln, und der Programmierer kann unterschiedliche Problemlösungen testen.

Auftraggeber und Produzent haben zu diesem Zeitpunkt die Möglichkeit, Stil und Struktur zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

5. Daten-Aufbereitung

Wenn das **Bildmaterial** beisammen ist, kann es bearbeitet werden. Es wird gescannt und in digitaler Form gespeichert, retouchiert und ins richtige Format gebracht. Zu diesem Zeitpunkt werden ebenfalls **Audio- und Videoaufnahmen** gemacht und digitalisiert.



6. Screen Design

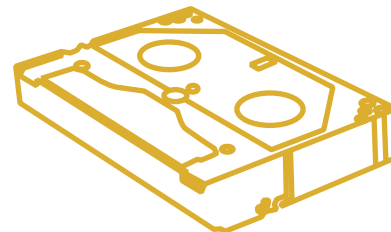
Während das vorhandene Bildmaterial eingescannt wird, kann sich der Grafiker daran machen, ein **einheitliches Erscheinungsbild** für das Produkt zu entwickeln – alle Titel, Fenster, Buttons etc. sollten aufeinander abgestimmt sein.

Eventuell wird auch das zu druckende Begleitmaterial dementsprechend überarbeitet.



7. Audio

Für die **Tonbearbeitung** am Computer gibt es eine Reihe semi-professioneller Programme. Sind die Ansprüche sehr hoch, liefern Tonstudios geeignetes Material. Oft gilt es, abzuwägen, für schon vorhandene Musiktitel **Lizenzgebühren** zu bezahlen, oder von Musikern etwas neues einspielen zu lassen.



8. Computer-Animation

Es gibt eine ganze Bandbreite unterschiedlichster **Computer-Animationen**, angefangen bei einfachen, aufeinander folgenden Grafiken, über zweidimensional bewegte Objekte, bis hin zu aufwendig produzierten, realistisch anmutenden dreidimensionalen Modellen.

Ob letztere nun «inhouse» oder von entsprechenden Spezialisten produziert werden – der Kosten- und Zeitaufwand sollte nicht unterschätzt werden.



9. Film und Video

Möglicherweise sollen reale Personen agieren, oder es gibt Gegenstände, die dreidimensional oder zu groß sind, um gescannt zu werden. Bewegte oder einzelne Bilder werden gefilmt oder auf **Video** festgehalten. Im Rahmen des Budgets entscheidet der Produzent vielleicht, aufwendige **Spezialeffekte** von einem externen Zulieferer anfertigen zu lassen.

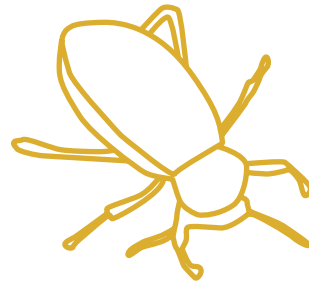
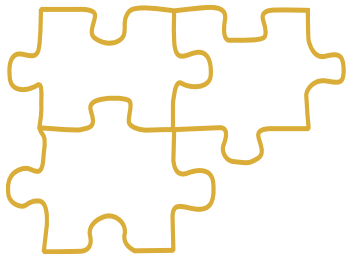
10. Formatierung

Zu diesem Zeitpunkt liegt also das **gesamte Material in digitalen Formaten** vor, um das Multimedia-Produkt zusammenzustellen.

11. Endproduktion

Alle Komponenten werden mit Hilfe eines sogenannten **«Authoring»**-Programmes in ein komplexes Gefüge an ihrem vorgesehenen Platz eingebaut. Grafiken und Buttons werden miteinander verbunden, ebenso die Animationen, Audiotracks und Videosequenzen, die «auf Knopfdruck» vom zukünftigen Benutzer ausgelöst werden sollen.

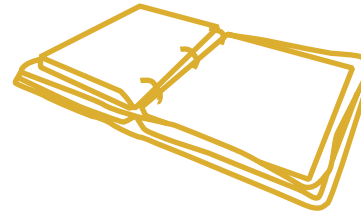
Die Arbeit ist in diesem Stadium nicht nur für den **Programmierer** sehr intensiv und aufreibend, denn oft zeigt sich erst jetzt, an welchen Stellen Verbesserungen und Berichtigungen notwendig sind. Auch der **Screen Designer** überprüft seine Arbeit.



12. Testen und «debugging»

Je nach Medium gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Endprodukt vor seiner Vervielfältigung zu **simulieren** und zu **testen**. In dieser letzten Phase der Produktion werden mögliche Programmierfehler beseitigt («debugging»).

Testversionen des Produktes können von potentiellen **Anwendern** geprüft werden – manchmal führen sinnvolle Verbesserungsvorschläge zu einer erneuten Überarbeitung. Diese Tatsache sollte auch im Zeitplan berücksichtigt werden.



13. Übergabe an den Kunden

3

Das Endprodukt wird dem Kunden ausgeliefert, je nach Vervielfältigungsmedium als Festplatte oder **Masterdisc** – oder, bei kleineren Auflagen in der vereinbarten Anzahl. Er erhält auch eine umfassende **Dokumentation** des Auftrages.

14. Post-Production Service und Neuauflagen

Nacharbeiten schließen sich an bei zu aktualisierenden Inhalten, zusätzlichen Sprachversionen oder der Konvertierung in weitere (digitale) Medien.

