

# Multimediaprojekte

Kurzbeschreibung der von mir betreuten 114 Projekte

WS 2000 bis WS 2010



Prof. Dr.-Ing Heinrich P. Godbersen

Beuth Hochschule für Technik Berlin  
(vormals TFH Berlin)

März 2011

# Taxonomie

## Interaktion

Quest3D	114, 113, 112, 111, 109, 103, 101, 98, 97, 96, 94, 93, 92, 91, 90, 89, 86, 85, 84, 83, 82, 80, 79,, 78, 77, 76, 75, 73, 72, 70, 69, 68, 67, 65 ,56, 55, 53, 45, 44, 41, 39, 35, 32, 30, 29
QTVR	48, 44, 28, 24, 15
Flash	102, 87, 81, 38
vvvv	102, 63, 59
VRML	23, 20
EyesWweb	74, 58, 41
Unity	95
Reaktor	74
Max/MSP/Jitter	61
Programmiersprachen	110, 107, 106, 105, 100, 87, 71, 64, 62, 60, 46, 58, 38

## Video

Interaktives Video	112, 111, 110, 109, 52, 27, 26, 7
3Screen	112, 111, 110, 109, 51, 47, 34
HDTV linear	49, 40
PAL linear	66, 43, 42, 37, 36, 33, 31, 25, 22, 21, 19, 18, 17, 16, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 6, 5, 4, 3, 2
Hörspiel	1

## Sensor /Aktor

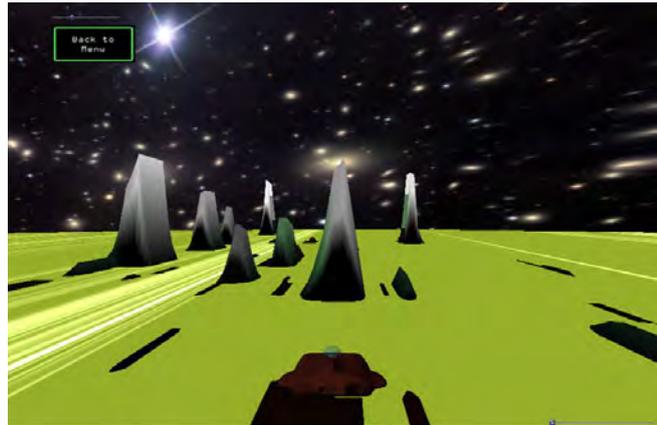
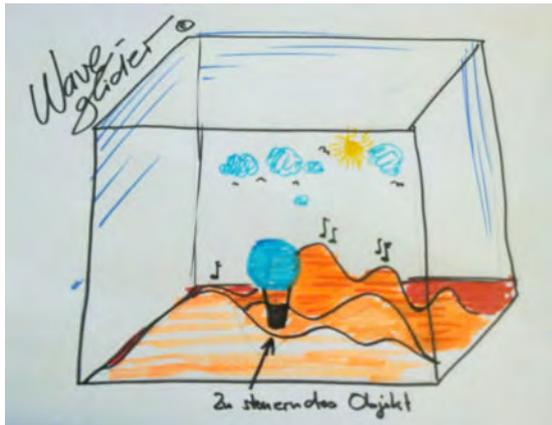
WiiMote	107, 101, 98, 97, 96, 94, 93, 79, 78, 73, 71, 70, 68, 67
Arduino	108, 107, 104, 100, 99, 88, 72, 63, 54, 50
Smartphone	108, 104, 46
Microsoft Surface	106
WebCam / Vision	100, 87, 65, 63, 62, 60, 58, 41
Sound/ Microphone	114, 86, 74
Duft	100
Lego NXT RC	71
andere	80, 72, 38

## Multiprozess

Web Services	104 99 88
OSC	46
UDP TCP	108 103 102
WLAN	108 104
Bluetooth	46

## WaveGlider

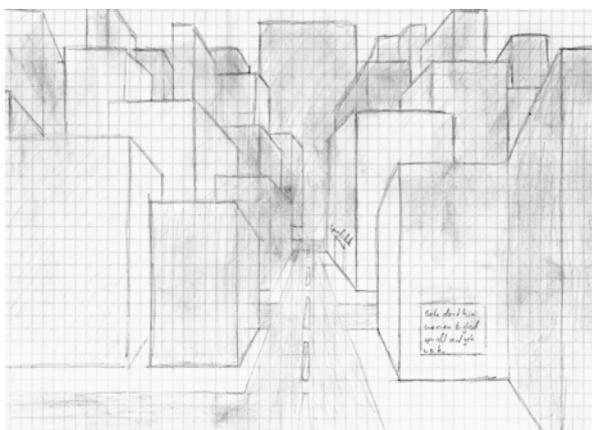
Einen Virtuellen Flug durch eine Audio generierte Berglandschaft bietet "WaveGlider". Gesteuert wird der Segler durch einen Wii Controller. Die Landschaften werden dabei dynamisch in Echtzeit über ein beliebig vorgegebenes Musikstück generiert. Quest3D #114



Robert Bertel, Leo Narwoth, Stefan Nieten, Johannes Unger

## ScavengerHunt

ScavengerHunt ein interaktives Quest das dich fesselt. ScavengerHunt vereint die wesentlichen Elemente eines Quest mit der Interaktion eines Ego Shooters. Durch die interaktive Spielsteuerung taucht der Spieler in die Welt von ScavengerHunt ein und findet sich in einer Welt voller Rätsel und Aufgaben die es zu lösen gilt. Quest3D #113



Manuel Dode, Daniel Gansdorf, Robert Haß, Benjamin Kamara, Clemens Roy

## Ein Leben für's Theater

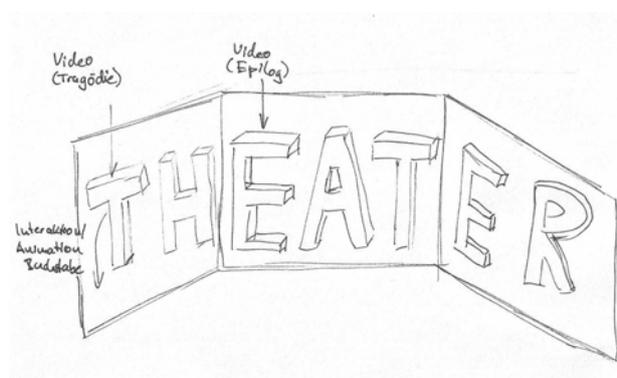
Ein in den 20er Jahren abgedrehter Stummfilm wurde bei Bauarbeiten in Berlin gefunden. Es handelt sich um die legendäre Geschichte des Schauspielers Joseph Goldstein, ein aufsteigender Stern des Theaters. Schnell wird er auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Die Arbeiten am Film wurden nie fertig gestellt. Bei Rekonstruktionsarbeiten stellte man fest, dass es mehrere alternative Varianten der Handlung und dessen Ende existieren. Quest3D #112



**Interaktives 3 Screen Video** von Wolfgang Antoniazzi, Julian Bethge, Michael Linzmeier, Filomena Prisco

## Viel Theater um nichts?

Theater ist Entertainment. Tauchen Sie in die Welt von Tanz, Romantik und Tragödien. Werden Sie Teil der Geschichte und erleben Sie die Action. Quest3D #111



**Interaktive 3 Screen Anwendung** von Pascal Gomolka, Bernd Kuntze, Marc Rimmel und Magdalena Schmaedicke.

## Das Piratenstück

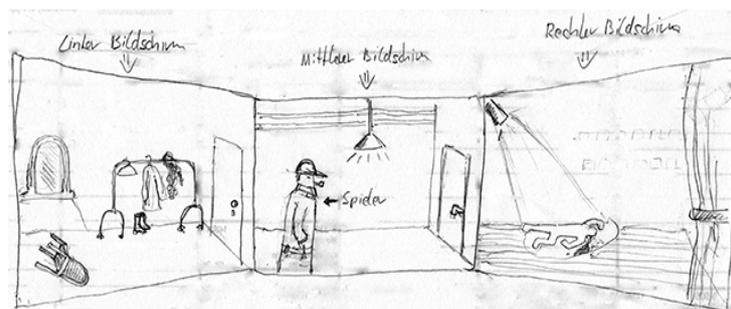
Erleben Sie die Geschichte eines unerschrockenen Piratenanwärters. Schlüpfen Sie in seine Haut und bestehen Sie packende Fechtkämpfe gegen skrupellose Rivalen. #110



**Interaktive 3 Screen Multimedia-Anwendung** von Nour Amoudi, Walter Oehorsu Gunawan, Stefan Schirlo, Sandor Selowski, Michael Steinke.

## Mörderische Vorstellung

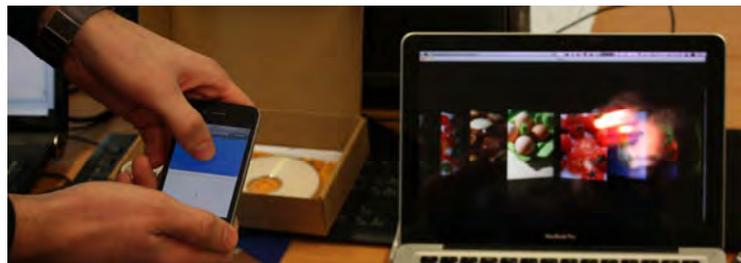
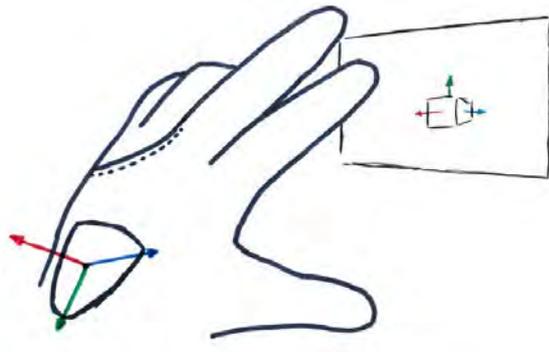
Der Spieler schlüpft in die Rolle des Ermittlers, der einen geheimnisvollen Mord in einem Theater aufklären soll. Dabei ist sein Spürsinn, Intuition und vor allem sein scharfer Verstand gefragt um dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Quest3D #109



**Interaktives 3 Screen Video-Adventure** von Oleg Deuschle, Mike Frick, Alexander Häfelin, Johanna Wahl

## A Low-Cost Motion Data Glove

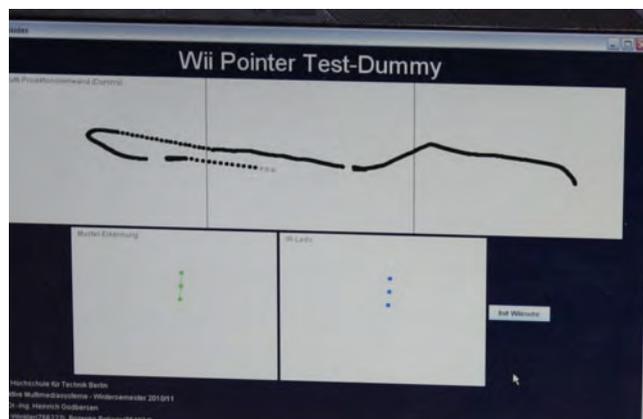
Arduino, Smartphones #108



Thorsten Hildebrand, Martin Schmidt, Felix Schulze

## Wiiote-Zeiger für großflächige Projektionen

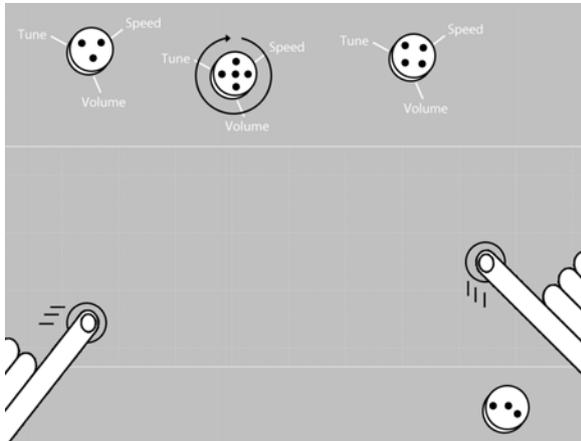
#107



Bozenko Poljaric, Raico Winkler

# Surface-Sound-Board

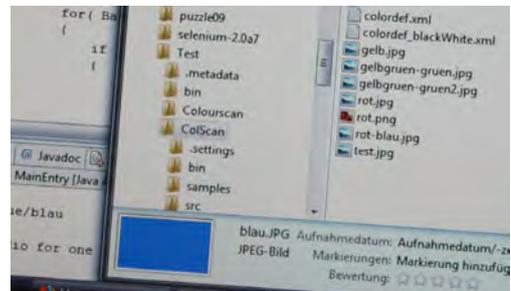
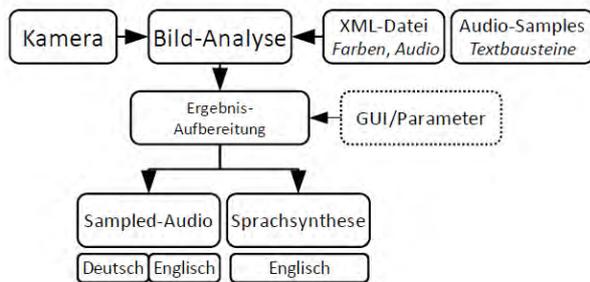
Microsoft Table/ Surface #106



