



Computer Art
Faszination
2001

www.dot-online.de



Qualität
kennt
keine
Kompromisse

ZANDERS

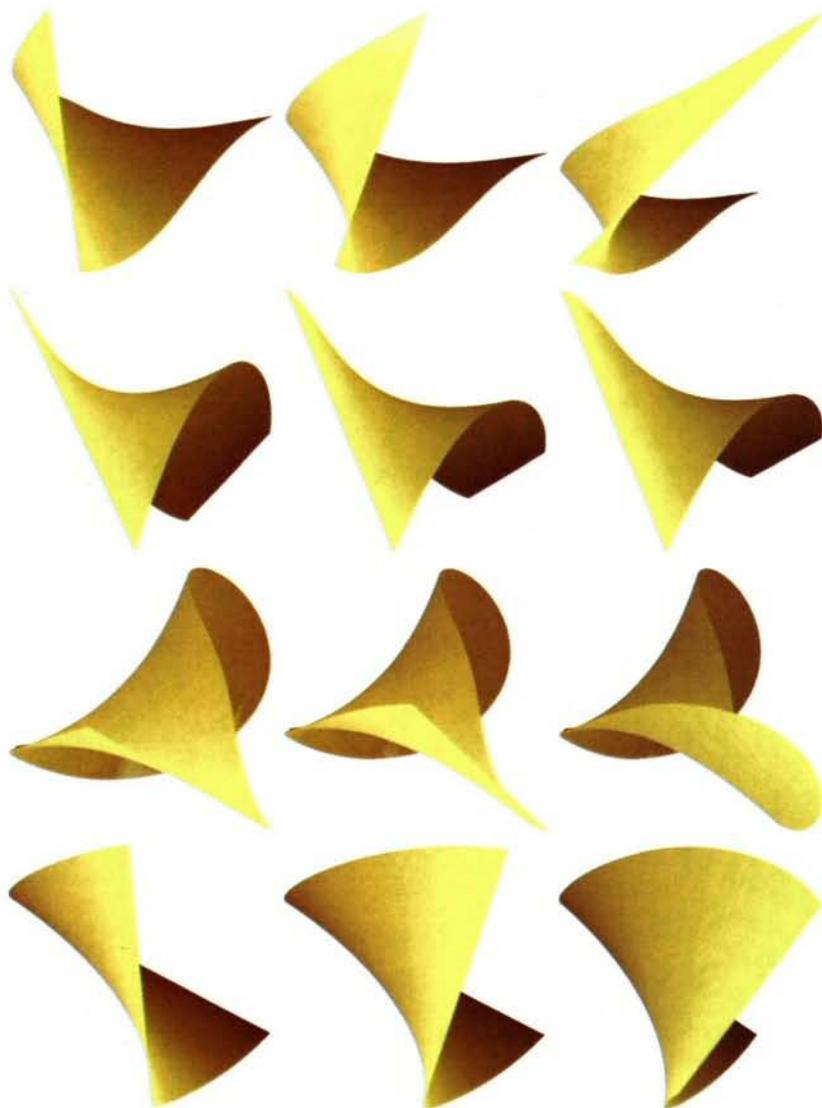
Der Feinpapierhersteller

BERGISCH GLADBA

dot-City

Computer Art Faszination

Hersteller und Dienstleister 2001



Impressum:

Computer Art Faszination
Hersteller und Dienstleister 2001
Für alle, die Computergraphik managen.

dot-Verlag:

Dr. Dotzler, Medien-Institut
Birsteiner Straße 16, 60386 Frankfurt am Main
Telefon: 0 69 / 41 18 31, Telefax: 0 69 / 42 59 68
E-Mail: Dr.Dotzler@t-online.de
<http://www.dot-online.de>
Mobil: 0177 240 24 25

Motiv Titel: Ezio Geneletti, siehe S. 144,
Abb. S. 1, 3, 4, 12-19, 41 Prof. E.-P. Stoeckel,
Dagmar Schönfeld, Signa in Silico 2001®,
Abb. S. 209, Motiv „Revision“, Eberhard Salomo,
Motiv Seite 161 Design+Engineeringforum
Urheberrecht Produktdesign Marker Skibindung
bei Target Design
Satz und Reinzeichnung: Gottselig, Frankfurt/M.
Schrift: News Gothic
Papier: GALAXI 115 g/qm, gestrichen, holzfrei,
weiß, Bilderdruck mit Keramik-Oberfläche,
100% chlorfrei-TCF der Zanders Feinpapier AG,

