

GMT-Glossar

LPE 1 Flächengestaltung

1 A) Anordnung der Gestaltungselemente

Kontrast	Anordnung deutlich unterschiedlicher Formen und Oberflächen
Rhythmus	Darstellung von Bewegung durch Staffelung, Reihung und ähnlichen seriellen Kompositionen
Proportion	Maßverhältnis (z.B. Goldener Schnitt), Ausdehnungscharakteristik (z.B. schlank, dick)
Komposition	Zusammenstellung von Gestaltungselementen nach bestimmten Gesichtspunkten mit dem Ziel einer gemeinsamen Wirkung; Beachtung von Blickpunkt und Gewichtung

1 B) Farbe

Farbton	Reine Farben; Farbbezeichnung
Sättigung	Reinheitsgrad einer Farbe; gesättigte Farbe: Farbe ohne Grauanteil
Helligkeit	Bei Körperfarben: die Menge des von einer Oberfläche zurückgeworfenen Lichts Bei Lichtfarben: Stärke der Lichtstrahlung
Trübung	Veränderung der Reinheit einer Farbe durch Mischung mit ihrer Komplementärfarbe, Schwarz oder Grau
Komplementärfarbe	Zwei Körperfarben, die sich zu Schwarz bzw. zwei Lichtfarben, die sich zu Weiß ergänzen
Farbordnung	siehe Farbordnung
Farbsystem	Systeme zur Erfassung und/oder Definition von Farberscheinungen
Farbraum	1. Alle darstellbaren Farben eines Farbsystems 2. Alle Farben die ein Gerät erkennen oder wiedergeben kann
Additive Farbmischung	Vereinigung mehrerer Lichtfarben. Mischergebnis ist heller als jede einzelne Farbe.
Subtraktive Farbmischung	Das farbliche Ergebnis aus der Vereinigung von mehreren Körperfarben. Das Mischungsergebnis ist dunkler.

LPE 2 Darstellungstechniken

2 A) Abbildungsarten

Originalgetreue Abbildung	naturalistische Wiedergabe eines Objekts (2- oder 3-dimensional)
Abstraktion	Wiedergabe eines Objekts unter Verzicht auf Nebensächlichkeiten; Reduktion auf charakteristischer Merkmale → siehe Reduktion
Reduktion	Darstellungstechnisch bedingte Vereinfachung eines Objekts; z. B. 3. in 2. Dimension
Strich	Nur zwei Tonwerte vorhanden, in der Regel schwarz/weiß
Halbton	Mehrere Tonwertabstufungen

2 B) Projektionsarten

Dreitafelprojektion	Darstellung eines Körpers in 3 zugeordneten Ansichten
Axonometrie	Schrägbild
Zentralperspektive	Perspektivische Darstellung mit einem Fluchtpunkt
Übereckperspektive	Perspektive mit zwei Fluchtpunkten
Skizzieren	Saubere Handzeichnung zur Darstellung einer Idee

LPE 3 Grundlagen des Grafikdesign

Schriftklassifikation	Einteilung von Schriften in Untergruppen
Schriftschnitt	Ausführung einer Schrift (fett, kursiv, ...)
Laufweite	Buchstabenabstand, welcher die Länge des Wortes beeinflusst
Auszeichnung	Hervorhebung von Textteilen z.B. durch Schriftschnitt oder Farbe
Satzart	Anordnung des Textes, wie z.B. Block-, Flattersatz, zentriert...
Schriftfamilie	Gruppe von verschiedenen Schriftschnitten einer Schrift (fett, kursiv,...)

