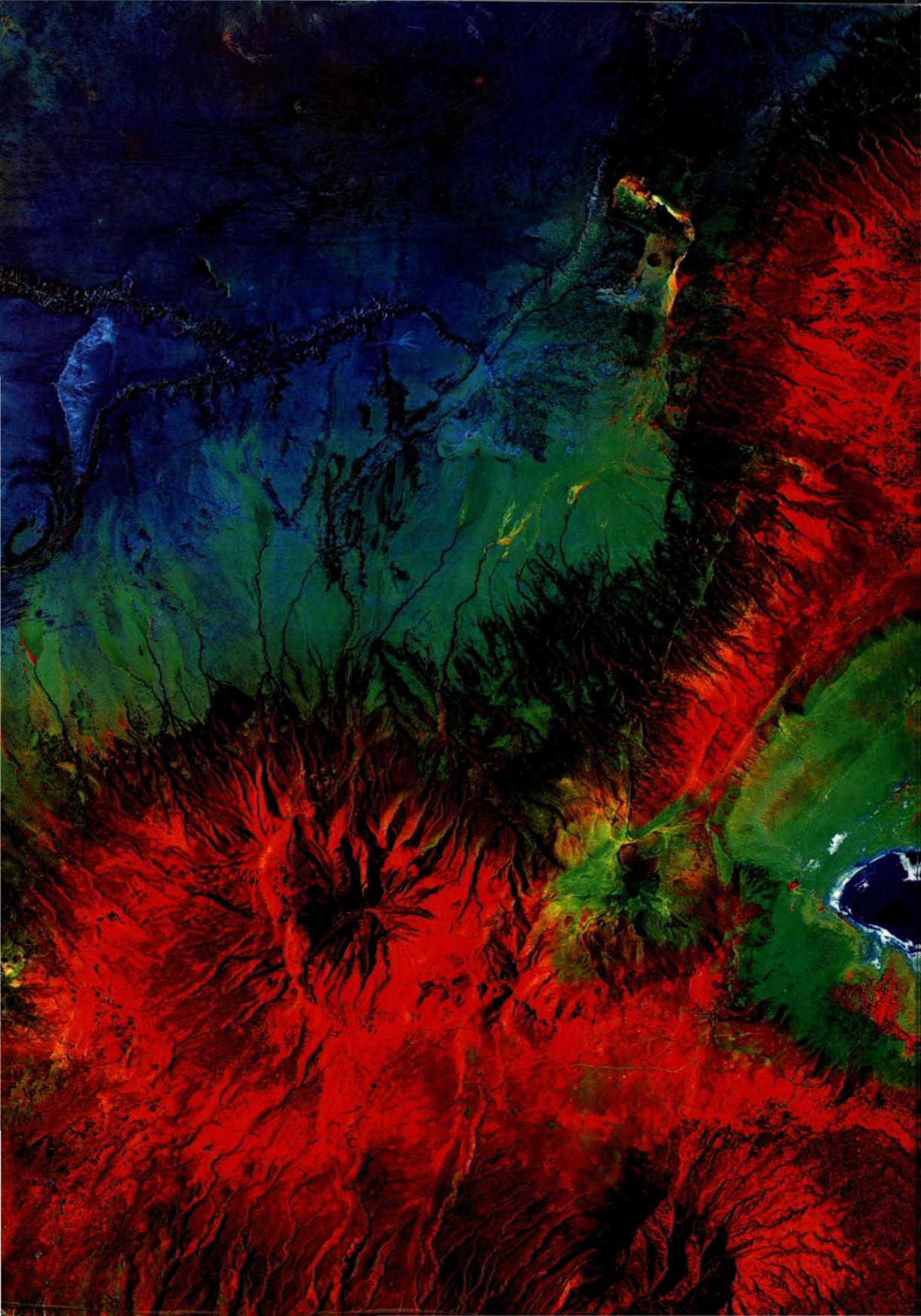




Computer Art Faszination
1997

<http://www.dot-online.de>



Impressum:

