

Medientechnik

Andreas Butz

Ludwig-Maximilians-Universität München

Sommersemester 2008

Vorlesungskonzept: Heinrich Hußmann

Lehr- und Forschungseinheit Medieninformatik

Prof. Dr. Andreas Butz

Amalienstr. 17, 5. OG, Raum 502

Email butz@ifi.lmu.de



Übungsleitung:

Raphael Wimmer, 2.OG, Raum 206

Dominikus Baur, 2.OG, Raum 208

Wichtigste Informationsquelle: WWW

Kurzadresse: **<http://mimuc.de/mt>**

(mimuc = MedienInformatik in MUC;
mt = Medientechnik)



Aufbau der Vorlesung

<u>Woche</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Vorlesung</u>	<u>Praktikum</u>	<u>Übung</u>	<u>Praktikum</u>	<u>Übung</u>	<u>Programmierung</u>
14-Apr	1a	<u>Überblick, Ein-/Ausgabetechnik</u>	Anmeldung				
21-Apr	1b	<u>Benutzerschnittstellen, GUIs</u>	Foto			Swing	
28-Apr	2a	<u>Klassische Fototechnik + Gestaltung</u>	Foto	<u>Bildbearbeitung</u>			
5-May	2b	<u>Digitale Fototechnik</u>	Foto				
12-May	2c	<u>Bildverarbeitung</u>	Foto			J2D	
19-May	3a	<u>Klassische Filmtechnik</u>	Video			Java 3D	
26-May	3b	<u>Videotechnik analog und digital</u>	Video	Visual Effects			
2-Jun	3c	<u>Filmgestaltung, Videoschnitt</u>	Video			JMF	
9-Jun		<u>Gastvortrag Film oder Videotechnik</u>	Video				
16-Jun	4a	<u>Klassische Audiotechnik</u>	Audio				
23-Jun	4b	<u>Bearbeitung von digitalen Audiosignalen</u>	Audio	Audio			
30-Jun	5	<u>Schnittstellen und Speichermedien</u>	Audio			Java Sound	
7-Jul	6	<u>Digitalrundfunk, Zusammenfassung</u>	Audio				
14-Jul		<u>Abschlusspräsentation</u>					

- Diese Vorlesung: Ergänzendes Wissen zu digitalen Medien
 - Teilweise aufbauend auf „Digitale Medien“
 - Konzepte, Überblickswissen, **keine** vollständigen technischen Detailinformationen

Begleitende Literatur

Zu dieser Vorlesung empfohlen:

- Peter A. Henning: Taschenbuch Multimedia, 2. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig/Carl Hanser 2001
- Andreas Holzinger: Basiswissen Multimedia, Band 1: Technik, Vogel Verlag, 2000
- Ralf Steinmetz: Multimedia-Technologie. Grundlagen, Komponenten und Systeme, Springer, 2000

Kapitelspezifische und weiterführende Literatur:

- Bei den einzelnen Kapiteln angegeben
- Siehe auch die Web-Seiten zur Vorlesung !

Inhalt der Übungen

- Drei praktische Übungen und Hausaufgaben zu Fotografie, Film- und Audioproduktion (im Team bearbeiten)
- Programmierübungen und -aufgaben zu GUIs, Grafikeffekten, Audio, etc. (einzeln bearbeiten)
- Kein Unterschied zwischen Diplom- und Bachelor-Studenten in Vorlesung + Übung
- Fuer Diplom (4SWS!): Zusätzliche Leseliste zur Vordiplomsprüfung

Scheinkriterien

- Anmeldung zu den Übungen
- Teilnahme an allen drei praktischen Übungen
- Abgabe aller Hausaufgaben zu den Praktika
- Erreichen von mindestens 50% der Punkte in allen Programmieraufgaben (ein Freischuss)
- Präsentation der Ergebnisse am Ende des Semesters

