

**COMPUTER
ART
FASZINATION**

1993

**COMPUTER
ART
FASZINATION**

1993



Impressum:

Herausgeber, Redaktion und Anzeigenverwaltung:
Dr. Dotzler, Medien-Institut computer art
Birsteiner Straße 16, 60386 Frankfurt am Main
Telefon 0 69 / 41 18 31, Telefax: 0 69 / 42 59 68

Gestaltung und Realisierung:
Hans H. Kopsch, HORIZONT productions

Umschlag-Gestaltung: Von Kannen, Düsseldorf

Verlag: Verlagsgruppe Deutscher Fachverlag
HORIZONT productions
Mainzer Landstraße 251, 60326 Frankfurt am Main
Telefon: 0 69 / 75 95 28 41

Postadresse:
Verlagsgruppe Deutscher Fachverlag
Horizont Productions
60264 Frankfurt am Main

Satz und Belichtung: StolzDesign, Rodgau 3
Schrift Firmenportrait: Futura condensed light
Futura condensed regular
Schrift Redaktion: News Gothic regular
News Gothic bold

Druck: Eduard Roether KG, Darmstadt

© 1993 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: 3-87150-418-1

Kurztitel Dotzler, G. computer art faszination, dot '93

computer art faszination

1993



Herausgeber: Dr. Dotzler Medien-Institut computer art, Frankfurt am Main

Inhaltsverzeichnis

	dot '93 kommt auf den Punkt	13
	dot 1: Computergraphik und Wissenschaft	15
Josef Brauner	Vision 2001	16
John Landry	Revolutionäre Veränderung der DV-Landschaft	21
Gerhard Pfennig	Rechtsprobleme im Zusammenhang mit Computergrafik	25
Dr. Peter Zec	Digitale Hologramme	29
Dr. Ruth Bartels	Kooperatives Arbeiten – Computereinsatz schafft neue Wege	31
Dr. Hans-Georg Pagendarm	Die Abbildung des Unsichtbaren	33
Jürgen Koch	Stadtgeschichte digital aufbereitet – Grafiksystem in der Geschichtsforschung	36
Dr. Dietrich Marlow	ChaosOrdnung – Eine Kunst?	40
Prof. Dr. Heinz-Otto Peitgen	Chaos und Fraktale Geometrie	43
Prof. Dr. Kurt Endl	Faszination in der Geometrie	46
Prof. Dr. Georg Nees	Galathea im virtuellen Raum Wohin steuert die Künstliche Intelligenz?	50
Dr. Gerhard Dotzler	Ist ein Pixel, ein dot?	53

dot 2: Computergraphik und Animation heute 55

AV-Medien

Heinz Bibo	Hollywood made in Europa TAXANDRIA, Spielfilm in neuer Technologie	56
C. Bradley Hunt	Digitale Bearbeitung des Kinefilms	58
Thomas Zauner	Photorealismus in der Computeranimation	60
Alba D'Urbano	ROSA BINARIA	63
Erhard Wehrmann	Die Videoprint-Art von Andora	64
Dipl.Ing. Klaus Dambeck	Erst Frust – dann ...	65
Gerhard Bergfried	Herstellung von Videomastern	68
Michael Saup	Von Sehmaschinen zu Multimediamaschinen	70
Dr. Hans Riedl	Computertechnologie für den kreativen Musiker	73
Prof. Dr. Ing. Sigmund Entleutner	Das Bild im Bild im Bild ...	77
Sybille Reger	Das Dia als Datenträger mit Zukunft	79
Manfred Zimmermann	Die Fotografie als elektronisches Speichermedium	80

Design

Prof. Dr. Georg Nees	Virtuelle Architektur	83
Dipl.-Ing. Eveline Jilg-Meiser	Architekturprogramme oder Programmarchitektur ? Computergrafik im Entwurfsprozeß	87
Dietmar Öhlmann	Der Weg zum selbstdesignten Hologramm	89
Martin Döbler	Computereinsatz im Packungsdesign	90
Andreas Lachner	Textil-Design am Computer	92
Prof. Dr. Winfried Rehr	Anforderungen an CAD-Systeme im Textildruck	95

