

COMPUTERARTFASZINATION
HERSTELLER UND DIENSTLEISTER

1994



Impressum:

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

Umschlag-Gestaltung:
Broder Brodersen, BB Videographics, Hannover
Umschlag-Druck, 120er Raster NaBoffset

Katalog-Gestaltung, Satz und Belichtung:
Stolz Design, Rodgau
Schrift: NewsGothic, NewsGothic bold

Druck: Eduard Roether KG, Darmstadt

© 1994 Dr. Dotzler

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

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die
Autoren verantwortlich.

ISBN: 3-930617-00-5

Kurztitel Dotzler, G. computer art faszination, dot '94

Dieser Auflage liegt ein Prospekt von
Canon Deutschland GmbH, Neuss bei.

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 1994



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

Inhaltsverzeichnis

	dot '94 Das Stundenbuch	11
dot 1	ART IST IN oder Wissenschaft als Kunst	23
	Forschung und Wissenschaft	
Dr. Paul Krüger	Die Informationstechnik läßt neue Wissensgebiete und Märkte entstehen	14
Prof. Dr. Dennis Tsichritzis	GMD – Der Blick nach vorn	16
Dr. Gerd Döben-Henisch	TOP-Compiler-Projekt	17
Dr. Rui Zhao	Keine Menue Syntax mehr	20
	Multimedia/Virtuelle Welten	
Dr. Ludger Hünnekens	Multimedia – eine Daten- und Gedankenkompression	23
Dipl. Inform. Achim Stöber	Die Fälscher: ein neuer Aspekt der Computerkriminalität	27
Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg	Mediendesign: Zeit und Orientierung im virtuellen Raum	30
Dr. Michael Klein	Symmetrien – Chaos – Cyberspace	33
Prof. Dr. Peter Klein	Computer-Kreativität – oder: auch ein „ Versuch über Dilettantismus“	36
Dr. Gerhard Dotzler	Ist Medialisierung Mediatisierung?	40
dot 2	Anwendungsbeispiele	41
	Textil	
Jürgen Kunsemüller	CAD-System zum Einsatz in der Colorierung und Gravur	42
Heiko Paepenmöller	Präsentationssystem verschafft dem Möbele Einzelhandel Sortenvielfalt	48
	Architektur	
Dipl.-Ing. (FH) Th. M. Lömker	Virtuelle Realität oder reale Virtualität? Architektur-Visualisierung heute	49
Michael Nachtsheim	Licht und Schatten in der Architektur	54
	Multimedia – Computing	
Michael Spindler	Was ist Multimedia wirklich wert?	56
Horst Bliedung	Von der Faszination zur Information	57
Dipl.-Kfm. Armin Waehler	Der Einsatz von Virtueller Realität im Marketing	61
	Multimedia – Video	
Mark A. Mender	„PC-Virus attackiert Fernsehetechnik“ oder die neue Erfahrung eines TV-Designers	68
Martina Dresler, Dirk Gözl	Von der Intention zur Interaktion – oder: die Benutzerführung im Kopf	69

Martin Papirowski	Begegnungen mit der dritten Dimension.	72
	Holoskopie: Die perfekte Imitation menschlichen Sehens	74
Ralph Conway	Wer die Gegenwart meistert ist reif für die Zukunft.	75
Dieter Eichler	Special Effects aus dem Archiv	76
Josef Veith	Die VHS-Kassette als wirtschaftliches Kommunikations-Medium mit Zukunft	77
Benny B. Weiler	More Future	78
Armin Günther	Die zweite Welt in der Tasche? Auf halbem Weg in das Informationszeitalter	80
Dipl.Physiker Matthias Zahn	Zukunftsmarkt Multimedia und Video am Consumer PC	81
Matthias Melcher	Virtuelle Darsteller sind auch nur Menschen	

Multimedia-Teaching

Felix Kryschak	Computerspiele – eine neue Facette im Personalmarketing	83
----------------	---	----

Digitale Musik

Christian Schwitzke	Digitale Musik – nur noch auf ein Knöpfchen drücken?	84
	IVM INSTITUT, Weinheim	87

Visuelle Datenanalyse

Reinhard Uckermark	Entscheidungshilfe für Finanzexperten	88
--------------------	---------------------------------------	----

Design/Illustration/ Karikatur

Ralf Conrad	Karikaturen	90
	Kunst am Computer	91
Clemens Anton Bartussek	Acryl auf Leinwand simulieren?	92
Reiner Schneeberger	Computer Minimal Art	93
Peter Oldermann	Computergenerierte Verpackungsentwicklung unter ökologischen Aspekten	94
Niels Bonde	Asthetic Hacking. Der virtuelle Grüne Punkt	96