LPE 4 Visuelle Kommunikation

4 A) Kommunikation

Kommunikation	Austausch von Informationen durch ein Kommunikationsmittel (Kommunikationskanal) und ein gemeinsames Zeichensystem.
Kommunikationskanal	Transportorgan der kodierten Botschaft (z. B. gesprochene Sprache, geschriebener Text, etc.)
Rückkopplung	Senden einer Botschaft an einen Sender als Reaktion des Empfängers auf eine erhaltene Botschaft.
Kodierung	Über- bzw. Umsetzung einer Botschaft in ein Zeichensystem für einen Kommunikationskanal.
Dekodierung	Über- bzw. Umsetzung von Zeichen aus einem Kommunikationskanal in eine Botschaft.
Rauschen	Sonderform der → Störung. Verschlechterung der formalen Qualität eines Zeichens im Kommunikationskanal durch äußere Einflüsse.
Zeichenrepertoire	Gesamtheit aller Zeichen eines Zeichensystems. Sender und Empfänger können unterschiedliche Teilmengen davon verstehen (dekodieren = passives Z) bzw. als Sender verwenden (kodieren = aktives Z.). Für eine vollständige Kommunikation müssen alle vom Sender verwendeten Zeichen im passiven Zeichenrepertoire des Empfängers vorhanden sein.
Störung	Eine Einwirkung auf den Kommunikationsprozess, die eine Kommunikation erschwert oder unmöglich macht.

4 B) Semiotik

Semiotik	Lehre der Zeichen (visuelle, auditive, linguistische,... Zeichen) Die Semiotik zerfällt in die 3 Teilbereiche Syntaktik, Semantik, Pragmatik
Syntaktik	Beschaffenheit/Anordnungsmöglichkeiten von Zeichen; Formale Beschreibung der Zeichenkategorien: Form, Helligkeit, Farbe, Material, Bewegung "Was ist zu sehen?"
Semantik	Beziehung eines Zeichens zu seiner Bedeutung; Beschreibung der Bedeutung des Zeichens. "Was ist zu erkennen beziehungsweise wahrzunehmen?" Es gibt 3 verschiedenartige Beziehungen zwischen Zeichen und Objekt: die als Ikon, Index und Symbol bezeichnet werden.
Ikon	(griech. Bild, Abbild); Ein Zeichen das einen gewissen Grad der Übereinstimmung mit seinem Objekt hat, indem es dieses abbildet oder imitiert. Im Ikon wird das Vorbild wiedererkannt.

Index	(lat. Anzeiger); Der Index bezieht sich als Hinweis oder Anzeiger auf das Bezeichnete. Er hat eine direkte Beziehung zum Objekt.
Symbol	(griech.. Sinnbild, Wahrzeichen) Vereinbarte Bedeutung von Zeichen ohne direkten Bezug zu ihren Objekten (Verständnis des Zeichens hängt beispielsweise vom Kulturkreis, Alter, Sozialisation,...ab)
Pragmatik	Wirkung des Zeichens auf den Empfänger (Betrachters) und Absicht des Senders. "Was soll damit ausgesagt werden?"
Imperative Wirkung	die Zeichen sollen den Willen des Empfängers beeinflussen
Suggestive Wirkung	die Zeichen sollen die Gefühle des Empfängers beeinflussen
Indikative Wirkung	die Zeichen sollen ihre Wirkung über den Verstand entfalten

4 C) Sehvorgang:

Akkommodation	Anpassung der Brechkraft des optischen Apparates an die Distanz des jeweils fixierten Gegenstandes durch eine Änderung der Krümmung vorwiegend der vorderen Linsenfläche.
Adaption	Hier: Hell-Dunkel-Adaptation: Anpassung der Empfindlichkeit des Sehsystems an die mittlere Umgebungshelligkeit durch Pupillenveränderung und Veränderung der Stäbchen- und Zapfenreaktion.
Sehfehler	Abweichung der Sehfähigkeit eines Beobachters (Farbe, Schärfe, Helligkeit) vom Durchschnittsbeobachter. Dadurch möglicherweise nur eingeschränkt aufnahmefähig für visuelle Botschaften.

