



BITAL
SYSTEM
IT IS MORE

Virtual Reality in der Bauplanung

Das Ziel einer unserer Kunden ist es, einem Bauherrn den größtmöglichen Nutzen bei der Verwirklichung seiner Wünsche zu bieten, indem er sich für seine Bedürfnisse, seine Ansprüche und seine Ideen Zeit nimmt, um die Ergebnisse dann mit Kreativität und fachlicher Kompetenz umzusetzen. Unser Kunde bietet seinen Kunden ein umfassendes Leistungspaket, um Ideen und Bauprojekte „aus einer Hand“ optimal umsetzen zu können. Im Bereich der Objektplanung sowie der Generalplanung, ist unser Kunde spezialisiert auf Projekte aus Industriebau, Architektur, Masterplanung, Städtebau, Tragwerksplanung sowie Standortanalysen.

Ausgangssituation: Modelle werden mit der CAD-Software hauptsächlich in 2D/3D geplant. Dem Endkunden wurden diese Pläne und Entwürfe bisher entweder digital als 3D-PDF, als Video oder in einem maßstabsgetreuen Gebäudemodell präsentiert. Anhand von Plänen und Teilbildern wurde ihm der Fortschritt nähergebracht, so dass er sich ein Bild darübermachen konnte.

Projektziel: Neben der Betreuung der IT-Infrastruktur wurden wir auch damit beauftragt, eine VR-Lösung für 3D-Modelle bereitzustellen. Der Endkunde soll zukünftig die Möglichkeit haben, sich virtuell, in einem extra für ihn entworfenen 3D-Modell, bewegen zu können. Die VR-Lösung soll mobil einsetzbar sein und der Kunde soll sich in dem 3D-Modell frei bewegen können. Als VR-Medium soll die VR-Brille RIFT der Firma OCULUS eingesetzt werden.

Lösung: Das Angebot von Bital sah neben der Beschaffung der nötigen Hardware auch die komplette Kommunikation mit dem CAD-Anbieter vor. Nach dem Erfassen und Ermitteln der Voraussetzungen, wurde ein für die OCULUS RIFT passendes und leistungsstarkes mobiles Computer-System zusammengestellt, welches die nötigen Anforderungen an Prozessor, Arbeitsspeicher, Grafikkarte und nötigen USB- sowie Displayanschlüssen erfüllt. Vor Ort beim Kunden wurde die Lösung in Betrieb genommen, installiert und konfiguriert. Die Schnittstelle zwischen der VR-Lösung und der CAD-Software wurde mit dem Hersteller abgestimmt und eingerichtet. Die Mitarbeiter haben nun die Möglichkeit, 3D-Modelle über eine spezielle VR-Schnittstelle des CAD-Anbieters zu verarbeiten und dieses dann als fertiges VR-Modell per OCULUS RIFT virtuell auszugeben.


oculus