Print/PrePress

Wolfgang Clausmeyer	Mehr Erfolg durch höheren Kundennutzen Wertschöpfungs-Synergien, eine erfolgsversprechende Vision für Werbeagenturen	97
Jürgen Siebert	Freiheit für die Typografie	101
Dr. Dieter Becker	Durch Ink Jet noch mehr Farbe im Atelier.	103

Photo-Fachlabore/ EBV

Klaus Kümmerl	Digi-Talfahrt der Fotochemie	105
Sybille Reger	Erfolgreich Daten verfilmen	106
	Reger Studios, München	197
Manfred Zimmermann	Digital-print „Chance oder Fluch“	108

dot 3 Hersteller + Dienstleister

Adobe Systems GmbH, Unterschleißheim	109
Atelier Art Beko, Wien	112
AV-Kommunikation Anders + Kern GmbH & Co, Norderstedt	114
ARTist GmbH, Bamberg	115
BB Videographics, Hannover	116
CalComp GmbH, Neuss	118
CDM COMPUTER DESIGN & MOTION, Düsseldorf	120
Cinetic GmbH, Karlsruhe	122
City Type AG, Zürich	124
Atelier Bister Animation Art GmbH, Hamburg	126
Dainippon Screen Deutschland GmbH, Düsseldorf	127
Crosfield Electronics GmbH, Eschborn	128
Cine-TV broadcast systems Klaus Weinrich GmbH, München	129
DDS Entwicklungs- und Vertriebsgesellschaft für	
Computer-Grafik-System mbH, Leonberg	130
DICOMED GmbH, Bad Homburg v.d.H.	132
Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	134
f&v Film- und Videotechnik B. Gürtler GmbH, München	136
Grass Valley Group Deutschland, Wiesbaden	138
DELTA- SYSTEM STUDIOANLAGEN GMBH, Rödermark	140
Hewlett-Packard GmbH, Böblingen	141
IMAGO MUNDI Projektgesellschaft für visuelle Kommunikation mbH, Viernheim	142
Innovation+Fantasie Development Conway, Wiesbaden	146
grafische informatik, Bad Oeynhausen	147
Kodak AG, Stuttgart	148
Linotype-Hell AG, Eschborn	150
Mannesmann Scangraphic GmbH, Wedel	152
MediaPark Köln Entwicklungsgesellschaft mbH, Köln	154
Mensch & Kommunikation Büro- und Grafiksysteme GmbH, Mönchengladbach	156
Micrografx Deutschland GmbH, München	158
MSS Medien System Service GmbH, Notzingen	160
PARALLAX GRAPHICS SYSTEMS GMBH, Köln	162
Motorola GmbH, München	163
Performance Computer System GmbH, Frankfurt	164
P.92 Die Werbestudios Studio Aszmoneit, München	166
POLYVISION SYSTEMTECHNIK GMBH, München	167
Redbox Verlag GmbH, Hamburg	168
Sharp Electronics (Europe) GmbH, Hamburg	170
Spieker Design + Werbung, Frankfurt	172
RNF Rhein-Neckar Fernsehen GmbH, Mannheim	173
StolzDesign, Rodgau	174
Sun Microsystem GmbH, Grasbrunn	176

Techex Computer + Grafik GmbH, München	178
TERRATOOLS Computer Graphics Solutions, Potsdam/Babelsberg	180
Tektronix GmbH, Köln	181
VDC Grafische Computersysteme GmbH, Limeshain	182
V.G.A. Gesellschaft für Entwicklung und Vertrieb von Systemlösungen für Video, Grafik und Animation, Bruckmühl, Koblenz	184
VIDI Video Digital Studio Technik GmbH, Darmstadt	186
Wagner & Taunusfilm Television GmbH, Ingelheim	189
Wavefront Technologies GmbH, Eschborn	190
WILD PROJECTS ANIMATIONS Gesellschaft für audiovisuelle Kommunikation mbH GmbH, Mannheim	192
Gerhard Weber, Hainburg	193
Dr. Wirth Grafische Technik, Frankfurt	194
XenoVeo GmbH, Frankfurt	196
Olaf Schirm Internationale Studios – Auswahl 94	199
Italienische Studios	200

dot 4 Treffen und Lernen 205

Messen, Veranstaltungen, Museen, Galerien

Stefan Iglhaut	Siemens Kulturprogramm	206
Dieter Oehms	Kunstsponsorng	207
PHILIPS GmbH	ART SPONSORING, Hamburg	209
Dr. Volker Bartsch	effects – ein Rück- und Ausblick	210
	digital world publishing GmbH, Hamburg	211
Axel Wirths	Network Art Mobile Electronic Café International	212
	Galerie . Edition Voges + Deisen, Frankfurt	214
	Museum der Stadt Gladbeck	215
Prof. Jürgen Claus	Das SolArt Global Network 1995	216
Gerd Struwe	Junge digitale Bilderkunst 1994/95 in Volkshochschule Leverkusen	219
	10 Jahre ACS – ACS Preis	220
	Photokina 94	221
Dave Primrose	Deutschland braucht qualitativ hochwertige Messen	222
	MacWorld Expo '94	223
	MEDIATECH '94	224
	Grand Slam der Computergraphik: Ars Electronica, SIGGRAPH, IMAGINA	225
Michael Dodt	Imagina 94	226

