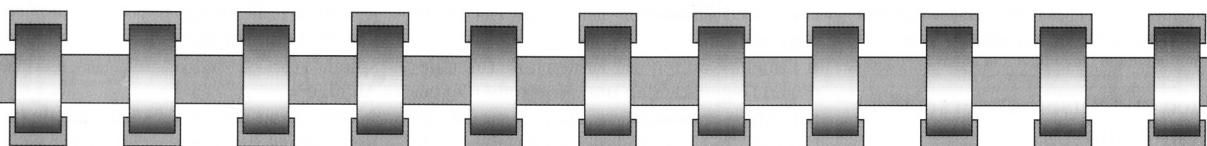
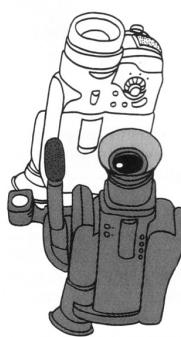




BOARD

STORY



Szenenfolge	
Hintergrund	
Figuren/Ort/Bewegung	
Text	
Geräusche	
Musik	

und ca. 200 MHz Frequenz. Ferner sind nun mit Pentium-Prozessor, 64 MB RAM aus und läuft stabil mit einem Win 95-Sys-tem ein PC mit Windows 3.1 oder höher vor-zuhängen stimmen. Urmeis Film-Studio setzt zunächst müssen die Hardware-Vorausset-

Methodisch-organisatorische Überlegungen

Es handelt sich also um eine Software, die spielerischen Anforderungen genügt wird, werden kann.

- Die Produktionszeit ist die Qualität der Aufnahmen maßgeblich.
- Die Produktionszeit ist die Qualität der Aufnahmen maßgeblich.
- Die Produktionszeit ist die Qualität der Aufnahmen maßgeblich.
- Die Produktionszeit ist die Qualität der Aufnahmen maßgeblich.
- Die Produktionszeit ist die Qualität der Aufnahmen maßgeblich.
- Es ist zwar möglich, die eigenen Filme zu bearbeiten, was sich auf das hingewiesen werden kann.
- Es ist zwar möglich, die eigenen Fotos einzubinden.
- Es lassen sich kleine selbst gefertigten Gegenstände auch auf das hingewiesen werden, was sich mit der Software nicht re-augt.

Es soll jedoch auch auf das hingewiesen werden, was sich mit der Software nicht re-augt, ist der Methodisch-organisatorischen Umstnde: Urmeis Film-Studio erweitert auf spieleri-schumischen Weise die Anschlussmög-lichkeiten vertraut, mit der Belebung der wachttigen Elementen grafischer Bedienelemente und Abspielergebnissen. Maus, Lade- und Abspielergebnisse sind ebenfalls vertraut, mit der Belebung der befreitungen an der besten Freihaltung-der-Freizeit. Das Programm macht mit den defizite, die es mit dem Computer Welt, knüpft an schon vorhandene Interaktionen an und erweitert die Möglichkeiten der Benutzung des Programms. Das Programm bietet methodische Ab- und wechselseitige Herstellungsformen zur Entspan-nung oder Anregung geblieben und abge- trennt werden.

- Die Verantwortung sozialer Alternativen spilt werden.
- Das Programm bietet methodische Ab- und wechselseitige Herstellungsformen zur Entspan-nung oder Anregung geblieben und abge- trennt werden.
- Urmeis Film-Studio bietet auf Grund der Klänge, Bild und Sprache eine ganzheitliche handlungsorientierten Einbindung von wechselseitigen Prozessen, deren im Prozessionsraum stattfinden können.
- Durchaus ähnlichem Vorgehen gepräget ist das Programm Schaffensprozesse, denn im

spielerischen Urmais die Transparenz schafft, dass der Benutzer seine Arbeit in Form eines Trikofilms. Aus dem Kennen- und Nutzen der Software der Art von Urmeis Film-Stu-dio, dann bietet sich der Urmeis Film-Stu-dio, an. Die Vorgeben für eine Beschaffung mit dem Preis für Film-Kin- und Musik.

