

Impressum:

CAF Verlag:

Dr. Dotzler, Medien-Institut
Birsteiner Straße16, 60386 Frankfurt/Main
Telefon:069/411831
Telefax:069/425968

Email: 069425915-0001@t-online.de

http://www.dot-online.de Mobil: 0177/2402425

Umschlag-Gestaltung: Fotozentrum Zimmermann, Hannover Umschlagdruck:100 Raster Naßoffset

Georg Nees zum 70.: S. 4,10

Satz und Belichtung: Digital Artwork, Darmstadt

Schrift: NewsGothic NewsGothic bold

Papier: BVS-Plus matt holzfrei, gestrichen Bilderdruck, 100 % chlorfrei – TCF, 135 g/qm der Papierfabrik Scheufelen, Lenningen

Druck: Eduard Roether KG,Darmstadt © 1996 Dr. Dotzler

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

Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die Autoren verantwortlich.

ISBN-Nr. 3-930617-03-x Kurztitel Dotzler, G., computer art faszination, dot'96

Abb. rechts: Hans E. Dehlinger B406 K - 92 2 Ballpoint on Paper,94

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 1996



dat 96

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



Mels

Inhaltsverzeichnis

	dot-online - Musenalmanach	9
Dr. Gerhard Wohland Dr. Jens Bodenkamp Dr. Jürgen Rüttgers Dipl.Vw. Peter Hoenisch Dr. Anno Hermanns Wolfgang Orth, Jörg Rahmer Markolf Heimann Dipl.lng. Edouard Bannwart Drlng. Moh Sabeur	dot1 - Gleichheit, nicht Gleichmaß Irritation als Methode Wird der PC den Fernseher ablösen? Wissen ist das Kapital der Informationsgesellschaft Die Zukunft der Neuen Medien Die Künstliche Retina – ein schneller, vielseitiger Bildverarbeiter Konfigurieren in virtuellen Unternehmen Die Zukunft des Internet Cyber City. Auf dem Weg zur "multimedialen Stadt" Virtuelle Characters als Moderatoren oder Schauspieler im Fernsehbereich	11 12 17 23 28 32 36 40 42
Eberhard Junkersdorf Thomas Konrad Dipl.Ing.Arch. Mathias Pürthner Martin Töllner MSc CAAD Dipl.Ing.T.M.Lömker Matthias Gehrke Wilfried Weisenberger Guido Redlich Dipl.Ing. Rainer Malkewitz Dr. Wolfgang Leister Uwe Manthey Eberhard Salomo Dr. Peter Karow Dirk Wunderle	dot2 - Interdisziplinäre Voraussagen Warum klassischen Zeichentrick mit Computeranimation verbinden 3D-Animation in der Werbung 3D-Modellbibliotheken als Basis für Virtual Reality Städtebau im Internet: Ein Plädoyer für die digitale Stadt als Analogie zur realen Stadt Von der Skizze zur Animation. Raum für Visionen Landschaftsarchitektur Expansion auf Knopfdruck Integrierte Kommunikation versus multimediales Medienrecycling Malen mit Biosignalen Illustrieren – eine Begriffsbestimmung Computergrafiken Wenn etwas Neues entstehen soll, muß man etwas machen, was man nicht kann Digitale Typen Graustufen-Tuning für den Laserdrucker	51 52 56 57 58 61 64 66 69 71 73 75
Peter Wenisch	dot3 Zukunftsträchtige Unternehmen Das Medium ist die Botschaft - Neue Materialentwicklungen kreieren neue Werbemittel und Märkte 3M Deutschland GmbH, Neuss Atelier für Interaktive Medien GmbH, München Beko, Ing. P. Kotauczek GmbH, Wien CGA, Christian Gahre, Hildesheim CalComp GmbH, Neuss DailyArt Design & Communication GmbH, Frankfurt Dalecki & Partner GmbH, Hamburg Datapath GmbH, Dieburg	83 84 86 88 90 93 94 96 98

