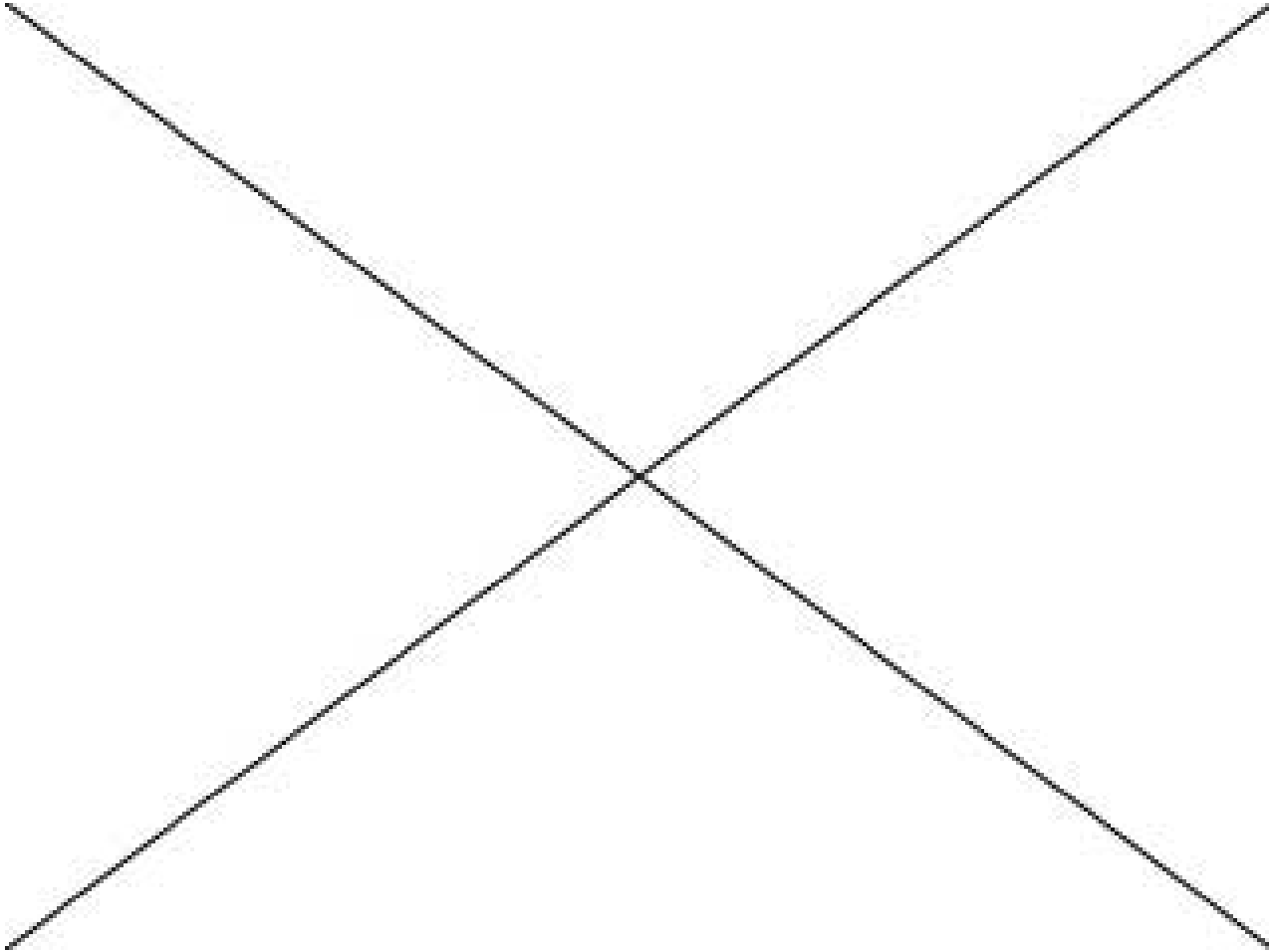


Xfrog

Versuchsanordnung

1996-99



Beispiel einer mit der Software Xfrog erstellten Landschaftssimulation, bei der unterschiedliche Standortfaktoren für die Darstellung mit einbezogen werden © Bernd Lintermann

Ein Schwerpunkt des ZKM | Institut für Bildmedien ist die Entwicklung von Softwaresystemen für Echtzeitgrafik-Anwendungen. Eingesetzt werden sie vor allem zur Realisierung von interaktiven Installationen und Bühnenwerken.

"Xfrog" zählt zu den wichtigsten Entwicklungen des Instituts auf diesem Gebiet. Die Software dient zur Modellierung und Animation von organischen Objekten, insbesondere von Pflanzen, und ist vielseitig für die unterschiedlichsten Bereiche - von Medienkunst über Architektur bis hin zum Film - einsetzbar.

Mit "Xfrog" wurden zentrale Werke des Instituts geschaffen, darunter etwa die interaktiven Installationen *The Tree of Knowledge* (1997) von Bill Viola und *reconFIGURING the CAVE* (2000) von Agnes Hegedüs, Bernd Lintermann und Jeffrey Shaw. Zudem stieß die Software international auf große Resonanz in der Wissenschaft sowie bei industriellen Anwendern. Kommerziell vertrieben wird sie über die Firma Greenworks und wurde u.a. für Filmproduktionen der Firmen Disney, Pixar, Sony oder Dreamworks genutzt.

Seit 2002 ist die Software über die Website www.xfrog.com [3] verfügbar.

Künstler:

Bernd Lintermann

Quellen-URL: <http://at.zkm.de/node/537>

Verweise:

- [1] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/12>
- [2] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/34>
- [3] <http://www.xfrog.com>