

# Inhalt

I. Computergrafik und -Animation . . . . .	10
1. Einleitung . . . . .	10
Aus der Geschichte einer Geld-Abschöpf-Maschine . . . . .	10
Dieses Handbuch ersetzt kein Handbuch . . . . .	12
Systemvergleich Atari – Amiga . . . . .	12
Ausstattungsvorschläge . . . . .	16
Hardware – Software – Lifeware . . . . .	16
Software – unsere Auswahlkriterien . . . . .	19
2. Schwarzweiß-Programme für Atari . . . . .	20
<i>STAD</i> – zu Beginn . . . . .	20
<i>Creator</i> – ein »artist's tool« . . . . .	23
<i>Lavadraw Plus</i> – die Qual der Wahl . . . . .	26
<i>Mega Paint II</i> – für technisches Zeichnen . . . . .	27
<i>Retouche</i> – ein Bildbearbeitungsprogramm . . . . .	29
Kriterien für Schwarzweiß-Grafikprogramme . . . . .	32
3. Farbgrafik-Programme für Atari . . . . .	34
<i>Art Director &amp; Degas Elite</i> . . . . .	34
<i>Spectrum 512</i> . . . . .	35
4. Farbgrafik-Programme für Amiga . . . . .	36
<i>DeLuxe Paint III</i> . . . . .	36
<i>Digi-Paint 3</i> . . . . .	38
<i>Aegis Images</i> . . . . .	38
5. Animationsprogramme für Atari . . . . .	40
<i>Cyber Paint 2.0</i> . . . . .	40
<i>Aegis Animator</i> . . . . .	43
<i>Imagic</i> . . . . .	43
6. Animationsprogramme für Amiga . . . . .	45
<i>DeLuxe Paint III</i> . . . . .	45
<i>Aegis Animator</i> . . . . .	46
<i>Fantavision</i> . . . . .	48
<i>DeLuxe Video</i> . . . . .	49

7. 3-D . . . . .	50
3-D-Animation . . . . .	50
3-D mit Amiga und Atari . . . . .	51
<i>CAD-3D</i> . . . . .	52
3-D-Ästhetik . . . . .	54
8. Digitalisieren . . . . .	56
Allgemeines . . . . .	56
Bild-Gestaltung . . . . .	57
Amiga oder Atari? . . . . .	59
9. Digitizer für Atari . . . . .	60
<i>TurboDizer 2.0</i> . . . . .	60
<i>Digitizer PRO</i> . . . . .	64
<i>TurboDizer Accessory</i> von 3 K . . . . .	66
10. Digitizer für Amiga . . . . .	68
<i>Digi View Gold</i> . . . . .	68
<i>Diamond</i> . . . . .	70
Digitizer von Merkens . . . . .	71
11. Grafiktablett . . . . .	71
Erfahrungen . . . . .	71
<i>CRPKoruk</i> . . . . .	75
<i>Easyl</i> . . . . .	75
12. Druckersoftware für Atari . . . . .	76
Schwarzweiß-Treiber . . . . .	76
<i>MHC: ST-Multi-Hardcopy</i> . . . . .	76
13. Druckersoftware für Amiga . . . . .	78
<i>TURBOprint II</i> . . . . .	78
14. Monitore . . . . .	79
Farbmonitore . . . . .	79
Monochrome Monitore . . . . .	80
Multisync- und Multiscan-Monitore . . . . .	80
15. Dias . . . . .	81
Abfotografieren vom Monitor . . . . .	81

