



COMPUTER

1992

FASZINATION

IMPRESSUM

Herausgeber: Dr. Dotzler, Medien-Institut computer art
Birsteiner Straße 16, 6000 Frankfurt 60
Telefon 0 69 / 41 18 31, Telefax: 0 69 / 42 59 68

Gesamtgestaltung und Realisation:
Hans H. Kopsch, HORIZONT productions

Umschlag-Gestaltung: Michael Hawk, Hamburg

Verlag: Verlagsgruppe Deutscher Fachverlag
Bereich HORIZONT productions
Mainzer Landstraße 251, 6000 Frankfurt 1
Telefon: 0 69 / 75 95 28 41

Satz: B & R Grafisches Atelier GmbH, Frankfurt

Schrift Firmenportraits: Futura schmal mager
Futura schmal halbfett

Schrift Redaktion: News Gothic
News Gothic bold

Druck: Druckerei Schwenk & Co. GmbH, Frankfurt

© 1992 Dr. Dotzler

Nachdruck auch auszugsweise, nur mit Genehmigung von
Dr. Dotzler, Medien-Institut computer art.

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die Autoren
verantwortlich.

ISBN: 3-87150-368-1

Kurztitel Dotzler, G. computer art faszination

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister

1992

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	13
	1. computer art faszination	15
Prof. Dr. Georg Nees	H.W. Franke – dem Weltenbauer zum 65. Geburtstag gewidmet	16
Manuela Eckenbach	Kunst aus der Unvollkommenheit des Programms	18
Gerhard Dirmoser	Netze – Ähnlichkeit – Methaper	24
Prof. Herbert W. Franke	Hommage à E.M., ein digitales Ballett	30
Prof. Gottfried Jäger	Physik und Mathematik als fotografisches Experiment	34
Dr. Theo Goldberg	Demokratisierung	37
Prof. Dr. Rolf Sachsse	Computer aided Art? Computer aided Design?	39
Prof. Hans M. Daucher	Bilder nach Programm	42
Wilfried Maret	Mit dem Computer zurück zur Kunst	44
Prof. Dr. Karl Werler	Computergraphie ist „denk“-bar	46

2. Computergraphik und Animation heute 51

Stephan Boeder	ARD Design. Historie und Philosophie	52
Christian Opitz	Deutschsprachige Handbücher für Videoproduktionseinrichtungen	55
Peter Sibbe	Im Brennpunkt: Computergrafik-Kameras	58
Ralph Bohlmann	„Virtually Yours“	62
Jörg Schäfer	Trickanimation mit einem Grafikcomputer – heute schon Realität	64
Ronald Stephan, Volker Groß	„Was kostet sowas?“ Zur Transparenz des Kundennutzens in der 3 D-Computergraphik	65
Eku Wand	Mind Over Media	67
Marlies Ockenfeld	Medien der Zukunft. Multimediale aktive integrierte Systeme	70
Ratko Delorko	Komponieren am Computer	72
Jürgen Arndt	Dia-Audiovisionen in der modernen Kommunikation	74
Jörg Gerlach	Die Graphik-Workstation – Mit Produktivität zur Kreativität	77
Guy Berlo	Computergestütztes Industrie-Design?	81
Peter Sumerauer-Bodensohn	Gestaltung von Information – lebendige Kommunikation im Marketing	84
Thomas Müller	Connectivity – Fluch oder Segen der Druckvorstufe	86
Rüdiger Salzmann	Schneller, besser, produktiver: Das DIGI-Design-System	88
Ute Thomann	Bleibt Kartographie eine Kunst?	90

3. Hersteller und Dienstleister	93
Arndt TV und Foto Produktionen/Eckenbach-Arndt, Solingen	94
Aszmoneit P. 92-Werbestudios, München	96
Adobe Systems GmbH, München	97
Atelier art beko, Wien	98
Autodesk GmbH, München	100
AV-Hartwig/Multivideo GmbH, München	102
H. Berthold AG, Berlin	104
Bibo TV GmbH, Bad Homburg	106
H. Brunner GmbH, Achern	107
Cart Gesellschaft für Computergrafik mbH, Düsseldorf	108
CCT Creative Concept Team, Hamburg	110
Canon Deutschland GmbH, Neuss	111
CG-Partner, Spezialagentur für Computer-Grafik, Präsentations-Charts und Druck-Vorlagen GmbH, Hamburg	112
Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt	114
Cyblon Computergrafik GmbH, Würzburg	116
DataVis Solutions GbR, Leipzig	118
Cologne Computer Graphics GmbH, Köln	119

