Inhalt

- Was sind 3D-Umgebungen (Virtuelle Welten)?
- Didaktische Aspekte: Wissensvermitlung und Interaktion
- Was ist ein Virtuelles Museum und wie kann man es verwenden ?
- Die Dresdener Galerie: Fakten und Erkenntnisse

Was sind 3D-Umgebungen?

- Was heißt 3D?
- Computerbasierte 3D-Simulationen hoher Qualität
- von vielen Nutzern gleichzeitig online benutzbar
- Nutzer teilen eine gemeinsame visuelle und auditive Erfahrung
- Nutzer können miteinander und mit der Umgebung interagieren

Was sind 3D-Umgebungen ?

- haben ihre Wurzeln in MMORPGs
(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
- sehr populär bei jungen Leuten
- sie werden immer anspruchsvoller
- auch bekannt als “Virtuelle Welten”

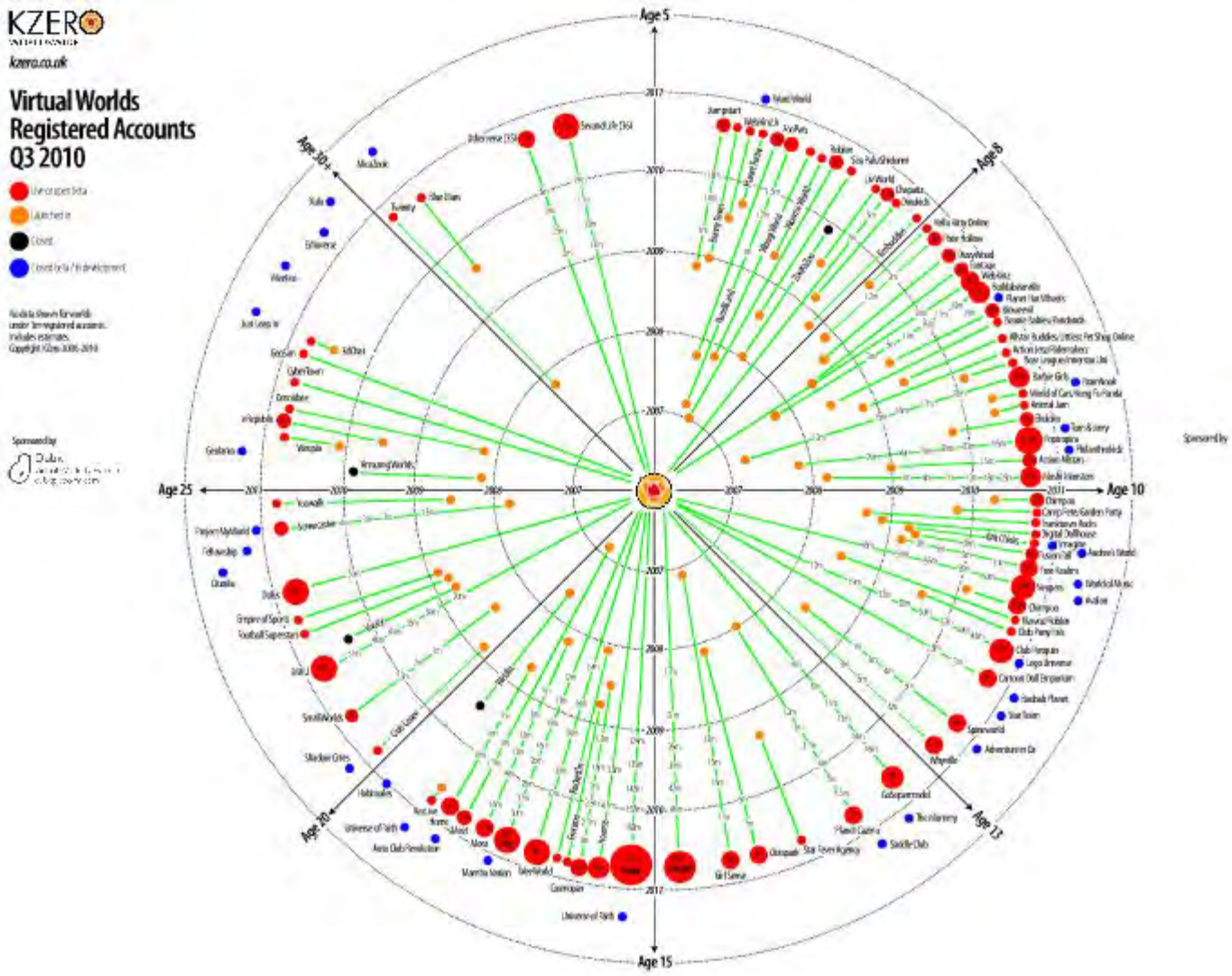

Möchtest du deine Starter Edition verwalten oder erweitern?
Anmelden
Schließt Euch Über 11 Millionen Spielern Online An!
Jetzt kostenlos anmelden.
Die World of Warcraft: Starter Edition ist bis Stufe 20 kostenlos.
Vorname
Nachname
E-Mail
E-Mail bestätigen
Passwort
Passwort bestätigen
Geburtsdatum
Tag
Monat
Jahr
Region
Europa
Mehr über die Regionen
Ich stimme den Nutzungsbedingungen, den Persönlichkeitsrechten und dem Anti-Cheat-Programm zu.
Deine E-Mail-Adresse wird von uns nicht vermietet oder verkauft, jedoch ist es möglich, dass du von uns bezüglich Blizzard-Produkten kontaktiert wirst.
Kostenlos spielen
Zum Spielen der Starter Edition benötigt man keine Zahlungsmethoden.
WORLD OF WARCRAFT
STARTER EDITION
Das epischste Online-Spiel der Welt ab sofort kostenlos bis Stufe 20 Stufe spielen! Betrete die World of Warcraft und tauche ein in eine Welt voller Mythen, Magie und legendären Abenteuern. Noch nie gab es einen besseren Zeitpunkt, um sich in dieses epische Abenteuer zu stürzen...