CAF Verlag:
Dr. Dotzler, Medien-Institut
Birsteiner Straße 16, 60386 Frankfurt/Main
Telefon: 069/411831
Telefax: 069/425968
Email: Dr.Dotzler@t-online.de
<http://www.dot-online.de>
Mobil: 0177/2402425

Umschlag-Gestaltung:
Ngorongoro Conservation Project/Tanzania (1996)
Protection of the Northern Highland Forest
Reserve. A Development Project of the United
Republic of Tanzania, financed by the Federal
Republic of Germany through Kreditanstalt für
Wiederaufbau (KfW) Image processing: GAF
Gesellschaft für angewandte Fernerkundung
GmbH

Satz und Belichtung:
C.A.P. Haus, Frankfurt
Schrift: NewsGothic
NewsGothic bold

Papier:
GALAXI 135 g/qm, gestrichen holzfrei weiß
Bilderdruck mit Keramik-Oberfläche
100% chlorfrei-TCF der ZANDERS
Feinpapier AG, Bergisch-Gladbach
geliefert über die Papier Union, Kriftel

Druck: Eduard Roether KG, Darmstadt
© 1997 Dr. Dotzler

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

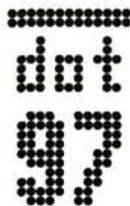
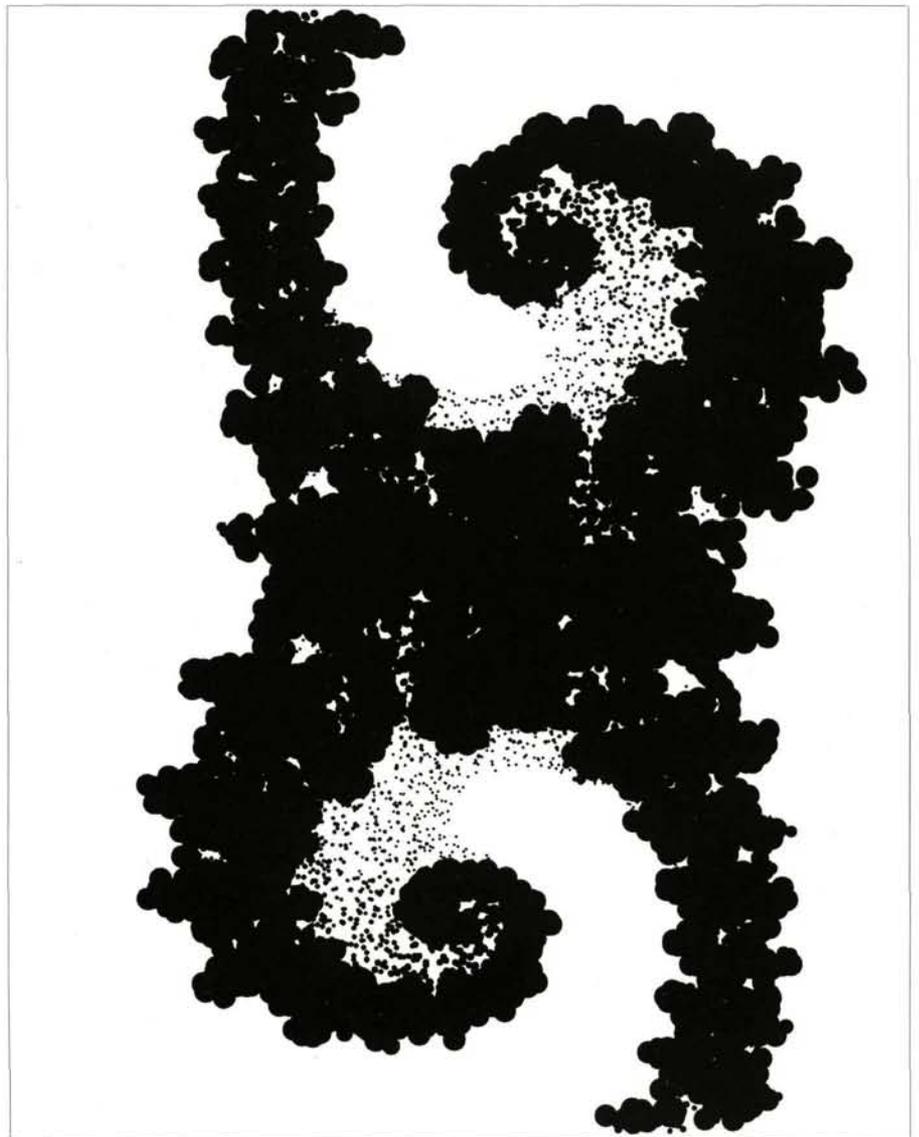
Für den Inhalt des redaktionellen Teils sind die
Autoren verantwortlich.

