Cristina Perincioli
Cillie Rentmeister

Computer und Kreativität

Ein Kompendium für Computer-Grafik, -Animation, -Musik und Video

DuMont Buchverlag Köln

Umschlagabbildung: vgl. Farbtafel 15
Frontispiz: vgl. Farbtafel 17

ATARI ist ein Warenzeichen der ATARI Inc., USA.
AMIGA ist ein Warenzeichen der COMMODORE-AMIGA Inc., USA.
APPLE und APPLE Logo sind Warenzeichen der APPLE COMPUTER Inc., USA.

Alle in diesem Buch erwähnten Produktnamen sind geschützte Warenzeichen. Alle Preisangaben beziehen sich auf die Marktsituation Ende 1989 (Redaktionsschluß).

Alle Abbildungen in diesem Buch stammen von Cristina Perincioli und Cillie Rentmeister, soweit nicht andere Urheber genannt werden.

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Perincioli, Cristina:
Computer und Kreativität : Ein Kompendium für Computer-Grafik, -Animation, -Musik und Video / Cristina Perincioli ; Cillie Rentmeister. – Erstveröff. – Köln : DuMont, 1990
(DuMont-Taschenbücher ; 240)
ISBN 3-7701-2519-3
NE: Rentmeister, Cillie:; GT

Erstveröffentlichung
© 1990 DuMont Buchverlag, Köln
Alle Rechte vorbehalten
Satz und Druck: Rasch, Bramsche
Buchbinderische Verarbeitung: Bramscher Buchbinder Betriebe

Printed in Germany ISBN 3-7701-2519-3

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
STAD – zu Beginn . . . 20
Creator – ein »artist's tool« . . . 23
Lavadraw Plus – die Qual der Wahl . . . 26
Mega Paint II – für technisches Zeichnen . . . 27
Retouche – ein Bildbearbeitungsprogramm . . . 29
Kriterien für Schwarzweiß-Grafikprogramme . . . 32

3. Farbgrafik-Programme für Atari . . . 34
Art Director & Degas Elite . . . 34
Spectrum 512 . . . 35

4. Farbgrafik-Programme für Amiga . . . 36
DeLuxe Paint III . . . 36
Digi-Paint 3 . . . 38
Aegis Images . . . 38

5. Animationsprogramme für Atari . . . 40
Cyber Paint 2.0 . . . 40
Aegis Animator . . . 43
Imagic . . . 43

6. Animationsprogramme für Amiga . . . 45
DeLuxe Paint III . . . 45
Aegis Animator . . . 46
Fantavision . . . 48
DeLuxe Video . . . 49

7. 3-D 50
3-D-Animation 50
3-D mit Amiga und Atari 51
CAD-3D 52
3-D-Ästhetik 54

8. Digitalisieren 56
Allgemeines 56
Bild-Gestaltung 57
Amiga oder Atari? 59

9. Digitizer für Atari 60
TurboDizer 2.0 60
Digitizer PRO 64
TurboDizer Accessory von 3 K 66

10. Digitizer für Amiga 68
Digi View Gold 68
Diamond 70
Digitizer von Merkens 71

11. Grafiktablett 71
Erfahrungen 71
CRP Koruk 75
Easyl 75

12. Druckersoftware für Atari 76
Schwarzweiß-Treiber 76
MHC: ST-Multi-Hardcopy 76

13. Druckersoftware für Amiga 78
TURBOprint II 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

II. Kurse und Projekte 89

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
STAD 97
Farbgrafik-Kurs für Amiga und Atari 105
Aegis Animator für Amiga und Atari 112
Phasenzeichnen mit *DeLuxe Paint III* (Amiga) oder
Cyber Paint (Atari) 120

21. Apple Mac II: Ein Kapitel für Aufsteiger . . . 124
Warum einen Mac II? – Kosten, Nutzen, Überblick 124
Studio/8 – raffiniertes Malprogramm 133
Swivel 3D – intuitiv konstruieren 139
MacroMind Director – Animationsprogramm für den Mac 143

III. Video 165

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
Sequenzer 212
Music Mouse – Software auch für NichtmusikerInnen 214
Quantisierung, Human Feeling, Humanizer 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

30. Projekte (auch) für Nicht-MusikerInnen 229
Voraussetzungen 229
Arbeitsprinzipien 230
Einstiegsübung »Rough Mix« (Gruppenproduktion) 232
»BILD«-Rap (Gruppenproduktion) 234
Experimente mit Teilen des Equipments 236

31. Vertonung von Animationen:
Synchronfragen 237
Synchronisationshilfe: Startbänder 240
Nachwort: Zukunftsmusik(track) 241
Literatur 242

V. »Computer und Kreativität« –
Themen aus der aktuellen Diskussion 243

32. Technokunst als »autonome Kunst«? 244
Konvergenz von Künsten, Neuen Technologien
und Industrie? 246

33. Digitale Praxis 249
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

VI. Anhang 266

Produkte – Preise – Postanschriften 266
Danksagung 275

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
Sequenzer . . . 212
Music Mouse – Software auch für NichtmusikerInnen . . . 214
Quantisierung, Human Feeling, Humanizer . . . 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

30. Projekte (auch) für Nicht-MusikerInnen . . . 229
Voraussetzungen . . . 229
Arbeitsprinzipien . . . 230
Einstiegsübung »Rough Mix« (Gruppenproduktion) . . . 232
»BILD«-Rap (Gruppenproduktion) . . . 234
Experimente mit Teilen des Equipments . . . 236

31. Vertonung von Animationen:
Synchronfragen . . . 237
Synchronisationshilfe: Startbänder . . . 240
Nachwort: Zukunftsmusik(track) . . . 241
Literatur . . . 242

V. »Computer und Kreativität« –
Themen aus der aktuellen Diskussion . . . 243

32. Technokunst als »autonome Kunst«? . . . 244
Konvergenz von Künsten, Neuen Technologien
und Industrie? . . . 246

33. Digitale Praxis . . . 249
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

VI. Anhang . . . 266

Produkte – Preise – Postanschriften . . . 266
Danksagung . . . 275