Bergisch-Gladbach, geliefert über die Papier
Union, Flörsheim

Druck und Bogenbelichtung:
Roether KG und Frotscher-Druck, Darmstadt
© 2001, 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. 3-930617-12-9

Kurztitel: Dotzler, G., Computer Art Faszination,
dot 2001

Zum Schmöckern

dot Satire: Der Euro kommt	4
Summer in dot-City	5

dot 1 Emotion – geistiger Proviant

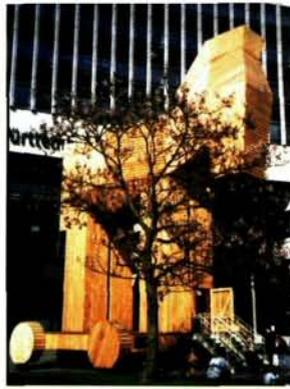
Prof. Klaus Herding Erlebniswelten. Emotionale Intelligenz	6
Carlton S. Fiorina Life in motion	11
Peter Sibbe Die Trends in der AV Kommunikation	20
Klaus Schröter XML – Basis innovativer Anwendungen im Internet und eine Chance zur Kostensenkung im Unternehmen	23
Gerald Maitschke Supercomputing-Entwicklung	28
Dr. Thomas Schauer Ressourcenfresser Informationstechnologie	31
Anders Uschold Fälschung und Verifikation von Bilddaten	34

dot 2 Deregulation

Dipl.-Ing. Reinhold Obermann Wissensmanagement	36
Bernd Neuhäuser Das wahre Kapital der Unternehmen sind die Mitarbeiter	42
Dr. Ingolf Sieben 3D-Fernsehen – Fernsehen der Zukunft? Chancen und Perspektiven im 21. Jahrhundert	44
Dr. Andreas Battenberg Kommunikationsplattform Community	50
Dipl.-Vw. Jens Völmicke Collaboration – der Konstruktionsprozess erfordert Teamarbeit	53
Dr. S. Pastor Der dreidimensionale PC – Neue Möglichkeiten der Mensch-Computer-Interaktion	56
Dr. Ralf Schäfer Interaktive mobile Multimedia Dienste im Fahrzeug	57
Eku Wand Interactive Storytelling – Ein Genre des 21. Jahrhunderts	58
Eberhard Junkersdorf Produktionsnotizen	61
Udo Metzler VR – ein Neuanfang, Bestandsaufnahme nach dem Hype	65
Dr. Stefan Lichter Realtime-Animation von TV-Serien	68