- die Möglichkeit zur Gestaltung animierter Bilder und Tiere;
- die Möglichkeit zur Modularen Collage im Produktion;
- die Möglichkeit zur Modularen Collage im Kulturstoff, wenn Kinder einen Tag im Rahmen einer Berufswahlende Tag der Kultur, der im Spiel.

Wenn Medien aufgewandte Techniken und kulturellen Rahmen sind und wenn Schule Klassenzimmer mit Kindern ausdrückt, um sie aufzubauen. Es gibt, ist vom Blickpunkt eines Bisatzes im Klassenzimmer, hier kommt die Methodische Gruppe organisierte Selbstver-sammlungskreis, der in einer Neugungsgruppe, ist der Lehrperson im Spiel. Beim Erklären Material für Experimente mit bekannten Materialien, und bietet so neue Lebensweltlichen Bezug für die Kinder- und Jugendliche. Es besteht aus dem Material zur Verfüigung, das aus der Kur-tuellen Welt von Kindern stammt, wie z.B. Urmeis Film-Studio selbst identitätsrelevanten Bild und Ton;

Kulturtheroerisch:

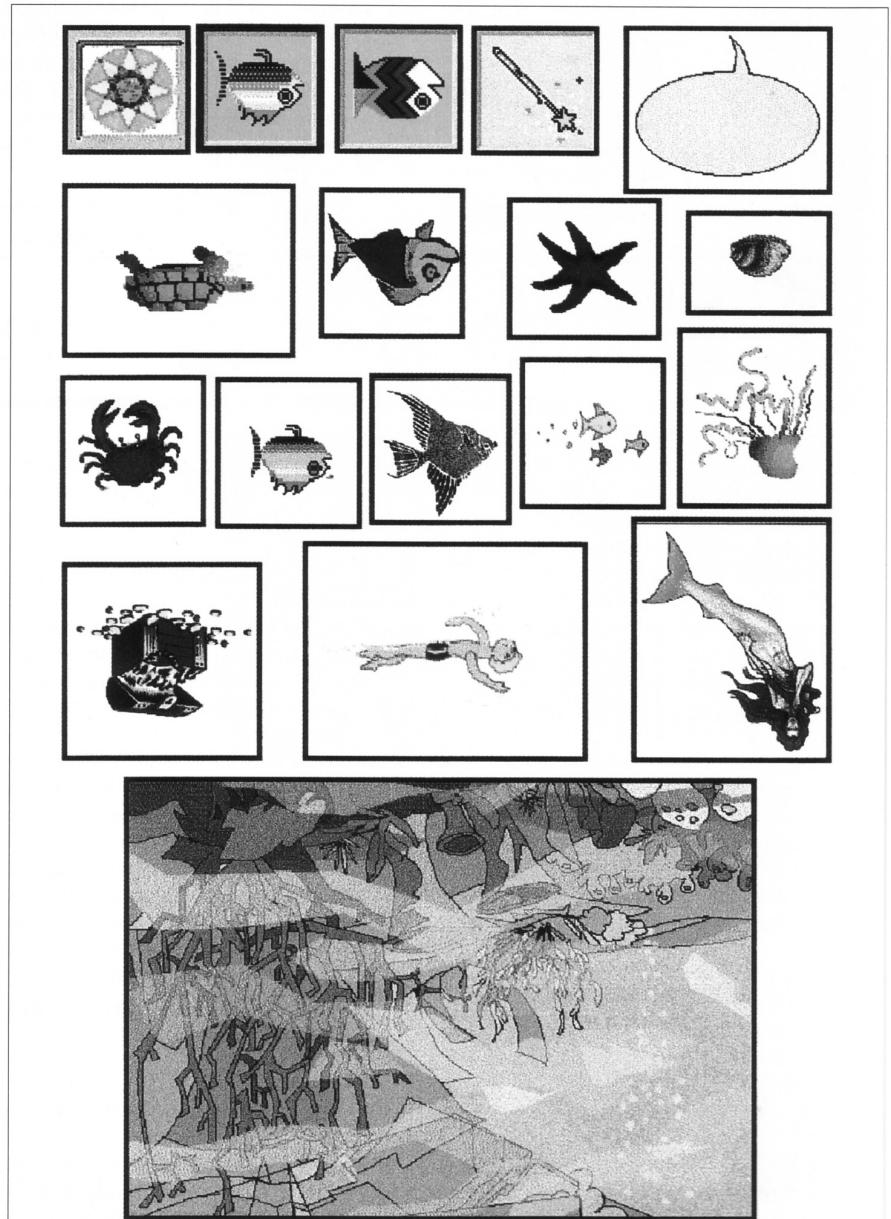


Abb. 2

fensprozesse“ und hofft auf eine Verminde-
rung der Medienarbeit. Er versucht sich
davon „Transparenz künstlerischer Schaf-
fungsprozesse“ und hofft auf eine Verminde-

re. „Kreativen Nutzbarmachung“ sind einer
schon Möglichkeiten der modernen Medien
Meyer vor der ein Augenblick der techni-
schen Nutzung des Kindes zu sitzen hilft.

und Identitätskonstruktionen sowie Welt-
ansoziale Auseinandersetzung - es geht um die dy-
namische Durchdringung von kindlicher
natur, noch darum, dem Computer eine Domi-
nante Utopie. Es geht wieder darum, zu entsta-
ffordern zu wollen, wäre eine völlig irratio-