4 D) Bildgestaltung:

Bildanalyse	Untersuchung eines komplexen visuellen Zeichens nach Kriterien von Helligkeit, Farbe, Form, Material, Bewegung, die es auf seinen formalen Aufbau (→ Syntaktik), seine Bedeutung (→ Semantik) und seine Absicht (→ Pragmatik) untersuchen.
Bildkonzeption	Bildaussagen erzielen durch Anwendung der verschiedenen Gestaltungskriterien
Bildaufbau	Untersuchung der Beziehungen (örtlich, inhaltlich) zwischen den Elementen eines komplexen visuellen Zeichens.
Piktogramm	Abstraktes Zeichen in Bildform, das möglichst international verständlich sein sollte. Bildmäßig gesteuerte Verknüpfung zu einem dargestellten Sachverhalt oder Hinweis.
Logo	Unterschiedliche Definitionen. Wird heute meist folgendermaßen verstanden: Zeichen, welches Firmen, öffentliche Einrichtungen, Marken etc. repräsentiert. Es besteht aus typografischen bzw. grafischen Elementen oder beidem.
Signet	Wird auf unterschiedliche Weise definiert. Sollte deshalb nicht ohne Erläuterung verwendet werden.

4 E) Werbung

Corporate Identity	Selbstverständnis eines Unternehmens oder einer Organisation, das meist in einem Firmenleitbild formuliert wird und nach innen und außen vermittelt werden muss. Dazu dienen die 3 Instrumente Corporate Design, Corporate Behaviour oder Corporate Culture und Corporate Communication.
Corporate Design	Einheitliches visuelles Erscheinungsbild eines Unternehmens, vom Firmenzeichen über die Kommunikationsmittel und Produkte bis zur

	Architektur des Firmengebäudes
Corporate Behaviour	Verhalten des Unternehmens nach außen (Kunden, Lieferanten) und innen (Mitarbeiter).
Corporate Culture	s. Corporate Behaviour
Corporate Communication	Alle Kommunikationsmittel, -träger, und -maßnahmen, die das Unternehmen zur Darstellung seiner Identität nach innen und außen einsetzt.
AIDA-Prinzip	Stufenmodell der Werbewirkung: A ttention, I nterest, D esire, A ction
Werbeanalyse	Vgl. Bildanalyse, wobei der Schwerpunkt auf der pragmatischen Analyse liegt.
Werbemittel	Träger der Werbebotschaft wie Printmedien (Zeitschrift, Tragetasche ...) Elektronische Medien (Internetseite, CD-Rom-Präsentation) Weiter Medien wie Fahrzeuge, Fassaden ...
Werbekonzept	Entwicklung und Planung einer Werbekampagne unter Berücksichtigung der Werbebotschaft des Werbeträgers des zeitlichen Ablaufs der Gestaltung der Werbekontrolle des Budgets
Erscheinungsbild	Image; wird durch die CI-Strategie bestimmt

Visuelles Leitsystem	Informations- und Orientierungssystem, insbesondere unter Verwendung von Piktogrammen und Hinweiszeichen (Pfeile etc.)
Bildreportage	Genre des Journalismus, wobei die Hauptaussagen durch Fotografien getroffen werden.

LPE 6: Produktgestaltung

6 A) Designprinzipien

Gestaltung	Innovatives Handeln unter Einschluss ästhetischer Gesichtspunkte
Design	definierende, planende und darstellende Handlung zur Konkretisierung von Dienstleistungen, Systemen oder Objekten auf der Basis von Gestaltung
Produktgestaltung/-design	Steigerung des Produktwerts für den Gebrauch durch Gestaltung / Design
Ästhetik	Lehre der sinnlichen Wahrnehmung
Formalästhetik	Aspekte bezüglich Form, Farbe, Oberfläche, Proportion, Akustik, Geruch, Materialwahrnehmung (taktil, akustisch, geschmacklich, olfaktorisch)
Funktionale Aspekte	Bedeutung für den Benutzer in Funktion und Anwendung d.h. zweck-erfüllend, ergonomisch, sicher etc.
Informationsästhetik	A) Bedeutung des Darstellungsmittels in Bezug auf die Relation Benutzer – Objekt (-> Anzeigefunktionen) B) Versuch, ein berechenbares ästhetisches Maß gemäß der enthaltenen Information zu definieren (Bense, Maser) Kann erwähnt werden, ist aber nicht abiturelevant!