René Herrmann, Maximilian Müller

# Farb-Scanner für Sehbehinderte

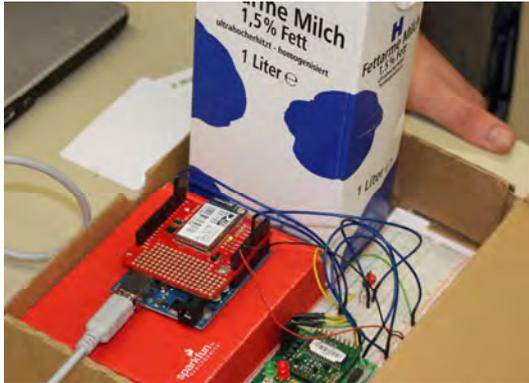
Java #105



Danny Behne, Thomas Grützmaier

# Webbox- A Social Household Mesh-Up

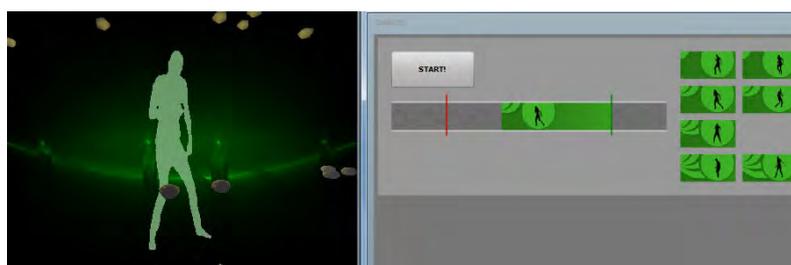
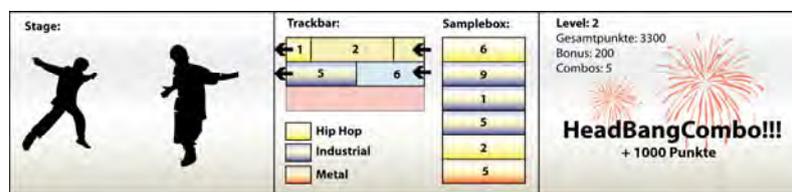
Arduino + WLAN + .. #104



Enrico Berndt, Anne Schlitter

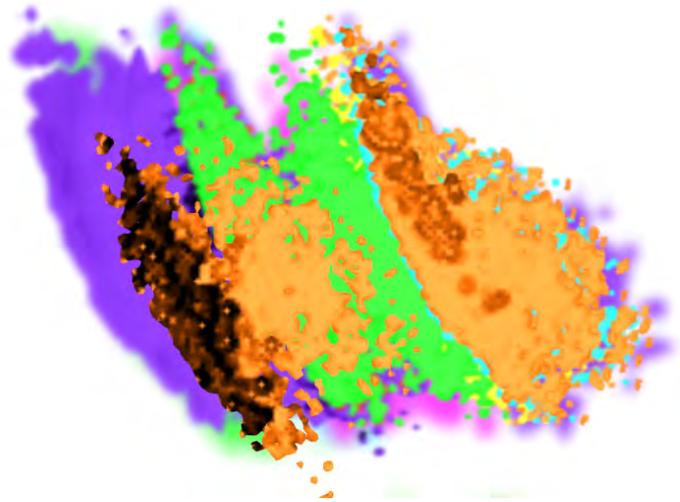
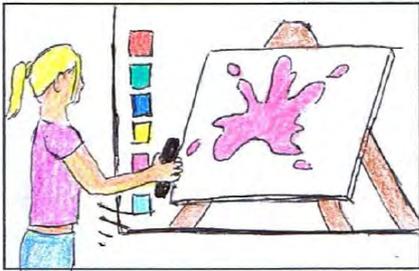
## Dance!

Tänzer verschiedener, moderner Stilrichtungen tanzen nach der Pfeife des Benutzers. In einem Spiel muss man einen Tänzer passende Tanzsamples in eine Zeitleiste ziehen, die dieser dann ausführt. Mit der Zeit wird dies aufgrund von hinzukommenden Tänzern, die auch beschäftigt werden wollen und Tanzkombos schwieriger für den Spieler. vvvv & Flash #102



## Farbklekse

Quest3D PhysX, WiiMote #101



Eileen Fester

## Multimediakoffer

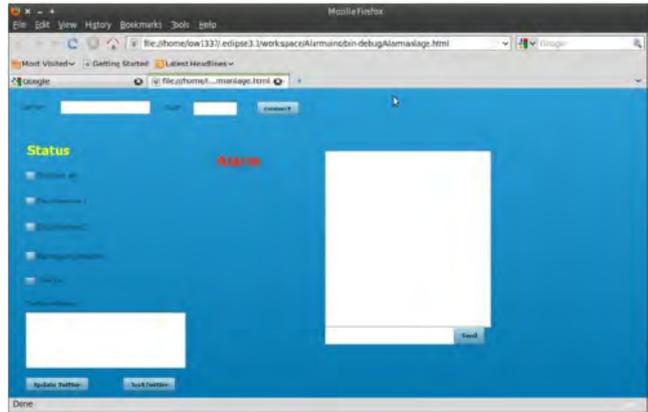
Webcam, Arduino, OpenCV, Duftspray #100



Stefan Koch

# Alarmuino

Einbruchsensoren + Arduino + Web, #99



Dennis Sendel, Benjamin Ruff

## Cocktail Monkey

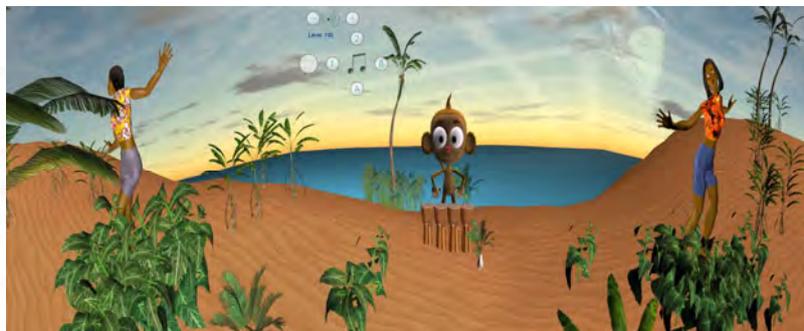
So ein Leben zwischen Palmen im Sonnenschein kann ganz schön durstig machen! Das weiß auch unser Charly. Hilf ihm, seine Strandbar zu führen, Zutaten zu sammeln und die leckersten Cocktails der ganzen Insel zu mixen!  
Quest3D #98



Christin Barbe, Jennifer Pelz, Franziska Schwabe, Erik Wendt

## Monkey Drums

Monkey Drums ist ein interaktives Spiel, in einer traumhaften Dschungellandschaft. Sie bringen einen liebevollen animierten Affen dazu auf verschiedenen Bongos zu trommeln, der damit 2 eingeborene Frauen zum Tanzen bringt. Die Steuerung des trommelnden Affen erfolgt in Echtzeit über ein Drumpad und somit haben sie ein original karibisches Urlaubsfeeling zuhause. Im Dezember wird Sie das ultimative Partyspiel erwarten, Spaß und gute Stimmung sind garantiert. Quest3D #97



Sebastian Käß, Martin Müller, Gordon Neumann, Basilio Rauhut

## Tropus

Bewegen Sie sich per Boot und zu Fuß durch eine tropische Insellandschaft. Dabei haben Sie die Möglichkeit verborgene Informationen zu entdecken und werden spielerisch der Thematik nähergebracht. Die Verbindung dieser Elemente und eine interaktive Steuerung garantieren interessantes Infotainment. Die Welt von Tropus wartet auf Sie! Quest3D #96

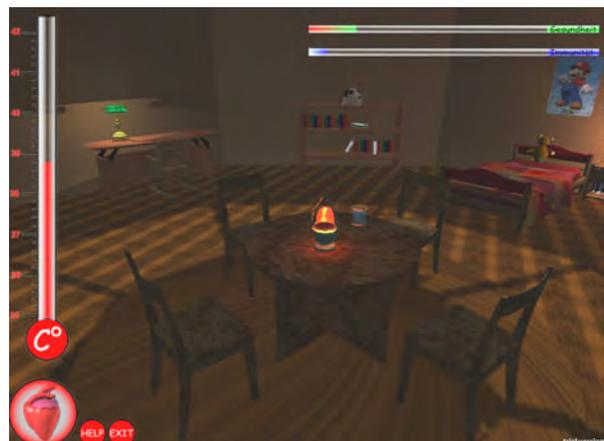
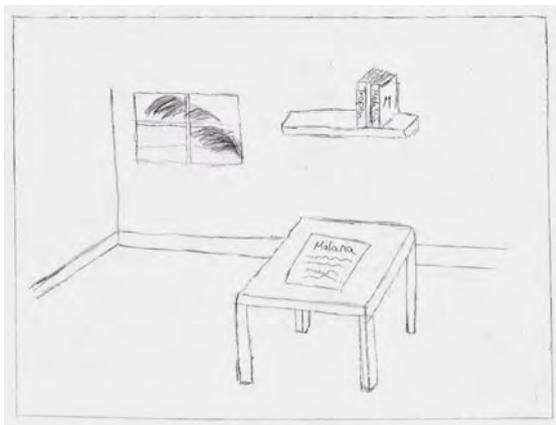


Jan Flögel, Steven Krauß, Benjamin Schock, Kai Wedel

## Do you feel alright?

Können sie es sich vorstellen aus ihrer heilen Welt gerissen zu werden und mit einer lebensbedrohlichen Tropenkrankheit infiziert zu sein?

"Do you feel alright?" versetzt sie in genau diesen Zustand. Suchen sie nach einer Heilung und erfahren sie wie heimtückisch einige Tropenkrankheiten wirklich sind und retten sie sich oder geben sich ihrem Schicksal hin. Unity #95



Michal Gralak, Simone Haaßengier, Jukkawut Hanya, Emel Sari

## Lost In The Tropics

Im Dschungel ist der Teufel los. Koalas, Papageien und Affen rennen vor Aufregung im Kreis, Tiger flüchten, Meerkatzen kreischen aufgeregt herum und das Faultier kann wieder mal nicht schlafen. Es ist mal wieder ein Flugzeug in das Baumhaus von Barney dem Bären geflogen.

Steuern Sie Kuno den Koala, den einzigen Passagier des Flugzeugs durch atemberaubende 3D-Landschaften und lernen sie dabei den Dschungel von seiner interaktiven Seite kennen. Quest3D #94

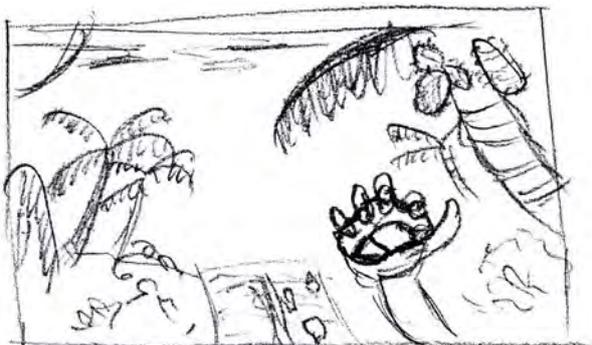


Christian Heyder, Michael Oed, René Schimmelpfennig

## CocoNuts

Palmenlandschaft soweit das Auge reicht... Hitze bis das Thermometer nicht mehr funktioniert... Tropen und Durst... und weit und breit keine Menschenseele. Der Durst will gestillt werden und der der direkt scheinenden Sonne ... aber weit und breit auch kein Wasser. Man sagt, die Flüssigkeit die die Kokosnuss beinhaltet sei genießbar ...nur wie kommt man an diese ran?