PrePress/Advertising

Ute Marstaller	Die Tintenstrahltechnologie	98
Andreas Kämmerer	Farb-Datenübergabe an die Reprotechnik	99
Dr. Ing. Wolf Stefan Schultz	Inkjet und Papierqualität	102
Peter Sumerauer-Bodensohn	Elektronischer Umbruch: Auswirkungen auf die Mitarbeiter	104
S. Celeste Blackwell	Orientierungshilfen bei Beschaffung und Einsatz von Computern in Werbeagenturen	107
Joachim Fritz	Zum professionellen Rechnereinsatz in der täglichen Agenturarbeit	109
Steffen Herbold	Ein Platz für Tiere oder: „Keine Ahnung, was die da drin so treiben“	110

dot 3: Hersteller und Dienstleister

acadGraph CADstudio GmbH, München	114
Adobe™ Systems GmbH, Ismaning	116
Aeon Verlag & Studio, Hanau	118
ABC Studio GmbH, Wiesbaden ABC & Taunus-Film Kopierwerk GmbH, Wiesbaden	120
ATELIER art-beko, Wien	121
AV-Hartwig Multivideo GmbH, München	124
BARCO GRAPHICS GmbH, Köln	126
Broder Broderson BB Video Graphics, Hannover	128
BIBO TV GmbH, Bad Homburg	130
atelier bister animation art gmbh, Hamburg	132
Canon Deutschland GmbH, Neuss	133

CA COMPUTER ASSOCIATES GMBH, Darmstadt	134
CG PARTNER, Spezialagentur für Computer-Grafik, Präsentations-Charts und Druck-Vorlagen GmbH, Hamburg	136
Cologne Computer Graphics GmbH,Düsseldorf	138
CAD & Art GmbH, Mühlthal	139
Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	140
CYBLON Computergrafik GmbH, Würzburg	141
Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt	142
DDS Entwicklungs- und Vertriebsgesellschaft für Computer-Grafik Systeme GmbH, Leonberg	144
Michael Hawk, Hamburg	146
DEBOSZ COMPUTER ART & ILLUSTRATION, Hamburg	147
Hewlett Packard GmbH, Vertriebszentrale Deutschland, Böblingen	148
GRAPHIA DARMSTADT, WILLY NOTNAGEL GMBH & CO.KG, Darmstadt	149
Dr. Ing. Kaj Höjring Nachf. D. Klein GmbH, Hainburg	150
IMAGO MUNDI Projektgesellschaft für virtuelle Kommunikation mbH, Viernheim	152
INTERGRAPH (Deutschland) GmbH, Ismaning	156
IN-VISION, Atelier für angewandte Computergrafik, Andreas Werner und Hans-Dieter Reuter GbR, Stuttgart	158
ISGI Integrierte Systeme Grafische Industrie GmbH & Co. KG, Eschborn	159
Lotus Development GmbH, München	162
intel GmbH, Feldkirchen	163

Koppermann Computersysteme GmbH, Baierbrunn bei München	164
Linotype-Hell AG, Eschborn	166
Mannesmann Scangraphic GmbH, Wedel	168
Mensch & Kommunikation Büro- und Grafiksysteme GmbH, Mönchengladbach	172
Micrografx Deutschland GmbH, München	174
MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE GmbH, Ratingen	176
MITSUBISHI INTERNATIONAL GmbH, Hamburg	178
Panasonic Broadcast Deutschland , Wiesbaden-Biebrich	180
Polaroid GmbH, Offenbach	182
P.92 – Die Werbestudios, Studio Aszmoneit, München	184
PRISMA Computertechnologie Handelsgesellschaft mbH, Hamburg	185
Rost Graf. Fachhandel GmbH, Stuttgart	186
QMS International GmbH, Düsseldorf	187
Dr. Jan Rau GmbH, Saarbrücken	188
Scanline Production GmbH, Geiseltal	190
Seiko Instruments GmbH, Neu-Isenburg	192
SK-STUDIO Fototechnisches Design, Frankfurt	194
SPEA Software AG, Starnberg	196
StolzDesign, Walter Stolz Grafik-Designer BDG, Rodgau	198
Sun Microsystems GmbH, Grasbrunn	200
T.A.N Projektionstechnologie, Düsseldorf	202
Schmuck Werbeagentur GmbH, Hamburg	203

	TFM TV System Coordination & Partner GmbH, Wiesbaden	204
	SONOTON Musikverlag – Musikproduktion, München	205
	TDI Thomson Digital Image Deutschland GmbH, Wiesbaden	206
	THERMA PHOT Laborgeräte GmbH, Nürnberg	208
	V.G.A – Gesellschaft für Entwicklung und Vertrieb von Systemlösungen für Video, Grafik und Animation GmbH, Bruckmühl, Koblenz	210
	VIERTE ART GmbH, München	212
	VIDI VIDEO DIGITAL STUDIO TECHNIK GmbH, Darmstadt	213
	WAVEFRONT Technologies GmbH, Eschborn	214
	Dr. Karl Wirth Maschinenbau für das graphische Gewerbe GmbH & Co KG, Frankfurt	216
	computergraphik wolf GmbH, Düsseldorf	218
	XenoVeo GmbH, Frankfurt	219
Benny B.Weiler	Europa 93 – Animations Studios	220
	Französische Firmen	221
	VERA KOPP FACHBUCHVERSAND GMBH, Bruchköbel PD Papier Direkt GmbH, Bruchköbel	230

