

Autoren

Doris Agotai, Dr. sc. ETH, dipl. Arch. ETH, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsbereich „Virtual Environments“ am Institut für 4D-Technologien (FHNW). Sie lehrt an der ETH Zürich, an der Zürcher Hochschule der Künste (ZhdK) und an der Hochschule Liechtenstein und ist Autorin von „Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum“ (Bielefeld 2007).

Steffi Beckhaus, Prof. Dr.-Ing., ist Professorin für Informatik an der Universität Hamburg. Sie leitet die im.ve Arbeitsgruppe, die das Thema „interactive experiences“ aus der Perspektive der Virtual Reality, der Computergrafik und der Medienkunst bearbeitet. Ihre Forschungsinteressen sind unter anderem die menschliche Wahrnehmung, die Navigation und Interaktion in virtueller Realität und menschenzentrierte, intuitive, reichhaltige Computerschnittstellen.

Manfred Bogen, Ph.D., ist Abteilungsleiter „Virtual Environments“ am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS. Sein primärer Forschungsschwerpunkt ist die Ermöglichung von Kommunikation und Kooperation. Dieser Schwerpunkt wandelte sich von Rechnerkopplung und Electronic Mail in den frühen Jahren über Multimedialen Diensten mit und ohne World Wide Web zur Virtual und Augmented Reality in Virtual Environments heute.

Mario Doulis, Prof., Dipl.-Des. FH, ist Professor für Interface Design an der Hochschule für Technik FHNW und Professor für Neue Medien an der Merz Akademie Stuttgart. Er leitet den Forschungsbereich „Virtual Environments“ am Institut für 4D-Technologien i4Ds der FHNW, forscht zum Thema Interface Design mit Schwerpunkt Spatial Interface und ist Mitglied in mehreren Gremien im Bereich 3D User Interface. Mario Doulis lehrt in den Gebieten Informationsvisualisierung und User Interface Design.

Tim Jansen, Dipl.-Ing. Medientechnik, arbeitet freiberuflich im Bereich der Entwicklung von 2D und 3D User Interfaces für interaktive Installationen, Rich Internet Applications und mobile Anwendungen. Im Kontext seiner Diplomarbeit stand die kollaborative Interaktion in virtuellen Umgebungen und die Entwicklung eines 3D User Interfaces im Mittelpunkt.

Andreas Kolb ist seit Ende 2003 Leiter des Lehrstuhls für Computergraphik und Multimediasysteme der Universität Siegen. Sein akademischer Hintergrund ist Computergraphik, Visualisierung und Virtuelle Realität. Er hat seine Doktorarbeit 1995 an der Universität Erlangen unter der Betreuung von Prof. Hans-Peter Seidel durchgeführt. Andreas Kolb ist Mitglied der ACM, der GI, der EG,

sowie der universitären Forschungszentrums für Sensorsystem (ZEISS) an der Universität Siegen. Seine Forschungsinteressen umfassen Computergraphik und Computer Vision, insbesondere die Visualisierung wissenschaftlicher Daten und Sensordaten, der Echtzeitverarbeitung von Sensordaten, bildbasiertes Rendering und Virtuelle Realität.

Matthias Krauß, Dipl. Inform., hat Informatik an der Uni Hildesheim und Uni Bremen studiert. Zwischen 2002 und 2006 arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter im internationalen, hochschulübergreifenden Studiengang Digitale Medien in Bremen. Seit 2006 arbeitet er am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS. Seine Forschungsinteressen beinhalten Visualisierung, Interface- und Interaktionsdesign sowie Computergrafik.

Rolf Kruse gründete – nach dem Architektur-Studium und lehrreichen Jahren bei „Art + Com“ in Berlin – 1997 das „Labor für Mediale Architekturen“ für die Entwicklung innovativer räumlicher Medienschnittstellen. 2002 wurde ihm vom Fraunhofer IGD der Aufbau und die Weiterentwicklung des Cybernarium als geschäftsführender Creative Director übertragen. Seit 2005 realisiert er als Geschäftsführer der Invirt GmbH mit einem interdisziplinären Team mediale Anwendungen, die komplexe wissenschaftliche und kulturelle Themen für ein breites Publikum erlebbar machen. Neben der Veröffentlichung von Artikeln in Fachbüchern vermittelt er sein Wissen seit 2006 an Studenten der Hochschule Darmstadt (seit 2008 als Vertretungsprofessor).

Roland Kuck, Dipl.-Inform., arbeitet beim Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS. Seine Forschungsschwerpunkt sind Verfahren und Systeme zur Echtzeit-Darstellung von komplexen Materialien und Körpern.

Christof Rezk-Salama ist wissenschaftlicher Assistent am Lehrstuhl für Computergraphik und Multimediasysteme der Universität Siegen. Er hat an der Universität Erlangen-Nürnberg Informatik studiert und 2002 als Stipendiat im DFG-Graduiertenkollegs „3D Bildanalyse und Synthese“ mit Auszeichnung promoviert. Christof Rezk Salama hält regelmäßig Vorlesungen, Kurse und Seminare über Computergraphik, wissenschaftliche Visualisierung, Charakteranimation und Graphikprogrammierung. Er hat praktische Erfahrung in unterschiedlichen Anwendungsgebieten der Computergraphik, darunter Medizin, Geologie und Archäologie. Gemeinsam mit internationalen Coauthoren hat er das Buch „Real-Time Volume Graphics“ (AKPeters, 2006) über die Echtzeitdarstellung von Volumendaten (z.B. Tomographieaufnahmen aus der Medizin) veröffentlicht.

