

Inhaltsverzeichnis

Teil I Einführung

1	Einleitung	3
	Gordian Overschmidt und Ute B. Schröder	
2	Das Prinzip Netzwerk als Ideen- und Entwicklungsbeschleuniger . .	11
	Andrea Peters	
3	Überblick über die Beiträge	13
	Gordian Overschmidt und Ute B. Schröder	

Teil II Basics: 360°-Umgebungen aus neurophysiologischer, kultur- und sozialwissenschaftlicher sowie aus Produktions-Perspektive

4	Raumdenken und Gehirn	23
	Axel Buether	
5	Die Kuppel als medialer Raum	41
	Winfried Gerling	
6	Erforschung von 360°-Welten	67
	Ute B. Schröder	
7	Erfahrungen, Potentiale und Entwicklung von 360°-Fulldome Projektionen	87
	Armin Issmayer	

Teil III 360°-Content in Entertainment, Bildung, Gaming, Medizin und Marketing

8	Design interaktiver und immersiver Erlebnisse	101
	Marko Ritter	
9	Cosmic Dance	123
	Harald Singer	
10	Storytelling for Fulldome Film – Cutting Through Dimensions . . .	135
	Bettina Pfändner	
11	Die Herstellung von Fulldome Filmen	143
	Peter Popp	
12	<i>Augen im All</i> – Das Making of einer multimedialen Planetariumsshow	151
	Isabella Buczek	
13	Evolution unter der Kuppel	163
	Ralph Heinsohn	
14	Spielen im 360°-Raum	175
	Henry Bauer	
15	From Raves to the Royal School of Artillery	187
	Craig Buy	
16	360°-Projektionen im Bildungsbereich	197
	Wilke Ziemann	
17	360° als neues Lernmedium?	213
	Gerrit Prager	
18	Visualization Processes of the Invisible in Scientific Practice	223
	Isabella Buczek	
19	360°-Systeme für die Medizin	231
	Ivo Hausen und Hendrik Friedrichs	
20	Unter die Haube	239
	Lisa Kroll	
21	Full Immersive Branding	249
	Diana Jianu	
22	Wrap Marketing: Der Raum als Erfahrungswelt	267
	Gordian Overschmidt	

Teil IV Production: Hardware, Software und Akustik

23	Immersive Surfaces	287
	Carsten Fulland	
24	Kameras und Projektionssysteme für 360°	297
	Ivo Haulsen	
25	Auto-Alignment in Multi-Projektor-Systemen	305
	Manuel Schiewe	
26	DomeMod & DomeTester	313
	Dimitar Roszenov Ruszev	
27	Klangraum Kuppel	321
	René Rodigast	
28	Raum inszenieren mit Spatial Audio	335
	Johannes Scherzer	
29	Narrations- und Erlebnis-Potential von SPATIAL AUDIO im Kinokontext	345
	Bernhard Albrecht	
30	IOSONO 3D-Sound	353
	Katja Lehmann und Jan Langhammer	
31	Discussion About Dome Standard	361
	Jérémie Gerhardt	
	Autorinnen und Autoren	367
	Gendersensible Sprache	387