

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	3
VORWORT	7
PROGRAMM-HEFT	9
WORKSHOP I: INT X – Metadaten und digitale Dokumentation	18
Nachhaltiges Metadatenmanagement für digitale Kulturgüter mit XMP, exiftool und FotoStation	
<i>Oliver Pohla, Juliane Schirr</i>	19
Webplattform für die Bearbeitung, Publikation und Langzeitarchivierung von regionalwissenschaftlichen Forschungsdaten (LaZAR)	
<i>Elguja Dadunashvilia, Jakob Voß</i>	26
Der Historical BioData Explorer: Historische Texte, Bilder und Objekte neu erforschen	
<i>Michael Dürfeld, Philipp Schröter, Anika Schultz</i>	31
Wissenschaftliche Dokumentation historischer Fotosammlungen - vom Referenzmodell zur praktischen Anwendung	
<i>Angela Kailus</i>	38
Browserbasiertes Erfassungsformular für Künstlernachlässe und Werkdokumentationen - praktikabel für die Laienhand	
<i>Thomas Kumlehn, Daniel Burckhardt</i>	46
Perspektiven auf alte Karten - Neue Dienste für digitale Weltansichten	
<i>Andreas Christoph, Frank Dührkohp</i>	48
Bücher in Bewegung – Eine Konzeptstudie zur Digitalisierung dynamischer Buchobjekte	
<i>Christian Mathieu, Marius Hug</i>	51
WORKSHOP II: Capturing Reality - 3D Scanning in der Praxis	58
Capturing Reality: Workflow anhand des 3D-Projekt der großen Grotte im Park Linderhof	
<i>Bernhard Strackenbrock, Rico Richter</i>	59
How to optimally record Cultural Heritage objects? Decision support through connected knowledge	
<i>Stefanie Wefers, Ashish Karmacharya, Frank Boochs, Guido Heinz</i>	63

KONFERENZ I CONFERENCE I: Digitally Remastered - Kulturerbe und Virtualität CH and Virtuality	68
SESSION I: Pointclouds - Kopieren, Klonen, Konservieren	69
Rebuild Palmyra? – Zukunft eines umkämpften Welterbes	
Moritz Skowronski, Jonathan Wieland, Marcel Borowski, Daniel Fink, Carla Gröschel, Daniel Klinkhammer und Harald Reiterer	70
Clone Cultural Property: New Way Of Conservation	
Yuichiro Taira, Kazuhiro Mihashi, Masaaki Miyasako	81
Digital Tools For Virtual Archaeological Excavations: Back To The Future...	
<i>Nathalie Ginoux, Bertrand Triboulot</i>	89
Die Digitalisierung der „Berliner Göttin“ - von der Aufnahme bis zur Visualisierung	
<i>Fanet Göttlich, Christoph Forster, Alexander Hennig</i>	90
SESSION II: Bits and Spaces - Digitalisieren, Visualisieren, Interagieren	95
3D-Digitalisierung von Kulturdenkmalen der Technik. Neue Möglichkeiten für die Objektforschung	
<i>Erika Érsek</i>	96
Resonating Spaces: 3D Imaging of the Berlin Philharmonic	
<i>Emily Pugh, Chris Edwards</i>	100
Interaktive Virtual Reality zum begreifenden Verstehen eines architektonischen Konzepts	
<i>Dominik Lengyel, Catherine Toulouse</i>	104
SESSION III: Stories and History - Digitally Remastered	114
Digitally Remastering Worldviews: Some Tasks For A Semantic Web	
<i>Alan Prohm</i>	115
Éische Weltkriech: Remembering the Great War in Luxembourg - digital exhibition	
<i>Sandra Camarda</i>	124
Discovering Alex H. Oder: Wie man sich dem Kosmos Alexander Humboldts näher kann	
<i>Matthias Henkel</i>	131
The Master's Vision (VR)	
<i>Georg Tschurtschenthaler, Ralf Schäfer, Kay Meseberg</i>	138
SESSION IV: Digitale Szenographien Digital Scenographies	141
VR scenography: image and sound	
<i>Slawomir Nikiel, Jolanta Sipowicz, Krzysztof Orleanski</i>	142
Interactive 3d models of collection items for education and presentation applications	
<i>Sven Ubik, Jiri Kubista</i>	148
Forschung und Vermittlung anhand digitaler Bildrepositorien - ein Zwischenbericht	
<i>Kristina Friedrichs, Cindy Kröber, Jonas Brusckke, Sander Münster</i>	153

SESSION III: Fallbeispiele Case studies	219
"Fallbeispiele"	
<i>Norbert Nowotsch</i>	220
Vom Realen zum Virtuellen - 3D Insekten aus der Sammlung ins Netz	
<i>Bernhard Schurian</i>	226
Wie man das Verschwinden unserer Daten im "Digitalen Schwarzen Loch" und ein "dunkles Informationszeitalter" verhindern könnte	
<i>Bernd Kulawik</i>	228
Zurück in die Steinzeit – Ein „virtueller“ Erfahrungsbericht	
<i>Thomas Reuter, Susann Hüttner, Florian Innerhofer</i>	236
Der Cyberspace als ein neuer Typus vom sakralen Raum. Religiöse Kommunikation im Internet und ihr Einfluß auf moderne Formen der christlichen Tradition	
<i>Agnieszka Zduniak</i>	241
SESSION IV: Legen Sie Hand an! Probebühne Hands on! Rehearsal	252
Himba Kunsthandwerk und Augmented Reality	
<i>Robert Beer, Matti Mäki-Kihniä, Crescience Kouba, Jürgen Sieck</i>	253
Entwicklung eines Augmented Reality Systems mit Anbindung an ein Content Management System für Kultureinrichtungen	
<i>Maria Petke, Penelope Horbert, Jürgen Sieck</i>	258
ABENDVERANSTALTUNG EVENING EVENT: DIGITAL ART	263
SOMNIUM - Die Wirklichkeit des Bildes: Joachims Traum	
<i>Arthur Engelbert, Detlef Günther</i>	264
ART FACE COLLECTION CARINTHIA 2017	
<i>Melitta Moschik, Thomas Radeke</i>	269
CUSTODIAN OF EUROPE’S PAST: RE-CREATION, CONSERVATION, AND DESTRUCTION IN MIAO XIAOCHUN’S 3D ART WORLDS	
<i>Isabel Seliger</i>	271
VIRTUELLES RE-ENACTMENT. "daHEIM: Einsichten in flüchtige Leben"	
<i>Gerd Carl (Virtual Rooms)</i>	275
»Heimat ?«	
<i>Deutscher Künstlerbund e.V.</i>	276