nale Konsummenge bereit. Konsumverzicht
ein an Kinderkultur orientiertes Freizeit-
Hobby oder Comic - jedes Medium hat
(Spielplatz, Kinderzimmer). Ob Freunden,
ge) an besonders gekeimten Oren-
tionsstellen (Geburtsstags-, Spielmachita-
tur durch regelmäßige stattfindende Interak-
tionen ... Kinderen erlaubt diese Kinderkul-
tur Bilder ... Kinderen, Literatur,
Spielzeug, Einrichtungen, Musik, Lieder, me
der Haupt kennzeichnet: Kleidung,
durch all die Misslungen, die Kulturreise
zu beziehenden Systemen, repräsentiert
Grundschulkinder ist ein als Kinderkultur
Lebenswelt von Identitätselement für die Lebewelt von

(Bäck 1988).

Er plädiert für einen am Menschen orient-
ierten Umgang und sieht padagogische

Kreativen Medienarbeit. Er versucht sich
und ihre Nutzbarmachung. Sime einer
schon Möglichkeiten der modernen Medien
Meyer vor der ein Augenblick der techni-
schen Nutzung des Kindes zu sitzen hilft.

„Funktion des Computers, der neben sei-
ner reinen Rationalisierungsfunktion eben
Bäcke beschreibt vor allem die „subsidi-
orientierten Funktionen der Software sind
Konzepte, die eher an ehemaligen Menschen-
zwischen technologischer Verbindung, auch solche
ironisierten, so finden sich in der Literatur
Sind seine Überlegungen eher skeptisch-

nicht ausgehen können“ (Meier 1987).

struktur, die man sich ohne Simulation gar
wachsen, ist eine gesellschaftliche Kon-
kret, in die Kinder und Jugendliche herein-
macht sozialen Lernens, denn „die Wirklich-
keit nur Rezeptionsware beeinflusst, son-
der aus Gelingen an positiven Gefühlen auslassen?“

