

## PRESSEINFORMATION

### „Parallel Physics“ - Seminare auf der Breakpoint 2006

Nach dem großen Erfolg in den vergangenen Jahren werden 2006 wieder begleitende Seminare und Workshops von Stars aus der Demoszene und dem Sponsor Intel die Breakpoint professionell abrunden. Verschiedene hoch spezialisierte Vorträge erwarten die Besucher der größten Computerkunst-Veranstaltung des Jahres.

Tom Dobrowolski, Programmierer der Preis gekrönten Gruppe Plastic, erschafft virtuelle Welten und entwickelt Benutzeroberflächen für die Grafikprogrammierung. In seinem Vortrag „Real-time Voronoi Fractals and Procedural Creatures“ stellt Dobrowolski unter anderem einen selbst entwickelten Algorithmus für die Berechnung von Grafiken in Echtzeit vor.

Dierk Ohlerich, von der weit über die Demoszene hinaus bekannten Gruppe Farbrausch, widmet sein Seminar grafischen Benutzeroberflächen. Diese so genannten GUIs erleichtern die Arbeit an komplexen Demos. Ohlerich zeigt unter dem Titel „Coding User Interfaces from Scratch“, wie solche Hilfsmittel entwickelt und wie sie am besten eingesetzt werden.

Jonathan P. Story, Software Application Engineer bei Intel, wird in seinem Seminar „Parallel Physics“ die Vorteile der Multi-Threading-Technologie beim Design von Spiele-Engines erläutern. Die Teilnehmer werden dabei in mehreren Schritten zu eigenen Programmiererfolgen geführt. Anhand einer Fallstudie wird erarbeitet, wie effektives Multi-Threading schnellere und flüssigere Grafikdarstellung ermöglicht.

Story hat bislang über zehn Jahre Erfahrung in der Computerspiele-Industrie gesammelt. Sein Know-How bringt er heute in Intels Consumer Software Enabling Team ein. Er unterstützt Spieleentwickler in ganz Europa.

Weniger an Spezialisten als an die Presse und interessierte Öffentlichkeit wendet sich Tobias Heim vom Digitale Kultur e.V. mit seinem Vortrag „Sex, Code & Rock 'n' Roll“. An verschiedenen Beispielen wird Heim die Geschichte der Demoszene Revue passieren lassen und dabei Ursprung und Entwicklungslinien dar stellen.

Weitere Informationen unter [breakpoint.untergrund.net](http://breakpoint.untergrund.net).

Die hier genannten Seminare stellen nur eine Auswahl dar. Eine Übersicht aller Seminare und Workshops ist zu finden unter:

<http://breakpoint.untergrund.net/seminars.php>.

Weitere Infos und Bildmaterial unter [cb@digitalekultur.org](mailto:cb@digitalekultur.org).  
Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.

Digitale Kultur e.V. Köln

Stefan Keßeler  
Gellertstr. 27  
50733 Köln

Telefon +49 221 4696219

12.04.2006

Verantwortlicher für  
Presseanfragen:  
Christian Brand  
Telefon +49 176 24831477  
[cb@digitalekultur.org](mailto:cb@digitalekultur.org)



Journalistinnen und Journalisten sind herzlich eingeladen, die Breakpoint 2006 zu besuchen. Bitte akkreditieren Sie sich per eMail an [kissel@computerman.de](mailto:kissel@computerman.de). Sie erhalten VIP-Tickets mit Zugang zur VIP-Lounge inklusive kostenloser Verpflegung. Auf Wunsch vermitteln die Organisatoren der Breakpoint Interviewpartner. Bild- und Tonmaterial wird auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt.

Ansprechpartner & Akkreditierung:

Fa. Computerman GmbH

*Simon Kissel*

06721 – 99 11 77

06721 – 15 44 94 (12.-17. April)

0160 – 801 36 76 (mobil)

[kissel@computerman.de](mailto:kissel@computerman.de)

Die auf der Breakpoint angesprochene *Demoszene* ist ein weltweites Netzwerk von kreativen Menschen, die sich mit der Programmierung von so genannten *Demos* beschäftigen. Demos sind in Echtzeit computergenerierte Musikkurzfilme, die zeigen, was für Grafik- und Klangeffekte man aus Computerhardware herausholen kann und Demos *demonstrieren* die Fähigkeiten ihrer Entwickler.

Weitere Infos und Bildmaterial unter [cb@digitalekultur.org](mailto:cb@digitalekultur.org).  
Abdruck honorarfrei; Belegexemplar erbeten.