

Virtualisierung von Bauprojekten

Autor(en): **Knob, Alexander**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Vermessung, Photogrammetrie, Kulturtechnik : VPK =
Mensuration, photogrammétrie, génie rural**

Band (Jahr): **96 (1998)**

Heft 5

PDF erstellt am: **18.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-235438>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Virtualisierung von Bauprojekten

Die Virtualisierung von Bauvorhaben ist ein sehr effizientes Werkzeug, einen wirklichkeitsnahen visuellen Eindruck ihres künftigen Einflusses auf die Umgebung zu erhalten. Gegenüber einem physikalischen – gezwungenermassen verkleinerten – Modell wird die Virtualisierung im Masstab 1:1 erstellt; der Beobachter befindet sich somit im Modell und betrachtet das Geschehen nicht, wie im Falle eines Sperrholz- oder Gipsmodells, nur aus der Vogelschauerspektive. Seit kurzem erlauben zudem Höchstleistungs-Grafiksysteme extrem kurze Bildaufbauzeiten, die ein freies, ruckfreies Bewegen im virtuellen Modell möglich machen. Die Technologie wird anhand eines Auftrages für das Nationalstrassenbüro des Kantons Waadt beleuchtet.

The Virtualisierung of building projects is a very efficient tool to receive a realitynear visual impression of their future influence on the environment. In relation to a physical – reduced under duress – model the Virtualisierung on a scale 1:1 is created; the observer is thus in the model and does not regard the happening not, as in the case of a plywood or a giving model, only from the bird's eye view. Since to short permit high-performance graphics systems extremely short frame build-up, which make a free, moving without jerking in the virtual model possible. The technology is lit up on the basis a job for the national route of fice of the canton de Vaud.

La virtualisation de projets de construction est un outil très efficace pour obtenir une impression visuelle réaliste de leur impact futur sur l'environnement. Par rapport aux maquettes physiques, la virtualisation permet d'obtenir des maquettes à l'échelle 1:1; ainsi l'observateur se trouve donc entouré par la maquette et non en situation de vol d'oiseau. Depuis peu de temps, des stations graphiques de haute performance permettent en outre, grâce à une mise au point des images extrêmement courte, le parcours libre et fluide sur la maquette virtuelle. Nous présentons cette technique à l'aide d'un mandat réalisé pour le service des autoroutes du canton de Vaud.

La virtualizzazione dei progetti di costruzione è uno strumento estremamente utile per riuscire a visualizzare gli oggetti progettati, in modo pressoché reale, nell'ambiente circostante. Rispetto ai modellini, la virtualizzazione permette di lasciare gli oggetti nella scala 1:1. Questo significa che l'osservatore si ritrova «nell'oggetto» e non osserva il tutto – come nel caso di un modellino in compensato o gesso – dalla prospettiva a volo d'uccello. Le nuove stazioni grafiche ad alte prestazioni permettono di spostarsi liberamente nel modello virtuale, con tempi di ricostruzione delle immagini molto brevi. La tecnologia di supporto è presentata qui di seguito, basandosi su un mandato conferito dall'ufficio delle strade nazionali del Canton Vaud.

A. Knob

Die Konzipierung virtueller Welten mit voller Interaktivität ist eine junge Disziplin, die bis zum Anfang der neunziger Jahre weltweit nur von einigen wenigen grossen Unternehmen beherrscht wurde; die hierzu notwendigen Rechenleistungen füllten damals noch Säle mit Elektronik, und Projekte in dieser Technologie waren sehr kostenintensiv. Dementsprechend

waren die möglichen Anwendungsgebiete fast ausschliesslich auf teure Ausbildungssimulatoren für Piloten von Luft- und Raumfahrt, sowie für Einsätze in der Wehrtechnik begrenzt. Inzwischen hat sich die Lage mit dem Erscheinen kostengünstigerer Grafik-Höchstleistungsstationen grundlegend geändert, was sich auch im stetigen Ausweiten der Anwendungen, die diese Disziplin abdeckt, niederschlägt.

Die interaktive Virtualisierung wird nun auch in der virtuellen Prototypentwicklung, dem GIS und sogar in der Promotion eingesetzt, wobei der synthetische Anschein virtueller Welten gegenüber einer realistischen Darstellung immer mehr in den Hintergrund tritt. Die folgenden Beispiele behandeln ein mögliches Einsatzgebiet der virtuellen Prototypierung, nämlich die optische Umweltverträglichkeitsanalyse eines künftigen, umstrittenen Autobahnabschnittes am Westufer des Neuenburgersees.

Virtuelle interaktive Umgebung – was ist das eigentlich?