„Auch aus Steinen, die einem in den Weg gelegt werden, kann man Schönes bauen“. Quest3D #93



Stefan Haack, Joshua Onabor, Mesut Sahin, Christopher Sierigk

## Info-Dschungel

Die Firma AMSS hat sich auf Infotainment als 3D-Anwendungen spezialisiert. Ihr Top Produkt 'Info-Dschungel' ist Die Infotainmentanwendung für Regenwald und Naturinteressierte. Das System ist für den Einsatz in Museen oder Zoos konzipiert. Näheres zur Produktpräsentation im Dezember. Quest3D



Meysam Alihosseini, Ringo Müller, Wolfgang Schneider, Johannes Selig

## TowerBloxx

Quest3D OO, Newton Physics (Windows, IE, Quest3D Plugin) #91



Fadhl Al-Romaima

## Car

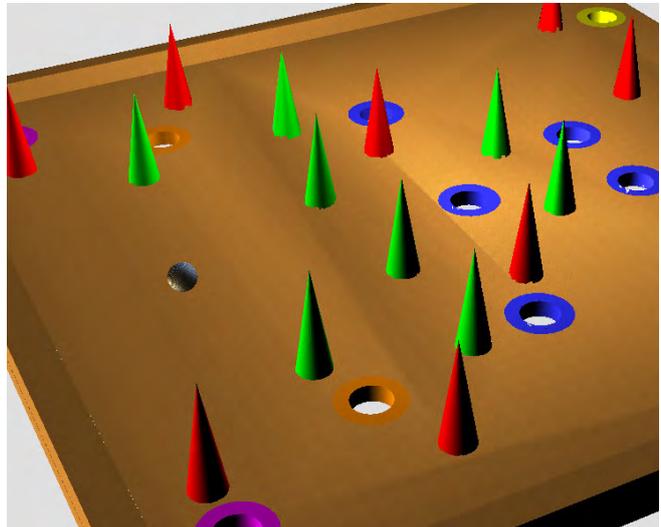
Quest3D, ODE Physics, #90



Hani Boustani

# Balance

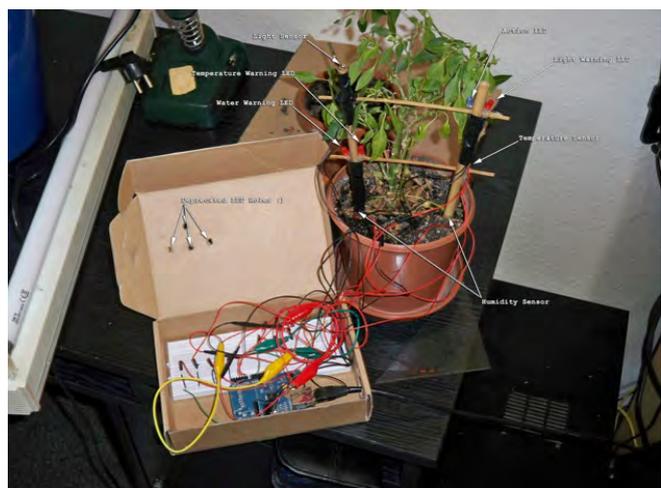
DirectX, Quest3D, ODE Physics, #89



Ucheoma Ishionwu

# ChiliPlant

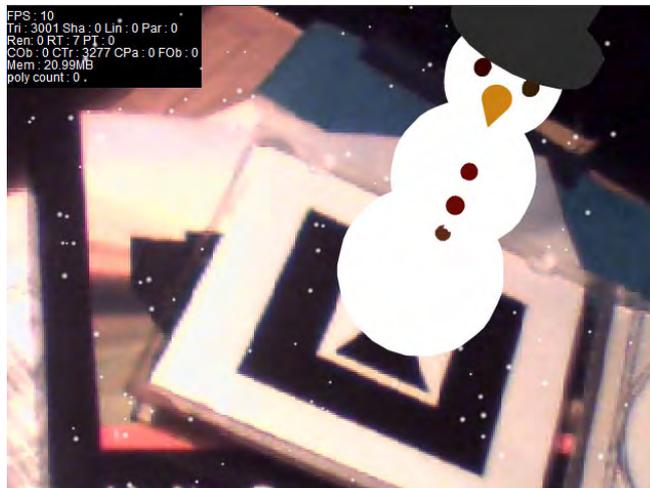
Arduino Board + Ethernet-Shield, Twitter , #88



Stefan Matyba

# Schneemann

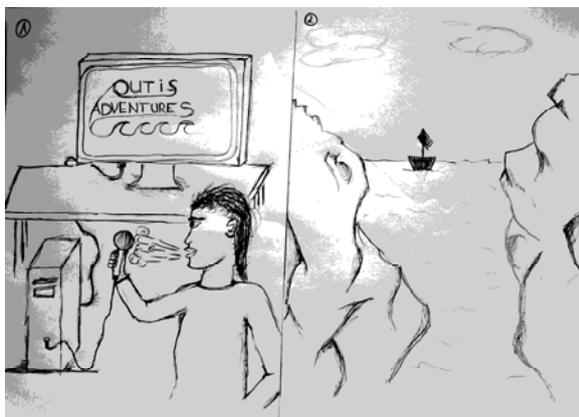
FLARtoolkit, Papervision3D (Flash + Webcam + Marker) #87



Eva Schmuhl

## Outis Adventures

Es scheint sich auf dem Spielmarkt nicht mehr allzuviel zu ändern in den letzten fünf Jahren. Wenig innovative Spielkonzepte erobern den Markt, dafür immer mehr und ausgefeiltere Möglichkeiten zur Steuerung der Avatare in ihren virtuellen Welten. So auch in Outis Adventures, einem Spiel entwickelt an der Beuth Hochschule Berlin. In welchem der Spieler in die Rolle des griechischen Windgottes Aiolos schlüpft und allein mit Hilfe seines Atems die Heimkehr des Odysseus aus dem trojanischen Krieg positiv oder auch negativ beeinflussen kann. (Quest3D, 2 Mikrophone) #86



Georg Dammann, Dennis Kern, Ringo Müller, Nicolas Schuck

## GoDuckGo

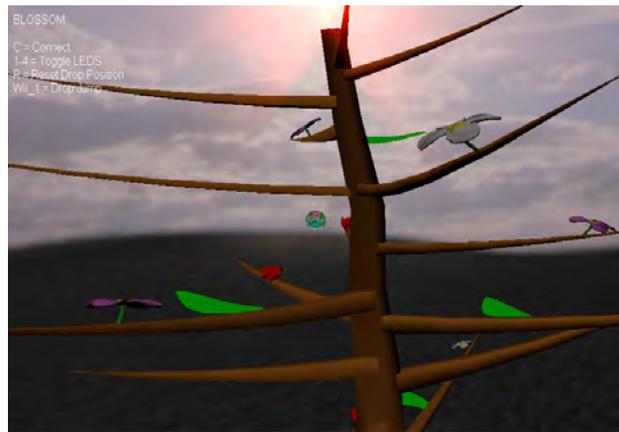
Eine Ente schwimmt auf dem Wasser, die im Slalom um Hindernisse mit Hilfe der Wii-Remote gesteuert wird. Es werden ein Himmel und eine Landschaft im Hintergrund zu sehen sein. Die Bedienung der Wii-Remote wird intuitiv sein. Als Kann-Kriterien sind geplant: Ente kann auch tauchen und Vögel fliegen im Hintergrund. Weiterhin könnten das Wetter und die Tageszeit änderbar sein. Zusätzlich könnte ein Highscore entwickelt werden. (Quest3D) #85



Birgitt Grundmann, Nicole Schneidereit, Silvio Thieme

## Blossom

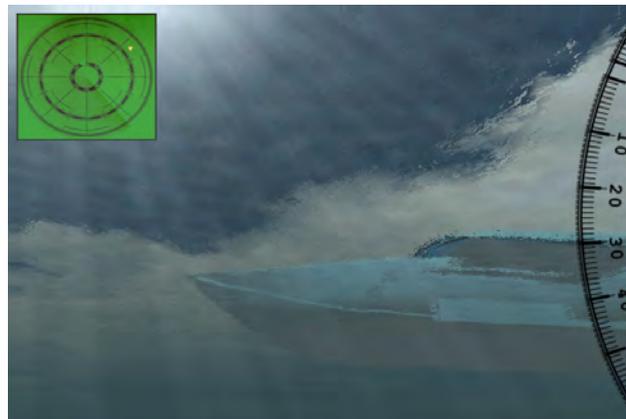
Wasser umgibt alles und jeden, ist Ursprung allen Lebens. Helfen Sie Mutter Natur ihren Job zu machen, indem Sie die Quelle allen Lebens, das Wasser, verwenden um Neues zu erschaffen. Mit dieser Quest3D-Applikation haben Sie die Möglichkeit mit Hilfe eines Wassertropfens, Ihres Wassertropfens, einen Keimling zu neuem Leben zu verhelfen. Von der Entstehung des Tropfens, über das Berühren von Blättern und der intuitiven Steuerung per Wii-Mote, bis hin zum Wachstum einer neuer Pflanze. Lassen Sie sich also von der Geschichte eines Tropfens in den Bann ziehen. (Quest3D) #84



Seniz Hira, Marcus Luzius, Stephanie Schmidt, Miggi Zwicklbauer

## Finding Nessie

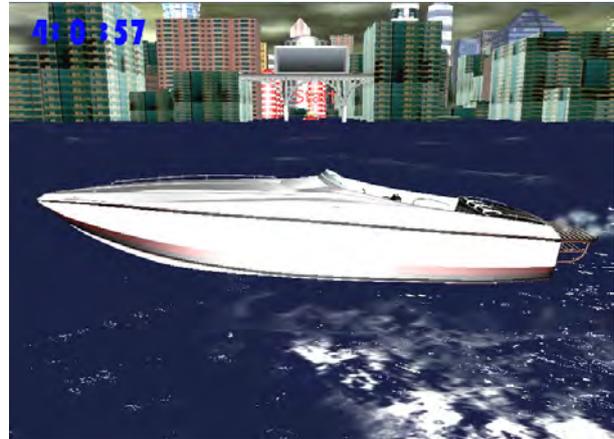
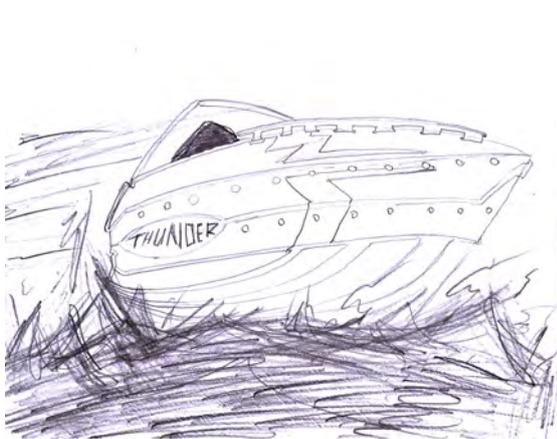
Im Sommer 2009 erwartet Spielefans in aller Welt das neue Game von "The Scots", der ambitionierten Berliner Spieleschmiede. Die Reise geht nach Schottland an den sagemumwobenen See Loch Ness, um das legendäre Seeungeheuer Nessie aufzuspüren. Mit modernster Ausrüstung gewappnet, taucht der Spieler in geheimnisvolle Unterwasserwelten ein, um den Beweis für die Existenz Nessies zu erbringen. Neben beeindruckenden Wassereffekten und einer lebendigen Unterseelandschaft, wird der Spieler auch durch die innovative Steuerung mittels Wiimote in die Action hineingezogen. (Quest3D) #83



Philipp Herman, Oliver Holz, Harry Keller, Stephan Röder

## Tropical Thunder

Auf der Suche nach Nervenkitzel? Schnelles Tempo, pure Action, Palmen und Meer - was willst du mehr? Setz dich in unser Speedboat und erlebe Fun pur, denn Tropical Thunder erwartet dich schon ... (Quest3D) #82



Kilian Ehrhardt, Ruzbeh Resaei, Sergius Schulz, Marco Zieke

# ATM SS 09 „Virtual Reality“

## SpreePiratenUniverse

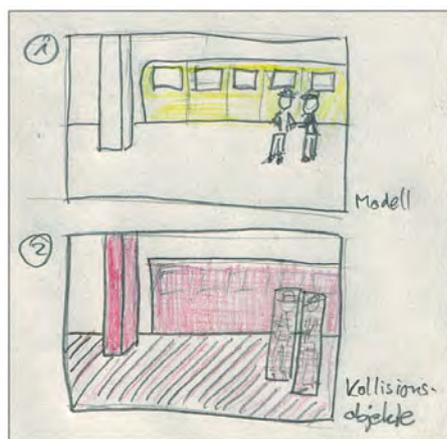
Das neue Wii/Flash-Game von den Spreepiraten: Gleite mit Hilfe deiner Wiimote oder des Wii-Balance-Boards über eine atemberaubende Landschaft hinweg und erlebe die Faszination des Free-Floats. Wählen Sie Ihre Kontrollgeräte nach Ihrem Belieben aus und bestimmen Sie die Ansicht, ob mit einem Bildschirm oder drei. Die Anwendung verspricht Entspannung und Erlebnis zugleich. Entdecken Sie eine fantastische Welt ganz ohne Spieldruck. Demnächst bei Ihnen daheim in Ihrem Browser. (Flash) #81



Stefan Dubsky, Oliver Pal

## Virtueller Hauptbahnhof Berlin

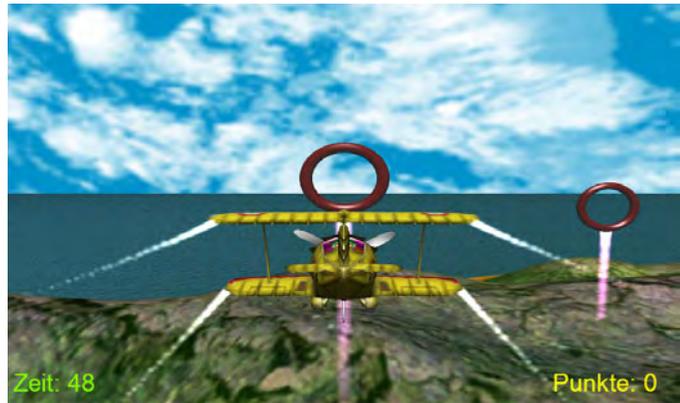
Dieses Projekt haucht dem Berliner Hauptbahnhof (virtuelles) Leben ein. Dazu gehört nicht nur ein 3D-Modell des Gebäudes, es werden zusätzliche Informationen benötigt. Mittels der Software Quest3D wird ein zur Verfügung gestelltes Modell des Bahnhofs mit Kollisionserkennung ausgestattet. Hierzu ist eine Analyse der verwendeten Modellstruktur notwendig. Zusätzlich werden innovative Bewegungssteuerungen zur Begehung des Gebäudes untersucht und eine geeignete Lösung in die Praxis umgesetzt. (Quest3D) #80



