

## Inhaltsverzeichnis

<b><u>Vorwort</u></b>	→ 013
<b><u>Einführung</u></b>	→ 017
<b><u>Memorandum</u></b>	→ 021
Kapitel 1 Grundlagen	
<b><u>Stephan Hoppe</u></b>	→ 031
Einführung	
<b><u>Sander Münster</u></b>	→ 039
A. Die Begrifflichkeiten der 3D-Rekonstruktion	
<b><u>Heike Messemer</u></b>	→ 059
B. Das digitale Modell historischer Architektur – Seine Ursprünge, Technologien und Protagonisten	
<b><u>Horst Stenzel</u></b>	→ 079
C. Technologie-Entwicklung im Kontext digitaler 3D-Rekonstruktion	
<b><u>Gerd-Helge Vogel</u></b>	→ 099
D. Die Sichtbarmachung des Unsichtbaren: Ästhetische Konventionen in Rekonstruktionsmodellen	

	<b><u>Reinhard Wendler</u></b>	<b>→ 125</b>
E.	Einst: Die Zeitstruktur der Architekturmodelle	
	<b><u>Georg Schelbert</u></b>	<b>→ 137</b>
F.	Ein Modell ist ein Modell ist ein Modell – Brückenschläge in der Digitalität	
Kapitel 2 Darstellungs- und Vermittlungsformen		
	<b><u>Fabrizio Apollonio, Oliver Hauck</u></b>	<b>→ 155</b>
	Einführung	
	<b><u>Andreas Noback</u></b>	<b>→ 163</b>
G.	Lichtsimulation in der digitalen Rekonstruktion historischer Architektur	
	<b><u>Dmitry Karelin, Maria Karelina</u></b>	<b>→ 187</b>
H.	Methods of reconstructions' presentation and the peculiarities of human perception	
	<b><u>Sebastian Hageneuer</u></b>	<b>→ 203</b>
I.	»Without Drawing the Study of Antiquities is Lame!« – Architektur-Rekonstruktion als wissenschaftliches Tool?	
	<b><u>Martin Papirowski</u></b>	<b>→ 215</b>
J.	Visuelle Echos der Vergangenheit – 3D-Rekonstruktionen im Dokumentarfilm	
	<b><u>Niklaus Heeb, Jonas Christen</u></b>	<b>→ 227</b>
K.	Strategien zur Vermittlung von Fakt, Hypothese und Fiktion in der digitalen Architektur-Rekonstruktion	

Kapitel 3 Methodik

- Mieke Pfarr-Harfst, Sander Münster** → 256  
Einführung
- Marc Grellert, Mieke Pfarr-Harfst** → 264  
L. Die Rekonstruktion-Argument-Methode –  
Minimaler Dokumentationsstandard  
im Kontext digitaler Rekonstruktionen
- Markus Wacker, Jonas Bruscke** → 282  
M. Dokumentation von digitalen Rekonstruktionsprojekten
- Christoph Schinko, Ulrich Krispel,  
Robert Gregor, Tobias Schreck, Torsten Ullrich** → 296  
N. Generative Modellierung –  
Verknüpfung von Wissen und Form
- Bob Martens, Peter Herbert** → 314  
O. Virtuelle Rekonstruktion –  
BIM als Rahmenbedingung für  
eine langfristige Nutzung von 3D-Gebäudemodellen

Kapitel 4 Wissensorganisation und -repräsentation

**Piotr Kuroczyński** → 330  
Einführung

**Erik Malcolm Champion** → 338  
P. From Historical Models to Virtual Heritage Simulations

**Paola Ronzino** → 354  
Q. CRMba: An ontological model for encoding buildings archaeology documentation

**Alexander Stenzer, Christina Ehrlinger, Matthias Schmid** → 372  
R. Ansätze zur semantischen 3D-Repräsentation von Bauwerken in Datenbanken

**Peter Fornaro** → 392  
S. 3D-Darstellungen in virtuellen Forschungsumgebungen

**Fabrizio Apollonio** → 412  
T. Conceptual modelling and cognitive process in 3D virtual reconstruction

Kapitel 5 Projekt-Portfolio

**Piotr Kuroczyński** → 432  
Einführung

**Fabrizio Apollonio** → 434  
I. From text and drawing to model

**Marco Gaiani** → 448  
II. The history of Palladian digital 3D models from the spatial grammar to the semantic construction

	<b><u>Marco Canciani, Federica Chiappetta,</u></b> <b><u>Corrado Falcolini, Manuela Michelini, Maria Pastor Altaba,</u></b> <b><u>Mauro Saccone, Alice Scortecci</u></b>	<b>→ 476</b>
III.	A methodology for virtual reconstruction at different scales: Environmental, architectural and archaeological heritage	
	<b><u>Edward Johnston, Michael Richison,</u></b> <b><u>Marina Vujnovic, William Rodriguez</u></b>	<b>→ 498</b>
IV.	Augmented Asbury Park: Designing Augmented Reality 3D Content	
	<b><u>Pelle Snickars</u></b>	<b>→ 510</b>
V.	Metamodeling – 3D-(re)designing Polhem’s Laboratorium mechanicumn	
	<b><u>Dirk Welich, Peter Heinrich Jahn, Markus Wacker</u></b>	<b>→ 530</b>
VI.	Zurück in die Zukunft – Die Visualisierung planungs- und baugeschichtlicher Aspekte des Dresdner Zwingers	
	<b><u>Piotr Kuroczyński, Dietmar Popp, Oliver Hauck, Martin Scholz,</u></b> <b><u>Carsten Neumann, Torsten Veit, Jan Lutteroth, Arthur Sarnitz,</u></b> <b><u>Daniel Dworak, Maria Pietruszka</u></b>	<b>→ 546</b>
VII.	Digitale 3D-Rekonstruktionen in virtuellen Forschungsumgebungen	
	<b><u>Schlagworte</u></b>	<b>→ 562</b>
	<b><u>Bibliografie</u></b>	<b>→ 566</b>