

Durchgangsbahnhof Luzern



Zeitraum Juli - Dezember 2019

Auftraggeber Schweizerische Bundesbahnen SBB, Olten

ERBRACHTE LEISTUNGEN

Field2BIM
3D- / BIM- Modellierung aus Pläne
RealTime Präsentation
Visualisierung
Animation

PROJEKTGESCHRIEB

Zuallererst wurde aus den Vorprojektplanen des neuen Tiefenbahnhofs das 3D Modell erstellt. Danach wurde dieses Modell mit dem bestehenden Bahnhofmodell verknüpft. Das bestehende Bahnhofmodell wurde in einem früheren Auftrag von uns per Laserscanning aufgenommen und entspricht somit exakt dem Bahnhof vor Ort.

In einem zweiten Schritt haben wir das vollständige BIM-Modell in eine Game-Engine gebracht. Die komplette Lichtgestaltung, die Feinjustierung der Texturen, sowie Menschen und Züge wurden implementiert wie auch animiert. Aus der Game-Engine kann man problemlos virtuelle Touren als Video exportieren. Dieser Export ist mit neuester Technologie in wenigen Minuten möglich.

https://www.youtube.com/watch?v=arx291MYxvA&feature=emb_logo