Superoll
Teagen
Minipewpew
Noobody
Pairs
Riptr
Alerion
Nippi

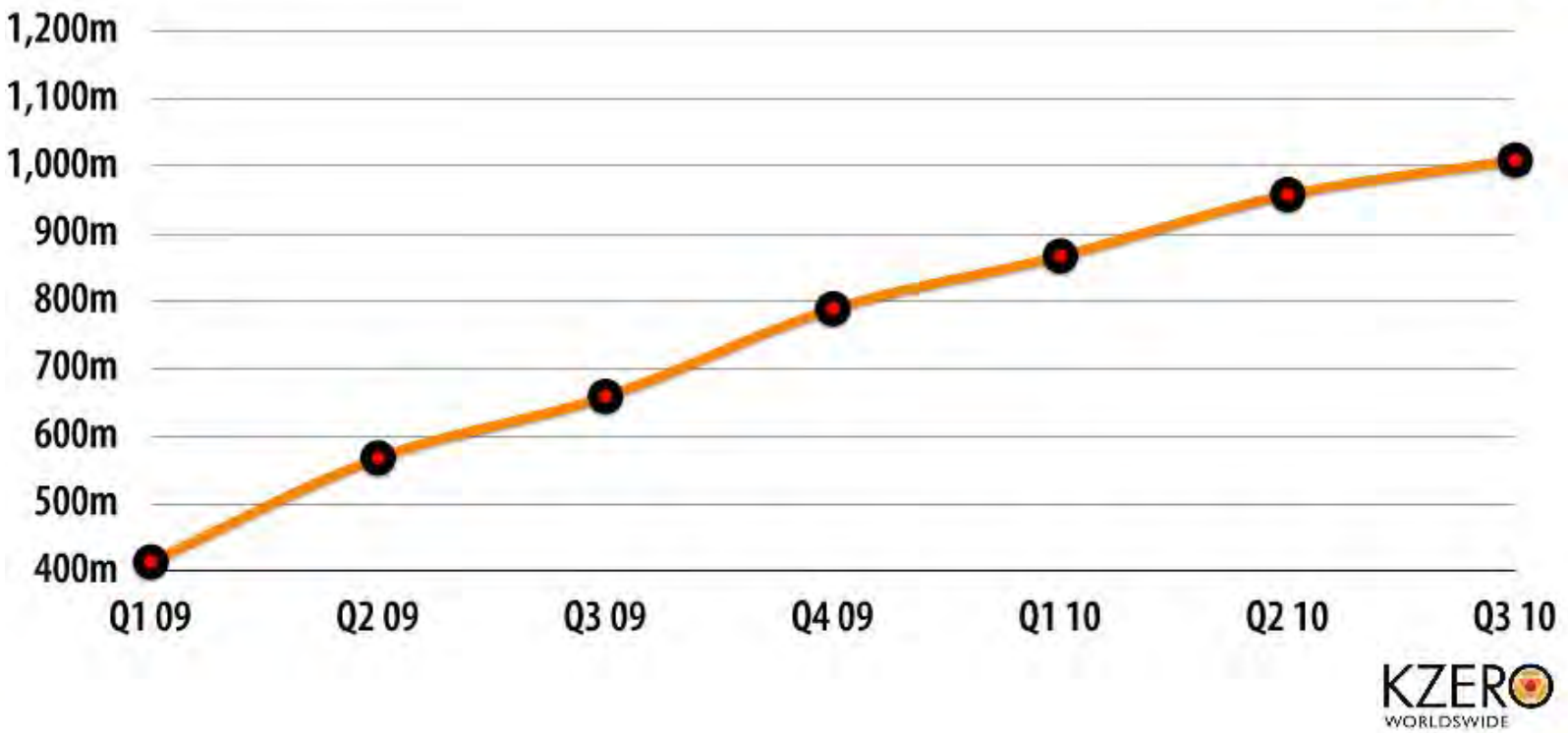


„Second Life“

- Erst gehypt, dann gehasst
- heute eher still darum geworden
- Nachteil: zu wenig “spielbetont”, eigene Software
- Immer noch: bekannteste Plattform
- Basis der Dresdner Galerie


KZERO
kzero.co.uk
Virtual Worlds
Registered Accounts
Q3 2010
Live or open beta
Launched
Closed
Closed beta / in development
Sponsored by
Age 5
Age 10
Age 15
Age 20
Age 25
Age 30+
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017

Total registered accounts



Didaktische Aspekte: Wissensvermittlung/Lernen/ Schulungen/Interaktion

- Virtuelle Welten sind :
  - “hoch sozial”, d.h. man ist unmittelbar und direkt vernetzt, anders als in den “sozialen Netzwerken”
  - sehr gemeinschaftlich, fördern Zusammenarbeit
  - extrem “eintauchend”

Didaktische Aspekte: Wissensvermittlung/Lernen/ Schulungen/Interaktion

- Sie erzeugen eine reichhaltige und multifunktionale Umgebung
  - für neue Lernkonzepte (z.B. Fernstudium)
  - für Simulationen in einem sicheren und realistischen Setting
  - für Übungen in einem fehlerverzeihenden Trainingsplatz

Das Konzept eines Virtuellen Museums

- Was ist ein Virtuelles Museum?
  - die Replik eines realen Museums in einer virtuellen Welt
  - eine größengetreue Simulation, aber mehr als eine bloße Kopie
  - da man Dinge tun kann, die in der Realität nicht möglich sind

Das Konzept eines Virtuellen Museums

- Was ist der Sinn eines Virtuellen Museums?
  - Destination-Marketing (Pre- und After-Visit)
  - Bildung und Interaktion eines jungen Publikums
  - Prototypen von Ausstellungen und
  - Personaltraining

Das Konzept eines Virtuellen Museums

- Wie hilft ein Virtuelles Museum beim Lernen?
  - es kann Kommunikationsfähigkeiten verbessern
  - es kann Wissen über Kunstwerke erweitern
  - es kann Kompetenz mit modernen Medien verbessern