16. Übertragung auf Video . . . . .	82
Vom Atari auf Video . . . . .	83
Vom Amiga auf Video . . . . .	83
17. Bücher zur Computergrafik . . . . .	85
<b>II. Kurse und Projekte . . . . .</b>	<b>89</b>
Voraussetzungen . . . . .	89
18. Gruppenprojekte in Druckgrafik . . . . .	90
Hard- und Software-Voraussetzungen . . . . .	90
Panorama . . . . .	91
Briefmarken . . . . .	92
Comic . . . . .	92
Handkolorieren von Schwarzweiß-Grafiken . . . . .	94
19. Gruppenprojekt Animation . . . . .	96
20. Einführungskurse . . . . .	97
<i>STAD</i> . . . . .	97
Farbgrafik-Kurs für Amiga und Atari . . . . .	105
<i>Aegis Animator</i> für Amiga und Atari . . . . .	112
Phasenzeichnen mit <i>DeLuxe Paint III</i> (Amiga) oder <i>Cyber Paint</i> (Atari) . . . . .	120
21. Apple Mac II: Ein Kapitel für Aufsteiger . . . . .	124
Warum einen Mac II? – Kosten, Nutzen, Überblick . . . . .	124
<i>Studio/8</i> – raffiniertes Malprogramm . . . . .	133
<i>Swivel3D</i> – intuitiv konstruieren . . . . .	139
<i>MacroMind Director</i> – Animationsprogramm für den Mac . . . . .	143
<b>III. Video . . . . .</b>	<b>165</b>
22. Computeranimation mit Video mischen . . . . .	165
Verbindung durch Montage . . . . .	165
Genlock – gestalterische Möglichkeiten . . . . .	166
Kurs: Musik-Clip mit Genlock . . . . .	169

23. Video-Schnitt . . . . .	171
Bedienungsanleitung für eine computergestützte Schnittanlage . . . . .	171
Schnitt-Vorbereitung . . . . .	174
Schnitt . . . . .	175
Check-Liste für Probleme . . . . .	181
IV. Musik . . . . .	182
24. Musik-Clips . . . . .	182
Musik-Clips sehen: wie und wo . . . . .	182
Clip-Ästhetik und traditonelle Filmsprache im Vergleich . . . . .	183
Argumente für Musik-Clips . . . . .	187
25. Computermusik . . . . .	191
Übersicht . . . . .	191
Komponenten für ein Homerecording-Studio . . . . .	194
26. Sampler – Speicher für Natur- und Kulturklänge . . . . .	198
Literatur . . . . .	208
27. Drumcomputer . . . . .	210
Sequencer . . . . .	212
<i>Music Mouse</i> – Software auch für NichtmusikerInnen . . . . .	214
Quantisierung, <i>Human Feeling</i> , <i>Humanizer</i> . . . . .	216
Literatur . . . . .	218
28. The Mixing Link: Mischer und Mehrspurrecorder . . . . .	219
Mischer und Mehrspurrecorder . . . . .	220
Effektprozessoren . . . . .	222
Übrige Peripherie . . . . .	223
DAT – Abgesang auf die analoge Toncassette? . . . . .	224
Literatur . . . . .	224
29. Midi – das Netz . . . . .	226
Literatur . . . . .	228

<b>30. Projekte (auch) für Nicht-MusikerInnen . . . .</b>	<b>229</b>
Voraussetzungen . . . . .	229
Arbeitsprinzipien . . . . .	230
Einstiegsübung »Rough Mix« (Gruppenproduktion) . . . . .	232
»BILD«-Rap (Gruppenproduktion) . . . . .	234
Experimente mit Teilen des Equipments . . . . .	236
<b>31. Vertonung von Animationen:</b>	
Synchronfragen . . . . .	237
Synchronisationshilfe: Startbänder . . . . .	240
Nachwort: Zukunftsmusik(track) . . . . .	241
Literatur . . . . .	242
<b>V. »Computer und Kreativität« –</b>	
<b>Themen aus der aktuellen Diskussion . . . . .</b>	<b>243</b>
<b>32. Technokunst als »autonome Kunst«?</b> . . . . .	<b>244</b>
Konvergenz von Künsten, Neuen Technologien und Industrie? . . . . .	246
<b>33. Digitale Praxis . . . . .</b>	<b>249</b>
Digitalisierung versus Original und Originalität? – »Es würde nie wie ich klingen« . . . . .	249
Begünstigen Computer den Dilettantismus? . . . . .	252
Human Feeling in synthetischen Welten? . . . . .	254
Teamwork am Computer . . . . .	256
Multimedia, Hypermedia, DVI (Digital Video Interactive) . . . . .	258
Neue Arten von Kreativität . . . . .	262
<b>VI. Anhang . . . . .</b>	<b>266</b>
Produkte – Preise – Postanschriften . . . . .	266
Danksagung . . . . .	275