Anzeigefunktionen	Anzeigen von Verwendung, Gebrauch, Bedienung, Warnung, Behandlung, Leistung, Wert, Hersteller (Marke), Gruppenzugehörigkeit Anzeigen von Verwendung, Gebrauch, Bedienung, Warnung, Behandlung, Leistung, Wert, Hersteller (Marke), Gruppenzugehörigkeit
Gebrauchsanzeigen	semantisches Design – visualisiert den Gebrauch eines Produktes sich selbsterklärende Anzeigen von Verwendung, (Hand-)Haltung (greifen), Bewegung, Bedienung Anzeigen von Verwendung, (Hand-)Haltung (greifen), Bewegung, Bedienung
Ergonomie	Wissenschaft von der Anpassung der Arbeitsbedingungen, des Arbeitsgeräts an die physiologischen Gegebenheiten des Menschen, d.h. man muss schwerpunktmäßig medizinisch richtige Körperhaltungen bei der Produktentwicklung berücksichtigen. Wissenschaft von der Anpassung der Arbeitsbedingungen, des Arbeitsgeräts an den Menschen, d.h. man muss schwerpunktmäßig medizinisch richtige Sitzhaltungen, Sitzhöhen, Beinstellungen... bei der Produktentwicklung berücksichtigen.
Ökologie	Umwelt- und ressourcenschonender Einsatz von Materialien und Herstellungsbedingungen Ökologisch relevante Herstellungsbedingungen in Beziehung zu den Fertigungsverfahren nach DIN
Ökonomie	wirtschaftlicher Einsatz von Arbeit, Energie und Rohstoffe zur Erzielung eines Mehrwerts Betriebliche Kosten: Kostenträgerrechnung, Zuschlagskalkulation, Kostenpreisermittlung für ein Produkt in der Serienfertigung
Nachhaltigkeit	berücksichtigt ökologische Aspekte (Vielseitigkeit, Dauerhaftigkeit, Regionalisierung, Recyclebarkeit, Energie- und Ressourcenschonung) in Verbindung mit ökonomischen Aspekten sowie Sozialverträglichkeit im Lebenszyklus eines Produkts
Sozialverträglichkeit	Zumutbarkeit, Verträglichkeit
Kosten- und Preisaspekte	Entwicklungs-, Herstellungskosten (vgl. Bedingungen der Herstellung: Ökonomie) und Vertriebskosten, soziale Kosten; unterschiedliche Preisarten Entwicklungs-, Herstellungskosten (vgl. Bedingungen der Herstellung: Ökonomie) und Vertriebskosten, soziale Kosten; unterschiedliche Preisarten: z.B. Marktpreis, Kostenpreis, Werbepreis, Sozialpreis
Gestalten von und mit räumlichen Elementen	Selbstähnlichkeit; Material-Abtragung, Material-Verformung; Element-Addition; Additive Konstellation; integrierte Gestaltung; integrale Gestaltung
Additive Konstellation	gefügt mit Kraftschluss (Bildmaterial Bürdek, Design – Geschichte, Theorie, und Praxis der Produktgestaltung einfügen)
Kraftschluss	zwei oder mehrere Elemente werden durch eine äußere Kraft, meist eine Zug-, Druck- oder Reibungskraft, in ihrer gegenseitigen Lage gehalten, z.B.: Keilverbindungen, Traktion
Integrierte Gestaltung	aufeinander bezogene Elemente, gefügt mit Formschluss (Bildmaterial Bürdek, Design – Geschichte, Theorie, und Praxis der Produktgestaltung einfügen)
Formschluss	formbedingte Art der Verbindung zweier oder mehrerer Elemente, wobei diese Elemente eine korrespondierende Gestalt aufweisen, sodass eine Bewegung der Teile gegeneinander nicht möglich ist und

	infolge dessen Kräfte und Drehmomente übertragen werden können, z.B.: Verzahnung, Verzapfung, Verzinkung, Kronenmutter mit Splint,
Integrale Gestaltung	einander bedingender Zusammenhang, verbindungsfreier Übergang von einer Funktion in eine andere (Bildmaterial Bürdek, Design – Geschichte, Theorie, und Praxis der Produktgestaltung einfügen)

