

1. Record Nr.	UNISA996308823303316
Autore	Bogen Manfred
Titolo	Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? : Eine Bestandsaufnahme / Manfred Bogen, Roland Kuck, Jens Schroter
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2015
ISBN	3-8394-1061-4
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (158)
Collana	Medienumbrüche ; 38
Classificazione	AP 14800
Soggetti	Virtuelle Realität; Virtual Reality; Medien; Kultur; Technologie; Internet; Kunst; Technik; Digitale Medien; Medienästhetik; Kulturgeschichte; Medienwissenschaft; Media; Culture; Arts; Technology; Digital Media; Media Aesthetics; Cultural History; Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Inhalt 5 Virtualität oder zur Inszenierung von Raumbildlichkeit in der italienischen Wandmalerei 7 Die Ästhetik der virtuellen Welt: Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffrey Shaw 25 Zwischen real und digital: Intuitive, reichhaltige und freudvolle Schnittstellen 37 Spatial Interface Wahrnehmungsfelder und Gestaltungsansätze im Virtuellen Raum 55 Zwischen Kabinett und Second Life. Bildräume und Bilderräume 65 MySpace - Virtuelle Realitäten in dreidimensionalen Räumen 87 Interaktion in virtuellen Welten 99 Die Begehung virtueller Realitäten 113 Virtuelle Rekonstruktion und interaktive Exploration der Schlossanlage Dillenburg 119 Prozedurale Modelle 139 Autoren 151
Sommario/riassunto	Welche Rolle spielen virtuelle Welten für Kunst und Kultur? Die Fortschritte der Forschung und der Technik haben in den letzten Jahren Virtual-Reality-Technologien allgemein verfügbar gemacht. Doch sind sie jetzt ausgereift? Und können virtuelle Welten, die darauf aufbauen und das Eintauchen in eine fremde Welt ermöglichen, selber als eine Art Basistechnologie angesehen werden? Diese Fragen werden in den Beiträgen des Bandes im Kontext von Anwendungen im Kunst- und Kulturbereich geklärt.