

Zeitschrift: Vermessung, Photogrammetrie, Kulturtechnik : VPK = Mensuration, photogrammétrie, génie rural

Herausgeber: Schweizerischer Verein für Vermessung und Kulturtechnik (SVVK) = Société suisse des mensurations et améliorations foncières (SSMAF)

Band: 91 (1993)

Heft: 3: Computer Aided Engineering

Sonstiges

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Rubriques

Der Projektfehlschläge liegt im Projektmanagement. Eine methodisch stringente Planung und Steuerung von Projekten ist dieser Erkenntnis zum Trotz jedoch in der Praxis nur selten anzufinden. Während das verfügbare Projektmanagement-Instrumentarium unter anderem bei der Erstellung hochkomplexer chemischer Anlagen einen integralen Bestandteil darstellt, spielt es bei vielen Software-Projekten eine mehr oder minder untergeordnete Rolle. Das Buch analysiert daher die Eignung verfügbarer Projektmanagementansätze und -methoden für die betriebliche Software-Entwicklung und stellt unterschiedliche Möglichkeiten der Flexibilisierung hinsichtlich strategischer, taktischer und operationaler Aspekte des Software-Projektmanagements vor.

Doris Altenkrüger, Winfried Büttner:

Wissensbasierte Systeme

Architektur, Entwicklung, Echtzeitanwendungen

Eine praxisgerechte Einführung

Vieweg Verlag Braunschweig 1992, 275 Seiten, DM 39.80, ISBN 3 528 05244 9.

Wissensbasierte Systeme bilden ein Teilgebiet der Künstlichen Intelligenz (KI) und umfassen schwerpunktmässig Expertensysteme, aber z.B. auch Natürlichsprachliche und Bildverstehende Systeme. Wissensbasierte Systeme verfügen über komplexe Formalismen zur Repräsentation und umfangreiche Techniken zur Verarbeitung von Wissen. Das Buch gibt einen kompetenten Überblick von den Grundlagen bis hin zu den Anwendungen. Die verschiedenen Komponenten bei der Arbeit mit Wissensbasierten Systemen (Wissensbasis, Inferenzmaschine, Akquisition, Erklärung und Dialog) werden in ihrem Zusammenwirken verständlich dargestellt. Insbesondere wird dem Gesichtspunkt der Echtzeitfähigkeit Wissensbasierter Systeme Aufmerksamkeit geschenkt.

Wolf Dietrich Fellner:

Computergrafik

B. I. Wissenschaftsverlag, Mannheim 1992, 452 Seiten, 64,— DM, ISBN 3-411-15122-6.

Die Computergrafik zählt heute zu den am stärksten wachsenden und attraktivsten Teilgebieten der Informatik. Ohne ein Vorwissen in diesem Bereich vorauszusetzen, gibt die vorliegende zweite Auflage des Werkes eine Einführung in die klassischen Algorithmen und Methoden der inzwischen zum Informatik-Grundlagenfach gereiften Computergrafik und bietet einen detaillierten Überblick über neue Entwicklungen. Die Schwerpunkte bilden effiziente Darstellungs- und Manipulationsalgorithmen, das grafische Kernsystem GKS, CGI (Computer Graphics Interface), grafische Interaktionstechniken, die Standards für dreidimensionale Grafik PHIGS (Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System) und GKS-3D, Fraktale

und die realistische Darstellung dreidimensionaler Objekte (Ray-Tracing und Radiosity). Dabei werden auch objektorientierte Programmiermethoden im Bereich der Computergraphik berücksichtigt. Das umfangreiche Literaturverzeichnis gibt Hinweise auf weiterführende Veröffentlichungen. Die Übungsaufgaben am Ende jedes Kapitels dienen dem besseren Verständnis und dem leichteren Einstieg in die Praxis.

Erwin Steller:

Computer und Kunst

B.I. Wissenschaftsverlag, Mannheim 1992, 379 Seiten, 149,— DM, ISBN 3-411-14621-4.

