

**Regina Franken-Wendelstorf/
Elisabeth Lindinger / Jürgen Sieck (Hrsg.)**

Kultur und Informatik

Reality and Virtuality

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. Franken-Wendelstorf/E. Lindinger/J. Sieck (Hrsg.):
Kultur und Informatik: Reality and Virtuality

Anschrift der Herausgeber:
Hochschule für Technik und Wirtschaft
FB 4, Forschungsgruppe INKA
Wilhelminenhofstr. 75a
12459 Berlin

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2014

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o.o., Warszawa

Printed in Poland

– Als Typoskript gedruckt –

ISBN: 978-3-86488-064-3

Table of Content

- 9 Opening address of the Vice President
- 11 Preface
- 15 Virtual Humans: Bridging the Gap Between People and Machines
Bill Swartout
- 17 Web-based and Mobile Provisioning of Virtual 3D Reconstructions
Jan Klimke, Benjamin Hagedorn, Matthias Trapp, Jürgen Döllner
- 29 Simulation of Concert Halls' Room Accoustic Characteristics toward Sustainability of their Cultural Heritage
Mojtaba Navvab, Gunnar Heilmann, Andy Meyer, Sébastien Barré
- 49 Harnessing Photogrammetry to Create Alternative Views in Heritage
Jonathan C. Roberts, Joseph W. Mearman and Andrew Wilson
- 63 MuPris: Museum of Sarcophagi
at the Catacombs of Priscilla in Rome, Italy
Laura Pecchioli, Giorgio Verdiani, Mirco Pucci, Barbara Mazzei
- 81 Virtual Varna: Cultural Dimensions
Vera Boneva
- 93 The AR Book Project: Collection of Augmented Reality Application of Balinese Artistic and Cultural Objects
Made Windu Antara Kesiman, I Gede Mahendra Darmawiguna, Padma Nyoman Crisnapati, Gede Sukra Ardipa, I Kadek Yostab Mariyantoni, Made Lanang Nugraha, Agus Nyoman Reditya Ary Prasetya, I Made Adi Yoga Dewantara

- 107 Augmented Reality for the Documentation of Cultural Heritage
Building Modelling in Bali, Indonesia
*I Gede Mahendra Darmawiguna, Made Windu Antara Kesiman,
Padma Nyoman Crisnapati, I Made Endra Wiartika,
Kadek Dwi Suparianta, I Komang Susena, I Made Yudiantara*
- 119 Answering the Challenge and Harnessing the Future for Heritage
Omer Breiner, Matija Ravitz, Yaara Dromi, Nadav Sagir
- 143 Past Worlds – Virtually or Physically Preserved?
Mayke Wagner
- 145 Persuasive Computing: An African Cultural Experience in Namibia
*H.N. Muyingi, O. Weede, J. Lumbasi, S. Muchinenyika,
A. Kachepa*
- 151 Library of Birmingham – Where Digital Meets Physical
Rebecca Bartlett Andy Hartwell
- 161 Surveil and Calculate
Katharina Spiel
- 173 Interactive Streaming of Live Events
Ralf Schäfer
- 175 Looking Behind the Curtain
*Stephan Bergemann, Julien Letellier, Erik Lippmann, Jens Reinhardt,
Stefan Schöbinger, Jürgen Sieck, Desiree Wündisch*
- 189 Extended Senses in Responsive Environments – An Artistic Research
Project on Atmosphere
Christiane Heibach, Andreas Simon, Jan-Lewe Torpus
- 193 Multimedia guide for the Odessa Museum of Modern Art
Anna Misyun, Vladimir Brovko, Svetlana Antoshchuk

- 203 Source Material and Information in History, Implemented in a Smartphone App
Gudrun Görlitz, Christian Schölzel, Alexander Vollmar
- 215 Access Everywhere: From Talking Buildings to Digital Overlays
Jessica Taylor