Verrichten wir auf unserem gewohnten PC Textverarbeitung oder administrative Arbeiten, so kann das Bild auf dem Bildschirm mit der Sicht auf ein virtuelles Blatt Papier oder auf einen virtuellen Bürotisch, also einen zweidimensionalen Arbeitsplatz, in Verbindung gebracht werden. Nichts hält uns jedoch davon ab, einen dreidimensionalen Arbeitsraum zu definieren, in dem wir uns in den sechs Freiheitsgraden bewegen können, wobei hier der Bildschirm dem Ausblick des Betrachters in eben diese virtuelle Umgebung entspricht. Damit der Rechner ein realistisches Abbild dieser virtuellen Welt widergeben kann, muss er zunächst Kenntnis der Geometrie der in diesem Raum befindlichen Objekte und ihrer Lage zueinander haben. Diese Parameter – aber auch andere wie Materialbeschaffenheit, Reflektionsgrad, Textur u.a.m. – werden dem Rechner mit Hilfe eines spezialisierten Modellierprogrammes, ähnlich einer CAD-Software, mitgeteilt. Einige dieser Elemente – wie die Geometrien und Materialien – sind schon in der herkömmlichen Planung vorgegeben und können in das Modellierprogramm importiert werden. Andere – Texturen, Vegetation, usw. – müssen zusätzlich erzeugt und in das dreidimensionale Modell integriert werden; wir sprechen hier von der Konzipierung einer virtuellen Umgebung. Dabei werden Oberflächen beliebiger Form, insbesondere für interaktive

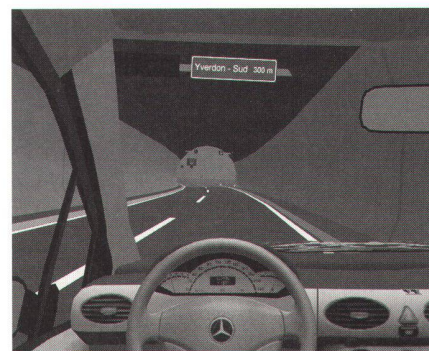
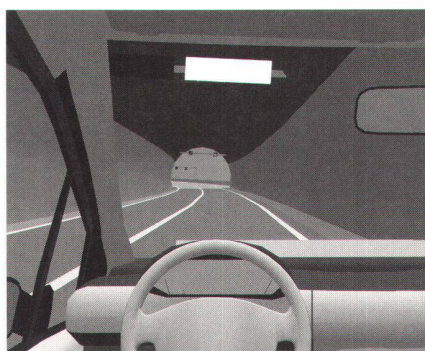
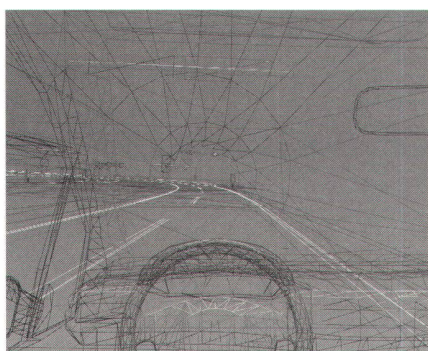


Abb 1: Virtualisierter Tunnel de Pomy (A1) mit Ausblick aus Personenwagen. Drahtgittermodell (a), solid (b), texturiert (c).

Applikationen, durch Dreiecke (ebene Elementarflächen) verschiedener Abmessungen angenähert, damit die Berechnung der Objekte auf einfachere mathematische Operationen zurückgeführt werden kann.

Sobald dem Rechner die Koordinaten des Augenpunktes und die Blickrichtung des Betrachters vorgegeben worden sind, kann er das Abbild sämtlicher modellierten Objekte und somit die virtuelle Umgebung des Betrachters berechnen und auf dem Bildschirm darstellen. Die Berechnungen beinhalten u.a. die perspektivische Verzerrung der Objekte und ihre Verdeckung untereinander. Zusätzliche Elemente wie Schattenwurf und Reflektionen tragen zu einem realistischen Effekt bei.

Nachdem ein Bild wie beschrieben synthetisiert worden ist, kann eine neue Blickrichtung des Betrachters vorgegeben und berechnet werden. Bedingung für eine Interaktivität – ein freies sich Bewegen in der virtuellen Umgebung – ist, dass die oben beschriebenen, komplexen Berechnungen innerhalb maximal einer Zehntelssekunde durchgeführt werden, d.h. es müssen minimal 10, für eine ruckfreie Bewegung 25 Bilder pro Sekunde berechnet und auf den Bildschirm geschrieben werden können. Es liegt auf der Hand, dass bei virtuellen Umgebungen komplexer Beschaffenheit für eine volle Interaktivität ausserordentlich hohe Rechenleistungen benötigt werden.

An einer konkreten Anwendung soll die oben beschriebene Prozedur verdeutlicht werden. In Abbildung 1a ist in einer Drahtgitterstruktur ein im künftigen Tun-

nel de Pomy (A1) fahrender Personenwagen dargestellt. Man beachte die enorme Anzahl der Dreiecke (im Blickfeld sind es an die 11 000), die alle für ein einziges Bild berechnet werden müssen. In Abbildung 1b ist der entsprechende Ausblick, diesmal mit den realistischen Verdeckungen und in Abbildung 1c schliesslich die texturierten Polygone zu sehen.