Martin Manski, Serkan Tankir, Rajko Winkler

## SpaceInvaders

Erleben Sie das Weltall auf eine neue Art und Weise. Sie haben die Moeglichkeit um jeden einzelnen Planeten zu fliegen und sich einen Ueberblick ueber unser Weltall zu verschaffen. Lassen Sie sich darauf ein und erleben Sie Faszinierendes. Schauen Sie sich das Weltall aus allen moeglichen Winkeln an, nicht nur von der Erdoberflaeche aus! Welche Sternbilder sieht man von Alpha Centauri? Wie sehen die Saturnringe beim Sonnenaufgang aus? (Quest3D) #79



Birgitt Grundmann, (Mustafa Burak Oezhan)

## Tropical Slider

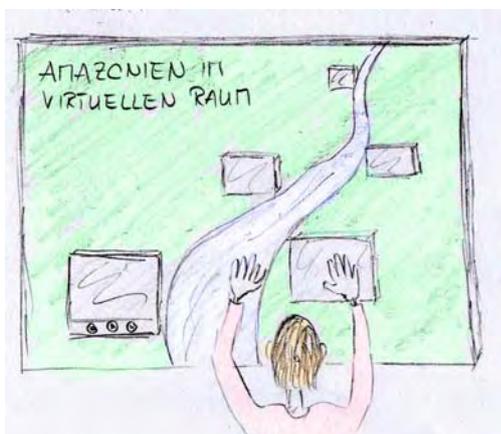
Stress im Alltag? Schlechtes Wetter? Kein Geld für einen tropischen Urlaub? Zu faul um raus zu gehen? Wir haben die Lösung: Der „Tropical Slider“! Gleiten Sie mit dem Hoverboard auf einer tropischen Insel herum, gesteuert durch das Wii Balance Board. Erkunden Sie die Insel mit ihrem tropischen Flair im „Anti-Stress-Modus“ oder fahren Sie ein Rennen auf Zeit. Mit „Tropical Slider“ haben sie karibischen Spaß daheim. Quest3D #78



Sebastian Becker, Stafan Dubsy, Mark Gebler, Jessika Louka

## Amazonien im Virtuellen Raum

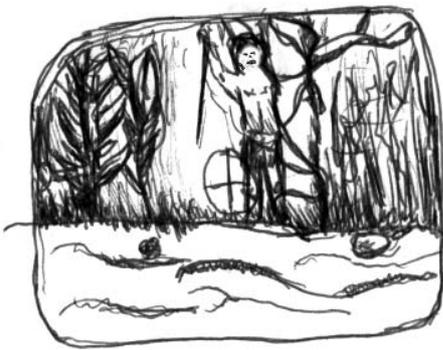
Navigiere dich mit deinen Gesten durch Amazonien. Bewege, verschiebe und benutze Informationen, Bilder, Filme etc. wie es in dem Film „Minority Report“ zu sehen ist. Interaktive Museumsanwendung mit Gesture-Command-Interaction in Quest3D. #77



Alexandra Jochim, Markus Unfried

## Dschungelreporter

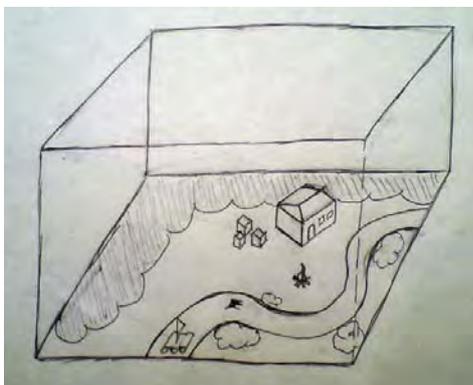
Auf der Suche nach Unbekanntem macht sich eine Gruppe, bestehend aus abenteuerlustigen Studenten, auf den Weg in den weltweit bekannten Regenwald im Amazonasgebiet. Das mit einem Fotoapparat ausgerüstete Team lässt sich auf einem Floß durchs Gebiet treiben. Begeistert von der gewaltigen Natur und ihren Klängen merken sie langsam, dass sie beobachtet werden. Es sind Indianer, die bisher von der Zivilisation nicht gesehen wurden. Schaffen Sie Bilder dieses unberührten Volkes zu schießen? Quest3D #76



Felix Abele, Tülay Dogan, Mariusz Kreft, Christian Küchler

## Lost in Amazonia

Berlin (dc) -- Jopada-3Designs tüftelt derzeit an einem virtuellen und interaktiven Amazonasgebiet in 3D. "Lost in Amazonia". Angesprochen sollen vor allem 3D-Grafik interessierte Studenten sowie Schüler die einmal in das Fachgebiet reinschnuppern möchten. Erscheinungstermin ist der 5.12.2008 - wir dürfen gespannt sein! Quest3D #75



David Crome, Paul Ehrhardt, Jonas Zeussel

## Sonic

Eine Bewegung ihrer Hand und sphärische Klangteppiche erfüllen den Raum. Steuern Sie einen Musik-Synthesizer nur durch Handbewegungen in der Luft. Diese werden von einer handelsüblichen Webcam aufgenommen und anschließend vom Computer in Klänge umgesetzt. EyesWeb, Reaktor #74



Alexander Blaß

## Microchiroptera- Der Traum vom Fliegen!

Jetzt kannst Du es in einer virtuellen Welt erleben. Also breite Deine Fledermausflügel aus, puste den Staub aus den Federn, hebe ab und starte durch - Dein Abenteuer wartet. Vergiss die Realität und tauche ein in die Welt in der alles möglich ist -- denn Du kannst jetzt fliegen! 3D- Interaktion. Quest3D, Wii #73



Sabrina Brunner, Katharina Kunz

## Brain Computer Interaction

In Form eines Bugs navigiert sich der Nutzer ausschließlich Kraft seiner Gedanken durch ein Labyrinth aus Schnittstellen, Prozessor und Speicher. Realisiert mit Blender, Quest3D, EEG-Stirnband NIA. #72



Nadine Duckstein, Alexandra Jochim, Markus Unfried, Oleg Ziegele

## Lego NXT RC (Remote Control)

Im Projekt Lego NXT RC ist das Ziel die Erstellung eines Fahrzeuges, welches mittels Steuersoftware kontrolliert werden soll. Die Steuerung soll sich wireless über Bluetooth realisieren lassen. Auf dem Fahrzeug soll eine Webcam installiert werden (Drahtgebunden oder Wireless), die ein Bild an einen Rechner sendet, sodass der Nutzer der Steuersoftware theoretisch in der Lage ist, dass Gerät auch über große Distanzen fernzusteuern. Autorensystem Robotics Studio, Wii #71



Bozenko Poljaric, Feridun Temizkan

## MPJ2    WS 07

### McTwist

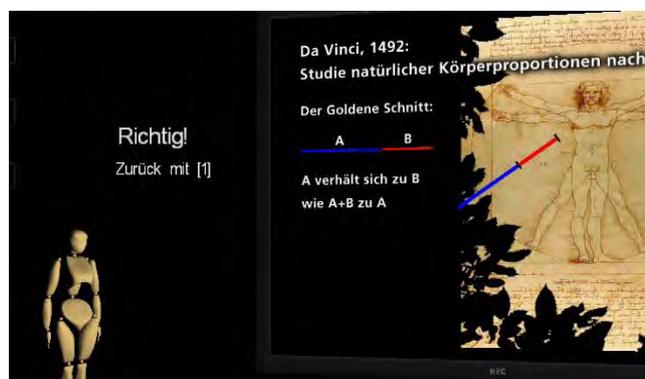
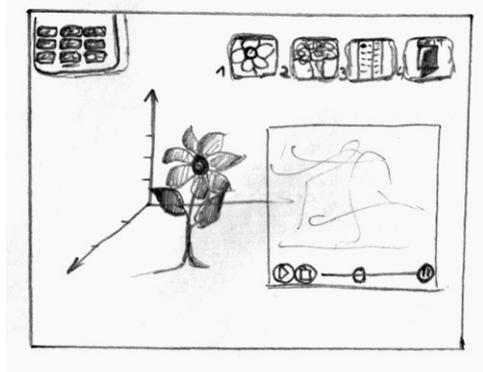
Sie haben Lust zu snowboarden, aber kein Geld oder keine Zeit einen Schneurlaub zu machen? Mithilfe unseres neuen interaktiven Spiels "MCTwist" können Sie sich diesen Wunsch erfüllen. Auf drei Leinwänden wird eine atemberaubende Schneelandschaft simuliert und die Steuerung des Spieles erfolgt über ein reales Snowboard auf dem der Spieler sein Können unter Beweis stellen kann! So kommt echtes Snowboard-Feeling auf! *Interaktion, Quest3D #70*



Jan Buchenberger, Eileen Fester, Marcus Holland, Matthias Lange

### Natur rechnet

Es wird ein interaktives Produkt entwickelt, welches den mathematischen Aufbau von in der Natur vorkommenden Objekten, wie einer Blume, näher bringt und so auf spielerische Art und Weise den Dingen auf mathematische Art und Weise auf den Grund geht. *Interaktion, Quest3D, #69*

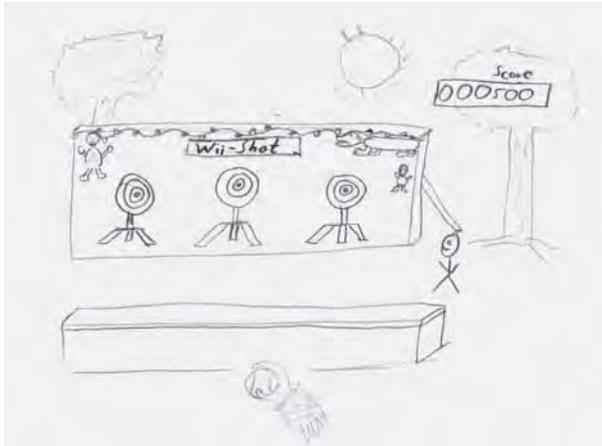


Nadine Reifenstahl, Benjamin Ruff

## MMP1    WS 07

### Wii-Shot

Lassen sie ihre Freunde beim nächsten Rummelbesuch vor Neid erblassen. Trainieren sie ihre Zielsicherheit zuhause am Computer mit der Wii-Mote im neuen Oktoberfestsimulator Wii-Shot. Interaktion, Quest3D, #68



Robert Koltonski, Thomas Kutzner, Benjamin Marzahn, Stefan Grund

### Wii Drum

PC wird Interaktiv! PC Spieler auf der ganzen Welt schauen neidisch auf die Nintendo Konsole. Jetzt haben sie die Möglichkeit mit dem Wii Controller zurückzuschlagen. Wii Drum wird als virtuelles Schlagzeug den PC Markt erobern. Interaktion, Quest3D, #67

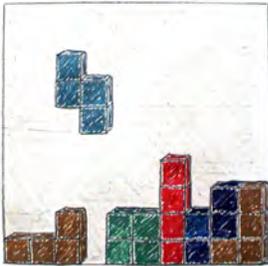


Michele Bossy, Markus Korepkat, Steffen Heuschkel, Nils Fiedler

## MMP1 SS 07

### Tetris

Der Spieleklassiker "Tetris" erfährt seine Wiedergeburt in der realen Welt - durch den gleichnamigen, im Stop-Motion-Verfahren erstellten Kurzfilm. Liebhaber dieses Urgesteins der Computerspielbranche werden durch 3 kurzweilige Level und die prägenden Musik-/Soundeffekte des Originals zurückerinnert an die Zeit, in der Reaktionsvermögen und Logik noch ausschlaggebender waren als graphische Umsetzung. Video, #66



Andy Gutsche, Thomas Kowalke, Michael Laqua, Markus Otto

### imove

Keine Maus, kein Joystick, kein Lenkrad: bei „imove“ ist ganzer Körpereinsatz angesagt! Du selbst bist mitten im Spiel und bestimmst durch deine Bewegungen vor dem Monitor das Spielgeschehen! Mit Hilfe einer Webcam werden die Bewegungen des Spielers erkannt und auf das Programm übertragen.