dot 3 Celebration – die Kunst Freundschaften zu schließen

AIST MediaLab AG, Ampfing	70
AliasWavefront GmbH, Unterschleißheim	72
Martin Hartmann Design als Integrator – Durchgängiger Workflow verkürzt Entwicklungszeiten	74
ARRI Film & TV, München	76
Jamie G. Mitchell Make Manage Move I Media™	80
AVID Technology GmbH, Hallbergmoos	81
AEON Verlag Studio, Hanau	82
dimedia – digital media GmbH, Köln/München	84
Paul Wiegand AVID Softimage XSI 1,5 – weiterentwickelt und integriert in Avid Digital Studio	86
Dr. Johannes Friebe dot-Interview Discreet Logic GmbH, Unterhaching	88
Dipl.-Ing. Rolf-Dieter Klein N'EMotion – Produktions-beschleunigungen für Computeranimationen	90
DSM-Computer, München	91
Innovista new media, Hannover	92
Inscribe Visuals, Berlin	93
Roger Thornton dot-Interview	94
Quantel GmbH, Troisdorf	95
Eckart von Hirschhausen Digitaler Homunculus	96
ProVision	97
KölnMesse GmbH	99–101, 128
Bernd Aufderheide INFOCOMM Europe, Köln ab jetzt jährlich im September	100
Panasonic Deutschland GmbH, Hamburg	103
Deutsche Bank	105
MEDIA! AG, München	106
Sharp Electronics (Europe) GmbH, Hamburg	109
eyevis GmbH, Reutlingen	110
Gahrens + Battermann GmbH, Bergisch Gladbach	111
Sony Deutschland GmbH, Köln	112
VIDELCO GmbH, Ratingen	115
Mitsubishi Electric Europe B.V., Ratingen	116
Crestron Germany GmbH, Ulm-Lehr	119
FUJITSU General (Europe) GmbH, Düsseldorf	120
MSS Medien System Service GmbH, Notzingen	122
Sauerwein Multimedia GmbH, Rödermark	125
GTCO CalComp Ges.m.b.H, Wien	126
Frank Rüter Der Mars und sein Fahrzeug – eine Animation für die Weltausstellung	129
Storz Interaktive Medien GmbH, Esslingen	130
IRT Institut für Rundfunktechnik GmbH, München	134
Szenografie – Ein neues Studium	136
HFF-Hochschule für Film und Fernsehen, Potsdam-Babelsberg	137
Kodak GmbH, Stuttgart	138
Joachim Soyka Digitale Bilderdienste: Die Revolution entlässt ihre Kinder oder: Wunder dauern etwas länger	140
Joe Marvullo The White House World of Photography „Private Eyes“	142



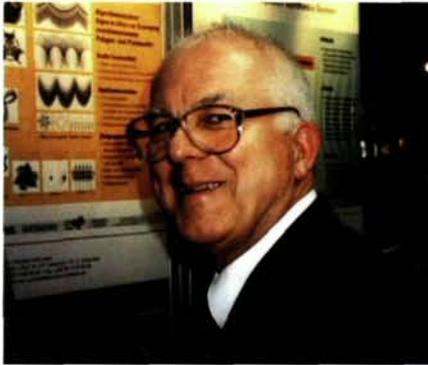
Stuttgart, Troja-Ausstellung



FUJI Photo Film (Europe) GmbH, Düsseldorf	143
Ezio Geneletti	
Meister der Illusion – Surreal mit Spiegelfolie und Computer	144
Intuition Integration	145
Klaus E. Lickteig Druck- und Papiertechnik – Produktionsmittel für die Wissensgesellschaft von morgen	146
Peter Wenisch Nachts sind alle Katzen grau?	148
RICOH DEUTSCHLAND GMBH, Eschborn	150
Dr. Fritz Haas	
Zwei Kilometer ENCAD Inkjetdrucke in Stockholms Untergrund	152
ENCAD GmbH, Ottobrunn	153
creativ collection Verlag GmbH, Freiburg	154
Multiplot Grafiksysteme e.K., Bad Emstal	156
Jürgen Kunsemüller Praktische Erfahrung mit digitaler Technik in der Druckvorstufe im Textildruck	157
OKI Systems (Deutschland) GmbH, Düsseldorf	159
Pantone Detlev Pross Marketing, Karlsruhe	160
design+engineeringforum	161
Dr.-Ing. Eberhard Döring design+engineeringforum 2001	162
Andreas Bergsträßer	
Der Designprozess des ICE 3 ... und die Formen des Dialoges	164
Genesis-design, München	168
Step-one-2001.de	170
EUROMOLD	171
realtime technology AG, München	172
MCG GmbH, Baldham	177
Hochschule Magdeburg.Stendal	180
Boxen-stop-2001.de	181
witte design, Offenbach	182
Tebis Technische Informationssysteme AG, Gräfelfing/München	184
Minolta Europe GmbH, Langenhagen	185
Fachhochschule Köln	186
TU Dresden	188
Gert Haas On the Road mit PDA oder Handy	190
Jentro AG, Haar/München	191
Visualisation	193
ACS Computersysteme im Bauwesen	194
ACS Workshop	196
GEFMA-Deutscher Verband für Facility Management e.V., Bonn	197
Prof.-Dr. Ingeborg Flagge	
digital I real-blobmeister, erste gebaute projekte	198
Rakete GmbH, München	200
Marc Goulthorpe AEGIS HYPOSURFACE©	202
Gunter Henn Das Erlebnis Architektur in der Autostadt	203
MAXON GmbH, Friedrichsdorf	204
Sven Schreiber	
Architekturvisualisierung – Wohin geht der Trend?	206
Dipl.-Ing. Jürgen Kämmer	
Wirkliche Mobilität auf der Baustelle	208