DA GAMA GmbH, Freiburg	120
Dr. Dotzler Medien-Institut computer art, Frankfurt	122
Deutsche Bundespost Oberpostdirektion Telekom, Frankfurt	123
3K Computerbild – Ges. für digitale Text- und Bildgestaltung mbH, Nettetal	126
Evans & Sutherland Computer GmbH, München	128
GRAFIX LAB Software & Systeme GmbH, Rödermark	130
Hawk Artgebiet, Hamburg	132
Hewlett Packard GmbH, Vertriebszentrale Deutschland, Bad Homburg	134
HSG Film- u. Video Technik GmbH, Bad Vilbel	138
IMAGO MUNDI GmbH, Viernheim	140
JVC Professional Product GmbH, Friedberg	144
Hitachi Densi (Europa) GmbH, Rodgau	145
Konica Business Machines International GmbH, Hamburg	146
Koppermann Computersysteme GmbH, München	148
Mannesmann Scangraphic GmbH, Wedel	150
Mitsubishi International GmbH, Hamburg	152
Panasonic Broadcast Deutschland GmbH, Wiesbaden-Biebrich	154
QMS International GmbH, Düsseldorf	156
Reprodienst B. Steininger GmbH, München	157
Dr. Jan Rau GmbH, Saarbrücken	158
Reger Studios GmbH & Co. Medien KG, München	160
Renker GmbH & Co KG, Düren	162
Seiko Instruments GmbH, Neu-Isenburg	164

Sharp Electronics (Europe) GmbH, Hamburg	165
Symbolics Systemhaus GmbH, Eschborn	166
StolzDesign, Rodgau	168
Tanner Dokuments KG, Lindau	169
Techex Computer + Grafik GmbH, München	170
Tektronix GmbH, Köln	172
Toshiba Informationssysteme Deutschland GmbH, Neuss	176
V. G. A. Ges. für Entwicklung u. Vertrieb von Systemlösungen für Video, Grafik und Animation GmbH, Bruckmühl	178
VIDI Video Digital Studio Technik GmbH, Darmstadt	180
VIERTE ART GmbH, München	182
TDI Thomson Digital Image Deutschland GmbH, Wiesbaden	183
Wavefront Technologies GmbH, Eschborn	184
Hendrik Timmermann & Dr. Klaus Gerber GbR, Altomünster	186

	4. Aus- und Weiterbildung	187
	Institut für Neue Medien an der Städelschule, Frankfurt	188
Ing. Peter Kotauczek	Institut für Humaninformation	190
Dr. Ludger Hünnekens	Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe	191
	Fraunhofer-Arbeitsgruppe für graphische Datenverarbeitung, Darmstadt	194
	Zentrum für graphische Datenverarbeitung e.V., Darmstadt	195
	Volkhochschule Leverkusen	196
	Siemens Nixdorf Informations AG, Trainings Center, Frankfurt	197
Prof. Gerd Fleischmann	DTP – ich kann's nicht mehr hören!	198
	DGKF, Berlin	199
Dr. Norbert Pintsch	Waswannwozu	200
Reinhard Bögge	RCA – Royal College of Art – London Design Show 1991	202
Dr. Peter Zec	Der Einfluß der neuen Medien auf das zukünftige Design	204
Dr. Gerhard Dotzler	Berufsbild Computergraphiker <i>Ausbildung/Weiterbildung</i>	209
Philippe Queau	10 Jahre Imagina	212
	IMPRINTA 92	214
	Ars Electronica 92	216
Prof. Dr. Peter Weibel	Endo und Nano, die Welt von innen	217
	Photokina 92	220
	Nokia Data: Galerie E	221

5. Daten und Fakten

	231	
Dr. Bernd Willim	Fachlexikon zur Virtuellen Realität	232
	Veranstaltungskalender Computergraphik	236
	Computergraphik-Literaturverzeichnis	240
	Index	244
	Namen	246
	Service Karten	250

Vorwort

Aller guten Dinge sind drei. Das dritte Buch stellt sich mit neuen Ideen, Angeboten, Einfällen und Visionen vor.

Ein ausführliches Inhaltsverzeichnis dient ebenso wie ein Namens- und ein Firmen-Index einer gezielten Informationsselektion.

Im ersten Kapitel gratulieren die „Computer Art Faszinierten“ H.W. Franke, dem *Weltenbauer*, zu seinem 65. Geburtstag und stellen in Essays und Anleitungen ihre eigenen Visionen vor.

Im Vordergrund des zweiten Kapitels stehen die Anwendungen. Kreative und Produzenten antworten anhand praktischer Beispiele in Erfahrungsberichten ausführlich auf Sachfragen. Die Themenvielfalt reicht über Graphik und Animation hinaus und bezieht erstmals Musik, Design und Kartographie mit ein.

Neue Angebote der Hersteller und Dienstleister finden sich im dritten Teil, dem Forum des Buches. Die alphabetisch geordneten Firmenportraits informieren ausführlich. Die Entwicklung schreitet rasant voran, Hard- und Software verändern sich in immer schnelleren Innovationsrhythmen.

Der Bereich Aus- und Weiterbildung stellt neben Instituten und Lehrplänen erstmals Messen, Galerien und Ausstellungsplätze vor.

Ein Veranstaltungskalender verbindet die Termine der Informatiker, Designer und Künstler. Die Virtuellen Welten erhalten ihre erste Enzyklopädie.

Der Herausgeber gratuliert H.W. Franke und gedenkt V. Flusser.