Das Konzept eines Virtuellen Museums

- Wie hilft ein Virtuelles Museum beim Lernen?
  - verschiedene Szenarien können simuliert werden
  - z.B. Führungen, Erklärungsrouten
  - z.B. Spiele, Wettbewerbe, Bildung von Gruppen und Gemeinschaften

Die Dresden-Galerie-Erfahrung: Eine Fallstudie

- das erste komplette virtuelle Muesum im Internet
- größengetreue Simulation der Galerie alter Meister Dresden
- im Barockpalast des Dresdner Zwingers
- alle 750 Kunstwerke sind ausgestellt, inklusive Audioguide



Die Dresden-Galerie-Erfahrung: Eine Fallstudie

- 2007 eröffnet, bisher über 150.000 Besucher
- Besucher kommen aus 35 verschiedenen Ländern und besuchen das Museum mehrfach
- 2/3 der Erstbesucher kommen aus einer jüngeren Zielgruppe
- Der durchschnittlicher Besucher verbringt 40 Minuten im virtuellen Museum

Die Dresden-Galerie-Erfahrung: Eine Fallstudie

- breite nationale und internationale Aufmerksamkeit in den Medien
- große Aufmerksamkeit auf Konferenzen in Europa, den USA und Asien
- gewann mehrere unterschiedliche Innovations-Preise
- als Top-Innovation auf der Expo 2010 ausgezeichnet

Die Dresden-Galerie-Erfahrung: Resumee/Ausblick

- erfolgreiches Projekt
- kostet viel Arbeit, mehr als “normales” Internet
- Jetzt zunächst abgeschlossen, Zukunft “offen”
- Web 3D wird noch bedeutender werden, auch im “Normalweb”
- weitere virtuelle Welten werden entstehen




The Curious Life of the
Dresden Cherubs
Special Exhibition 1/12/09 – 30/4/10
Follow the footsteps!!!





Röntgenaufnahmen
X-ray images





Die Röntgenaufnahmen der beiden jüngst restaurierten Veduten geben einen Einblick in Canalettos Malprozess. Deutlich wird die spontane, überraschend freie malerische Anlage der Kompositionen. Ebenso lässt sich erkennen, wie die Malschichten die rotbraune Grundierung in unterschiedlichen Graden abdecken. Damit kann man nachvollziehen, wie Canaletto die Kompositionen aus der Verteilung von Licht und Schatten, aus dem dunklen Ton der Grundierung heraus entwickelte.

Erst nach der Festlegung der großen Formzusammenhänge malte Canaletto die Details. An den Überlagerungen der Malschichten wird beispielsweise offensichtlich, dass die Figuren, die den Bildern eine erzählerische Komponente verleihen und Akzente von intensiver Farbigkeit setzen, erst gegen Ende des Malprozesses hinzugefügt wurden.

Deutlich zeichnen sich auch die Keilrahmen ab, auf welche die Leinwände gespannt sind.

The X-ray images of the two recently restored vedute provide insights into Canaletto's painting technique. His spontaneous, surprisingly free artistic approach is clearly revealed. It is also evident how the layers of paint were applied in various thicknesses over the dark ground. This makes it possible to trace how Canaletto developed his compositions from the distribution of light and shade, starting from the dark tone of the ground.

Only after he had established the basic compositional scheme did Canaletto go on to complete the details of the picture. It is evident from the overlapping of the paint layers that the figures which lend the paintings a narrative component and provide accents of intense colour were only added towards the end of the painting process.

Clearly visible are the stretchers, onto which the canvasses have been mounted.











SECOND INTEREST®
virtual business solutions



Vielen Dank.

SECOND INTEREST AG
Virtual Business Solutions
Dernburgstrasse 7
14057 Berlin
Germany

t +49 (0)30 92 12 82 -73
f +49 (0)30 92 12 82 -74

www.secondinterest.com