

# **Inhaltsverzeichnis**

## **Teil I Einführung**

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

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

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

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

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

**Teil IV Production: Hardware, Software und Akustik**

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