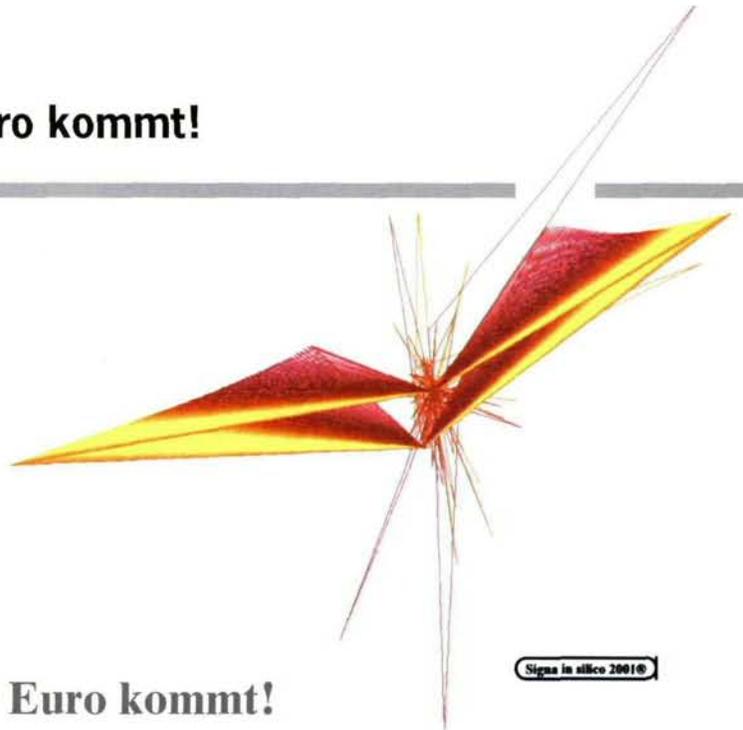
dot 4 Revision – Das Anders-Sehen	209
Fachhochschule Wiesbaden	210
Konstantin Themelidis	
Die 2D-Animation lebt!	212
Gert Ludewig	
Neu im Kino: „Der kleine Eisbär“ und „A christmas Carol“	213
Georg-Simon-Ohm-Fachhochschule-Nürnberg	214
Prof.-Dr. Peter Weibel	
Olafur Eliasson „Surrounding Surrounded“	216
Kunsthochschule Berlin-Weißensee	218
Horst Kampschulte	
Kunst ist ein bemerkenswertes Phänomen ...	219
Bernd Augenthaler	
Ästhetik des Lichts	220
Okwui Enwezor	
Documenta 11	222
Dr. Norbert Nobis	
Fortschrittsoptimismus	223
Christoph Hildebrand	224
Stephanie Senge	
California Dreaming	225
Hansjoachim Nierentz	
6. Internationaler Preis für Jungen Bildjournalismus	226
Haike Rausch	227
Majolie Dotzler	
Ornament als Band-Zeichen einer Community	228
dot 5 Motivation	
Dr. Oliver Grau	
Virtuelle Kunst in Gegenwart und Geschichte – Visuelle Strategien	229
Albert Heiser	
Bleiben Sie dran	230
Arndt von Koenigsmarck	
3D Charakter Design	231
Dr. Rolf Giesen/Claudia Meglin	
Künstliche Welten	232
Ernst Rauscher/Raoul Kimmelmann	
Trends und Technologien in der Bildverarbeitung	234
Glossar für Supercomputing	236
Messekalender	237
Firmen-Index	238
Namen-Index	239
Dr. Dotzler Medien Institut, dot Verlag, Frankfurt	240
Zanders, Bergisch-Gladbach	U1

Durch Spott, Ironie und Übertreibung werden bestimmte Ereignisse, Anschauungen oder bestimmte Personen kritisiert oder verächtlich gemacht.



