Inhaltsverzeichnis

Vorwort → 013
Einführung → 017
Memorandum → 021

Kapitel 1 Grundlagen

Stephan Hoppe → 031
Einführung

Sander Münster → 039
A. Die Begrifflichkeiten der 3D-Rekonstruktion

Heike Messemer → 059
B. Das digitale Modell historischer Architektur –
Seine Ursprünge, Technologien und Protagonisten

Horst Stenzel → 079
C. Technologie-Entwicklung
im Kontext digitaler 3D-Rekonstruktion

Gerd-Helge Vogel → 099
D. Die Sichtbarmachung des Unsichtbaren:
Ästhetische Konventionen in Rekonstruktionsmodellen

Bibliografische Informationen
http://d-nb.info/1196227470

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK

Reinhard Wendler → 125
E. Einst: Die Zeitstruktur der Architekturmodelle

Georg Schelbert → 137
F. Ein Modell ist ein Modell ist ein Modell – Brückenschläge in der Digitalität

Kapitel 2 Darstellungs- und Vermittlungsformen

Fabrizio Apollonio, Oliver Hauck → 157
Einführung

Andreas Noback → 165
G. Lichtsimulation in der digitalen Rekonstruktion historischer Architektur

Dmitry Karelin, Maria Karelina → 189
H. Methods of reconstructions' presentation and the peculiarities of human perception

Sebastian Hageneuer → 205
I. »Without Drawing the Study of Antiquities is Lame!« – Architektur-Rekonstruktion als wissenschaftliches Tool?

Martin Papirowski → 217
J. Visuelle Echos der Vergangenheit – 3D-Rekonstruktionen im Dokumentarfilm

Niklaus Heeb, Jonas Christen → 229
K. Strategien zur Vermittlung von Fakt, Hypothese und Fiktion in der digitalen Architektur-Rekonstruktion

Kapitel 3 Methodik

Mieke Pfarr-Harfst, Sander Münster → 259
Einführung

Marc Grellert, Mieke Pfarr-Harfst → 267
L. Die Rekonstruktion-Argument-Methode – Minimaler Dokumentationsstandard im Kontext digitaler Rekonstruktionen

Markus Wacker, Jonas Bruschke → 285
M. Dokumentation von digitalen Rekonstruktionsprojekten

Christoph Schinko, Ulrich Krispel, Robert Gregor, Tobias Schreck, Torsten Ullrich → 299
N. Generative Modellierung – Verknüpfung von Wissen und Form

Bob Martens, Peter Herbert → 317
O. Virtuelle Rekonstruktion – BIM als Rahmenbedingung für eine langfristige Nutzung von 3D-Gebäudemodellen

Kapitel 4 Wissensorganisation und -repräsentation

Piotr Kuroczyński → 335
Einführung

Erik Malcolm Champion → 343
P. From Historical Models to Virtual Heritage Simulations

Paola Ronzino → 359
Q. CRMba: An ontological model for encoding buildings archaeology documentation

Alexander Stenzer, Christina Ehrlinger, Matthias Schmid → 377
R. Ansätze zur semantischen 3D-Repräsentation von Bauwerken in Datenbanken

Peter Fornaro → 397
S. 3D-Darstellungen in virtuellen Forschungsumgebungen

Fabrizio Apollonio → 417
T. Conceptual modelling and cognitive process in 3D virtual reconstruction

Kapitel 5 Projekt-Portfolio

Piotr Kuroczyński → 439
Einführung

Fabrizio Apollonio → 441
I. From text and drawing to model

Marco Gaiani → 455
II. The history of Palladian digital 3D models from the spatial grammar to the semantic construction

Marco Canciani, Federica Chiappetta, Corrado Falcolini, Manuela Michelini, Maria Pastor Altaba, Mauro Saccone, Alice Scortecci → 483

III. A methodology for virtual reconstruction at different scales: Environmental, architectural and archaeological heritage

Edward Johnston, Michael Richison, Marina Vujnovic, William Rodriguez → 505

IV. Augmented Asbury Park: Designing Augmented Reality 3D Content

Pelle Snickars → 517

V. Metamodeling – 3D-(re)designing Polhem's Laboratorium mechanicumn

Dirk Welich, Peter Heinrich Jahn, Markus Wacker → 537

VI. Zurück in die Zukunft – Die Visualisierung planungs- und baugeschichtlicher Aspekte des Dresdner Zwingers

Piotr Kuroczyński, Dietmar Popp, Oliver Hauck, Martin Scholz, Carsten Neumann, Torsten Veit, Jan Lutteroth, Arthur Sarnitz, Daniel Dworak, Maria Pietruszka → 553

VII. Digitale 3D-Rekonstruktionen in virtuellen Forschungsumgebungen

Schlagworte → 569

Bibliografie → 573