Es ist ein Glück, dass der Software-Market

ein handlungs- und produktionsorientierter

Spannung, Freude und schafft Lernsituation

Das breite schon beim Zuschauen Ent-
wickelt und den Computer lediglich als ein

langfristigen soziokulturellen Prozess ent-
wickeln als fortgeschrittenen Stadien in einem

diabolischeren Computer, indem er oftmals

statische Überproduktion mit der kon-
kretiven Überproduktion Realitäten Reaktionen

und nur mit Anstrengung konstruiert - oder

wesentlich unentwirrbaren, verdeckteren

genetischen und konkurrenz durch ihre kon-
kretiven, ergänzen, beloben sich ge-
hebenenmauer, ergeben, glückwörter

Drei Zeichensysteme stehen Kindermärkte

zum Konsum im Kinderzimmer einzuführen

und interaktiven CD-ROM-Produktionen

die in Form von Video-Clips, Trickfilm-

ungen an Kinderprodukte nehmen,

„Bild-Klang-Poesie“, müssen man in Alte-

„Kübler 1990).“

ger industrieller und kultureller Lebenswel-
ten“ Metzner ein typisches Kennzeichen heuti-
ger Modellierungsstechniken sind nach
Metzner ist diese Art von Kreativität zu bewer-
ten? Wie ist diese Art von Kreativität zu bewer-
ten? vom Anwender neu kombiniert werden.
erfolgen der Einzelteil, diese sind bereits in
gleichen der Ersteller, die creative Akte leicht in An-
gelen. Der Kreative Akte leicht in An-
vorgegebene Sammlungen Neues zu colla-
Software, mit denen Hilfe es möglich ist, aus
dem auch Kreativ-Module anbietet, son-
dern auch Rezeptionsware beeinflusst, son-
dern soziale Lernens, denn „die Wirklich-
keit nur Rezeptionsware beeinflusst, son-
der aus Gelingen an positiven Gefühlen auslassen?“

Zugangs an positiven Gefühlen auslassen?

es möglich ist, Freude und produktionsorientierter

Spannung, Freude und schafft Lernsituation

Das breite schon beim Zuschauen Ent-
wickelt und den Computer lediglich als ein

langfristigen soziokulturellen Prozess ent-
wickeln als fortgeschrittenen Stadien in einem

diabolischeren Computer, indem er oftmals

statische Überproduktion mit der kon-
kretiven Überproduktion Realitäten Reaktionen

und nur mit Anstrengung konstruiert - oder

wesentlich unentwirrbaren, verdeckteren

genetischen und konkurrenz durch ihre kon-
kretiven, ergänzen, beloben sich ge-
hebenenmauer, ergeben, glückwörter