ISBN-Nr. 3-930617-04-8
Kurztitel Dotzler, G., computer art faszination,
dot'97

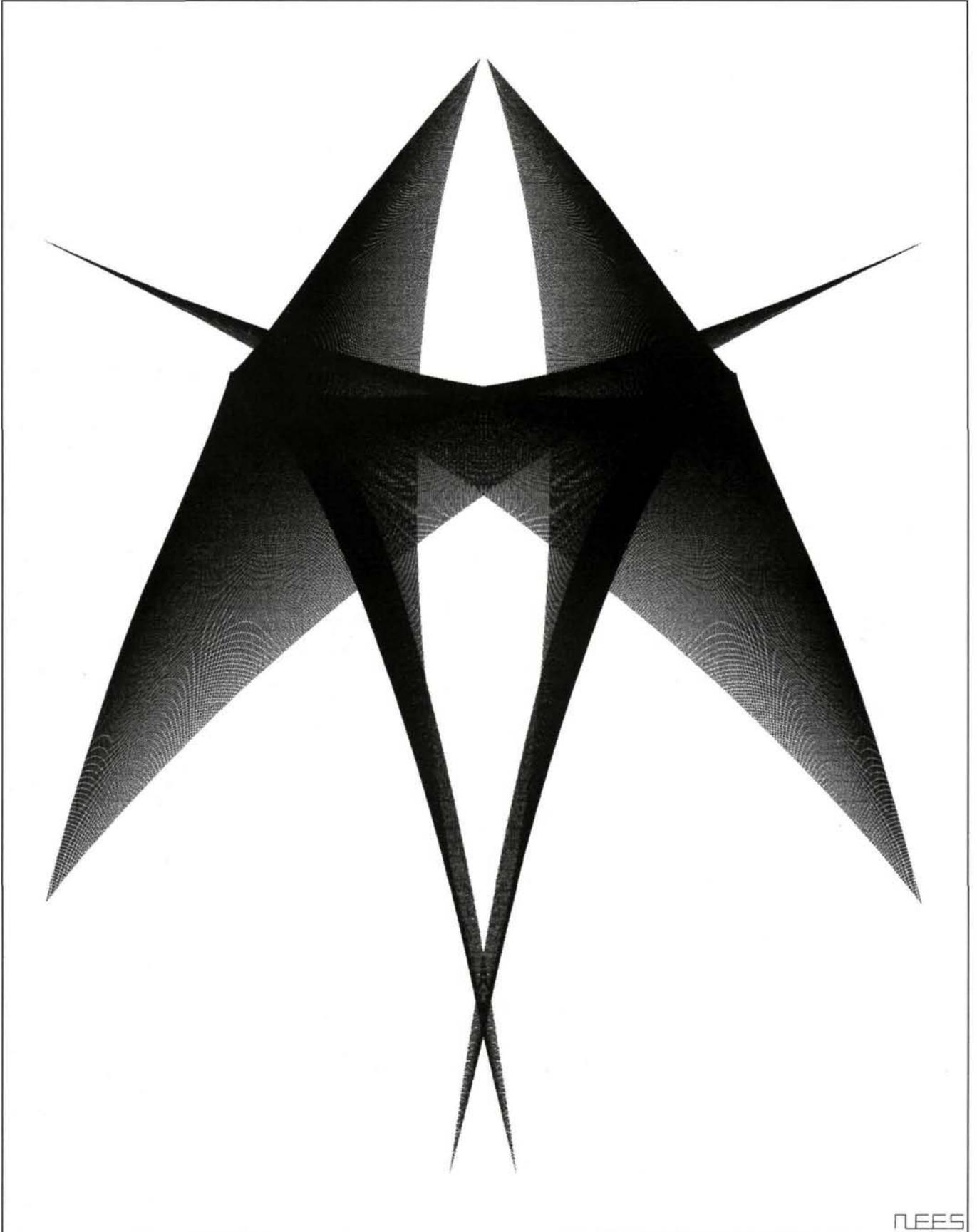
Abb. Nees S.3 + 4, Lüdicke S.10

computer art faszination

Hersteller und Dienstleister 1997



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



NEES

Inhaltsverzeichnis

	dot TV – Computer art on the Web	9
	dot 1 – Grundversorgung Bildsuggestion	11
Florian Rötzer	Aufmerksamkeit: Rohstoff der Informationsgesellschaft	12
Prof. Dr. Roman Herzog	Lernen – Wissen – Bildung	20
Prof. Dr. Bernd Willim	Die Zeit der Pioniere ist zu Ende	28
Günther E.W. Möller	Technologieschnittstellen bilden die Wachstumsmärkte der Zukunft	31
Klaus Burmeister	Multimedia in NRW	34
Stephen King	Evolution oder Revolution? Neue Produktionstechnologien im Blickpunkt	38
Prof. Dr. Ing. Georg Fleischmann	Hardware-Einfalt: Von der verlorengegangenen Kunst Computer zu bauen.	43
Manfred Ritz	Semanting Computing und Data Mining	49
	dot 2 – Anwendungen und kontextgebundene praktische Vernunft	53
Dr. Thomas Weyer	Einfacher Zugriff auf Satellitendaten für Wissenschaftler, Behörden und Planer weltweit	54
Dr. Frank Lochter	GIS au weia?	57