Ablauf

<u>Woche</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Vorlesung</u>	<u>Praktikum</u>	<u>Übung</u>	<u>Praktikum</u>	<u>Übung</u>	<u>Programmierung</u>
14-Apr	1a	<u>Überblick, Ein-/Ausgabetechnik</u>	<u>Anmeldung</u>				
21-Apr	1b	<u>Benutzerschnittstellen, GUIs</u>	<u>Foto</u>			Swing	
28-Apr	2a	<u>Klassische Fototechnik + Gestaltung</u>	<u>Foto</u>	<u>Bildbearbeitung</u>			
5-May	2b	<u>Digitale Fototechnik</u>	<u>Foto</u>				
12-May	2c	<u>Bildverarbeitung</u>	<u>Foto</u>			J2D	
19-May	3a	<u>Klassische Filmtechnik</u>	Video			Java 3D	
26-May	3b	<u>Videotechnik analog und digital</u>	Video	Visual Effects			
2-Jun	3c	<u>Filmgestaltung, Videoschnitt</u>	Video			JMF	
9-Jun		<u>Gastvortrag Film oder Videotechnik</u>	Video				
16-Jun	4a	<u>Klassische Audiotechnik</u>	Audio				
23-Jun	4b	<u>Bearbeitung von digitalen Audiosignalen</u>	Audio	Audio			
30-Jun	5	<u>Schnittstellen und Speichermedien</u>	Audio			Java Sound	
7-Jul	6	<u>Digitalrundfunk, Zusammenfassung</u>	Audio				
14-Jul		<u>Abschlusspräsentation</u>					

(vorläufiger Ablauf, Änderungen möglich)

Abgabe für Hausaufgaben:

Praktikumsaufgaben ungefähr zum Ende des Praktikumsblocks

Programmieraufgaben zwei Wochen nach Ausgabe des Übungsblattes

Gültig ist jeweils die Angabe auf dem Übungsblatt

Übungstermine

Praktika:

- Einmal pro 4-Wochen-Block
- 3 Stunden, intensiv
- Viel Eigenarbeit danach
- Viererteams
- Ort: Medienlabor, etc.

Übungen:

- Alle zwei Wochen Programmierübungen
- Alle vier Wochen (versetzt) Medien-Übungen
- Übungstermine auf der Website
- Übungsgruppen von ca. 30 Studenten
- Bearbeitung von Übungsblättern
- Ort: CIP-Pool, Amalienstr.

Anmeldung

- UniWorx (www.pst.ifi.lmu.de/uniworx/)
- Je eine Anmeldung für Praktika und Programmierübungen
- Anmeldung in eine von 45 Praktikumsgruppen (4 Personen). Diese sind schon einem Termin für die Foto-Praktika zugewiesen (siehe Website). FCFS-Prinzip.
- Video- und Audio-Praktika in den gleichen Gruppen, Belegung der Termine nach FCFS-Prinzip, wird angekündigt
- Anmelde-Zeitraum: Dienstag, 15.04.08, 6:00 Uhr
bis Mittwoch, 16.04.08, 6:00 Uhr

Kommunikation

- Website (!) mit RSS-Feed
- Wiki
- Offene Übungen (Fragestunde):
 - Praktika: Mo-Fr, 18-20 Uhr, Medienlabor
 - Programmierung: Fr, 10-16 Uhr
 - werden nach Bedarf angepasst
- Forum: die-informatiker.net (!)
- Fragen: E-Mail an [alias wird eingerichtet, nachsehen auf website]

Plagiarismus (Abschreiben)

Abschreiben

- von Kommilitonen
- von anderen Quellen (z.B. Wikipedia)

ist in keinsten Weise erlaubt.

Im Zweifelsfall immer vor der Abgabe nachfragen.

Eine abgeschriebene Aufgabe wird als *nicht bestanden* gewertet. Wir behalten uns vor, die gesamte Übung als *nicht bestanden* zu werten.

Wir prüfen nach – eventuell auch erst nach Ende der Übungen.

Zeitaufteilung der 3 Vorlesungsstunden?

- Beginn 10:15h, Ende spätestens 13:00h,
 - 3SWS = 3x45min.
 - 135 Minuten Vorlesung = 60-70 Folien
- Drei Stunden am Stück
 - 3M = MontagMorgenMarathon 8-(
 - Ende: 12:30 ;-)
- Halbzeitpause
 - 70 Minuten Vorlesung
 - 10-15 Minuten Pause
 - 65 Minuten Vorlesung
 - Ende: 12:45
- Drittelpausen
 - 45 VL 10P 45VL 10P 45VL
 - Ende: 12:50

