

Inhaltsverzeichnis

Virtual Philharmonic Orchestra Produktion klassischer Orchestermusik am Computer <i>Reinhold Behringer</i>	13
Computer Based Statistical Composing <i>Stefan Schuster</i>	23
Lichtfeldtechnik – Neue Möglichkeiten der Produktion <i>Siegfried Fößel</i>	29
Advanced Motion Controlled HDR Panorama Time-lapse photography <i>Alexander Schagerl</i>	39
Der Wandel im Glas Veränderungen im Produktionsalltag aufgrund der Einführung moderner Glasfasertechnologien <i>Martin Holovlasky</i>	57
Automatic Camera Selection for Format Agnostic Live Event Broadcast Production <i>Rene Kaiser, Wolfgang Weiss, Gert Kienast,</i> <i>Werner Bailer, Marcus Thaler & Georg Thallinger</i>	69
High Dynamic Range Video in Postproduction <i>Barbara Pröglhöf</i>	83
I.D.E.A. – “Intelligent Digital Editing Assistance” for Trailer Production <i>Isabelle Janda</i>	89
Remoted-Camera-Moving-System <i>David Rudolf & Gregor Schörg</i>	113

GAITCam – Automatisierte Kamerabewegungssteuerung zur bildbasierten Ganganalyse	117
<i>Ronald Dlapka, Jakob Doppler & Brian Horsak</i>	
Stereoscopic Matchmoving	131
Professional Workflow for the Integration of Computer-Generated Objects in Three-Dimensional Footage Using <i>PFTTrack</i>, <i>3ds max</i> and <i>Nuke</i>	
<i>Michael Pasteiner</i>	
Digital Nature Environment	135
<i>Stefan Hofer</i>	
Nutzung von mobilen Augmented-Reality-Technologien in der Architekturvisualisierung	141
<i>Sebastian Steiner & Jakob Doppler</i>	
Pattern-based Modeling and Development of Interactive Information Systems	155
<i>Jürgen Engel, Christian Herdin & Christian Martin</i>	
Offline-Nutzung webbasierter Informationssysteme	169
<i>Kerstin Blumenstein & Grischa Schmiedl</i>	
Multi-Touch im Browser eines Tabletop-PCs	185
Frameworks, Einsatzmöglichkeiten und Einschränkungen	
<i>Martin Grubinger</i>	
Game Design für Spiele auf Multitouch-Oberflächen im öffentlichen Raum	193
<i>Christoph Weis</i>	
Ambient Cinema –	
An Analysis on the Basis of the Film <i>Pitoti</i>	213
<i>Andreas Wappel</i>	