

3D Modellierung der Bavariathek

Jakob Fehle, David Halbhuber

Lehrstuhl Medieninformatik

**FAKULTÄT FÜR SPRACH-, LITERATUR- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN**



Universität Regensburg





Luftbild: Museum, Bavariathek, Depot ©Stadt Regensburg



Bavariathek

- Medienarchiv mit digitalisierten historischen Beständen
- attraktives Online-Angebot, das das Museum immer und überall zugänglich macht
- Primär medienpädagogisches Schulungszentrum
- ein museums- und medienpädagogisches Programm, das interaktives und digitales Lernen fördert

Bavariathek

- Projekt- und Studioräume
- technische Ausstattung vom Greenscreen über Schnittplätze bis zur Sprecherkabine
- Ziel: Plattform zur Erstellung von Apps, virtueller Ausstellungen oder Videos im Rahmen von angeleiteten Projekten

Besonders attraktiv für Schulklassen/ Schulprojekte mit Bezug zur bayrischen Geschichte:

- Möglichkeit zum Präsentieren und Ausstellen von Projekten
- Lernen von Medienkompetenz und des Umgangs mit digitalen Werkzeugen

Projektziel



M 1:200

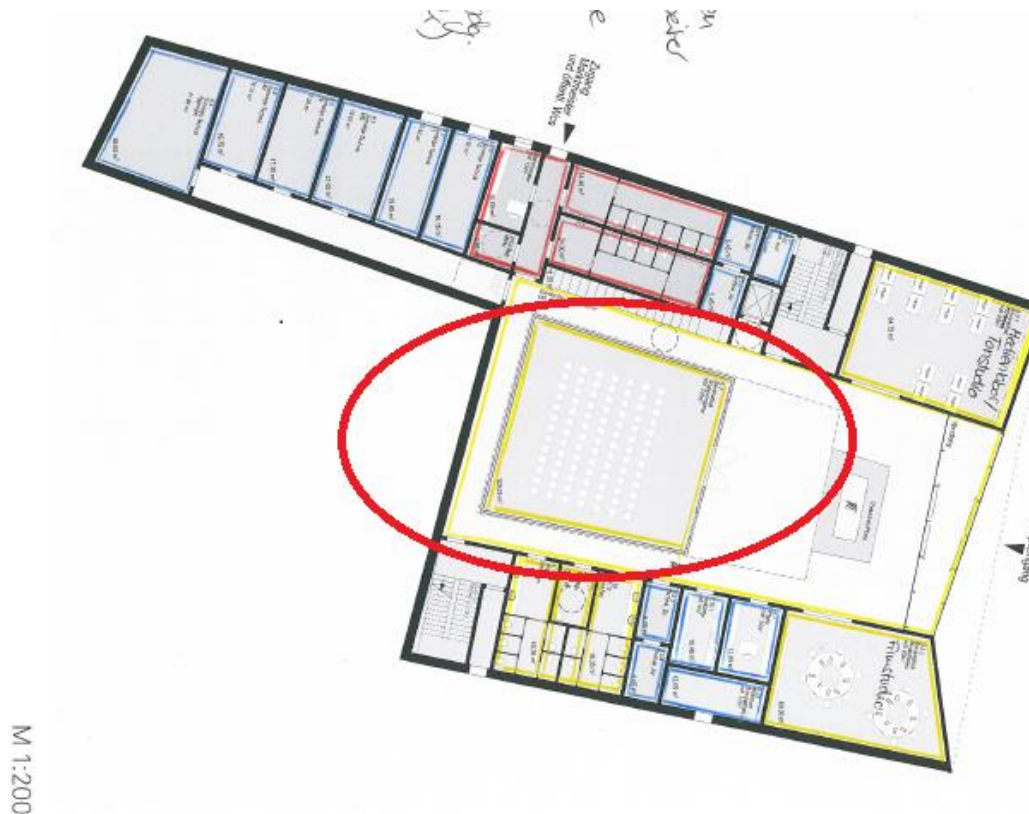


©wörner traxler richter planungsgesellschaft mbh, Frankfurt am Main

Vorgehen

- Modellierung des Grundrisses bzw. Außenhülle
- Einteilen in Ebenen
- Unabhängige Modellierung der Ebenen
- Detailmodellierung des Projektraums

Detailmodellierung des Projektraums



Aktueller Stand

- Problematik: Subversion/Git + Blender
- Problematik: Fehlende Referenz für Innenraum Modellierung wg. Brand
- Problematik: Begehung ggf. schwierig da immer noch Baustelle (Begehung wird geplant)

Aktueller Stand 2

Vorgehen in nächster Zukunft:

- Lösen der Kooperationsproblematik (Blender/Maya)
- Begehung der Baustelle
- Festlegen des Arbeitsstandards