Michael Schade	Entertainment oder Infotainment – wieviel VR braucht der moderne Mensch heute?	61
Dipl. Ing. Uwe Christian Dalecki	Vom Rapidographen zum Riscprozessor	64
Frieder Kornas	Multimedia und Datenautobahn – Einsatzmöglichkeiten für Industrieunternehmen	67
Dr. Stefan Lichter	Virtual Actor – das unverstandene Wesen	72
Gottfried Roosen	Virtuelle Abenteuer in 3D – der reale Genuß?	74
Mike Schriewer	Screendesign interaktiv	76
Martin Feldmann	Der Benutzer ist die Botschaft. Wurzeln in der Filmproduktion prägen multimediale Handschrift	77
Dipl. Ing. Ragnar Nilsson	Multimedia im Karstadt-Konzern. Strategische Ansätze und erste Erfahrungen	79
Dipl. Ing. Rolf-Dieter Klein	CD-ROM Produktionen: Der Otto-Katalog	83
Peter Spans	Von Innen nach außen	86
Klaus Müller	Wie bekommen Ideen eine kommunizierbare Realität?	90
	dot 3 – Erfolgsfaktoren	91
Peter Wenisch	Digitaldruck – Technologie der 1000 Möglichkeiten	92
	Apple Computer GmbH, Ismaning	96
	Beko, Ing. P. Kotauczek GmbH, Wien	98
	H. Brunner GmbH, Achern	100
	christesen computergrafik, Flensburg	102
	Dainippon Screen (Deutschland) GmbH, Düsseldorf	103
	creativ collection Verlag, Freiburg	104
	Datapath GmbH, Dieburg	106