Jens Schröter, Prof. Dr., lehrt „Theorie und Praxis multimedialer Systeme“ in der Medienwissenschaft der Universität Siegen. Seine Forschungsschwerpunkte

sind Theorie und Geschichte digitaler Medien, Theorie und Geschichte der Fotografie, Dreidimensionale Bilder, Intermedialität

Christian Spies, Dr. phil, ist Assistent am kunsthistorischen Seminar der Universität Basel und am nationalen Forschungsschwerpunkt Bildkritik, eikones. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Bildtheorie und -geschichte der Moderne, Bilderstreite der Moderne, monochrome Malerei und Künstlervideo. Jüngste Veröffentlichungen sind *Die Trägheit des Bildes. Bildlichkeit und Malerei zwischen Malerei und Künstlervideo*, München 2007, *Movens Bild. Zwischen Evidenz und Affekt*, München 2008 (gemeinsam mit Gottfried Boehm und Birgit Mersmann).

Severin Todt hat sein Studium an der Fachhochschule erfolgreich mit dem Titel Diplom Medieninformatik(FH) abgeschlossen und im postgradualen Studiengang an der Fachhochschule Wedel den Titel Master of Science erworben. An der Universität Siegen hat er mit dem Titel Diplom Informatiker das Studium der Angewandten Informatik abgeschlossen. Seit Oktober 2003 arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Computergraphik an der Universität Siegen. Er hält dort regelmäßig Vorlesungen und Seminare zu den Themen Computergraphik, 3D Modellierung, Charakter Animation und Graphikprogrammierung. Derzeit schließt er seine Doktorarbeit zu dem Thema „Real-Time Acquisition and Rendering of Spherical Light Fields“ ab. Seine Forschungsinteressen umfassen bildbasierte Rendering Technologien, Virtual Reality Technologien und deren Einbindung in industrielle Prozesse sowie Mensch-Maschine Interaktion.

Markus Wacker ist Professor für Computergraphik an der Hochschule für Technik und Wirtschaft (FH) Dresden. Seine Forschungsschwerpunkte sind Virtual Reality mit Navigation, Interaktion und Simulation, Gestenbasierte Interfaces (Multitouch), technische Modellierung und Visualisierung. Umgesetzte und laufende Projekte: Integrative Produktentwicklung virtueller Prototypen (INPROVY), Navigations- und Interaktionskonzepte in einer Cave, Entwicklung eines Multitouch-Tisches und neuartige Anwendungen von Mehrfingergeräten, Visualisierung des Dresdner Zwingers und des Nymphenbads, Output4business: Verknüpfung von Wissenschaft und Wirtschaft.

Cornelius Weidner schloß 2000 bei CSC-Ploenzke seine Ausbildung zum Anwendungsentwickler ab und war bis 2002 dort Angestellter als Junior Professional Consultant. Mit sich steigendem Interesse an digitalen Medien wechselte er 2002 zum neuen englischsprachigen Studiengang Media Production an der Hochschule Darmstadt, vollzog ein Jahr davon im Auslandsstudium an der Escuela Politecnica Superior Valencia im Fach Comunicación Audiovisual, und vertiefte sein Interesse an Virtuellen Realitäten mit einem Praktikum am

Cybernarium Darmstadt und der Abschlußarbeit zur Begehung von Virtuellen Realitäten zum B.A. in Media Production. Seit 2008 ist er Angestellter der Invirt GmbH, welche sich intensiv der Nutzung Virtueller Realitäten und deren Schnittstellen zum Menschen widmet.

Gerold Wesche, Dr., arbeitet als Senior Researcher am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS. Seine Arbeitsgebiete umfassen Virtual Environments, Visualisierung, 3D-User-Interfaces, geometrische Modellierung und Kurven und Flächen des Computer-Aided-Design. Er ist Autor und Ko-Autor zahlreicher Publikationen in wissenschaftlichen Journalen und für internationale Konferenzen, einschließlich ACM VRST, IEEE Virtual Reality und Eurographics Workshop on Virtual Environments. Er hat an der Universität des Saarlandes über Modellierung von Freiformflächen in virtuellen Umgebungen promoviert.

Gundolf Winter, Prof. Dr., lehrt Kunstgeschichte an der Universität Siegen. Er ist Projektleiter B7 „Virtualisierung von Skulptur“ am Forschungskolleg „Mediennumbrüche“. Seine Forschungsschwerpunkte sind Bildkonzepte der Moderne, Medientheorie der Skulptur und der Architektur.

Hans Peter Wyss, Dipl. Künstler HGK, Dipl. Multimedia Producer SAE, ist Forschungsassistent im Bereich „Virtual Environments“ am Institut für 4D-Technologien (FHNW). Er forscht zum Thema Interaction- und Interface Design für virtuelle Umgebungen und beschäftigt sich mit Aspekten interaktiver Medienkunst.