

Indice

Presentazione <i>di Giuliano Volpe</i>	7
Introduzione	11
1. Lo scavo archeologico fra archeografia digitale e fruizione virtuale	17
Registrare la distruzione, 20	
Ricomporre i frammenti, 23	
Raccontare l'incertezza, 28	
2. La TimeMachine	33
Il metodo, 33	
La costruzione del prototipo, 35	
Il rilievo e la documentazione tridimensionale, 42	
Il mondo virtuale, 49	
Le scene ricostruttive, 52	
Le scene stratigrafiche, 58	
I modelli, 60	
I rivestimenti, 67 - Avatar e personaggi, 74 - Le luci, i suoni e lo stile, 79	
La navigazione, 85	
3. Verso un'archeologia digitale	89
Affascinati dalle tecnologie, 89	
Guidati dalle metodologie, 92	
Passato e futuro, 99	
Appendice: Materiali	103
1. Il set di documentazione digitale, le procedure di rilievo e di digitalizzazione	105
<i>di Andrea Fratta</i>	
2. Il level design	111
<i>di Lorenzo Baldassarro</i>	
Bibliografia	119