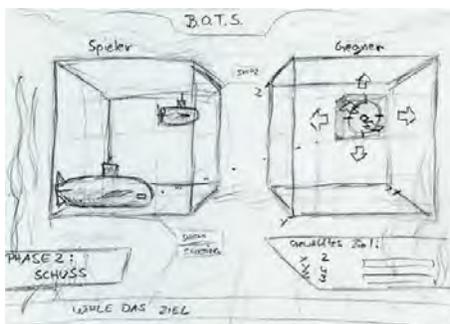
Geplante Spiele: - Trommelstudio (eventuell mit Reflexmatte) - Chickenball (Moorhuhn ähnlich) #65



Aren Aria, Jan Beardi, Stefan Koch

## Bots – Battle Of The Ships

Welcher kleine Junge hat nicht gern Schiffe versenken gespielt? Jetzt kann man mit Bots – Battle Of The Ships dieses Feeling wieder aufleben lassen! Die klassischen Kreuze auf dem Papier weichen detaillierten Kreuzern auf dem Bildschirm. Wahlweise kann man sich zu zweit duellieren oder man versucht sein Glück gegen einen intelligenten Computergegner. Mit dem neuen Rankingsystem kann man selbst erkennen, ob man das Zeug zum Admiral hat oder doch nur als Matrose das virtuelle Deck schrubben darf. VS2005 #64

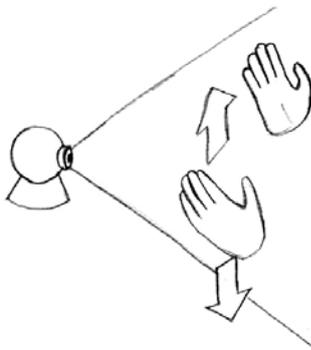


Steffen Dietrich, Simon Gördes, Alexander Häußler, Marco Schworck

## MMP1    WS 06/07

### Manual Interface

Begreifen das ist vor allem ein händischer Vorgang. Wenn wir mit etwas interagieren wollen, ist nichts natürlicher als danach zu greifen. Manual Interface ist ein experimentelles Interface, bei der beide Hände des Users von einer Kamera erfasst und direkt an zwei virtuelle Steuerelemente gekoppelt werden. Der User kann so direkt im virtuellen Raum agieren, ohne sich auf ungewohnte und künstliche Interaktionsformen zu beschränken.  
*HW und Programm (vuvv) #63*

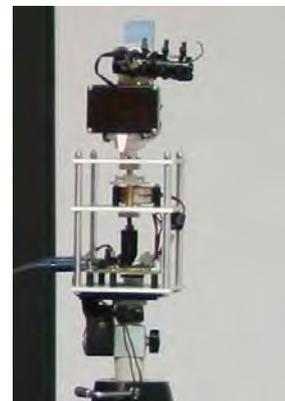
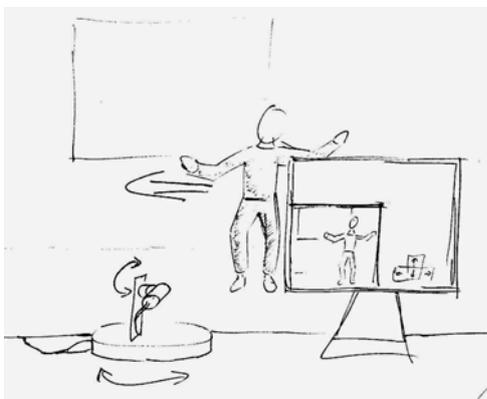


Nils Bensmann, Stefan Gerdts, David Hassel, Marco Reinwarth

### xCAM

Die so genannte xCAM lässt sich horizontal und vertikal über ein ansprechendes Interface steuern und besitzt keinen mechanischen Anschlag. Der Aktionsradius beläuft sich auf die komplette obere Halbkugel. Ein wiederholtes Anfahren gespeicherter Positionen wird garantiert. Darüber hinaus kann die xCAM selbstständig bewegten Objekten folgen.

*HW und Programm (Java) #62*

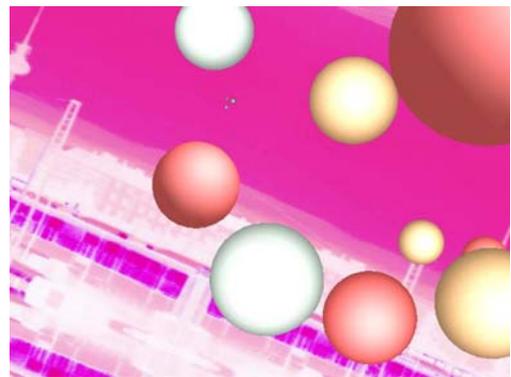
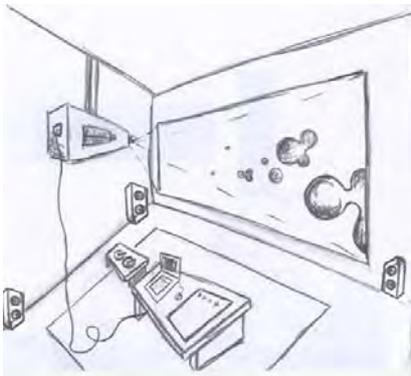


Dennis Dechau, Martin Grambauer, Robert Kalweit, Andre Langner

## VisualComposition

Die interaktive Software „VisualComposition“ richtet sich vorrangig an professionelle VJ's, im weiteren Rahmen aber auch an musikbegeisterte Heimanwender. Sie nutzt 2D- und 3D-Geometrien zur dynamischen Visualisierung von Musik. Hierzu liegt eine Beaterkennung zu Grunde, so dass sich die Visualisierungen im Rhythmus der Musik präsentieren. Der Anwender hat die Möglichkeit über einen MIDI-Controller Einfluss auf die Visualisierung zu nehmen.

*Programm (Max/Msp/Jitter) #61*

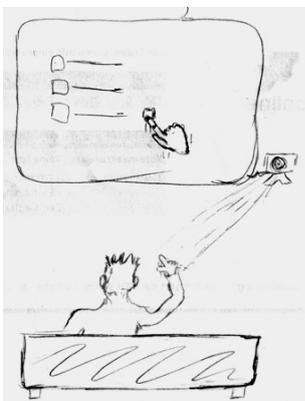


Carmela Cristaldi, Mathias Hauck, Daniel Krüger, Sebastian Sinner

## Easy Remote

Sie träumen davon, ihr neu angeschafftes Mediacenter zukunftssträftig mittels Handgestiken zu bedienen und sich nicht mehr auf die Suche nach umständlichen Bedienelementen zu machen? Das geniale Zusammenspiel zwischen Web-Cam und unserer Software versetzt Sie in die Möglichkeit sich auf dem Sofa zurückzulegen und mittels geringer Handgestiken sämtliche Funktionen auszuwählen und dieses zu steuern.

*Programm (c, Java) #60*



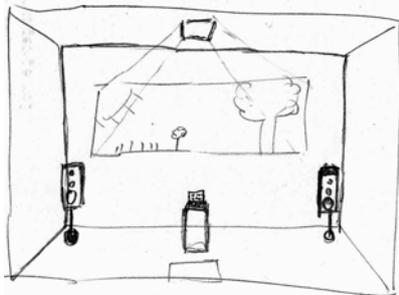
Mareike Freitag, Niklas Heise, Christian Lührs, Hans Reimer

## MMP1 SS 06

### Nature Tweak

„Nature Tweak“ ist eine interaktive Projektion, welche mittels eines MIDI-Controllers gesteuert wird. Ausgewertet werden die MIDI-Signale anhand des Autorensystems VVVV.

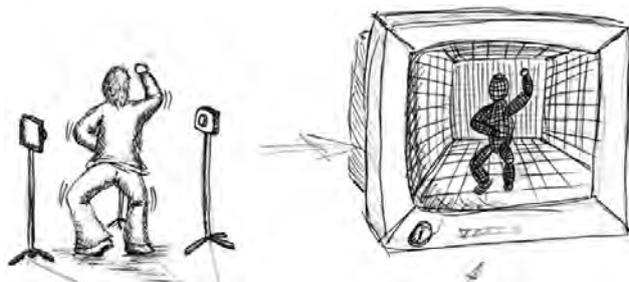
Projiziert wird eine Naturlandschaft, deren Zustand (z.B. Blumen sprießen) und Stimmung (unter anderem auch Tageszeit) sich in Echtzeit durch Interaktion verändert. Die entsprechende Stimmung wird auch auditiv umgesetzt. #59



Rolf Brendl, Sebastian Dickmeiss, Kathrin Klemke, Sebastian Preisendörfer, Kerstin Welk

### Mocap

Mocap – Ein neues Erlebnis der interaktiven Softwaresteuerung. Dieses Projekt verwirklicht MotionCapturing mit Consumer Hardware und nutzt dafür ein verteilt arbeitendes Webcam-System. Zur Visualisierung werden die Bewegungsinformationen in Echtzeit auf ein 3D-Objekt übertragen und animiert. EyesWeb, Java, #58

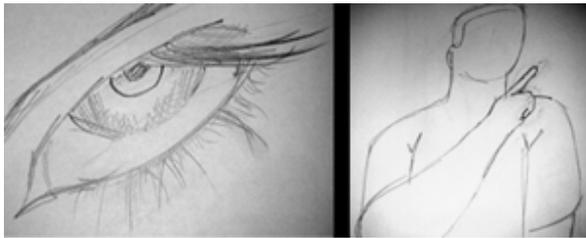


Stephan Christ, Nils Palow, Karsten Rieger, Stefan Rudnitzki

## The University of Senses

Unser Produkt wird und soll die Technische Fachhochschule Berlin als ein Pool an kreativen Ideen darstellen, indem wir verdeutlichen das alle Sinne gefördert werden und das diese Informationsflut genutzt werden kann um selbst neue Ideen zu entwickeln.

Um dies zu verwirklichen werden wir uns diversen Techniken wie mehreren Audiokanälen und Bild in Bild sowie zusätzlichen Blickwinkeln bedienen. #57



Levent Celik, Tülay Dogan, Ayse Eroglu, Sevgi Gencyigit, Oruc Kaya

MMP2 SS 06

## Parallelwelten

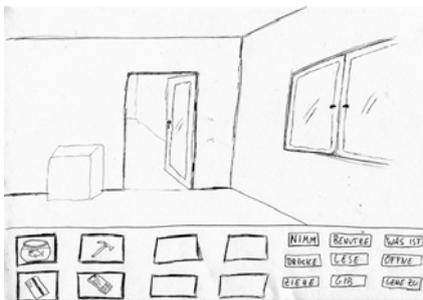
Du willst dem Alltag entfliehen, ein Abenteuer erleben oder Deine Kräfte mit anderen messen? Jetzt kannst Du es! Schmeiß Deinen Computer an, leg die CD ein und begib Dich von Deiner realen Welt in eine andere, 3dimensionale. Mit „Parallelwelten“ bekommst Du die Gelegenheit in eine 3D-Welt einzutauschen und dich einem starken Gegner zu stellen. Klettere in der Rangliste ganz nach oben und zeig der Welt, wer der Stärkste aller Kämpfer ist. Aber sei Dir gewiss: Es wird ein harter Kampf ... Quest3D #56



Raik Frindte, Daniel Hensel, Anja Richter, André Swinka

## Zak McKracken - Das 3D-Adventure

Ein Remake des bahnbrechenden Adventure-Nachfolgers „Zak McKracken“ findet diesmal den Weg auf die heimischen PCs. Sie beschreiten in 3D den abenteuerlichen Weg des einfallsreichen Reporters und erleben spannende Abenteuer mit doppelköpfigen Eichhörnchen, außerirdischen Gedankenverdrehern und einem Goldfisch namens Sushi. Quest3D, #55

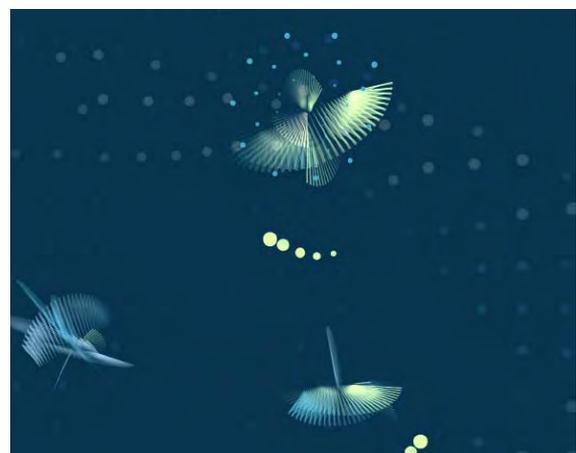


Oliver Kohlsdorf, Ayten Küçük, Metin Küçük, Christian Roussel

## Kokolores 2- Interaktive Audiovisuelle Installation

Interaktion mit Webcam und Knicksensoren:

Angestrebt sind mehrere Szenarien, in denen sich der Benutzer experimentell bewegen kann. Durch Auswertung von Videomaterial, welches die Webcam liefert, und einem vereinfachten Datenhandschuh wird eine Interaktionsmöglichkeit geschaffen. Nicht nur abstrakte Animationen können beeinflusst werden sondern auch die dazu passende Soundumgebung. #54

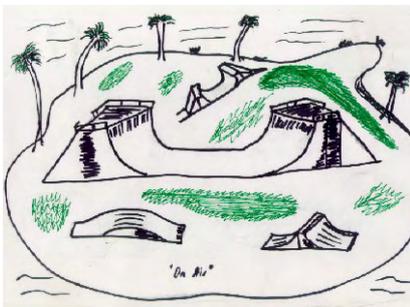


Holger Frey, Christoph Henzelmann, Vincent Hoherz, Dennis Radtke

## WS 05/06 vorgeführt am 2.2.2006 im Kinosaal der TFH Berlin

### On Air

On Air ist ein 3D-Spiel mit maximal drei Schwierigkeitsstufen, das für die ganze Familie Unterhaltung und Spaß bringen soll. Die einzelnen Schwierigkeitsgrade trainieren die Geschicklichkeit des Spielers. Das Spiel soll außerdem motivieren, von der Interaktivität weg, in der realen Umgebung On Air zu sein, also selbst austesten. Quest3D #53