Bildungsstätten und Verbände

	DTP AKADEMIE	227
Cida de Arågao	Order of Uncertainty	228
	Kunsthochschule für Medien Köln	229
Renate Spiering	DOTS BLITZ! „Das ist ja faszinierend! Wie kann ich das Lernen?“	230
Peter Mandel	Aus- und Weiterbildung für Computergrafik	231
	Städelschule-Institut für Neue Medien, Frankfurt	232
Zoran Vuletic	Offener Brief	233
	FAW – Forschungsinstitut für anwendungsorientierte Wissensverarbeitung, Ulm	234
	Cyberline Research Institute, Berlin	235
	IWF-Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen	236
	Gesellschaft für Medien in der VWissenschaft GMW e.V., Göttingen	237
	Günter Deutschmann Wie funktioniert Holografie	238
	Holografie Fachstudio, Bad Rothenfelde	239
	Universität Siegen – Bereich Medienwissenschaft, Siegen	240
	HBK Hochschule für Bildende Künste –	
	IMF Institut für Medienwissenschaft und Film, Braunschweig	241
	Staatliche Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe	242
	ACM German Chapter of the Association for Computing Machinery,	243
	VPRT-Verband privater Rundfunkanstalten, Bonn	244
	Zentrum für graphische Datenverarbeitung e.V., Darmstadt	245
	Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung, Darmstadt	246

dot 5 Daten und Fakten 247

Prof.Dr. Frieder Nake	Drei gleich Fünf	248
Prof.Dr. Georg Nees	Wer ist der bedeutendste Computergraphiker	255
Hannspeter Voltz	Meilensteine der Computerentwicklung	256
Bernd Demant	Präzision ist nicht Wahrheit (Henri Matisse)	
	Eine Betrachtung zur Motivation der Fuzzy-Theorie	261
Bernd Demant	Fachwort-Lexikon zur Fuzzy-Theorie	264
	Eine Einführung in die Welt der Farbdrucker	266
	Literaturverzeichnis – Graphik (EDV)-Standard-Software	272
	Veranstaltungskalender	278
	Namen Index	285
	Firmen Index	287
	Service Karten	

dot 94 Das Stundenbuch

Auf der Titelseite hat B. Brodersen die „Bibel“, ein Stundenbuch, in den Fluten der bewegten Bilder versinken lassen. Die Stundenbücher als Zeichen europäischer Kultur lebten von den Bildern; das berühmteste von Kaiser Maximilian wurde von Albrecht Dürer illustriert und verband Landschafts-Realismus mit Abstraktion, Humor mit Religiosität, These und Antithese.

Mit diesem fünften Computer art faszinations-Band machen wir Halbzeit und wollen sehen, inwieweit sich die Menschen den Maschinen angepaßt und die Computer das menschliche Qualitätsbewußtsein verändert haben.

Gemessen an den Wünschen souveräner Konsumenten überlebt alles, was nachgefragt wird im direkt demokratischen Auswahlverfahren. Vom Kauf der Computerhard- und Software bis hin zu den Schulungsmöglichkeiten finden Sie die verschiedensten Angebote in diesem Band, in einem Konvolut von interessanten Aufsätzen faszinierender Autoren.

Wir sind beim Untertitel: „Hersteller und Dienstleister“ geblieben, denn aus diesen zwei Bereichen kommen die Persönlichkeiten, die sich der Computergraphik ganz verschrieben haben. In einem Strukturwandel, der eine Deindustrialisierung darstellt, gewinnt die dienstleistende Tätigkeit und die Kooperation mit der Industrie bei entwickelter Telekommunikation ganz neue Bedeutung. Dienstleistung entwickelt sich zusammen mit der Computergraphik-Industrie.

Ein halbes Jahrzehnt verbindet Industrie, Händler und Dienstleister, Künstler, Artisten, Designer, Art Direktoren, Multimedia-Spezialisten, Video- und Präsentationsgraphiker, Datenvisualisierer, Fotografen, Kunsterzieher, Filmer, Werbe- und Marketingleiter, Computerfreaks, Architekten in ihrem Fach. Der Computer bringt sie zusammen.

Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie das Stundenbuch, und teilen Sie mir per Antwortkarte mit, wie Ihnen die fünfte Ausgabe gefallen hat.

Der Herausgeber