Dipl.lng. (FH) Stefan Weineck	Data Translation GmbH, Bietigheim-Bissingen Spannung auch im Industriefilm durch digitalen Videoschnitt	102 104
Dipi.ing. (111) Stelan Weilleck	digitalworld publishing GmbH, Hamburg	105
	dcp design+commercial partner GmbH, Hamburg	106
	DDS GmbH, Leonberg	108
	DISCREET LOGIC GmbH, Unterhaching	110
	Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	114
	Essling Grafics GmbH, Flörsheim-Weilbach	116
	Film- und Videotechnik B.Gürtler GmbH, München	118
	Gahrens + Battermann, Bergisch-Gladbach	122
	Filmproduktion Gelhardt, Birkenau	124
Holger Kuhfuß	Das Marketing entdeckt den Cyber Space	126
Holger Kulliub	HKS & B Werbeagentur, Hamburg	127
	HSG Film- und Video Technik GmbH, Bad Vilbel	128
	Hewlett Packard GmbH, Böblingen	129
	Impressed GmbH, Hamburg	130
Bettina Kohl	Schöne Bilder braucht das Land	132
Bettilla Kolli	ICOL GmbH, Sinntal	133
	LSK Kommunikations-Systeme Vertriebsgesellschaft mbH, Dieburg	134
	Mensch & Kommunikation Büro- und Graphiksysteme GmbH, Willich	136
	Micrografx (Deutschland) GmbH, Unterschleißheim	138
	MINOLTA GmbH, Langenhagen	140
Markus Fuhrmann	Mobile Bildübertragung	142
Warkus Fulliffiailii	INFINITE TOOLS - Medienproduktions- und Vertriebs GmbH, München	
	MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE GMBH, Ratingen	144
	MSS Messe System Service GmbH, Notzingen	146
	OneVision GmbH, Regensburg	148
	Panasonic Broadcast Deutschland, Wiesbaden	150
	PARAMETRIC TECHNOLOGY GmbH, Unterschleißheim	152
	Princess Interactive Software GmbH, Idstein	155
		156
	PrimaFont GmbH, Schwalbach RENKER GmbH, Düren	157
	Das Werk, Frankfurt	158
	Quantel GmbH, Bonn	159
	SOFTIMAGE GmbH, Koblenz	160
	Sun Microsystems GmbH, Grasbrunn	162
	VIDI Video Digital Studio Technik GmbH, Darmstadt	164
	HoloGrafie Fachstudio für 3D-Medien	165
	VIDEOR TECHNICAL E. Hartig GmbH, Rödermark	166
	Wild Projects GmbH, Mannheim	168
	Xenoveo GmbH, Frankfurt	170
Prof. Stephan Boeder	Konzept und Idee des Designers entscheidet das Designprodukt im	1/(
i ioi. Otephan boeder	Bewegtbildmedium Fernsehen. Erfahrungen und Ausblick.	172
	Dewegabilaniediani i emsenen. Enamungen una husbilan.	1/2

	dot4 - Creation, Lehre und Kommerz	173
Yvonne Lee Schulz	Himmel der Welt	174
Brigitte Porsch	Logos	175
5 4 11 5 11	Volkshochschule Leverkusen	176
Prof. Hans Dehlinger	Zeichnungen aus Algorithmen	178
Tomoko Mukai	Raumauffassung in Japan	179
Henry Schmidt	Parasitäre Gemütlichkeit versus paranoide Wirklichkeit	180
M. Zauner	Farbige Kompositionen	181
Paul Wiegand	Jules Bister	182
	Arosa 2000, Frankfurt	183
	Digital Art, Frankfurt	184
	INM-Institut für Neue Medien, Frankfurt	185
	EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL, Osnabrück	186
	ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe	187
Dr. Martin Goebel	Virtuelle Studios in der GMD	188
	Medienstadt München	190
	Akademie der Bildenden Künste, München	192
Dr. Gerhard Dotzler	ReVision – Das Anders-Sehen	194
Prof. Dorothy Simpson-Krause	Tradigital Evolving Art	196
Bonny Lhotka	Kunst als Abenteuer: MonoGraphic Transfer	198
Dr. Fritz Haas	Inkjet-Technologie – Inkjet-Art	200
Broder Brodersen	Digitalisierte Bilder schaffen neue (und alte) Erlebniswelten	204
Manfred Zimmermann	Phantasie	206
	ENCAD Büro Deutschland, Ottobrunn	208
	Bergische Universität – Gesamthochschule Wuppertal	209
Prof. Dr. Mihai Nadin	Der bessere Computer ist unsichtbar	210
Peter Stephan	Schloß Dagstuhl: Auf dem Weg zu Computional Semiotics?	212
Bernhard Foos	Bilder jenseits der Fantasie	213
	Cebit Home, Hannover	216
	ITVA Deutschland e.V., München	218
W-15	Photokina, Köln	219
Wolfgang Clement	Virtuelles Multimastering Studio Köln	220
Dr. Dirk Rein	AMA Fachverband für Sensorik e.V., Wunsdorf	221
Dr. Bernd Willim	Der neueste Schrei der VR-Labs: Design von intelligenten	222
	virtuellen Charakteren	222
	Universität Dortmund – Fakultät Bauwesen	224
	ACS Architekten Computer Systeme, Frankfurt	226
	Das Messezeitungsteam: Just-in-time, wherever you want	228
	EuroMold '96, Frankfurt	230
	ASID – Arbeitsgemeinschaft Selbständige Industrie-Designer e.V.	232
Canatar Hans Otto Dannalius	IMPRINTA 97, Düsseldorf	233
Senator Hans-Otto Reppekus	IMPRINTA 97 – die erste Leistungsschau der Neuen Druckindustrie	
	Begleiter ins Informationszeitalter	234