**Computerspiel,** Safak Küçük, Rana Mansoor, Maryna Varavina

### Maniac Mansion

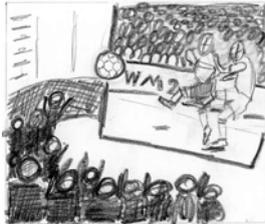
1988 revolutionierte das erste Point&Click Adventure „Maniac Mansion“ den Computer-Spielemarkt. Als interaktiver Film realisiert erleben die vier Freunde erneut Abenteuer in der „Wahnsinns-Villa“, in zeitgemäßem 3D und in dem DVD Player spielbar. #52



**Video-DVD,** Neslihan Gülfidan, Simon Hirschmann, Oliver Kohlsdorf, Christian Roussel

## WM 2006

Erleben Sie Tore, spektakuläre Szenen und die einzigartig mitreißende Atmosphäre, die Fußball nicht nur im Stadion schafft. WM 2006 – der Imagefilm zu dem Mega-Event 2006 in Deutschland für die internationale Fußball-Community. #51

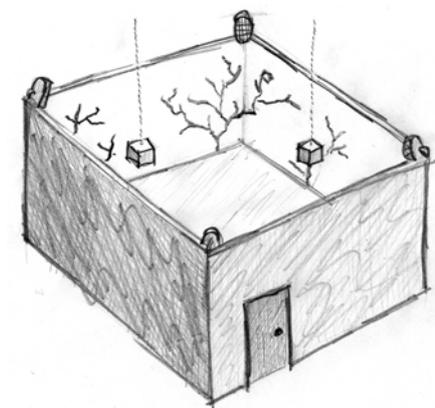


**Video (3 Screens),** Alexander Aldehoff, Meltem Güzelyil, André Lange, Peter Schirmer

## Kokolores 1

interaktive audiovisuelle Rauminstallation

Durch den Einsatz von Photozellen, gekoppelt mit einem IO-Board, wird sowohl ein Klangteppich als auch ein visueller Raum vom Benutzer geschaffen und manipuliert. Konkret bedeutet dies die Umsetzung der Bewegung des Benutzers in digitale Werte und die Erzeugung von Ton und Bild in Abhängigkeit eben dieser Daten. #50



**Interaktive Umgebung,** Holger Frey, Christoph Henzelmann, Vincent Hoherz, Dennis Radtke

## La Vida Loca

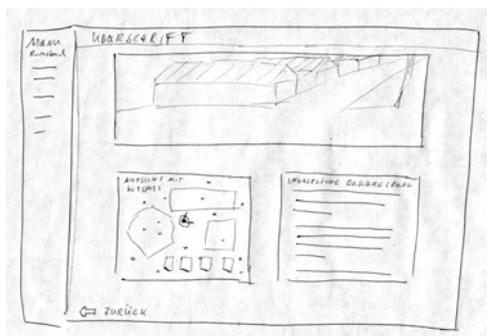
Zwei junge Bike-Trial Artisten aus der Berliner Underground Szene veröffentlichen gemeinsam mit dem Modelabel LA VIDA LOCA einen neuen Trailer/Teaser. Zu sehen sind Tricks und Fahrrad-Stunts in typischen urbanen Berliner Locations. #49



**HDV-Video,** Josko Hrvatin, Mathias Kölling, Ronny Wehser, Dennis Zielke

## Ravensbrück

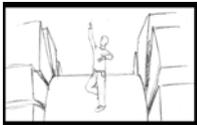
Ein virtueller Rundgang über das Gelände der Gedenkstätte des ehemaligen Konzentrationslagers Ravensbrück. Er soll realisiert werden über ein Web-Interface für die Seiten der Brandenburgischen Gedenkstätten. Die Technologien werden Quicktime, HTML und JavaScript sein. #48



**Inteaktive Panoramen,** Eric Esser, Lena Herrmann, David Meyer

## FLEXEVIL – “Frei”

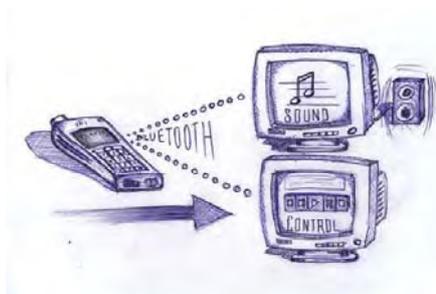
Das Team "Flexevil" hat sich zum Ziel gemacht, ein professionelles No-Budget-Musikvideo zu einem vorliegenden Stück zu erstellen, welches die qualitativen Anforderungen erfüllt, um auch auf den kommerziellen Musik-TV-Sendern gezeigt werden zu können. Der Stil dieses Videos soll sich klar von gängigen Hiphop-Videos unterscheiden und einen gänzlich einzigartigen Look realisieren, um auch ein weniger Hiphop-begeistertes Publikum für diesen Song und dessen Interpreten zu begeistern. #47



**Musikvideo (3 Screens),** Wanja Gerick, Johannes Leonhard, Fabian Pross, Ozan Ünal

## ROB

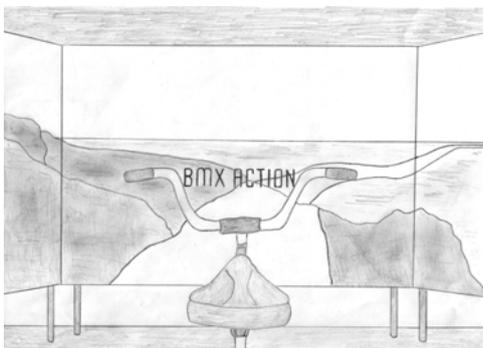
Wow, mit Deinem Handy machst Du Fotos und Videos, lädst Songs aus dem Internet und telefonieren kannst Du auch damit? Nicht schlecht, aber warum soll das alles sein? ROB (Remote Over Bluetooth) gibt Dir die volle Kontrolle über Deinen Computer. Skip zum nächsten Track oder verwandle Dein Handy gleich in ein Instrument. Einmal auf Deinem Handy installiert, ist Dein Handy eine Nummer cooler. **Gewinner Digital Sparks Award 2006.** #46



**Interaktive Umgebung,** André Gräf, Eystathios Klotsikas, Philip Kretschmann, Tim Schenk

## BMX Action

Die Basis dieses Projektes ist die Interaktion zwischen einem User und einer computergenerierten Welt. Der User steigt auf ein reales Fahrrad um durch eine virtuelle 3D BMX Hindernisbahn zu fahren. Fahrgeschwindigkeit und Fahrriichtung werden durch Steuerung des Fahrrades bestimmt. Die virtuelle Welt wird unter Ausnutzung der Multiscreen- Technologie dargestellt, so das der User das Gefühl bekommt, er wäre direkt in diese Welt integriert. Quest3D #45

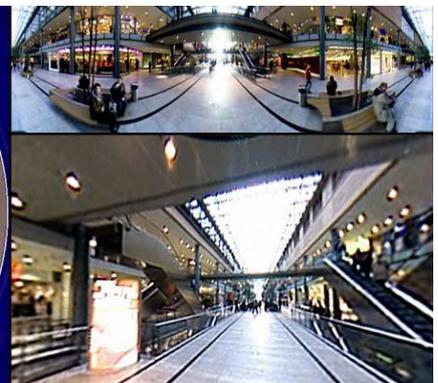
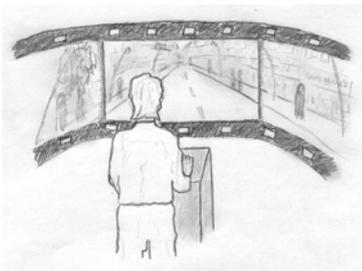


**Computerspiel,** David Dortschy, Lars Zimmermann, Anetta Chrzonszcz, Gunnar Jungklaß

## movin'movie

Seitenblick erwünscht. Schwenk nach links, Schwenk nach rechts?  
Selbstbestimmung ist Trumpf beim movin'movie.

Während des laufenden Films genügt dem Betrachter eine einfache Handbewegung, um den Blickwinkel zu wählen. Ihm stehen dabei die kompletten 360 Grad zur Verfügung, wodurch der Film eine neue, spannende Komponente erhält. QTVR, Quest3D, #44



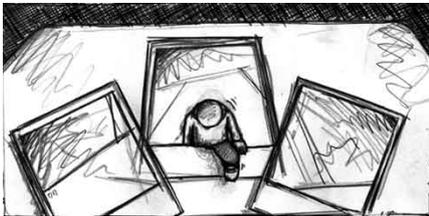
**Interaktives Video,** Jens Bierhinkel, Christian Müllenhagen, Oliver Pal, Fabian Zastrow

## SS 05

vorgeführt am 30.6.2005 im Kinosaal der TFH Berlin

### Pitfall

Ein dreiminütiger Clip, der mit neuester Computertechnik experimentiert und den Wunsch des Menschen nach einer formbaren (virtuellen) Realität thematisiert. Wohin wird der Mensch geführt von der Macht, seine Umwelt nach eigenem Belieben zu gestalten...? #43



**HDV-Video,** Wanja Gerick, Eystathios Klotsikas, Fabian Pross, Ozan Ünal

### 2cl

Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich in einem Club und genießen die Feier. Der Alkoholpegel steigt und Sie fragen sich auf einmal woher diese Stimmen kommen.

Begleiten Sie unseren Protagonisten bei der Bewältigung seiner Probleme mit Hilfe von zwei unbekanntem Kreaturen. #42

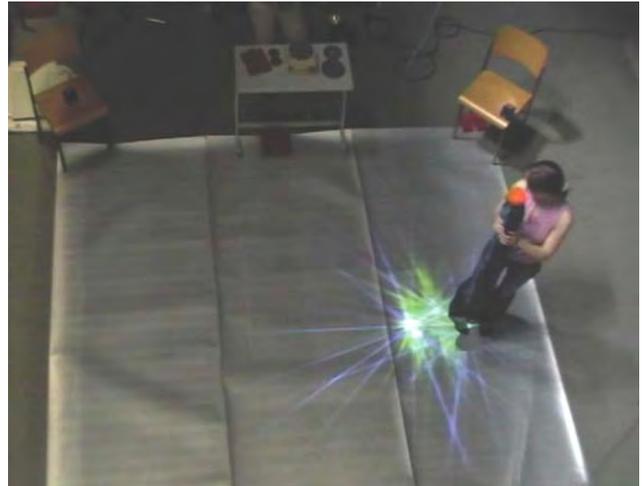
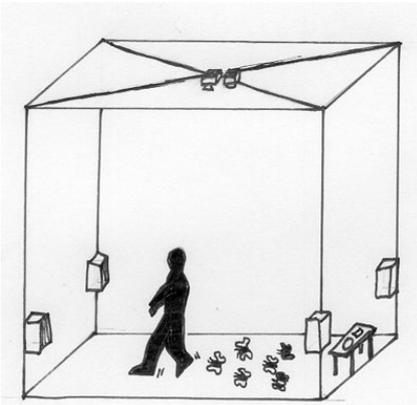


**Video,** Nazan Aksu, Emre Eksi, Andrej Maya, Theoman Önder

## VirVis Virtual Visitors

Trau Dich auf unsere Interaktionsfläche - und VirVis kommen Dich suchen. Sie machen keinen Dreck und essen nie auf. Du kannst probieren, Deine Lieblings-VirVis mit dem passenden Futter anzulocken. Und dann lass Dich einfach überraschen.

Wie das Ganze funktioniert? Natürlich virtuell mit Computer, Kamera & Co. Als charmante Echtzeit-Simulanten wollen sie Dich in 3 Dimensionen bezaubern. Quest3D #41



**Interaktive Umgebung,** Annegrit Fauer, Jens Kluger, André Swinka

## SMX3000

In der neusten Werbung präsentiert sich die Digitalkamera SMX 3000. Eine Mischung aus Realität und Fiktion umgesetzt in einer glaubwürdigen Umgebung.

Der ultimative Farbrausch. Sie werden erstaunt sein. #40



**HDV-Video,** Jens Bierhinkel, Steffen Kraft, Sabine Munk, Kathleen Weiß

## C.O.R.E.

15 Minuten Zeit? Noch nicht im Solitär-Alter & keine Mine mehr zu finden? Zeit für was Neues – Die Pause will schließlich genutzt werden.

In traditioneller Anlehnung an Old-School Arcade-Shooter wie R-Type, Katakis oder später Raptor auf dem PC wollen wir uns nun in die dritte Dimension vorwagen und einen kurzweiligen Actionshooter schaffen, der es auch nach dem Auswendiglernen aller Pixel noch schafft vor den Bildschirm zu fesseln.  
Quest3D, #39



**Computerspiel,** David Dortschy, Robert Hahn, Stephan Heilmann

## Interaktiver Tisch

Eine Gruppe von Medieninformatikstudenten der TFH Berlin arbeitet an einem zukunftsorientierten Projekt. Das Ziel ist die Projektion einer interaktiven Anwendung auf einen Tisch und deren Bedienung durch Einsatz der Hände. Die Technologie wird Anwendungen unterschiedlichster Art ermöglichen.