	dcp design+commercial partner GmbH, Hamburg	108
Dr. Elmar Selbach	Personal Workstation	110
	Digital Equipment, München	111
	DISCREET LOGIC GmbH, Unterhaching	112
	DOBTEC Datentechnik Vertriebs GmbH, Taufkirchen	114
	Dr. Dotzler Medien-Institut, Frankfurt	116
	Fast Multimedia AG, München	118
	Design & Motion, Grafik & Animation, Esslingen	119
	Film und Videotechnik B. Gürtler GmbH, München	120
	HELIOGRAPH Ingenieurgesellschaft für rationelle Energieverwendung mbH, Aachen	122
	Graphisoft Deutschland GmbH, München	124
	Harz Bildtechnik, Düsseldorf	126
Dr. Gerhard Dotzler	MOTIVation – to ask questions	128
Dr. Fritz Haas	Tinte für Photos	130
Robert Faber	Kunst Körper Mode	133
Joseph Holmes	Natural Light Photography. Extase des Sehens	138
Timothy Wolcott	Farbenprächtige Landschafts-Architektur	139
Manfred Zimmermann	Compose	142
	ENCAD Büro Deutschland, Ottobrunn	144
Dr. Johannes Friebe	Faszination Highend-Computergraphik: Ein Markt findet sich im Umbruch	145
	Intergraph (Deutschland) GmbH, Ismaning	146
	ASL Animationsstudio Ludewig GmbH, Hamburg	148
	ICOL GmbH, Sinntal	149
	Studio FILM BILDER, Stuttgart	150
Marc Irmisch	PC-Fotografie	152
Christine Fezer	Alle Farben des Regenbogen. Neue Farblaserdrucker verfügen über tausende echte Mischfarben	154
	Hewlett Packard GmbH, Böblingen	155
	.Ing.Team., Wiesbaden	157
	Konica Business Machines Deutschland GmbH, Hamburg	158
	HSG Film- und Video Technik GmbH, Bad Vilbel	159
	Lobo electronic GmbH, Aalen	160
	MINOLTA GmbH, Langenhagen	162
	MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE B.V., Ratingen	164
	Modern Tools, München	166
	PARAMETRIC TECHNOLOGY GmbH, Unterschleißheim	168
Oliver Schweizer	Porsches CAD-Premiere	170
	Video Copy Company, Hamburg	172
	Quantel GmbH, Troisdorf	173
	Scangraphic PrePress Technology, Wedel	174
	Schade Lohr GmbH, Hamburg	176

	Silicon Graphics GmbH, München	178
Rüdiger Knoblach	Eine Frage der Zeit	182
Dr. Udo Gärtner	Deutscher Wetterdienst (DWD), Offenbach	183
	Mensch & Kommunikation Büro- und Grafiksysteme GmbH, Willich	184
	SOFTIMAGE GmbH, Koblenz	186
	Sony Deutschland GmbH, Köln	188
	Spans & Partner GmbH, Hamburg	192
	Sun Microsystems GmbH, Grasbrunn	194
	SZM Studios, Film-, TV- und Multimedia-Produktions GmbH, Unterföhring	196
	MSS Medien System Service GmbH, Notzingen	199
	Technical Art Electronic Paint GmbH, Dietzenbach	200
	Tektronix Europa, VND Video- and Networking Division, Ismaning	202
	Tektronix GmbH, Köln	204
	VIDEOR TECHNICAL E. Hartig GmbH, Rödermark	206
	VISTA POINT Audiovisuelle Präsentationskonzepte, Hannover	208
	Fachstudio für 3 D Medien & High Tech-Kommunikation, Bad Rothenfelde	210
	dot 4 – Skandal, Cave und Börse	211
Michael Knoth	Neues Chaos	212
Lars Künstler	Wie real ist die Virtuelle Realität?	214
	Digital Art Gallery, Frankfurt	215
Michael Eibes	Pixelkönig – oder in welche „Schubladen“ wird man abgelegt?	216
Kenneth o'Connell	Zeichnen auf dem Laptop	217
Markus Fischmann	„Frank freaks out“	218
	ddo team gmbh, Hamburg	219
Dr. Ingrid Stoppa-Sehlbach	Museum im Datenraum der Zukunft	220
	HNF Heinz Nixdorf MuseumsForum, Paderborn	221
Dr. Norbert Nobis	Sprengel Museum, Hannover	222
Hervé Fischer	La Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal	223
Sven Thielmann	Video, ergo est? Die Videonale 7 im Bonner Kunstverein	224
	DENKEN SEHEN LASSEN Georg Nees zum Siebzigsten	225
Prof. Dr. Georg Nees	denken – sehen machen – die rolle des computers	227
Dietrich Marlow	denken sehen lassen	229
Walfried Pohl	Die besondere Position der digitalen Konkreten Kunst	231
Prof. Dr. Georg Nees	Diese Ellipse ist keine Ellipse – oder doch?	234
	Ringtorheiten	235
	Siemens AG, München	239
	Springer-Verlag, Heidelberg/Berlin	240
Christa Sommerer	ATR – Media Integration and Communication Research Laboratories, Kyoto	241
Bernhard Foos	IMAGINA 97 – Bilder jenseits der Fantasie	242

