

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	5
PROGRAMM DER EVA BERLIN 2014	7
BEITRÄGE DER REFERENTEN UND PRÄSENTATIONSEITEN DER AUSSTELLER	16
Workshop I 3D-Scanning von historischem Kulturgut – Technologien und Anwendungsbereiche	18
Themse – 3D Technologies for Museums in Berlin.....	19
3D-Pitoti: Acquisition, processing and presentation of prehistoric rock art.....	28
„Nur hübsche Bildchen in 3D“ – wie mangelnde Dokumentation des Scanvorgangs 3D-Digitalisate wissenschaftlich wertlos macht.....	32
Workshop II Forum „Kultur in 3D“: Kooperationen, Positionen und Projekte	41
Digitale 3D-Erfassung von Artefakten in Museen und Sammlungen	42
Die Ausgrabung am Tell Halaf – Syrien: Eine Fusion von virtueller Rekonstruktion und 3D-Scans.....	47
Precise 3D-documentation of cultural heritage within the Polish long-term government programme CULTURE+ between 2010 and 2014...	56
3D-Dokumentation und Visualisierung eines frühneolithischen Holzbrunnens – Erfahrungen und Perspektiven	64
Workshop III Attention! Wahrnehmung und Vermittlung in der digitalen Gesellschaft	73
Semantic storytelling	74
Perception and Representation; the 3D revolution.....	78
Mobile cinema: Kulturkonsum aus sicht des nutzers konvergenter medien	85
Shakespeare’s biggest classroom and the future of online learning	91
Reverse: the experience of going back in time through augmented reality and archives	101
KONFERENZ I	105
Session 1: Kultur in 3D – Aquirieren, Modellieren, Visualisieren	105
CultLab3D: ein mobiles 3D-Scanning Szenario für Museen und Galerien.....	106
Multi-Scale / Multi-Sensor 3D-Dokumentation und 3D-Visualisierung höfischer Prunkräume.....	110
S-360 Stereo-Surround immersive Pilotprojekte in Kooperation mit dem Museum für antike Schifffahrt des RGZM	117
Session 2: Kultur in 3D – Virtuelle Archäologie	126
3D-Funddokumentation – ein Anwendungsbericht aus dem Landesamt für Archäologie Sachsen	127
3D-Scans für die Rekontextualisierung antiker Skulptur	135
Virtuelle Archäologie in Baden-Württemberg - Verarbeitung und Online-Präsentation von 3D-Modellen	143
Session 3: Geschichte digital – Nachweissysteme und Dokumentationsstrategien	151
Manuscripta Mediaevalia. Werknormdateien für die GND	152
Wo liegt eigentlich Useis? Potenziale des DAI Gazetteers am Beispiel der sogenannten Wüstenschlösser der Levante	155
Verlorenes Wissen – Die Integration von musealen Ausstellungen in das Portal Kulturerbe Niedersachsen.....	160
Vom Affentheaterbesitzer bis zum Zahn. Redaktionelle Datenbankstrategien umfangreicher Datenkonglomerate bei den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden	164
Session 4: Gesellschaft digital – vom Hören und Schen	169

Digital Event Cinema EC/'Live-Casting' English & German Theatre to multiple 'Big Screen' Audiences internationally: achievable & sustainable Dreams?	170
Innovative, partizipative Hör- und Seherlebnisse in Museen.....	180
Virtual Narratives for Complex Urban Realities: historic nicosia as museum.....	190
Ausstellung	201
„Geschichte zum Anfassen“	202
D-Face – Interaktion mit dem Artefakt Innovative Digitalisierungslösungen	204
Easydb Software: web-basierte Sammlungsobjektverwaltung und Digital Asset Management nahtlos integriert in einer Software	206
Buchscanner Zeutschel Zeta goes Office.....	207
Innovative Langzeitarchivierung mit der GlassMasterDisc	209
Mauerschau – mobile tourguides through Berlin's History	211
Effiziente Bestandsdigitalisierung mit sofortiger Verfügbarkeit der erzeugten Digitalisate in integrierten DAM Systemen	214
Intelligentes Datenmanagement für Museen – robotron*Daphne.....	217
Augmented Reality & Physical Computing für interaktive Installationen in Museen	219
3D-Scannen 3D-Technik 3D-dateien 3D-Guss 3D-Druck.....	223
Vom Musterteil zum Bauteil mittels 3D-CT.....	225
Konferenz II	228
Session 5: Kulturerbe digital – in Netzwerk und Verbund.....	228
EU-Projekt „Partage Plus“ Digitalisierung und Indexierung von beständen des jugendstils – ergebnisse und erfahrungen.....	229
eCULTURE AGENDA 2020 – IT Strategien des Senats der Freien und Hansestadt Hamburg	236
Open Data – Open Culture. Coding Da Vinci 2014.....	244
Session 6: Bildwelten digital – immer nur Bilder?	252
Immer diese Einstein-Bilder! Der Nutzer des Bildarchivs der ETH-Bibliothek	253
Wie Serious Gaming und iBeacon Technologie neue Unterhaltungswerte im Museumsfeld schaffen.....	257
Hachimann Digital Handscrolls: Semantische Anreicherung mit Hyperimage und Yenda	262
Geschichtsbuch oder Gesichtsbuch? Was Bilder wirklich sagen	268