Drei Zeichensysteme stehen Kindermärkte

zum Konsum im Kinderzimmer einzuführen

und interaktiven CD-ROM-Produktionen

die in Form von Video-Clips, Trickfilm-

ungen an Kinderprodukte nehmen,

„Bild-Klang-Poesie“, müssen man in Alte-

„Kübler 1990).“

nutzt zu kreieren und zu bewahren“

die Eigenschaft besitzt, eine eigene Kontri-

sodass für Kinder bezüglich ihrer Identität

seien für diese Selbst oft neu ausgewählt,

und Lehrpersonen damit machen Kontakt,

seien für Kinder damals „Fröhungen, Ge-

bett sind, die „aus einer Vergangenheit Ge-

schichte“ besser, will in diesem Bereich

die Erfahrungen nicht durch Normen ge-
prägt werden“

oder unheimliche Beisondreheit -

mehr, nicht einmal ratselhaft

heute sind Mediatisierte Kinder-

„In der Lebenswelt von Kindern

ein Mini-Trickfilm-Projekt

er Umgang mit dem Computer hat

„Bild-Klang-Poesie“, selbstverständliche

em gewohnte, selbstverständliche, langst

sunden unveränderbare, Besondreheit -

oder unheimliche Beisondreheit -

meher, nicht eine kreative Femandkörper

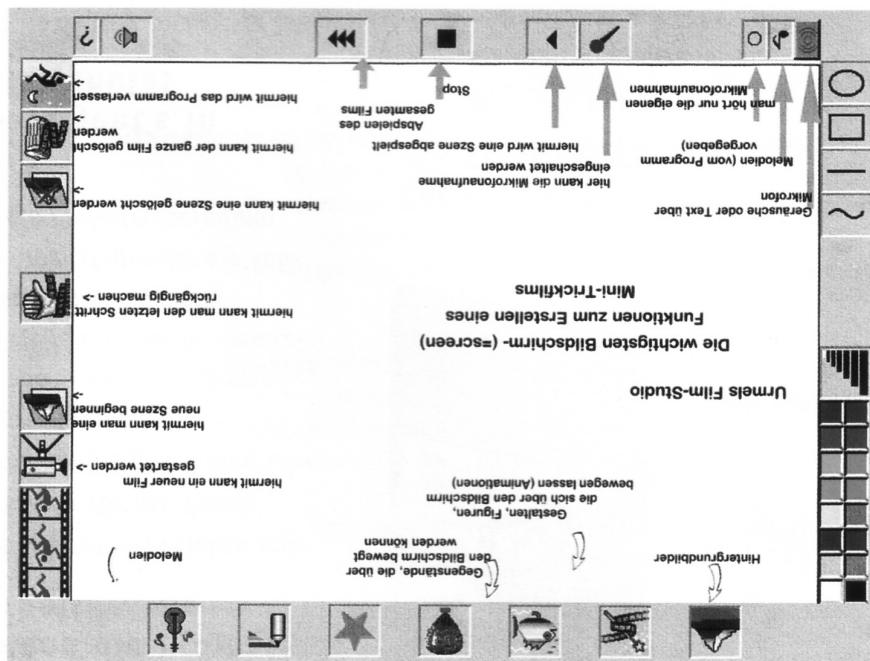
lichkeiten keine Femandkörper

„In der Lebenswelt von Kindern

Martina Clauß-Bachmann

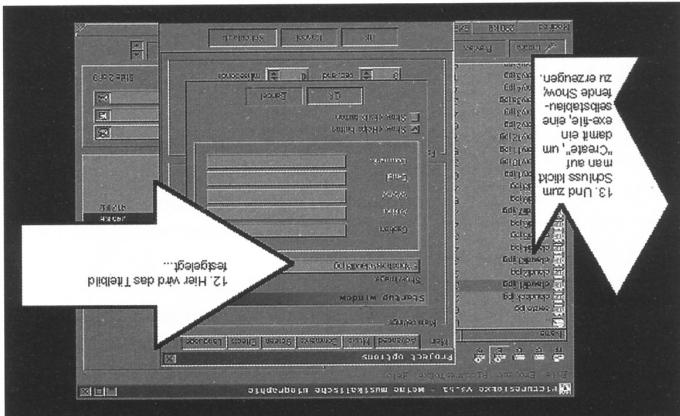
Music und Media

12



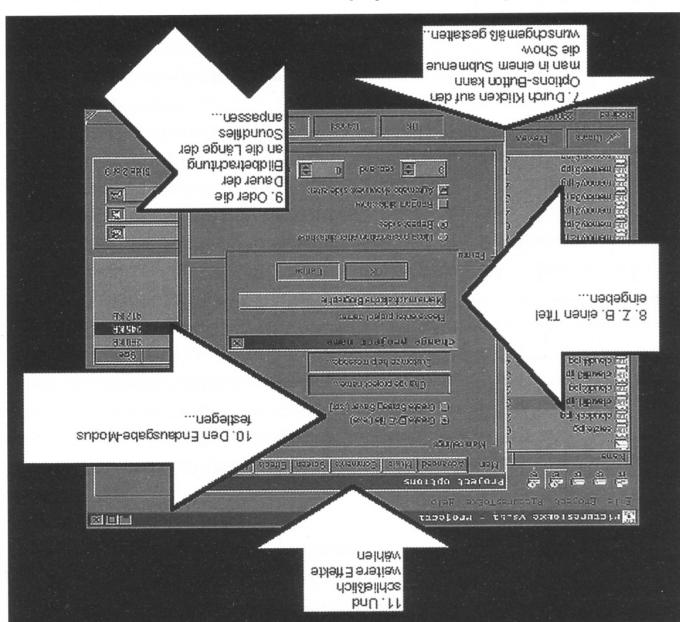
Der Schatz auf dem Meergrund

Abbildung 4: Abschluss der Bearbeitung und Erzeugung der „exe-Show“



Zum Schluss erzeugt man durch Klicken auf den „Create“-Button eine selbst laufende „exe-Show“ (siehe Abbildung 4).