Richard Färber	Das Internationale Trickfilm-Festival und die Film- und Medienbörse, Stuttgart	246
Wolfgang Wittor	Denken kommt vor Gestalten – Rückblick BDG-Kongress IMPRINTA 97, Düsseldorf	248 250
Stefan Müller	Virtuelle Realität beim Fraunhofer IGD, Darmstadt	252
Dipl. Inform. Frank Schöffel	Licht und Schatten in der virtuellen Realität Das Restaurant am Ende des Universums – Graphisoft lobt Architektur-Wettbewerb aus ACS Architekten Computer Systeme, Frankfurt	254 255 256
Rainer Buchwitz	Miss Saigon	259
Dr. Dirk Rein	Sensorik – eine faszinierende Branche mit vielseitigen Anwendungen Motorola GmbH, München SEKRETARIAT FÜR ZUKUNFTSFORSCHUNG GmbH, Gelsenkirchen Köln Messe CeBIT HOME 98, Hannover	260 261 262 263 264
Stephan Iglhaut	Wissen: Information, Kommunikation. Ein Bereich im Themenpark der EXPO 2000. Das Institut für Betriebs- und Dialogsysteme der Universität Karlsruhe INFINITE TOOLS – Medienproduktions- und Vertriebs GmbH, München Aki – Academy of Fine Art, Media Art Department, Enschede Fachhochschule Wiesbaden	266 268 269 270 271
Prof.Dr.phil.Dr.h.c. Siegfried Maser	Widersprüche sind die Quellen der Spielräume für Kreativität Verband deutscher Werbefilmproduzenten e.V., Hamburg	272 274
Dr. Charlotte Blauensteiner	Mensch – Masse – Medien Interaktion oder Manipulation	276
	dot 5 – Chunking – Lexikalisches im globalen Kaff	279
Stefan Rögner	Anspruch und Wirklichkeit	280
Heiko Hickethier	Aktienprognose	281
Madeleine Dewald	Filmgeschichte auf CD-Rom „Vom Hirschkäfer zum Hakenkreuz“	282
Achim Stößer	Wie ich neulich Mozart half, die Zauberflöte zu komponieren	283
Mick Hartney	Computer Art	286
Dr. Hajo Drott	Literaturverzeichnis Internet-Glossar Veranstaltungskalender Namen Firmen-Index Zanders Feinpapiere AG, Bergisch Gladbach	287 294 296 300 302 304