6 B) Designprozess

Pflichtenheft, Anforderungskatalog, Briefing	Liste von Bedingungen, die das zu gestaltende Produkt erfüllen muss wird vom Auftraggeber vorgegeben wird während der Analyse erweitert, präzisiert Gestaltungs- und Lösungsansätze werden nach der Konzeptphase bezüglich des Pflichtenheftes beurteilt und selektiert Entwurfsideen, -Zeichnungen, -Modelle werden bezüglich der Realisierung, der Produktion und den Vorgaben des Pflichtenheftes analysiert Ausarbeitung und Optimierung des Produkts mit Blick auf das Pflichtenheft
Produktsprache	Zeichensysteme die gesellschaftliche Strukturen und Traditionen vermitteln

LPE 7 Multimediaproduktion

7 A) Planung

Benutzerführung	Selbsterklärend
Storyboard	Skizzenfolge, die den Aufbau einer Multimedia-Produktion oder einer Filmsequenz in der Planungsphase aufzeigt.
Navigationsplan	Grafische Darstellung der Seitenverknüpfung einer Multimedia-Produktion
Screendesign	Gestalten von Bildschirmseiten für Multimedia-Produkte
Autorensoftware	Software, welche die Einzelkomponenten einer Multimedia-Produktion (Bild, Text, Video, Sound) interaktiv zusammenführt und in der diese Einzelkomponenten animiert werden können.

7 B) Interface-Design

Usability	Benutzbarkeit, Benutzerfreundlichkeit
Mapping	Anordnung von zusammengehörenden Elementen (z.B. Navigationselemente ? Inhaltselemente)
Feedback	Rückmeldung von Navigationselementen auf Aktionen des Benutzers.
Konstanz	
Metapher	Eine Metapher überträgt etwas Vertrautes aus dem Alltag des Benutzers auf die Organisation der angezeigten Daten.
Interaktivität	Einflussmöglichkeit des Benutzers

7 C) Medientechnische Begriffe

Datenformat	Struktur, wie Daten binär auf dem Datenträger abgespeichert werden.														
Farbtiefe	Anzahl der Bits, die zur Speicherung der möglichen Farben/Graustufen eines Pixels benötigt werden. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Farbtiefe</th><th>Anzahl der Farben</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>$2^1 = 2$</td></tr> <tr> <td>2</td><td>$2^2 = 4$</td></tr> <tr> <td>...</td><td>...</td></tr> <tr> <td>8</td><td>$2^8 = 256$</td></tr> <tr> <td>24</td><td>$2^{24} = 16,7 \text{ Mio}$</td></tr> <tr> <td>32</td><td>...</td></tr> </tbody> </table>	Farbtiefe	Anzahl der Farben	1	$2^1 = 2$	2	$2^2 = 4$	...	...	8	$2^8 = 256$	24	$2^{24} = 16,7 \text{ Mio}$	32	...
Farbtiefe	Anzahl der Farben														
1	$2^1 = 2$														
2	$2^2 = 4$														
...	...														
8	$2^8 = 256$														
24	$2^{24} = 16,7 \text{ Mio}$														
32	...														
Auflösung	Pixel pro Längeneinheit (z.B. dpi, ppi)														
Codec	Verfahren zum Komprimieren und Dekomprimieren von Dateien (z.B. Videos) Encoder: Programm zum Komprimieren von z.B. Videodateien Decoder: Programm zum Entpacken und Anzeigen von z.B. Videodateien (derzeit häufig als Codec bezeichnet)														
Runtime-Version	Multimedia-Produktion, die ohne das Erzeugungsprogramm lauffähig ist														
Digitalisierung	Umsetzung von analogen in digitale Signale														
Animation	Bewegung von virtuellen Objekten														
Schlüsselbild (Keyframe)	Bild innerhalb eines Films/Animation, das komplett abgespeichert wird. Bei Bildern zwischen 2 Keyframes werden nur Bildveränderungen berücksichtigt.														

