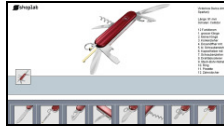




## arTec GmbH - Kurzprofil



### arTec GmbH

Gottfried-von-Cramm-Weg 35-37, 14193 Berlin  
T: +49-30-884 68 410 - F: +49-30-884 68 415  
[www.arTec-berlin.de](http://www.arTec-berlin.de) - [kontakt@arTec-berlin.de](mailto:kontakt@arTec-berlin.de)

### Geschäftsfelder, Kompetenz

Die arTec GmbH ist ein Full-Service-Unternehmen für visuelle Anwendungen. Sie entwickelt interaktive und visuelle Lösungen für verschiedene Technologieplattformen. (Internet, PDAs, Embedded Systems)

Dabei geht es um Applikationen, die dem Anwender eine intuitive Bedienung und Nutzung von Informations-, Navigations- und Kommunikationssystemen ermöglichen.

Wir gestalten Ihre Schnittstelle zur virtuellen Welt – von der Analyse der Situation bis hin zur Erarbeitung und Realisierung eines umfassenden Kommunikationskonzeptes.

Unsere Lösungen sind webbasiert und setzen auf ausgereifte, hochperformante Technologien, zunehmend aus dem Bereich Open Source.

Mit vorhandenem Framework und Know-how stellen wir Ihnen innerhalb kürzester Zeit maßgeschneiderte und kostengünstige Lösungen im Bereich Datenbanken, Datenmanagement, Content Management, Informationsmanagement, Dokumentenmanagement, Archivierung, sowie Produkt- und Prozessvisualisierung zur Verfügung.

Die Entwicklung der Lösungen erfolgt auf der Basis einer innovativen Forschungs- und Entwicklungstätigkeit seit über 16 Jahren.

### Referenzen:

SAP | T-Com | Waternet | Deutsche Telekom Laboratories | Software AG | FU-Berlin | SwissRe | Bosch-Blaupunkt | Ernst & Young | Messe Berlin | ARD | Fraunhofer Gesellschaft | Cornelsen Verlag | EZAB | Allweiler AG | Stadt Davos | SFB | IBB | Bertelsmann & Partner | Humboldt Klinikum | Hyperwerk | reality-lab |

### Visuell und interaktiv

Mit den innovativen Lösungen der arTec handeln Sie schnell und intuitiv.

Ob die Präsentation Ihrer Produkte, Visualisierung Ihrer Geschäftsprozesse oder das Management von Informationen, mit interaktiven 3D-Techniken machen Sie Ihr Business realistisch erfahrbar. Mit den **visuellen Lösungen** der arTec wird selbst das Handling von komplexen Geschäftsabläufen zum Kinderspiel.

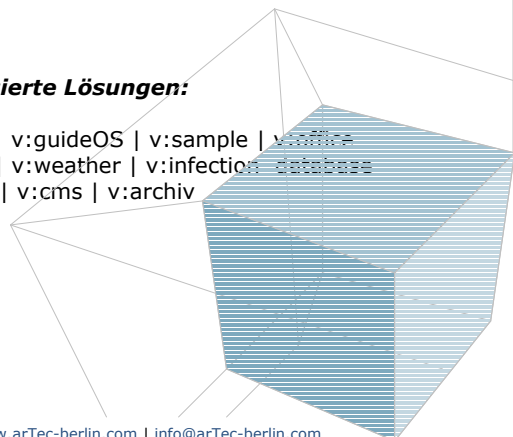
Nutzen Sie die Stärke und Vorteile der **Intuition**. Beschleunigen und Optimieren Sie Ihren Zugang zu Informationen, zu neuen Dienstleistungen und Geschäften im weltweiten Datennetz. So verschaffen Sie Ihren Kunden die wesentlichen Innovations- und Wettbewerbsvorteile.

Entdecken Sie mit uns einen völlig neuen **Zugang** zu Ihrer Informations- und Geschäftswelt - online und mobil.

Die arTec entwickelt die **Interfacetechnologie** von morgen. Ihr Unternehmen und Ihre Kunden können schon heute davon profitieren.

