

Inhaltsverzeichnis

Vorwort → 011

Einführung → 013

Stephan Hoppe → 023

- A. Das digitale Architekturmodell wird ein Werkzeug der Kunstgeschichte. Vier aktuelle Herausforderungen

Matteo Burioni → 059

- B. Deckenmalerei und Virtuelle Realität.
Montage, Illusionsbruch und mobile Betrachtung

Margriet van Eikema Hommes,
Carol Pottasch, Jan de Rode, L. de Moor → 079

- C. Creating a virtual reconstruction of the original appearance of the »Golden Room« in the Mauritshuis, The Hague

Julian Hanschke → 101

- D. Architekturvisualisierung und digitale baugeschichtliche Rekonstruktion am Beispiel des Heidelberger Schlosses

Frieder Leipold, Jan-Eric Lutteroth → 133

- E. Schloss Weikersheim in 3D. Neue Zugänge zur Architekturgeschichte der nordalpinen Spätrenaissance

Marc Grellert

→ 159

- F. Blick in die Werkstattgeschichte:
Herrschaftliche Innenräume – Digitale Rekonstruktionen

Ludger Drost, Frauke Grams, Adolf Hofstetter,

Magdalena März, Malte Rehbein, Tomas Sauer, Andrea Schilz

→ 183

- G. Semantischer und physischer Raum.
ViSiT – eine Fallstudie zur Brautkrone der Herzogin
Hedwig von Niederbayern

Joerg Maxzin

→ 215

- H. Jenseits der Digitalisierung –
Arbeiten mit virtualisiertem Kulturerbe

Laura Albers

→ 225

- I. Die semantische Datenmodellierung
im Corpus der barocken Deckenmalerei
in Deutschland

Ke Ma

→ 257

- J. Das verlorene Lusthaus der Münchner Residenz

Lukas Oberem

→ 289

- K. Zur Kopfhaltung
bei der Betrachtung von Deckenmalerei

Thomas Scheidt

→ 309

- L. Digitale Fototechniken zur Rekonstruktion
von räumlichen Phänomenen

Max Rahrig

→ 327

- M. Praxistaugliche Digitalisierung barocker Prunkräume

Elisabeth Mayer, Lea Weil, Kris Weinand, Thomas Odaker

→ 349

- N. Mixed Reality und Digitale Raumgestaltung

Bernhard Strackenbrock

→ 359

- O. Nachhaltige 3D-Modelle aus Messbildern

Frithjof Schwartz

→ 375

- P. Jenseits des Joysticks. Zur Bedeutung der Betrachterperspektive bei einer neuen 3D-App zur Festung Hohentwiel

Schlagworte

→ 385

Bibliografie

→ 387