Erwin P. Stocheck, Dagmar Schönfeld, Computergraphik (r.) im Spannungsfeld zwischen Algorithmus und Phantasie, Signa in silico, Frankfurt 2000

Der Euro kommt!



Der Euro kommt!



Peter Gaymann gehört zu den erfolgreichsten deutschen Cartoonzeichnern und hat in Frankfurt einen Euro gestaltet. (r.)



Klaus-Peter (Ludwig) John an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig 1990: Kurz bevor die D-Mark kam. (r.)



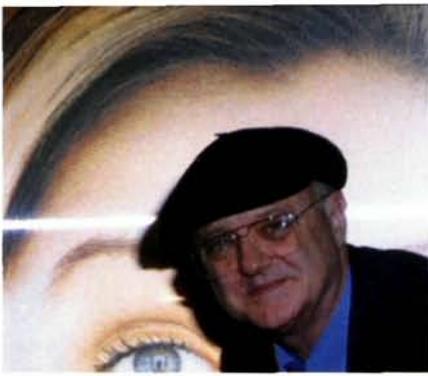


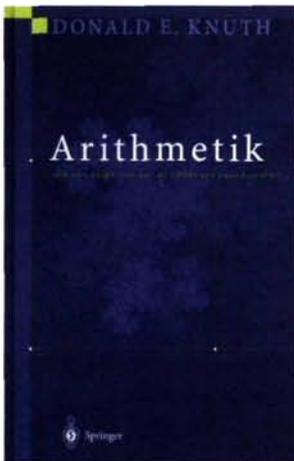
Foto: Eisfeld, Köln, Stereobild

dotman

Summer in dot-City



Prof. Andries van Dam, Brown University, Providence, Rhode Island, USA
„Do what I mean“ (DWIM),
„cogito ergo fac“ (Ich denke, also mach es),
Festvortrag 60. Geburtstag, José Encarnacao
Unsere Gratulation.



Zahlen ruinieren, Wohlwollen bringt Glück



Bernd Gürtler

Summer in dot-City verbindet die dot-Community in dot-online.de. Neu in Computer art faszination 2001, der Euro-Goldregenausgabe, sind nicht nur die Shops, das Konvolut der besten Ideen, sondern die Urlaubsstimmung, Verzeihung der kleinen Unaufmerksamkeiten und des Lifestyles als Moral und Glück.

dot-City ist mehr als nur eine Metapher; sie ist Treffpunkt der neuen und alten Ökonomie und birgt viele Schätze und erlesene Ware wie Troja, das erobert werden will.

dot 1 erzählt die Kunstgeschichten von Emotionen, dem geistigen Proviant für eine Philosophie der Erlebniswelten. Visionen und Projektionen, XML, Supercomputing, Ökologie und Recht.

dot 2 regt zum Schmökern an über Kopfgeldjäger, Manager des Mitarbeiterwissens, Zauberkästen und Flimmerkisten, Collaborateure, Atavare, interaktive virtuelle Welten. Die Motive ökonomischer Entscheidung erhalten den Nobelpreis.

dot 3 Die Projektionstechnik entwickelt sich zu einer neuen Leitindustrie. **ProVision** zur IFA und INFOCOMM bildet das Forum. Der Designbegriff weitet sich aus. Das **Design+Engineeringforum** auf der EuroMold versammelt die Industriedesigner zur Olympiade. **Visualisation** heißt das Sonderheft für Architekten und Bauingenieure zur ACS. Der VDMA betrachtet die Druck- und Papierindustrie als Schlüssel für die Wissensgesellschaft. **Intuition ist Integration.**

dot 4 Künstler nutzen Computerscience zur Informationsmanipulation.

dot 5 Die Lokomotive ist hinten. Über Index, Messen und Namen finden Sie schnell zu Ihrem Text. Lesen schärft den Blick für schlummernde Geschäftsideen.

Wir gratulieren Georg Nees zum 75. Max Bense würde dieses Jahr 90. Wir gedenken William Hewlett, dem Garagenpionier von Paolo Alto, und Bernd Gürtler, dem Förderer von Computer Art Faszination.

Sei erfinderisch! Gewohnheiten sind Fingerabdrücke des Charakters, der Computer bildet sie ab.

Die schönen Tage in dot-City beginnen jetzt!