### Webbasierte Lösungen:

v:guide | v:guideOS | v:sample | v:office  
v:ticket | v:weather | v:infection-database  
v:config | v:cms | v:archiv





## Aktuelle Projekte

### ***FU-Berlin „The Berlin Brain“***

Entwicklung eines visuellen Leitsystems für die neue philologische Bibliothek der FU-Berlin

arTec entwickelt ein interaktives Rauminformationssystem für die neue philologische Bibliothek der Freien Universität (FU-Berlin). Ziel ist eine visuelle Orientierungsunterstützung der Besucher. Anhand eines Suchbegriffes können die Signaturen in der Bibliothek lokalisiert werden. Das Ergebnis wird den Besuchern in 3D-Grafiken dargestellt und kann auf Wunsch ausgedruckt werden.

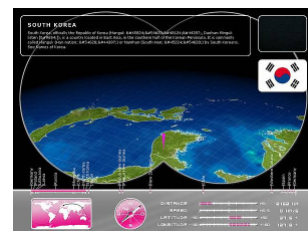
## arTec GmbH



### ***T-Com „Virtuelles Fernglas“***

Entwicklung einer Multimedia Rauminstallation „virtuelles Fernglas“ im Empfang der „Deutsche Telekom Laboratories“ im Auftrag von T-Com

Die Applikation steuert Kameras, die von der Telekom an die Fassade des Telefunken Hauses der technischen Universität Berlin installiert worden sind. Bedienen läßt sich die Applikation über einen Joystick. Die interaktive 3D-Anwendung simuliert einen Blick durch ein Fernglas einmal über die ganze Erde. Zusätzlich werden Informationen und Bilder der Länder und Orte, die durchzoomt werden, angezeigt.



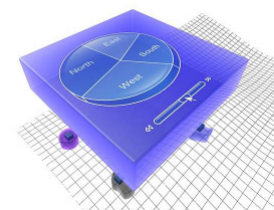
### ***Blaupunkt „GUI für eine neue Autoradioserie“***

Die arTec entwickelt für die neue Blaupunkt Autoradioserie die Farbgrafiken und die 3D-Animationen. Die Bedienvorgänge und Funktionen des Radios werden mit 2D/3D-Animationen und visuellen Darstellungen erläutern. Anders als bei bisherigen Serien werden hier Grafiken in einer höheren Auflösung verwendet. Dadurch ist die 2D/3D-Animation inhaltlich erheblich erweitert und sowohl die 3D-Animationen als auch die Grafiken optisch bestechend. Sie stellen einen Blickfang für das Radio dar, der Neugier und Lust weckt, die Funktionen und Qualitäten des Radios zu entdecken..



### ***Software AG „Businessprozeß“***

Zur Visualisierung der Produkt-Systematik der Software AG, Europas größter und renommiertester Anbieter von Systemsoftware, wurde von der arTec ein Animationsfilm realisiert, der die unterschiedlichen Produktkomponenten der SAG in einer ganzheitlich zu verstehenden Systematik darstellt und in ihren Funktionalitäten untereinander vermittelt. Dieser Animationsfilm soll später weiter ausgearbeitet und als Produkterläuterungen in Vorträgen, Webseiten und Schulungshilfen eingesetzt werden.



### ***Deutsche Telekom Laboratories „Zeitreise“***

Die Multimedia Anwendung „virtuelle Reise“ im Empfang der „Deutsche Telekom Laboratories“ ist installiert.

Die von der arTec entwickelte Applikation liest die Live-bilder der Kamera ein und archiviert sie in einer Bilderdatenbank. Die Präsentation der Bilder erfolgt auf einer Holopro-Scheibe. Zur Steuerung (Scrollen durch die Zeit) wird ein Joystick eingesetzt.