ldeenagenturen – Überlegungen zum Verhältnis von Wissenschaft und Politik	236
Elektronische Medien auf der Frankfurter Buchmesse	238
Frankfurter Buchmesse, Frankfurt	239
The CLUB OF BUDAPEST	240
dot 5 Notation - Das Bezeichnen und das Entzeichnen	241
	242
	244
는 사용 트림에 가게 보면 생기를 위해 있다면 전에 가는 사용을 하면 가게 되었다. 이번 사용 보다는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 가는 것이 되었다. 그는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 가는 것이 되었다. 그는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 되었다. 그는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 되었다면 함께 되었다. 그는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 되었다면 함께 되었다. 그는 사용을 하는 것이 되었다면 함께 되었다면	
Belletristik.	246
HyperLiteratur: Versuch einer Begriffsbestimmung	248
	249
성대생기(Hamiltonian Hamiltonian	
	250
	254
	256
	260
	262
	und Politik Elektronische Medien auf der Frankfurter Buchmesse Frankfurter Buchmesse, Frankfurt The CLUB OF BUDAPEST dot 5 Notation - Das Bezeichnen und das Entzeichnen CAF gratuliert zum 70. Geburtstag Eindimensionale zellulare Automaten als Modell für das Weltgesetz Lesen am Bildschirm. Vom Nachschlagewerk zur elektronischen

dot-online - Musenalmanach

Das Covergirl mit Chipschmuck (Zimmermann) steht für die janusköpfige Muse der Informationsgesellschaft. Die allgegenwärtigen Infowellen und neue Sensoren machen uns zu Online Menschen, die der Muse und Muße, als Ziel der Arbeit bedürfen.

Jährlich treffen sich die Computergraphik-, Medien-, Kommunikations- und Informationstechnik-Branchen in diesem Almanach, um wie dieses Janus-Mädchen Rück- und Ausblick zu halten. Die menschliche Nähe wächst durch die Informationsbewertung in der Gewißheit, daß die biologischen Verhaltensmuster stabil bleiben. Mit dot-online wenden sich Hersteller und Dienstleister an die, die aus dem Behütetsein der verbeamteten Arbeitswelt zu neuen Wegen der Weltoffenheit fortschreiten wollen.

Für wen eigentlich schreiben und beschreiben wir die Computeranwendungswelten? Auf jeden Fall nicht für Akademiker, sondern für die Computerworker. Hier sollen die verschiedenen Anwendungsideen in illustrierter Form Anregungen geben, für die eigenen Probleme Lösungen zu finden, Voraussagen machen zu können und logisch zu folgern, ob man die Ergebnisse anderer Berufsfelder und Branchen für die eigene Fragestellung okkupieren kann.

Einige wirtschaftliche Grundgedanken lassen den Leser an einer Manifestation teilnehmen: Die Motivation kommt aus Unternehmungslust, Pioniergeist, Freiheitsdrang, Eigenverantwortung, Zuversicht, Innovation und Selbständigkeit. Hightech-Unternehmertum und junge Technologieunternehmen werden Vorrang bei Risikokapital haben. Innovations-Markt-Beschleuniger werden ausgezeichnet. Unternehmer, nicht Manager werden gesucht. Aber auch Rationalisierungsgewinne verpflichten.

Wir gedenken Jules Bister, Wolfgang Krüger und Konrad Zuse.