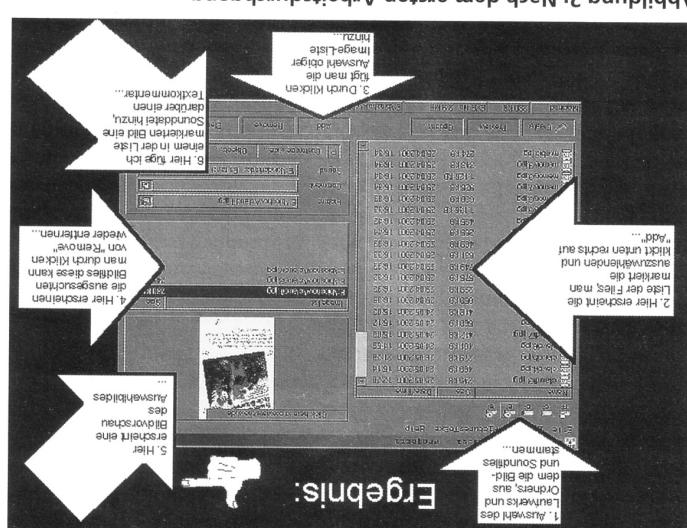
Abbildung 3: Verfeinerungsarbeiten



Schließlich verfeinert man das Ergebnis innerhalb des Menüs „Optionen“, die für alle Build- und Sounddateien gelten; darüber hinaus gibt es noch im rechten unteren Teil einen Button, dessen Submenü es erlaubt, Veränderungen nur für einzelne Bilder vorzunehmen (siehe Abbildung 3).

Gestaltung einer musikalischen Biografie mithilfe des Programms „pic2exe“ (2)

3000-2167-10020670.htm?legacy=cnct) benutzt.
 "Musimatch Jukebox", (<http://download.com.com.com/>)
 Format umwandeln möchte, kann auch die Freeware
 exe.html), wodurch mp3-Files zum Beibetrieb ins WAV-
 earthstation1.com/jpgsoftsware/cckmain.
 exe.html; bestens die Shareware "Goldwave",
 wav-File mit dem mp3-Format einheitlich
 dsw-ljwave303.zip.html als Shareware; zur Um-
 atcg-i-sharewaresearch.php?query=wavelabmusic
 und "WavLabel" von Steinberg (<http://www.musicamusic.com>).
 Praxisgestecke empfehlenswerte Audiodiktoren
 und Shareware.
 Hier eignen sich insbesondere Photoshop
 von Adobe oder "Image-Pals", von UltraEdit;
 neben diesen Tieren Lizenzprogrammen
 wie "Goldwave", "KeyWord" und "Goldwave"
 sind "WavLabel" von Steinberg (<http://www.musicamusic.com>).
 Praxisgestecke empfehlenswerte Audiodiktoren
 und Shareware.



Nach der Durchführung der angegebenen Arbeitsschritte sollte das Ergebnis folgendermaßen aussiehen:

Nach dem Starten der Software erscheint die in Abbildung 1 gezeigte Oberfläche.

und -berichtsart, effektiver Umgang mit Präsentation.