dot TV – Computer art on the Web



Douglas Adams

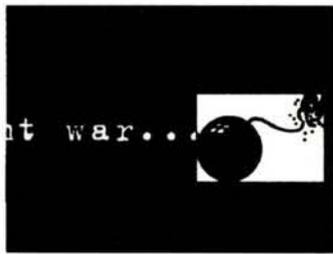
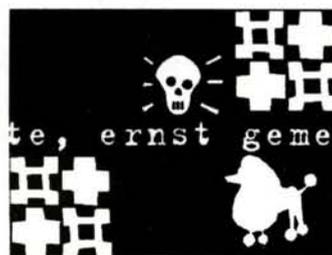
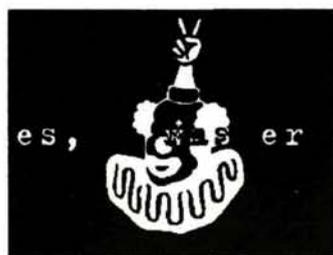
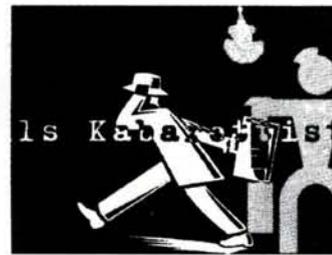
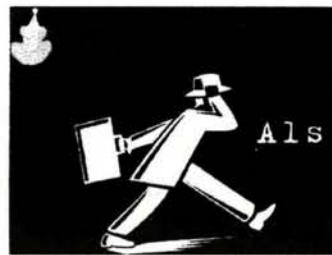
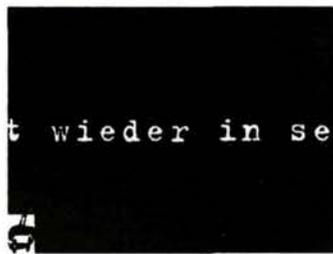
Vorbildlich, leicht verständlich tragen große Denker ihre Ideen vor. Vorbilder sind Phantasiegebäude (Adams), Fiktionen, Spiele, Texte und Unterhaltung. Man muß etwas tun, um selbst keine Schuld zu haben. Um nicht „homeless“ zu werden, muß man seine Homepage haben: dot-online.de. Unser Start war die CeBIT HOME 96 und bis zur IMPRINTA 97 sind es fast 150.000 dot-online-Besucher.

dot TV startet mit Best of 3D-Animation. Das Satellitenbild signalisiert globale Bildkommunikation mit dem www.dot-online.de - der blaue Planet - ein Sammelobjekt wie Computer art faszination. Wir fördern Talente, verbinden Gleichgesinnte und dienen als Übungsfeld für Computerkunst. Selbstvertrauen und Zuversicht in einer technikfreundlichen Umwelt für eine aktive Hypergesellschaft mit interaktiver Kommunikation. Der Computer Art Rat antwortet. Neugierde, Faszination und Begeisterung gesellen sich zu Wissen und Glauben.

Unternehmungslust, Kunstliebe, Heiterkeit und human melancholisch vorgetragenes Computerwissen für Top-Entscheider manifestiert sich in dieser 8. Ausgabe. Die digitale Revolution rollt, und Sie sind dabei.

In dot 1 denken Keynote-Speaker über Internet, Bildung, Pioniere, Technologieschnittstellen, Digital-Broadcasting, Informatik, Semantic Computing und Datamining nach. In dot 2, im praktischen Teil finden Sie alles über geographische Informationssysteme, Architekten, Multimedia- und Animationspraxis und das virtuelle Warenhaus. Der Club der besten Marken trifft sich in dot 3, vorwiegend sind drei Gruppen vertreten: Hardware, Bewegtbild und Foto/Print. Fünf Abschnitte über Künstler, Museen, Messen, Lehre und Verbände sind in dot 4 zu finden. dot 5 ist Chunking, eine Methode lexikalischen Schubladendenkens.

Wir gratulieren H.W. Franke zum 70. und dem Microprozessor zum 25. Geburtstag.



Frank Lüdicke, Meerbusch
Grafik-Design-Studium an der
Fachhochschule Düsseldorf

Ausstellungen u. a. ;
Prints & Plots, Köln 1987
Ars Electronica, Linz 1988

Kunstspektrum, Düsseldorf 1990
Computerkunst Deutschland,
Gladbeck 1994

Jahresausstellung Düsseldorfer
Künstler 1996

Computeranimierte Shortstory für
die Wanderausstellung „Computer-
kunst Deutschland 1992“, erstellt mit
Macromedia Director, veröffentlicht
im CD-Rom-Magazin „dance ahead of
the world“.