



**3D-Modell, generiert aus 3D-Freiluftaufnahmen**

Die Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik e.V. (GFai) wurde am 01.06.1990 in Berlin gegründet und verfolgt gemeinnützige forschungsfördernde Zwecke. Sie befindet sich in einem der größten IT- & MM-Parks in Berlin-Adlershof.

Mit ihren ca. 85 Mitarbeitern ist die GFai insbesondere in den Bereichen Bildverarbeitung, Multimedia und Informationssysteme tätig. Darüber hinaus kommen moderne Techniken wissensbasierter Informationssysteme, des Fuzzy, der Neuronalen Netze und Evolutionsstrategien sowie der "akustischen Photographie" zum Einsatz.

Ausgehend von der erfolgreichen Mitarbeit der GFai im VASARI-Projekt (1992) sowie in Fortsetzung der Inhalte des durch die GFai koordinierten MUSA-Projekts (1994) engagiert sich die GFai seit 1994 verantwortlich für die jährliche Gestaltung der EVA-Reihe in Berlin. Die Kooperationen mit den Staatlichen Museen zu Berlin, der Berliner Festspiele GmbH, der FHTW Berlin u.a. Institutionen erweitern die Möglichkeiten und Kompetenzen für die Veranstaltung, ebenso die Unterstützung durch das IST-Programm der Europäischen Kommission.

Die GFai hat mit unterschiedlichen Partnern selbst vielfältige Aktivitäten auf dem Gebiet Kunst, Kultur, Geschichte entwickelt, eine Auswahl finden Sie nebenstehend. Ergebnisse auf weiteren Gebieten, wie Bildverarbeitung, Visualisierung, Intelligente Zeichenerkennung, Dokumentenverarbeitung, Informationssysteme etc., sind darüber hinaus auch für einen Einsatz in Kunst, Kultur und Historie prädestiniert.

**Kulturell orientierte Projekte (Auswahl):**

**VASARI**

Einstiegsstudie zur Anwendung des algorithmischen Potentials der Bildverarbeitung in Kunst, Kultur und Historie

**MUSA**

Untersuchungen zum bildinhaltsgesteuerten Zugriff auf Bilddatenbanken

**MUSA**

3D-Modellierung und -Visualisierung des Altars des Pergamon-Museums (gemeinsam mit dem IIEF)

**VAMP**

Herstellung personenbezogener Kataloge für Museen und Galerien

**Puzzle**

Bildverarbeitungsgestütztes automatisiertes Puzzeln von 2- und 3-dimensionalen archäologischen Fragmenten

**Die Schätze der Ostgoten**

Multimediale Präsentation der Schätze der Ostgoten auf Schloß Bevern

**Der Berlin Style Guide**

Regelwerk zur Erstellung einheitlicher Benutzeroberflächen für Berliner Informationsanbieter auch auf kulturellem Gebiet

**3D**

3D-Erfassung, -Modellierung und -Dokumentation für Kultur, Kunst, Geschichte und Medizin

**SpuBiTo**

Rekonstruktion von Toninformationen aus Negativen von Edisonzylindern auf bildanalytischem Weg

**Stadtplan**

Multimediales Planungssystem für Städtebau und Architektur mit dem Ziel der automatisierten Generierung von Ansichten zukünftig zu gestaltender Stadtlandschaften

**Stadtschloß**

Deutsch-Japanisches Projekt zur Virtuellen Rekonstruktion des Berliner Stadtschlusses und der Residenz zu Nobunaga (gemeinsam mit dem IIEF)

**Multidimensionale Dokumentation**

Mehrdimensionale Dokumentation als Dienstleistung im kulturellen und industriellen Bereich

**Historische Replikationen über eine CAM-Prozesskette**

Leitfaden einer Revers Engineering – CAM Prozesskette für den Kunst- und Kulturbereich mit prototypischer Erprobung

**Altes Museum**

3D-Modellierung des Alten Museums und der Sammlung Giustiniani, virtuelle Darstellung im Internet

**Deichselzier**

3D-Formerfassung, Modellierung und Herstellung von Stützplatten für eine Deichselzier