

3D-STADTMODELLE FÜR BELEUCHTUNGSSIMULATION

Kurzbeschreibung:

Die Beleuchtungsplanung für Sehenswürdigkeiten und städtebauliche Highlights hat in den letzten Jahren an Stellenwert gewonnen. Themen wie Helligkeit, Schattigkeit und energetische Effizienz werden für Betreiber und für die Kommunen in Form einer fotorealistischen Visualisierung umgesetzt.

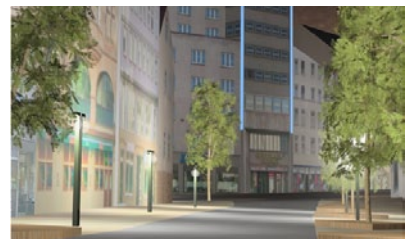
Sehenswürdigkeiten wurden schon immer besonders beleuchtet. Bislang wurden in der Planungsphase verschiedene Beleuchtungsszenarien mit realen, durch Bautrupps aufzubauenden Lampen / Strahlern eingerichtet und bei Nacht begutachtet. Detailvarianten waren auf Grund der aufwändigen und kostenintensiven Umbaumaßnahmen nicht möglich.



Virtuelle Beleuchtung eines denkmalgeschützten Gebäudes



Virtuelle Beleuchtung mit Spiegelungen



Virtuelle Beleuchtung einer Fußgängerzone

Nutzen:

Durch die Positionierung von genormten Lichtquellen können über die Software verschiedenste Beleuchtungsszenarien, unter Berücksichtigung echter physikalischer Gegebenheiten wie Lichtquelle, Lichtverteilung und Reflexionsgrad, voreingestellt werden. Auf dieser Grundlage wird bereits am Arbeitsplatz eine repräsentative Vorauswahl getroffen.

Zur besseren Beurteilung werden die ausgewählten Szenen visualisiert und in den Fachgremien präsentiert. Zusätzliche Varianten können kurzfristig erstellt werden. Die aufwändige Bauarbeiten im Vorfeld und die Ortstermine entfallen weitgehend.

Voraussetzungen:

Hochaufgelöstes Einzelobjekt, ausreichend Arbeitsspeicher und Zeit zum Berechnen der Bilder.