Was ist «Computerkunst»? Kann der Computer kreativ sein, kann er Kunstwerke produzieren? Gibt der Computer einen neuen Trend in der Kunst vor? Diese Fragen werden aufgeworfen und Antworten gesucht. Zwischen «Computer»-Kunst und «traditioneller» Kunst besteht eine breite Kluft. Vorurteile herrschen gegenüber der neuen, oft sehr aufwendigen Technik bei traditionellen Künstlern. Auf der anderen Seite existiert Technikfetischismus und mangelnder Kunstsinn. Der Autor versucht den schwierigen Brückenschlag zwischen Computer und Kunst. Anhand vieler Bildbeispiele ordnet der Autor die «Computerkunst» – die sich nicht als eindeutige Kunstrichtung definieren lässt – in der traditionellen Kunstszenen ein und untersucht ihre Herkunft.

Johann Paul Bischoff:

Versuch einer Geschichte der Rechenmaschine

Systhema Verlag 1990, 194 Seiten, 26 Federzeichnungen, Fr. 70.40, ISBN 3-89390-306.

Mit Johann Paul Bischoffs «Versuch einer Geschichte der Rechenmaschine» beginnt der Verlag, eine Reihe der «Systhema» vorzustellen. In dieser Buchreihe werden Dokumente und Materialien zu einer Kulturge schichte der Medien- und Informationstechnologie in anspruchsvoll gestalteten Neu- und Erstauflagen erscheinen. Technologie, die Gesamtheit der Entwicklung einer Technik, ist immer auch ein Reflex der Wirklichkeit. Die Bewältigung oder Beherrschung der Wirklichkeit, das endgültige Ziel aller Technologie, ist selbst abhängig vom Bild, das der Entwickler einer Technik sich von dieser Realität macht.

Man muss weit zurückgehen, bis ins Jahr 1804, als der Kriegs- und Domänenrat am marktgräflichen Hof in Ansbach, J.P. Bischoff, eine umfassende Darstellung der Geschichte der Rechenhilfen und -methoden vorlegte. In akribisch exakter Zusammenstellung enthält es alles, was zu dieser Zeit zu diesem Thema bekannt war. Das Spektrum reicht vom Rechnen mit den Fingern über verschiedene Zahlensysteme bis hin zu den fortschrittlichsten Konstruktionen. Das Werk wurde jedoch nie gedruckt, sondern als Manuskript in der TH-Berlin aufbewahrt. Bei ei-

nem Brand während des Zweiten Weltkriegs ging ein erster Teil verloren, der Rest wurde durch die russische Besatzung verschleppt. Geblieben ist eine Abschrift sowie Fotos der 26 wunderschönen Federzeichnungen, welche zur Illustration dieses Werkes angefertigt wurden. Es ist dem Verlag hoch anzurechnen, dass mit dem Erscheinen dieser Arbeit jedermann Zugang zu einer in ihrer Sorgfalt und Gründlichkeit einmaligen Darstellung finden kann.

Wer Freude an Zahlen und technisches Verständnis hat, sollte sich das Lese- und Sehvergnügen dieses Buches nicht entgehen lassen.

W. Sigrist

SVVK / SSMAF

Schweizerischer Verein für Vermessung und Kulturtechnik
Société suisse des mensurations et améliorations foncières

Hauptversammlungen

Assemblées générales

Assemblea generale

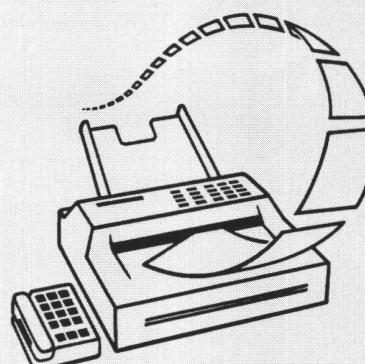
Radunanza generales



3. – 5. Juni 1993

Brunnen

Suchen Sie Fachpersonal?



Inserate in der
VPK helfen Ihnen.
Wenn es eilt,
per Telefax

057/23 15 50