Planung im Strassenbau – ein Schulbeispiel der virtuellen Prototypentwicklung

Das Nationalstrassenbüro des Kantons Waadt hat unser Unternehmen im letzten

Jahr mit der Virtualisierung des künftigen Autobahnabschnittes der A5 zwischen Concise und Vaumarcus, am Westufer des Neuenburgersees beauftragt. Es handelt sich dabei um ein besonders kritisches Teilstück, da ein geplanter 800m langer Tunnel aus finanziellen Überlegungen heraus nicht gebaut werden soll und statt dessen die Streckenführung über Tag vorgesehen wurde. Im Rahmen des Vernehmlassungsverfahrens wurde starke Opposition befürchtet, insbesondere aus den Reihen der Einwohner des Weilers «La Raisse», deren Wohnort direkt neben der künftigen über Tag geführten Autobahn gelegen ist.

Nach einer zweimonatigen Entwicklung, die in enger Zusammenarbeit mit dem



Abb 2: Künftiger Autobahnabschnitt der A5 zwischen Concise und Vaumarcus.

kantonalen Nationalstrassenbüro erfolgte – die CAD-Rohdaten der Streckenführung und der benachbarten Geländeabschnitte mussten von der kantonalen Behörde entsprechend aufbereitet werden – ist das virtuelle Modell noch rechtzeitig vor dem Beginn des Vernehmlassungsverfahrens fertig erstellt worden. In Abbildung 2 ist der Ausblick gegen Nord-Ost auf die Autobahn und die komplexe Streckenführung der Kantonsstrasse mit Kreisverkehr sowie auf den Weiler «La Raisse» und den dahinterliegenden Neuenburgersee ersichtlich. Man beachte insbesondere die Texturierung der Landschaft, belegt mit einer orthonormierten Luftaufnahme sowie die aus dem Gelände extrudierten Wälder. Im Laufe des Vernehmlassungsverfahrens wurde das virtuelle Modell interaktiv auf dem Bildschirm den Opponenten vorgeführt. Dabei wurden die folgenden Erfahrungen gemacht:

Masstab 1:1:

Im Gegensatz zu einem physikalisch verkleinerten Modell befindet sich der Betrachter *im* Modell und nicht *über* dem Modell in einer Vogelschauerspektive, was eine objektivere Beurteilung der Verhältnisse ermöglicht.

Interaktivität:

Die freie Bewegung im Modell erlaubt eine nahtlose und fruchtbare Diskussion; emotionelle Elemente können weitgehend ausgemerzt werden.

Qualität der Modellbildung:

Werden bestehende markante, den Opponenten bekannte Objekte (z.B. deren Wohnhäuser) wirklichkeitsgetreu modelliert, so wird die Glaubwürdigkeit des gesamten virtuellen Modelles gemäss dem Motto «seeing is believing» kaum in Frage gestellt. Eine sorgfältige Modellbildung wird daher neben den technischen auch psychologische Aspekte in Betracht ziehen.

Schliesslich sei hier vermerkt, dass das virtuelle Modell zahlreiche emotionelle Vorbehalte gegenüber dem Projekt abbauen konnte, woraus eine geringer als erwartete Anzahl eingereichter Oppositionen resultierte. Die Virtualisierung vermochte den zu Beginn verunsicherten Anwohnern wertvolle Stützpunkte zu vermitteln. Es wurde sogar der Wunsch geäussert, auch andere Abschnitte der künftigen Streckenführung in die Virtualisierung einzubeziehen.

Dr. Alexander Knob
Vector Technologies SA
Venoge 7
CH-1025 St-Sulpice
e-mail: contact@vectec.ch



MOTOROLA


**schnell
sicher
kostengünstig**

Sprechfunk

**Jetzt schon
ab CHF 315.-
inkl. MwSt.**

Kurz und bündig informieren. Einschalten, drücken, sprechen. Professionell Regie führen. Die Veranstaltung oder den Auftrag reibungslos durchführen. Das neue Motorola S100/S240 macht's möglich. Handlich, vielseitig und robust. In Anschaffung und im Betrieb besonders günstig. Keine Gesprächsgebühren. Ideal für Vereine, Unterhalt, Bau, Transport, Handwerk usw..

Verstanden – Antworten.

MOTCOM
Communication

Motcom Communication AG
Herostrasse 9, 8048 Zürich
Tel. 01-431 90 90, Fax 01-431 90 78
Schneckelerstrasse 1, 4414 Füllinsdorf
Tel. 061-901 40 77, Fax 061-901 42 52

GRATIS-FUNK-KONTAKT

JA, ich bin an modernem Sprechfunk interessiert.

☐ Bitte senden Sie mir das kostenlose **Funk-Info-Paket**.

☐ Senden Sie mir bitte das **Händlerverzeichnis**.

Name/Vorname _____

Firma _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Telefax _____

Senden an: Motcom Communication AG, Herostr. 9, 8048 Zürich