

# Seminarinformation 'Worlds On Wire'

Hamburg, Landungsbrücken, an Bord der Cap San Diego

## Es werden folgende 1-Tagesseminare angeboten:

<b>Seminar A:</b> Offen für Alle	Mittwoch, 26.09.2012	10.30 Uhr – 18.00 Uhr	80,00 Euro
-------------------------------------	-------------------------	--------------------------	------------

---

<b>Seminar B:</b> Künstler, Kunstschaffende	Donnerstag, 27.09.2012	10.30 Uhr – 18.00 Uhr	40,00 Euro*
--	---------------------------	--------------------------	-------------

---

<b>Seminar Kompakt:</b> Sehr gute PC Kenntnisse incl. Grafiksoftware	Freitag, 28.09.2012	10.30 Uhr – 14.00 Uhr	40,00 Euro
--	------------------------	--------------------------	------------

\*) Sponsoring Seminar B durch Bionico, siehe <http://wviprm.ch/sponsoring.pdf>

**Es ist nicht erforderlich ein eigenes Notebook mitzubringen. Falls Sie jedoch eines mitbringen, muss es mit einem der folgenden Windows-Betriebssysteme arbeiten: XP, Vista, Win 7. Auf XP sollte bereits MS DOT.NET installiert sein. Auf Win 7 ist das standardmäßig der Fall. Auf Apple Mac und Unix/Linux arbeitet der Opensimulator\*\*) ebenfalls. Im Seminar ist jedoch allein die Windows Version Gegenstand.**

\*\*) Opensimulator ist Open Source und frei von Nutzungsentgelten. Für das Seminar wurde eine „ready to run“ Konfektionierung des Simulators und des viewers geschaffen. Mehr zum Themenkomplex finden Sie in einem PDF in englischer Sprache unter dem shortlink <http://is.gd/primcurator>. Die deutsche Version ist unter <http://is.gd/primwelten> erreichbar.

## Inhaltsbeschreibung

*Wir alle haben schon viele technische Informationen und Gebrauchsanleitungen gelesen und wenig davon verstanden. Ich habe deshalb den Inhalt des Seminars, welches aus einer Verbindung von Kunst und Informatik lebt, in leicht verständlichen Sätzen beschrieben.*

### 10.45 Uhr:

Wir treten gemeinsam in das 3-dimensionale Internet ein. Dazu laden wir eine Software, 3D-viewer genannt, aus dem Internet auf den PC und installieren diese über den Modus „automatisch“. Das geht so leicht wie man z.B. Skype installiert. Dies kann also später auch jeder Besucher „ihrer persönlichen“ Kunstwelt machen. Er braucht nur den „Besucher-viewer“ auf seinem PC und eine Internetverbindung.

Wir bewegen uns in der neutralen aber künstlerisch doch sehr ansprechenden Gestalt eines Augen-Avatars: „Eye in 3D“. Wir navigieren mit Maus und Tastaturpfeilen. Wir lernen den Kamera-Zoom und noch ein paar Funktionen wie sie für Besucher von 3D-Welten geschaffen wurden. Nach 30 Minuten sind wir fit für den Schritt „zum Weltenerbauer“.

Da es sicher dann bereits die ersten Diskussionen gibt, machen wir gleich mal eine Kaffeepause an Bord der Cap San Diego.

Anschließend lernen wir Basiselemente, so genannte „Prims“, zu erstellen, diese zu modifizieren und Texturen mit und ohne transparente Anteile auf diese „aufzutragen“. Eigene Bilder können bereits jetzt in die Welt geladen werden.

Wir lernen das technische Konstrukt des „humanoiden Avatars“ kennen mit seinen „Attachments“ wie Kleidung, Schuhen, einer Brille und den „Attachment-Points“ dafür. Wir verstehen wie ein Avatar z.B. eine Eintrittskarte zu einer 3D-Vernissage erhalten und tragen kann, damit die Software aus dieser Information eine Aktion ableitet.

Damit sind wir schon mitten drin in der Anwendung des 3-dimensionalen Kunstraumes. Dieser kann mit einer schier unbegrenzten Anzahl von Kunstwerken befüllt werden. Über den Wechsel von Ansteckern („tags“) können Arbeiten der verschiedenen Künstler betrachtet werden. „Infinetwalls“ ist eines der Konzepte hierfür. Inhalt und Aussehen einer Galerie, eines Museums, eines virtuellen Raumes ändern sich auf Knopfdruck oder allein bei Annäherung des Avatars: ‘Art as you Approach’ entsteht.

Nach einer späten Mittagspause heißt es dann zeigen, was wir können und nicht nur kennen. Wir erstellen einen Betrag zum Zyklus „Das Artefakt“. Hierbei macht jeder „was ihm/ihr einfällt“ – Kunst sollte es schon irgendwie sein, denn es soll das Ergebnis in einen Katalog und online in die 3D-Welt „30 seconds to art“. Ein Beitrag zu einer gelebten Kunstinformatik!



Wir machen ein paar Unterbrechungen um Software die sich anbietet kennen zu lernen, wie den Artweaver. Allerdings funktionsbezogen d.h. wir brauchen eine Funktion und ich bringe das beste und einfachste Programm dafür zur Anwendung.

Das Worlds on Wire Seminar klappt garantiert, denn Schüler der Klassenstufen 6 bis 9 haben erst kürzlich in einem Projekt „Primexplorer“ gezeigt: „es ist zu schaffen“! Der Katalog Primexplorer ist über den shortlink <http://is.gd/primexplorer> als PDF zu sehen (7,8 MByte, kann also etwas dauern bis geladen).

Der Kostenbeitrag ist vor Beginn des Seminars zu entrichten. Bei Nichtgefallen gibt es das Geld zurück.

Für Rückfragen erreichen Sie mich unter 0171 2077087 (D1), sowie vom 25.09.-28.09.2012 auf der Cap San Diego unter [r.schneeberger@gmx.de](mailto:r.schneeberger@gmx.de) und ab 21.09.2012 für eilige kurze Anfragen auf meinen i-phone unter [iphone@cscw.info](mailto:iphone@cscw.info).

Gutes Gelingen und grenzenlose Erfolge im 3-dimensionalen Internet!

Ihr Reiner Schneeberger

Vita <http://vita.worldsonwire.com>