7 D) Digitaler Ton

Sampling	Sampling ist das Erzeugen und Speichern von digitalen Sounddaten.
Samplingrate	Die Samplingrate gibt an, wie oft das Analogsignal pro Zeiteinheit abgetastet und ein entsprechender digitaler Wert erzeugt wird. (Z.B. Musik-CD: 48 000 Abtastungen pro Sekunde)
Signalauflösung	Die Signalauflösung ist ein Maß für die Genauigkeit, mit der das Analogsignal digitalisiert wird. (Mit 8 bit können 256 verschiedene Abtastwerte mit 16 bit 65 536 Werte erzeugt werden.)
Kanalzahl	Bei der Digitalisierung von Tönen versteht man unter der Kanalzahl die Anzahl an parallelen Daten eines Sounds, z.B. rechts/links für Stereo. Bei Autorensystemen gibt die Kanalzahl an, wie viele Soundkanäle gleichzeitig unabhängig voneinander genutzt werden können.

7 E) Speichermedien

CD-ROM	CD-ROM steht für C ompact- D isk R ead- O nly- M emory und ist eine nicht wiederbeschreibbare optische Platte mit einer Kapazität von 650 MB oder mehr.
CD-R	CD-R ist die Abkürzung für C ompact- D isk R ecordable. Dies sind CD's, die mit speziellen CD-Recordern (CD-Brennern) einmalig beschrieben und nicht wieder gelöscht werden können.
CD-RW	Als CD-RW bezeichnet man eine wiederbeschreibbare CD's (CD-ReW ritable), bei der Daten gelöscht und neu gespeichert werden

	können.
Audio-CD	Als Audio-CD bezeichnet man eine Compact Disk, die ausschließlich Sounddaten – meist Musik – enthält.
DVD	DVD ist die Abkürzung für D igital V ersatile D isc (digitale vielseitige Scheibe). Auf diesen lassen sich Daten, Bilder und Videos speichern. Die DVDs haben eine Speicherkapazität von 4,7 GByte bis max. 17 GByte
Hybrid-CD	Eine Hybrid-CD kann sowohl auf PC's als auch auf Macintosh-Computers gelesen werden.
Multisession	Multisession beschreibt eine Verfahrensweise, bei der nach und nach in mehreren Sitzungen eine CD beschrieben wird. Ein Laufwerk, das diese CD's lesen soll, muss „multisessionfähig“ sein.
ISO 9660	Diese Norm beschreibt das Format von Dateinamen/Verzeichnissen sowie die logische Struktur von Verzeichnissen auf Speichermedien.

7 F) Internet

Internet	Weltumspannendes Netzwerk
WWW	W orld W ide W eb
HTML	Seitenbeschreibungssprache, die im World Wide Web beim Formulieren von Seiten zum Einsatz kommt.
(Hyper-)Link	Querverweis auf einer Seite im World Wide Web
Suchmaschine	Anwendung im Internet, die zum Recherchieren im WWW konzipiert ist.
E-Mail	Elektronische Post, die über das Internet oder ein anderes Kommunikationssystem verschickt wird.
FTP	Das F ile T ransfer P rotocol ist ein Übertragungsprotokoll im Internet, das für die Übertragung von Dateien zwischen Computern genutzt wird.
Newsgroups	Diskussionsgruppen im Internet
Telnet	Übertragungsprotokoll, das den Zugriff auf einen fernen Computer regelt.
IP	Internet-Protocol: Übertragungsprotokoll, welche die Internet-Adresse von Knoten ermittelt und Nachrichten versendet bzw. empfängt.
URL	Die URL (U niform R esource L ocator) ist eine Adresse im Internet, die im Web-Browser eingegeben wird, um z. B. dort abgelegte HTML-Seiten aufzurufen.
Übertragungsrate	Anzahl der übertragenen Informationseinheiten pro Zeitintervall (z. B. in kB/s = Kilobyte pro Sekunde oder Mb/s = Megabit pro Sekunde).