
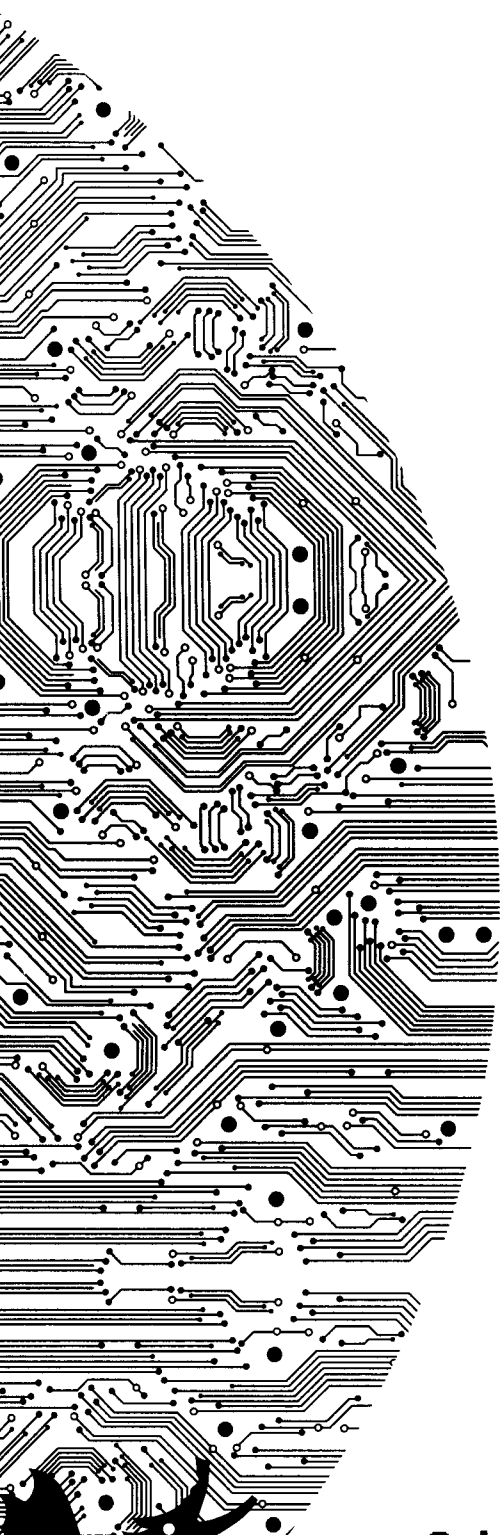


Digitale


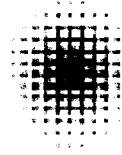
Natascha
Adamowsky

Moderne


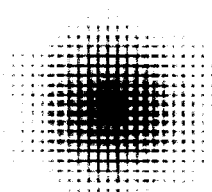
Die Modellwelten von
Matthias Zimmermann




















Herausgegeben von
Natascha Adamowsky



Mit Beiträgen von
Natascha Adamowsky, Marc Bonner, Ulrich Götz,
Stephan Günzel, Christian Huberts, Margarete Jahrmann,
Henry Keazor, Martina Pippal, Kristina Schippling,
Stephan Schwingeler, Beat Suter, Hans Bjarne Thomsen



	INHALT	
	006 Vorwort	[[Natascha Adamowsky]]
	014 Digitale Moderne	[[Natascha Adamowsky]]
	034 Geschichte der Computerspiele	[[Beat Suter]]
	062 Game Art	[[Stephan Schwingeler]]
	072 Modellwelten	[[Henry Keazor/Marc Bonner]]
	110 Der Levelmixer	[[Stephan Günzel]]
	126 Die Raummaschine	[[Margarete Jahrmann]]
	150 Pixelpolymorphie	[[Christian Huberts]]
	164 Der japanische Garten	[[Hans Bjarne Thomsen]]
	204 Mechanisches Flächenland	[[Martina Pippal]]
	228 Die Zwischengänge	[[Ulrich Götz]]
	252 Schaffensprozess	[[Kristina Schippling]]
	310 Der Künstler	[[Matthias Zimmermann]]
	316 Die Autoren	[[A-Z]]
	324 Verzeichnis	[[Bildnachweis]]
	326 Impressum	[[Hirmer]]