SensorBoard, Flash, C++, #38



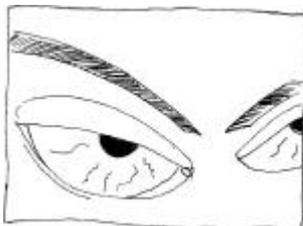
**Interaktive Umgebung,** Daniel Döring, Ayten Küçük, Metin Küçük, Christian Müllenhagen, Fabian Zastrow

## WS 04 vorgeführt am 3.2.2005 im Kinosaal der TFH Berlin

### ALKOHOL - EXZESS EINES ABENDS

Begleiten Sie unseren Protagonisten bei nicht erwarteten Erlebnissen im Rausch.

Sehen Sie ungesundes Trinkverhalten, schauen Sie in sich öffnende Abgründe. Nicht zur Nachahmung empfohlen. #37



**Video,** Thomas Gräske, Alexander Klaus, Ralf Schaefer, Norman Wenk

### Game or Reality?

Ist es möglich, dass ein Spiel zur Realität wird?

Schon immer kämpften Gut und Böse um die Vorherrschaft, und die Entscheidung rückt nun immer näher... #36



**Video (Animation),** Patricia Bittner, Marco Keeren, Bettina Wienecke, Lars Zimmermann

## Tom!

Tom Trompeter sitzt auf der Veranda, vor seinem Haus, in den Südstaaten der USA und spielt auf seiner Trompete.

Es besteht die Möglichkeit ihn einzelne Töne spielen zu lassen, ihm Tonabfolgen beizubringen und diese wieder abzurufen. Quest3D #35



**Interaktive Umgebung,** Jan Eric Kühne, Robert Rentz, Sebastian Lück

## Ca Roule

#34



**Musikvideo (3 Screens),** Benjamin Alizadeh-Saghati, Buelent Duezguen, Andre Niet, Oliver Pal

## SS 04 vorgeführt am 8.7.04 im Kinosaal der TFH Berlin

### 3rd person narrator

(a consensual hallucination) Ist Er es, den Du nicht betrachtest, weil Du Dich durch Mich siehst?

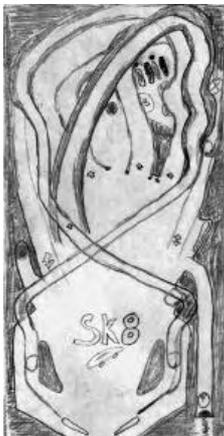
Kognition als Konstante/Spiegelbild, *copy`n`paste* als VOLKSsport. Doch wer bist Du, dass Du glaubst zwischen beiden unterscheiden zu können? #33



**Video-DVD (5.1 Sound)** Marek Baum, Mathias Böttcher, Jonas Girnatis, Roman Wache

### sk8ball

Du hast selbst noch nie auf einem Skateboard gestanden? Nach einigen Stunden exzessiven Spielspaß, zeigst du es selbst den „lords of the boards“. Dieses Spiel vereint ansprechende 3D-Grafik, spektakuläre Sounds und rasante Videosequenzen der Berliner Skateboard-Großmeister in einem. Quest3D #32



**Multimedialer 3D-Flipperautomat. (mit Quest3D)** Michael Becker, André Gräf, Jan-Frederic Lehmann, Oliver Ringel

## Genesis

Wie entstand das Sonnensystem?  
Sind die klassischen Annahmen wirklich richtig?  
Ist tatsächlich alles purer Zufall?  
Wir zeigen Ihnen, wie es wirklich war!

Erleben Sie die Entstehung unseres Sonnensystems. Hier. Jetzt. Live. Nur in dieser Hochschule. #31



**Video/Animation.** René Böhnke, Kristin Hensel, Diana Nier, Hendrik Zobel

## Schülerlabor

An alle Schüler von 6 bis 18 Jahre: Die Schülerlabore der Helmholtz Gemeinschaft sind Online. Entdeckt die spannende Welt der Wissenschaften in 3D und Farbe. In Form von interaktiven Versuchen, Spielen und Filmen könnt ihr schon einmal Laborluft schnuppern. Quest3D #30



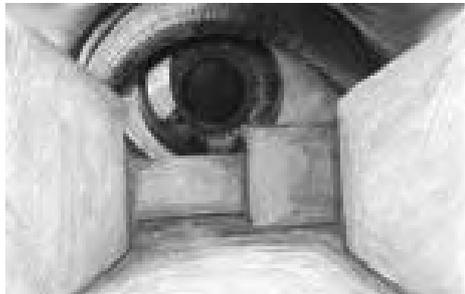
**Interaktive 3D-Lernumgebung (mit Quest3D)** Steffi Hein, Mareike Hilgenfeldt, Marleen Musielak, Kerstin Remes, Oliver Seim

## WS 03 gezeigt auf der Showtime 04 am 29.1.04

### QuestLab

Was erwarten wir wenn wir in einen Spiegel schauen? Was erwarten wir dahinter? Einen Traum?

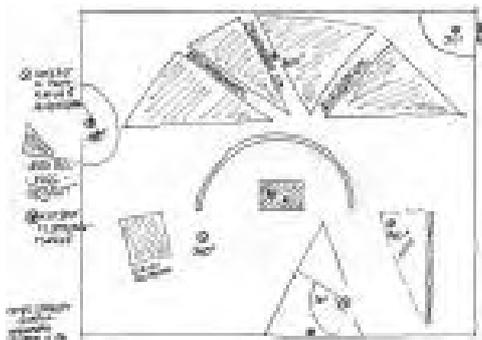
Doch selbst wenn das der Fall sein sollte, eröffnet uns dieser Traum möglicherweise ganz neue Welten - virtuell, aber dennoch von uns manipulierbar... Quest3D #29



**Interaktive 3D-Umgebung, (mit Quest3D)** Stefan Hampel, Przemyslaw Miskiewicz, Roman Riebow, David Zart

### Virtuelles Kreuzbergmuseum

Seit über zehn Jahren präsentiert das Kreuzbergmuseum mit viel Engagement trotz geringer Mittel auf eindrucksvolle Weise die wechselhafte Geschichte des wohl bekanntesten Stadtteils von Berlin. Begleiten Sie uns auf einem virtuellen Rundgang durch die Räumlichkeiten des Museums und tauchen Sie ein in dessen Exponate. #28



**Interaktive Umgebung (QTVR),** Erdal Ahlatci, Christian Bindeballe, Benjamin Stockhaus

## Locked Out

Es gibt viele Weg, sich aus seiner Wohnung auszusperrn.

Genau so viele Möglichkeiten gibt es auch wieder hinein zu gelangen.

In diesem Kurzfilm sind Sie es, der entscheidet wie es raus geht und auf welchem Weg es wieder rein geht.

Begleiten Sie den Pechvogel auf seiner morgendlichen ‚Türtour‘. #27



**interaktive Video-DVD**, (8:35, 5.1 Sound) Marco Döpke, Arne Grunewald, Marc Jentsch, Marco Mosca

## Necromania

Interaktive DVD bei der der Zuschauer entscheiden kann wie sich eine Freundesgruppe verhalten sollen, als sie durch Ausprobieren von okkulten Ritualen Geister riefen, die sie nun nicht mehr loswerden.

Der Film bietet von Gänsehaut, hier und da gespickt mit einigen Lachern, über Spezialeffekte und rasante Action alles, was man von einem guten Horrorfilm erwartet. #26



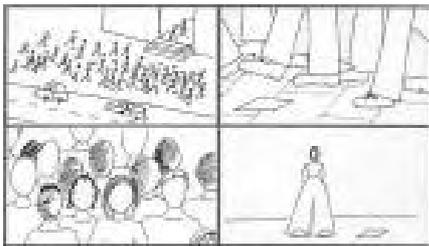
**interaktive Video-DVD**, Michael Fuhrmann, Van Tin Mai, Martin Mätzig, Tsend-Ayush Tuvaanjav

## AugenBlick

Grauer Alltag, Stress, Hektik, Routine...

Erst der Blick fürs Detail offenbart eine neue Welt.

Sichtweisen ändern sich und im nächsten Moment kann doch alles ganz anders sein. > <http://www.augen-blick.de.vu/> #25



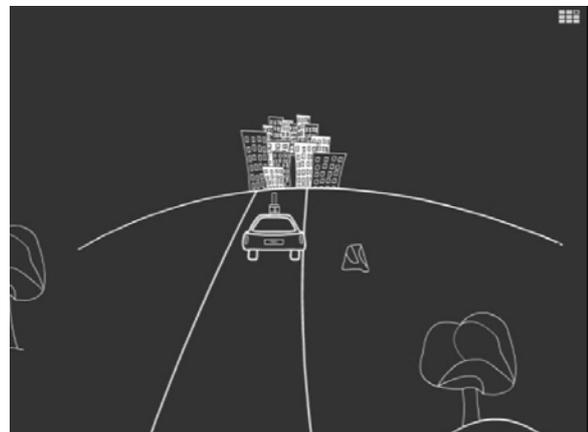
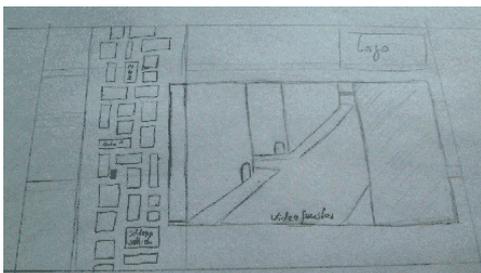
**Video**, 3:36 Ilja Bondar, Mark-Florian Bremer, Olaf Clemens, Barbara Jarzynska

## WS 02

vorgeführt am 29.1.03 auf der Informatik Showtime

## CineDriver

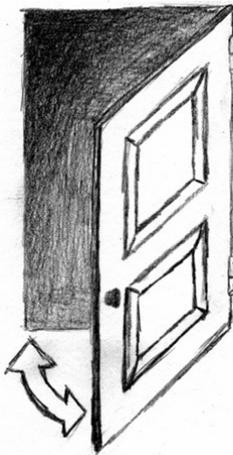
Eine Berliner Firma für Fahraufnahmen will mit einer Multimedia-CD auf sich aufmerksam machen und ein Zeichen in punkto Innovation und Know How setzen. Der CD-Benutzer bekommt die Möglichkeit, eigenständig durch die virtuelle Welt der Produkte und Dienstleistungen der Firma zu reisen. #24



**Promotion-CD (mit Director, QTVR)**, Beate Hanitzsch, Matthias Seidel, Daniela Sodan, Florian Vorbrott

## The House

Das vor kurzem gegründete Entwicklerstudio *Gruppe 5* hat mit der Entwicklung seines 3D Adventures THE HOUSE begonnen. Das Spiel vereint einmalige Interaktionmöglichkeiten mit atemberaubender Grafik. Die Story sorgt für eine stimmige Atmosphäre, die ihresgleichen sucht, und den Spieler für Stunden vor dem Bildschirm fesseln wird. #23



**3D Adventure (in VRML)**, Özgür Cakir, Jaroslaw Dombek, Hendrik Hönicke, Stefan Troyke

## Fuzzy

Ein ganz normaler Tag. Alles ist wie immer, gewöhnt, bekannt, routiniert...

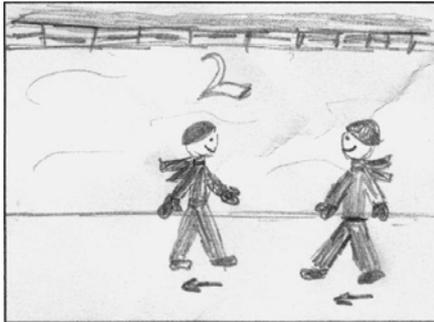
Und Was Machen Sie, Wenn Die Realität Zerfällt? #22



**Kurzfilm**, Karsten Knorr, Katharina Kunz, Benjamin Kunz

## Kamikaze

Am achten Januar wird parallel zum neuen Album "Kamikaze" von \*L\* auch ihre neue Promotion-CD fertiggestellt. Die für Produzenten, Veranstalter und Fans entwickelte CD wird neben der Vorstellung der Band und einigen Hörproben auch das Video enthalten. #21



**Promotion-CD / Musikvideo.** Andrea Grabo, Antje Harms, Christoph Stengel, Kristina Wichmann

## The Five Elements

In Verbindung mit Video Trailern wird eine virtuelle 3D Welt erschaffen, in der man selbständig zwischen verschiedenen Szenen navigieren kann.