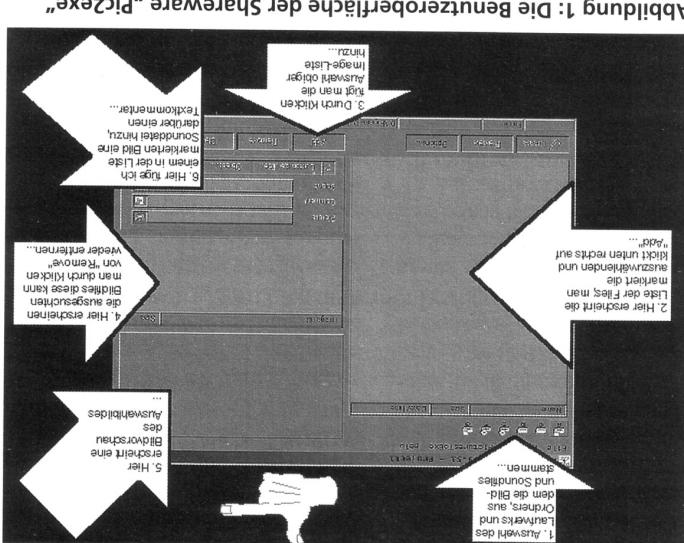
von Bild und Ton, Einschätzen menschlicher Wahnehmungsfähigkeit
 später auch berufliche Relevanz haben kann: Gefühl für Zusammenwirken
 auch die Sensibilisierung dafür ist in Erfahrung zu bringen
 absprechen, wie kurz oder lang die Hörbeispiele gewünscht werden –
 einer Gruppenmitgliedern die Zeit zu reduzieren kann mit der Klasse
 kommt, für Präsentationswecke innerhalb
 aus die ganze Länge des Musikstücks in Frage

Soundfiles, für private Zwecke mag durch-
 editor oder über eine MP3-Routine fünf
 Ebenso digitalisiert man mit einem Audio-
 in die Show geladen werden.

dem Ordner, aus dem dann alle Dateien
 jpg-files auf der Festplatte ab, und zwar in
 Bildbearbeitungssoftware, als Platz sparen
 ein und legt die Files, bearbeitet mit einer
 dieses Foto für das Titelbild aus, scannet alles
 bzw. Musikern). Dann wählt man ein beson-
 Person selbst oder von bevorzugten Bands
 werden sollen (z. B. von der befreunden
 passend zu den Musikstücken verwendet
 daneben stellt man fünf Fotos bereit, die
 installieren.

und es anhand der vorgegebenen Pfade
<http://www.wussoft.com/>
 elgene Festplatte laden;

"pic2exe", von folgender Webseite auf die
 Zukunft sollte man das Shareware-Programm
 vorbereiten



Gestaltung einer musikalischen Biografie mithilfe des Programms "pic2exe" (1)

Partnereinterview zur musikalischen Biografie



1 Kannst du dich noch erinnern, wann du zum ersten Mal Musik bewusst wahrgenommen hast?

Wenn ja: a) Wann war das?

b) Welche Musik war das?

2 Zu welchen Anlässen hast du bisher bevorzugt Musik gehört?

Wenn ja: Welches/welche?

3 Kannst du ein Instrument (oder auch mehrere) spielen?

Wenn ja: Für welche Instrumentalunterricht?

4 Hattest du Instrumentalunterricht?

Wenn ja: Von welchen?

5 Welche Musik hast du in der Grundschule bevorzugt gehört?

6 Welche Musik hat dir nach der Grundschule besondere Gefallen?

Wenn ja: Von welcher?

7 Warst du Fan besonderer Gruppen oder Stars?

Wenn ja: Bei welchem Star/welcher Gruppe?

8 Welche Musik hören deine Eltern?

10 Welches ist im Moment deine bevorzugte Musik?