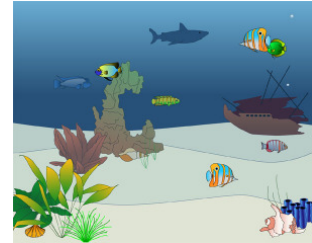


## Kleine Auswahl von relevanten 3D-Projekten

arTec GmbH

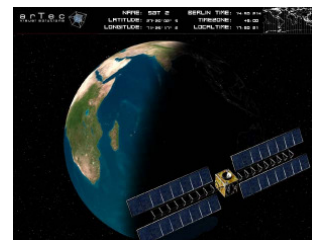
### T-Labs „virtuelles Aquarium“

Gegenstand des Projektes ist die Installation eines virtuellen Aquariums bestehend aus 3 LCD-Monitoren, die an einer Wand montiert werden. Die Bildschirme stellen eine Unterwasserlandschaft mit Felsen, Sand, Pflanzen und Fischen dar. Der Clou des Ganzen ist, dass die Fische von Monitor zu Monitor und wieder zurück schwimmen. Sie bewegen sich zwischen den 3 Monitoren hin und her, als ob hinter der Wand ein Meer wäre. Die Applikation ergibt somit eine große zusammenhängende Unterwasserwelt, in der die Fische sich frei bewegen. Auf Wunsch kann die Anzahl der Bildschirme beliebig erweitert werden.



### T-Labs „3D-Weltzeituhr“

Interaktive 3D-Anwendung für die Deutsche Telekom Laboratories. ArTec entwickelte eine interaktive 3D-Applikation für den Empfangstresen bei den Telekom Laboratories. Die drei LCD-Flachbildschirme werden mit einer 3D-Anwendung in Echtzeit bespielt: Simuliert werden 3 Satelliten, die die Erde umkreisen. Auf jedem der drei LCD-Monitoren ist jeweils - aus der Perspektive des jeweiligen Satelliten - die Erde zu sehen. Der Flug um die Erdkugel wird in Echtzeit und nach exakten Jahres- und Tageszeiten visualisiert. Ausgehend von der aktuellen Uhrzeit wird der korrekte Sonnenstand berechnet und angezeigt. Relevante Informationen zu dem angeflogenen Ort wie

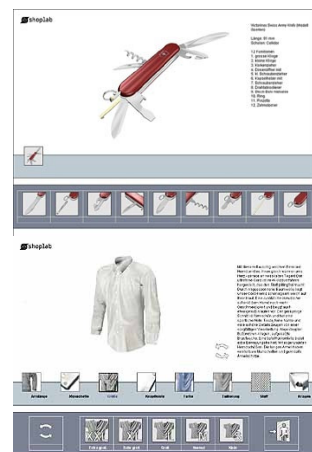


- · Position auf der Weltkarte
- · Ortsname
- · Ortszeit/Zeitunterschied
- · Distanz/Koordinaten

werden in einem halbtransparenten Fenster auf dem Bildschirm eingeblendet.

### Hyperwerk „Shop-Lab“

Im Rahmen dieses Projektes wurde eine Plattform zur interaktiven Konfiguration von Artikeln durch einen Käufer sowie ein "virtueller Spiegel" zur virtuellen Anprobe von Kleidungsstücken entwickelt. Ziel war die anschauliche Verständlichkeit der Gebrauchsmöglichkeit von verschweißten Objekten, ohne diese aus der Verpackung nehmen zu müssen. Mit Hilfe einer Kamera kann über den Barcode oder ein anderes Bildsymbol der Inhalt erkannt und auf einem Screen als Animation wiedergegeben werden. Durch bewegen des Symbols werden die Gebrauchsanimationen anschaulich darstellbar. Entwickelt wurde zunächst eine Plattform zur Installation im Einzelhandel. Die Technologie wurde jedoch so flexibel gehalten, dass ein erweiterter Einsatz, z.B. in einem Internetshop, möglich ist.



### Ernst& Young Real Estate „3D-Bemusterung“

Zur virtuellen Bemusterung (Materialkonfiguration) steht nicht nur ein interaktives Modell zur Verfügung, sondern auch ein Grundriss, in dem die Position der Akteure in echtzeit synchronisiert und in Form eines kleinen Avatares symbolhaft dargestellt wird. Eine Material- und Objektdatenbank steht Ihnen ebenfalls zur Verfügung.