Prinzipiell schwebt der Zuschauer im Raum und kann sich verschiedenen, sich selbständig bewegenden Platten nähern. Jede dieser Platten wird beim Heranzoomen in eine Leinwand verwandelt und spielt eine bestimmte Szene, inspiriert von dem Film „Das fünfte Element“. #20



**Video-Raum (mit VRML)** Sven Humburg, Noah Lee, Adrian Pieron

## SS 02

vorgeführt im Beuth-Saal der TFH Berlin am 17.7.2002

### Augenblicke

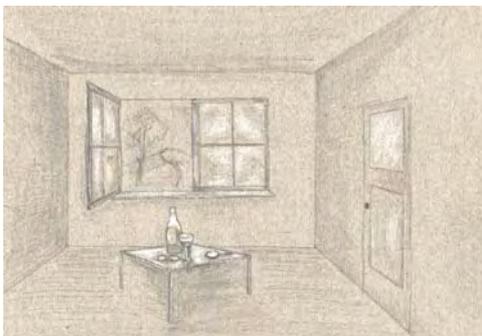
Zufällige Blickkontakte an einer Strassenkreuzung. Kamerafahrten, Zooms, Musik und Hintergrundgeräusche, sowie verschiedene filmische Stil-Effekte und eine überraschende Handlung prägen diesen Kurzfilm. Kleinigkeiten erzeugen unvorhersehbares, der Zuschauer wird in die Bilderwelt eingelullt um dann verstört mit der radikalen Konsequenz des Gesehenen konfrontiert zu werden. Das Ende wird nicht verraten... #19



**Video.** Matthias Bettag, Andreas Bild, Carsten Kästler, Robert Simonsmeier

### Glasklar

Das Projekt „Glasklar,“ ist ein Werbespot für eine Image-Kampagne, die Glas als Produkt mehr in den Vordergrund rücken soll. #18



**drei Videospots.** Fabio Bacigalupo, Rajko Langer, Timon Zuelsdorf

## Die Strafe der Neugierde

In diesem kurzen Film zeigen wir Ihnen wie weit die Neugierde der Studenten sie ins Verderben führen kann.

Es spielen zwei Studenten, die auf der TFH in einem Labor einbrechen. Dummerweise befreien sie eine Art Creature, die sie dann durch die TFH jagt. Ob sie es schaffen heil aus der Sache heraus zu kommen? #17



**Video.** Eyyüp Ceylan, Nuran Kalem, Blaise Makusu

## Studentenreport (1)

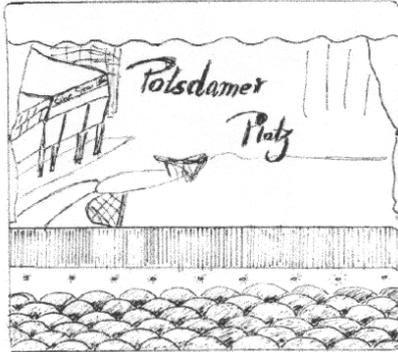
Ein Alltag eines Studenten. Es werden typische Klischees aufgegriffen und einen Film im Reportage-Stil angefertigt. Dabei wird der Gegensatz von bildlicher Darstellung und dem Sprecher für eine ironische Stimmung in dem Film sorgen. #16



**Video.** Andre Rochlitz, Nils Steindorf-Sabath, Nico Wybranietz

## Cinexx360°

Erleben Sie einen Kinobesuch mal von zu Hause. Dieses virtuelle Erlebnis können Sie selbst bestimmen. Wählen Sie zwischen Panoramen und Object-Movies im Cinestar am Potsdamer Platz. Der Besucher kann mit diesem Projekt den Potsdamer Platz interaktiv besichtigen. #15

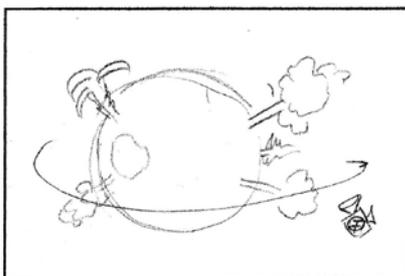


**Interaktiver Film ( QTVR )** Ewelina Andruszkiewicz, Jens Klebsch, Patrizia Quaglietta, Patric Tresp

**WS 01** vorgeführt auf Informatik Showtime 02 am 1. 2. 2002

## Möbius

Ein Film ohne Handlung. Naja, nicht ganz: Ein kleiner Fisch, ein großer Fisch, ein Tümpel, ein Baum, ein Haus, ein Buch, in kleiner Fisch... und alles ist in Bewegung. Es kommt auf den Standpunkt an. Ist es dann ein Film ohne Handlung? #14



**Animation 1:30** Jenny Henschke, Thiessy Marchard, Aicke Schulz

## [Venus] Es riecht nach Schnee

Das Lied besteht aus Textfragmenten, die in direktem Zusammenhang mit der Musik stehen.

Unser Video will sinnliche Kälte vermitteln. die Bildsprache macht von Oberflächenaufnahmen menschlicher Körper (Haut) sowie (urbaner) Landschaften gebrauch, zwischen denen sich nahtlose Übergänge, kaschiert von andauernder Bewegung, vollziehen. Musik und Bild formen dabei ein organisches Ganzes, beeinflussen sich wechselseitig.

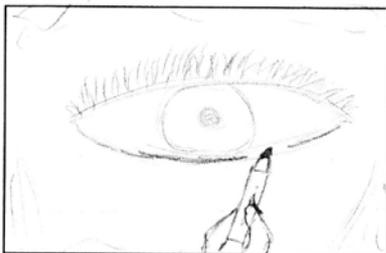
Venus ist ein visualisiertes Gedicht mit Klangunterstützung. *Zusätzlich: Live-Darbietung auf der Bühne. #13*



**Musikvideo 4:15** Sven Hoffmann, Ingo Schürmann, Sven Steiner

## BeautyCase

Eine Hommage an die berühmte Berliner Band StereoTotal. Zu dem bekannten Song "Beautycase" dreht das Team einen völlig neuen Videoclip. #12



**Video 3:35** Marion Küchol, Maja Matulic, Martina Stiens, Martin Welz

## BerlinBeats

In unserem Videoprojekt wird der Rhythmus und das Lebensgefühl einer mitreißenden und faszinierenden Stadt gezeigt: Berlin, eine Stadt in der sich Gegensätze vermischen. #11



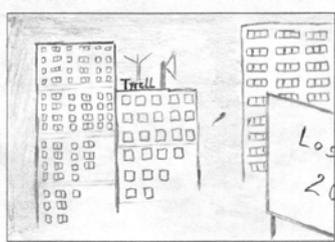
**Video 3:14** Anja Urzendowsky, Roland Heuberger, André Richter

**SS 01** am 24. Juli 2001 im Beuth-Saal der TFH Berlin vorgestellt

## Blade Runner

1985 erschien der Film „Blade Runner“ Die Geschichte spielt in Los Angeles im Jahr 2019. Eine Firma hat es geschafft, dem Menschen gleichwertige Geschöpfe, „Replikanten genannt“, zu entwickeln...

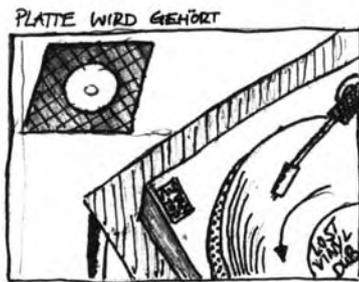
Unser Trailer soll ein Tribut an den Film darstellen. In den Leuten, die den Film noch nicht gesehen haben, soll unser Kurzfilm Interesse am Original erwecken. #10



**3D Animation, 5:26** Dirk Gattner, Philipp Giese, Sylke Kümpfel, Sandra Falkenstein

## lost vinyl dub

Der Hauptprotagonist des Videos ist eine Schallplatte, die in fünf verschiedenen Realszenen den Besitzer wechselt. Die Szenen ergeben insgesamt einen Handlungsstrang, wobei die einzelnen Szenen keinen linearen Zusammenhang haben müssen. Die Realszenen werden durch die Effektszenen unterbrochen bzw. ineinander übergeleitet. Die Musik wird selbst produziert. #9



**Musikvideo 5:00** Lars Keller, Andreas Sohn, Tamer Abdel-Messih, Nils Weisenburger

## Musikvideo

Unser Projekt besteht aus der Realisierung eines Musikvideos. Durch die Tatsache, dass wir uns nicht mit der Produktion der Musik befassen müssen, können wir uns mehr auf die Umsetzung des atmosphärisch und emotionslastigen Bildmaterials konzentrieren. Das Lied befasst sich mit einem romantischen Thema und der Text ist extrem bildlich, weshalb wir uns auch für dieses bestimmte Lied entschieden haben. #8



**Animation 4:44** Rafael Amiri, Osman Dumbuya

## NightClubbin

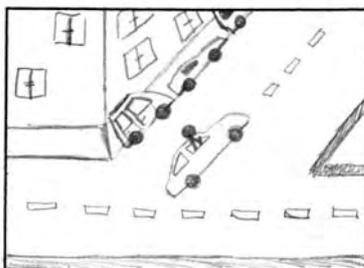
Ein interaktiver Führer durch das Nachtleben von Berlin. Es sollen einzelne Clubs bzw. namhafte Cafés und Bars vorgestellt werden so dass man einen Überblick darüber erhält, welche Möglichkeiten für die Gestaltung des Nachtlebens in Berlin existieren. Man erfährt beispielsweise, welche Musik in den Clubs gespielt wird, welche Vorzüge geboten werden, ... Die Größe des Projekts umfasst einen Überblick über ca. 8-10 Lokalitäten. #7



**Interaktive Anwendung (incl. Video 1:30)** Thomas Maltzahn, Axel Schulz, Holm Sommermeyer, Eduard Unruh

## Der Mensch besitzt nichts wertvolleres ...

Auf dem Weg zur Arbeit werden die Erlebnisse zweier Kollegen und Nachbarn gezeigt. Der Zuschauer entscheidet dann für sich, welche Variante er bevorzugt. Außerdem soll der Zuschauer angeregt werden, über seinen eigenen Arbeitsweg nachzudenken. Der Kurzfilm arbeitet mit Übertreibungen, um so den Zuschauern in der U-Bahn doch etwas Unterhaltung zu bieten. #6



**Video, 1:06 (Format: "Berliner Fenster")**, Akguel Eyyuephan, Görsoy Nazim, Pekdemir Recep, Tokluoglu Haci

## WS 00 vorgeführt auf der Informatik Showtime 01 am 2.2.2001

### Menory Deathmatch

In einem Wartesaal sitzen Dutzende Verstorbene. In einem anderen Zimmer (einer Art Spielhölle) spielen Teufel und Gott gegeneinander Memory. Deckt einer ein Pärchen mit dem Bild eines wartenden Toten auf, hat er ihn gewonnen. Der entsprechende Verstorbene im Wartesaal wird direkt im Anschluss in die jeweilige Unterkunft des Gewinners (also Himmel oder Hölle) verbannt. Am Schluss deckt der Teufel das letzte Pärchen auf und ... #5



**Puppentrick-Film, 2.12** Niko Wilkesmann, Janine Szczepaniak, Steffen Sauder, Anja Borschberg

### Prea\$destination

Auge und Ohr des Betrachters/ Zuhörers sollen gleichsam und gleichberechtigt für das Musikvideo sensibilisiert werden. Bild und Ton müssen hier eine Symbiose eingehen. Energie soll audiovisuell erlebt werden. #4



**Musikvideo, 4:00** Patrik Geschwind, Felix Jahn, Simone Schröder

## Alice D.

Musikalische Reise durch Zeit und Raum Synthese von Realbild und Computergrafik

Durch Stress im Alltag flüchtet der Betrachter mental in ein Universum, in denen Realität und Fiktion miteinander verschmelzen. Auf der Suche nach Ruhe bewegt er sich durch unterschiedliche Welten und Zeiten. #3

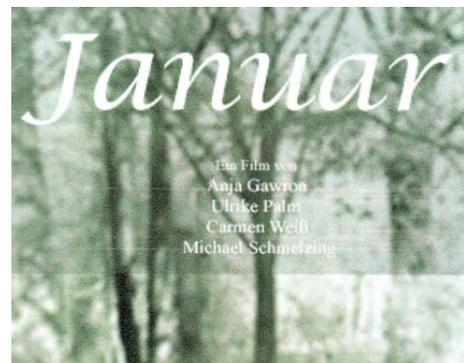


**3D- Animation 8:00** Sebastian Völtz, Dominique Boutin, Sinisa Bohacek, Ingmar Busch

## Januar

Unsere Idee ist es, einen Film zu produzieren, in dem wir versuchen vorrangig Stimmungen zu transportieren, mittels Filmsequenzen, Sound und Farben

Der Film schildert in eindringlichen Bildern die Geschichte eines jungen Mannes, dessen Liebe und Eifersucht ihm zum Verhängnis werden. #2



**Kurzfilm 20:00** Ulrike Palm, Carmen Weiß, Michael Schmelzing, Anja Gawron

## Ein milder Stern herniederlacht ...

Ausgangspunkt ist eine Kurzgeschichte aus dem Band „Stich für Stich-fünf schlimme Geschichten“ von Ingrid Noll, 1997. Diese Werk wurde von uns zu einem Hörspiel umgesetzt. produziert und gesprochen. Unser Interesse an der Geschichte: Heimtücke, schwarzer Humor, staubtrockener Witz, ..*Zusätzlich: kurze Live-Darstellung auf der Bühne. #1*



**Hörspiel, 25:00** Oliver Schmidt, Stephan Sauer, Jörg Bertram, Carola Schmidt

Von mir betreute Projekt-Lehrveranstaltungen im Zeitraum Wintersemester 2000/01 bis einschließlich WS 2010/11:

Studiengang Medieninformatik Diplom / Bachelor:

- Multimediaprojekte (MPJ1, MPJ2)
- Wahlpflichtfach Ausgewählte Themen Medien (ATM)

Studiengang Medieninformatik Master:

- Interaktive Multimediasysteme (IMMS)



BEUTH HOCHSCHULE FÜR TECHNIK BERLIN  
University of Applied Sciences