

# Durchgangsbahnhof Luzern



Zeitraum Juli - Dezember 2019

Auftraggeber Schweizerische Bundesbahnen SBB, Olten

## ERBRACHTE LEISTUNGEN

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

## PROJEKT BESCHRIEB

Zuallererst wurde aus den Vorprojektplänen 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](https://www.youtube.com/watch?v=arx291MYxvA&feature=emb_logo)