dot 4: Treffen und Lernen 231

Messen und Ausstellungen

	Marketing Services '93	232
Dr. Wolfgang Kater	Marketing Services '93 Zulieferermesse für das Marketing	233
Hervé Fischer	Images du Futur – der 1.000.000. Besucher	235
Andrea Zapp	interActiva Auf dem Weg zu einer neuen Mediensprache	236
Bernhard Foos	Fernseh-Design. Bericht über Bilder jenseits der Fantasie – IMAGINA 91,92...93	237
	ARS ELECTRONICA '93	241
	Spea art '92 – Das Schöne an den Bits	244
Harald Neidhard	Computerkunst – Teil der Unternehmensphilosophie	245
Gerd Struwe	„junge digitale bilderkunst“ im Forum Leverkusen 1992 – 93	246
Barbara Zoschke	Elektronische Galerie – Channel Videodat	247
Axel Wirths	Videonale 5	248
Wolfgang Kiwus	α – JETZT, ein Forum für Computergraphik	249
	documenta IX – „Piazza Virtuale“, „Let there be TV“	252

Weiterbildung

	Institut für Grafik Design, Hamburg	253
Claudia Herbst	Morgen war schon heute: Computergraphik-Ausbildung in den USA	254
	AHT Arbeitskreis Hologramm-Techniken und neue Medien, Bad Rothenfelde	255

	Kunsthochschule für Medien Köln	256
Prof. Jürgen Claus	Fünf Kölner Fraktale	257
	Staatliche Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	258
	FILMAKADEMIE BADEN WÜRTTEMBERG, Stuttgart	259
Prof. Dr. Peter Weibel	Städelschule – Institut für Neue Medien, Frankfurt Die Eigenwelt der Apparatewelt (II)	260
	EUROGRAPHIICS Association	261
	Zentrum für graphische Datenverarbeitung e.V., Darmstadt	262
	Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung, Darmstadt	263
	Fraunhofer – IGD, Demonstrationszentrum VIRTUELLE REALITÄT, Darmstadt	264
	DGKF e. V.	265
Dr. Bernd Willim	Ausbildung im Bereich Simulation und Animation in Deutschland	266
	ITVA Deutschland und Europa	267
	dot 5 : Daten und Fakten	269
	Veranstaltungskalender Computergraphik	270
Dipl.-Inform. Astrid Schiller-Houy	Fachlexikon zur Künstlichen Intelligenz	276
	Literaturverzeichnis zur Künstlichen Intelligenz	281
	Namen	284
	Index	286
	Service Karten	

dot '93 kommt auf den Punkt.

Computer Art Faszination '93 folgt dem Motto: „Je größer die Auflösung, desto besser wird die Qualität der Information“. dot ist in der Computersprache der Bildpunkt. dots per inch (dpi) betrachtet den einfachen Punkt (eckig oder rund), dessen Farbwert und Helligkeit ebenso wie die Anordnung in Zeilen und Spalten zum Raster, zum Bild:

dot '93: Fünf Punkte für die Leser, Nutzer und Förderer.

Der Punkt „Computergraphik und Wissenschaft“ zeigt auf, welche Technologieänderungen in naher Zukunft bevorstehen können. Bekannte Wissenschaftler greifen interessante Themen auf. Auch der Rechtsstandpunkt wird ausführlich beleuchtet.

Im zweiten Punkt „Computergraphik und Animation heute“ wird die Aneignung des Mediums diachron und synchron betrachtet. dot '93 ist hier insofern eine Metapher für Bildpunktschichten und deren Auflösungsgrade, wenn man zum Beispiel Papier- und Tintenstrahltechnik (Unterpunkt PrePress/Advertising) die Bildpunkte eines Kinofilms (Unterpunkt AV-Medien), die Architekturzeichnung oder gar den Textildruck (Unterpunkt Design) fokussiert.

Die neue Computergeneration mit europäischem Selbstverständnis wird in Punkt 3 „Hersteller und Dienstleister“ in Portraits vorgestellt. Unser Nachbar Frankreich steht Pate für das erste Länderportrait.

In der Freizeitgesellschaft wird Weiterbildung, Treffen auf Kongressen und auf Ausstellungen mit neuen Medien Künstlern immer mehr Bedeutung erlangen. dot 4 „Treffen und Lernen“ informiert über dieses Thema.

Im Punkt 5 „Daten und Fakten“ ist das erste Fachwort-Lexikon zur Künstlichen Intelligenz (K.I.) mit Bibliographie zu finden. Der Veranstaltungskalender reicht bis tief ins nächste Jahr und die neue Servicekarte hilft Ihnen durch Ankreuzen zu weiteren Informationen.

Der Herausgeber