

Referenz

Virtual Reality für Großprojekte

VR-Umgebung für die Assmann Gruppe



Erlebbare Pläne



Lebensechte Virtual-Reality-Erfahrung



Interaktive Umgebung



Konfigurierbare Details



Intuitive Steuerung



Abschluss-Video

Kunde

Als eines der führenden Planungs- und Beratungsunternehmen im deutschen Bauwesen bietet die Assmann Gruppe ganzheitliche Lösungen für die Immobilienbranche.

Das inhabergeführte Unternehmen unterstützt mit über 50 Jahren Erfahrung bei Architektur, Generalplanung und technischer Ausrüstung und berät in allen Phasen von Projektvorbereitung über Projektmanagement bis hin zum Facility Management. Als Innovationstreiber nutzt Assmann die neuesten digitalen Lösungen zum Vorteil seiner Kunden.

Projekt

Die Assmann Gruppe erweiterte die Carl-Sonnenschein-Schule in Düsseldorf um eine Turnhalle und weitere Klassenzimmer. Mittels einer Umsetzung in Virtual Reality (VR) sollten die bereits erstellten Baupläne digital aufbereitet und den Entscheidungsträgern erlebbar gemacht werden.

Ziele und Herausforderungen

Die VR-Umgebung sollte es der Assmann Gruppe ermöglichen, das geplante Bauprojekt vor Entscheiden schnell erfassbar und beeindruckend darzustellen. Es galt eine realistische Abbildung der geplanten Realität zu schaffen, die gleichzeitig die Stärken des Bauvorhabens vorteilhaft ins Licht setzte.



Kundenstimme

» *Die von der Materna TMT entwickelte Virtual-Reality-Umgebung beeindruckte unsere Kunden nachhaltig und schärft unser Profil als innovativer Dienstleister im Bauwesen.“*

Christian Gremme,
Bereichsleiter Generalplanung - Assmann Gruppe, Dortmund

Unsere Leistung

Die Materna TMT entwickelte ein VR-Konzept, welches die spezifischen Anforderungen der Assmann Gruppe bezüglich Realismus und Detailgrad berücksichtigte. Anhand der bereitgestellten Grundrisse und Zeichnungen wurde eine maßstabsgetreue, grafisch detaillierte Abbildung der Turnhalle sowie der Klassenräume in 3D geschaffen.

Im hausinternen VR-Entwicklerstudio wurde das 3D-Konzept dann in Virtual Reality für das VR-Headset Oculus Rift umgesetzt. Mittels einer eigens entwickelten Steuerungslösung wurden sowohl die Turnhalle als auch das angrenzende Schulgebäude virtuell begebar gemacht.

Bei der Umsetzung wurde großer Wert auf die Interaktivität der Umgebung gelegt: Ein Konfigurator-Werkzeug ermöglicht es Nutzern, einzelne Elemente der Immobilie direkt in der virtuellen Umgebung anzupassen. So lassen sich beispielsweise verschiedene Bodenbeläge für die Turnhalle durchschalten.

Die VR-Umgebung ist vollständig vertont und ermöglicht das Erstellen von Screenshots in der persönlich bevorzugten Konfiguration. Zur Dienstleistung gehörte ebenso ein professionell geschnittenes und vertontes Video der VR-Umgebung zur Weitergabe an Kunden.

Produktionsablauf

1. Virtual-Reality-Konzept
2. Sichten von 2D-Material
3. Digitales 3D-Modell
4. Umsetzung in VR
5. Hinzufügen von Interaktion

Kontakt: **Nina Moeller**
tel. +49 231 5599-6014
mail: nina.moeller@materna-tmt.de

Materna TMT GmbH
Voßkuhle 37c
44141 Dortmund