

Editorial

Autor(en): **Glatthard, Thomas**

Objektyp: **Preface**

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

Band (Jahr): **97 (1999)**

Heft 2

PDF erstellt am: **18.05.2024**

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.

Liebe Leserin, lieber Leser

Sind Sie schon einmal mit dem fliegenden Teppich über Ihr Quartier geschwebt? Neue Aus- und Einsichten erhielten Sie bestimmt. In Luzern können Sie das Erlebnis haben; allerdings nur virtuell. Lucerne by byte ist ein dreidimensionales Modell der Stadt Luzern, in dem Sie sich frei bewegen können – zu Fuss oder auf dem fliegenden Teppich. Das Stadtmodell wird kontinuierlich ausgebaut und soll mit Informationen aus Kultur, Tourismus und Wirtschaft vernetzt werden. Das virtuelle Luzern wird in privater Initiative und in Zusammenarbeit mit den Fachhochschulen MuttENZ und Winterthur sowie der Swissphoto Vermessung AG erstellt. Noch ist es lückenhaft, noch fehlen die Anwender, die ihre Dienstleistungen mit dem Stadtmodell verbinden. Lucerne by byte (<http://www.lucerne-by-byte.ch>) ist auch im Virtual World Wide Web zu Hause, gemeinsam mit Städten wie CyBerlin, Virtual Jerusalem, Virtual Istanbul etc.

3D-Stadt- und Landschaftsmodelle sind im Trend. Die Nachfrage nach digitalen 3D-Daten steigt rasch. Stadt- und Regionalplanung, Architektur, Denkmalschutz, Telekommunikation, Umweltwissenschaften, Tourismus, Versicherungswesen, Marketing und viele mehr beginnen sich dafür zu interessieren. Allerdings müssen die 3D-Objekte auch erfasst und ansprechend realitätsnah dargestellt werden. Entsprechende Software ist vorhanden und wird weiterentwickelt. Je nach Anwendung kann der Detaillierungsgrad und damit der Aufwand angepasst werden.

Eine Methode, die auf photogrammetrischem Weg 3D-Stadtmodelle generiert, wurde am Institut für Geodäsie und Photogrammetrie der ETH Zürich entwickelt (VPK 9/98). Im Auftrag des Vermessungsamtes der Stadt Zürich wurde damit das Stadtmodell Hauptbahnhof Zürich generiert. Das Modell besteht aus 1732 Dacheinheiten sowie Bäumen und Büschen. Sowohl der CyberCity Modeler und das Zürcher Stadtmodell als auch weitere 3D-Anwendungen stehen im Zentrum des Workshops «Generieren, Visualisieren und Verwalten von 3D-Stadtmodellen» vom 9. Februar 1999 an der ETH Zürich.

Th. Glatthard

Chère lectrice, cher lecteur

Avez-vous déjà une fois plané en tapis volant au-dessus de votre quartier? Vous aurez certainement vu de nouvelles perspectives. A Lucerne, vous pouvez vivre l'événement, mais seulement de façon virtuelle. Lucerne by byte est un modèle tridimensionnel de la ville de Lucerne dans lequel vous pouvez vous mouvoir librement – à pied ou en tapis volant. Le modèle de la ville fait l'objet d'un continuel développement et est prévu d'être relié au réseau des informations culturelles, touristiques et économiques.

Le Lucerne virtuel est élaboré sous l'initiative privée et en collaboration entre les Hautes écoles spécialisées de MuttENZ et Winterthur ainsi que Swissphoto Vermessung AG. Ce produit est encore lacunaire et pour le moment, il manque les utilisateurs qui voudraient offrir leurs prestations en liaison avec le modèle de la ville. Lucerne by byte (<http://www.lucerne-by-byte.ch>) se trouve également dans Virtual World Wide Web, en compagnie de villes comme CyBerlin, Virtual Jerusalem, Virtual Istanbul, etc.

La tendance est aux modèles représentant en trois dimensions des villes et des paysages.

La demande en données 3D digitales augmente rapidement. Dans beaucoup de domaines, on commence à s'y intéresser: aménagement urbain et régional, architecture, protection des monuments, télécommunications, sciences de l'environnement, tourisme, assurances, marketing et autres. Il y a cependant lieu de saisir les objets tridimensionnels de façon plaisante et réaliste. Les logiciels correspondants existent et subissent un continuel développement. Selon les applications, le degré de détails et l'investissement y relatif peuvent être adaptés.

Une méthode permettant de générer des modèles de ville 3D par voie photogrammétrique a été développée à l'Institut de géodésie et de photogrammétrie de l'EPF Zurich (MPG 9/98). Ainsi le modèle de ville «Gare principale de Zurich» a été développé, pour le compte du Service des mensurations cadastrales de cette ville. Le modèle est composé de 1732 unités de toits ainsi que d'arbres et arbustes. Le CyberCity Modeler et le Modèle de ville zurichois, ainsi que d'autres applications tridimensionnelles, constitueront l'élément central du workshop «Générer, visualiser et gérer des modèles de ville tridimensionnels» du 9 février 1999 à l'EPF Zürich.

Th. Glatthard

