

# Praktikum Ubiquitous Texttechnologies

## *Synagoge Höchst*

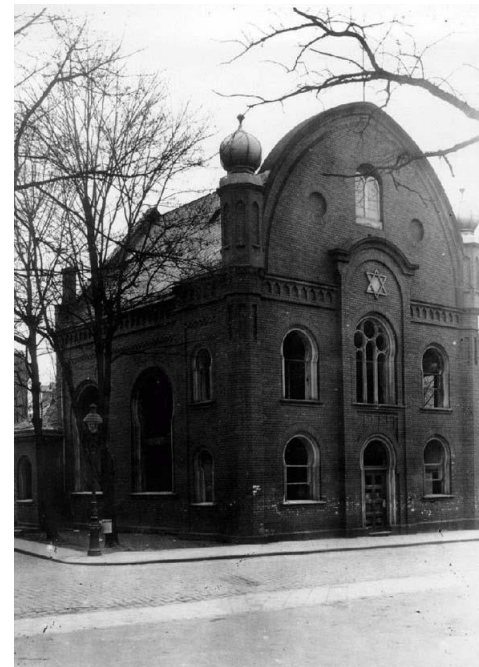
Alen Smajic, André Kerkhoff,  
Mischa Dankert

# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur

# Motivation / Problemstellung

- Errichtet 1905
  - Zerstört beim Novemberprogramm 1938
  - Heute ein Hochbunker
  - Fotos existieren nur von den Fassaden
  - Synagoge existiert nicht mehr → Arbeit nur mit Bildmaterial möglich
- Jüdische Kultur durch eine möglichst originalgetreue Modellierung der Synagoge Höchst erlebbar machen

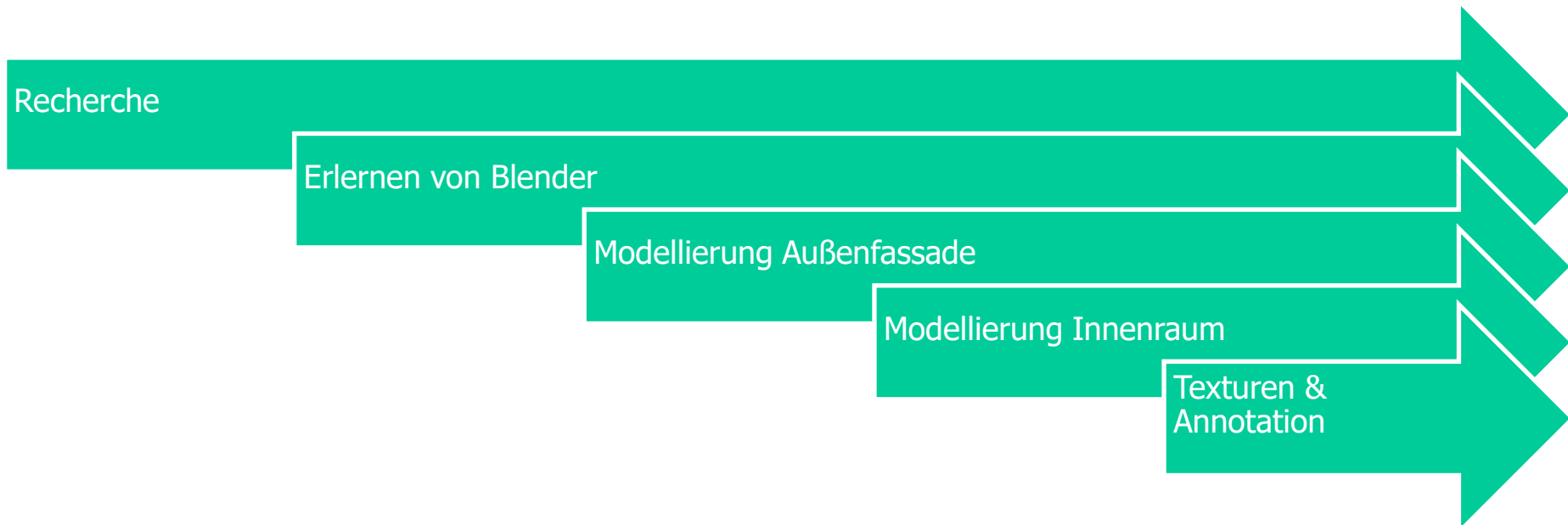


# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur

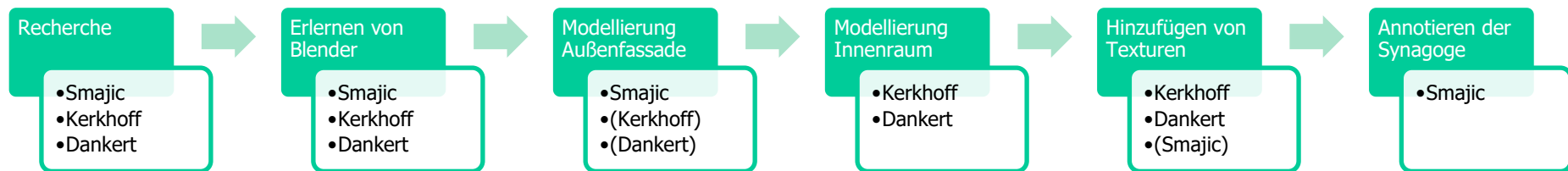
# Aufgabenanalyse / Vorgehensweise

## Übersicht



# Aufgabenanalyse / Vorgehensweise

- Recherchearbeiten: Grundriss, Seitenansicht und Bilder vom Innenraum (Rekonstruktion TU Darmstadt) *[alle Gruppenmitglieder]*
  - Kontaktaufnahme mit dem Architekten um ggf. Ressourcen zu nutzen
  - Weitere eigenständige Bearbeitung aufgrund mangelnder Antwort
- Erlernen von Blender *[alle Gruppenmitglieder]*
- Modellierung der Außenfassade [Smajic, (Kerkhoff), (Dankert)]
- Modellierung des Innenraums [Kerkhoff, Dankert]
- Korrekturarbeiten und Zusammenfügen der Objekte des Innenraums [alle Gruppenmitglieder]
- Hinzufügen von Texturen [Kerkhoff, Dankert, (Smajic)]
- Annotieren der Synagoge [Smajic]



# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur



# Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte

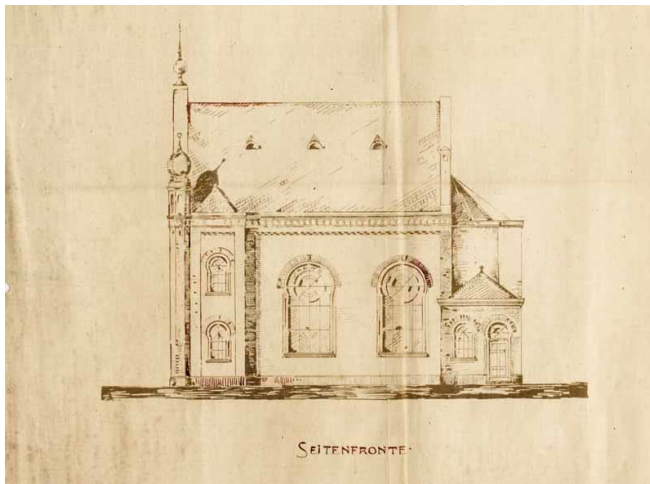
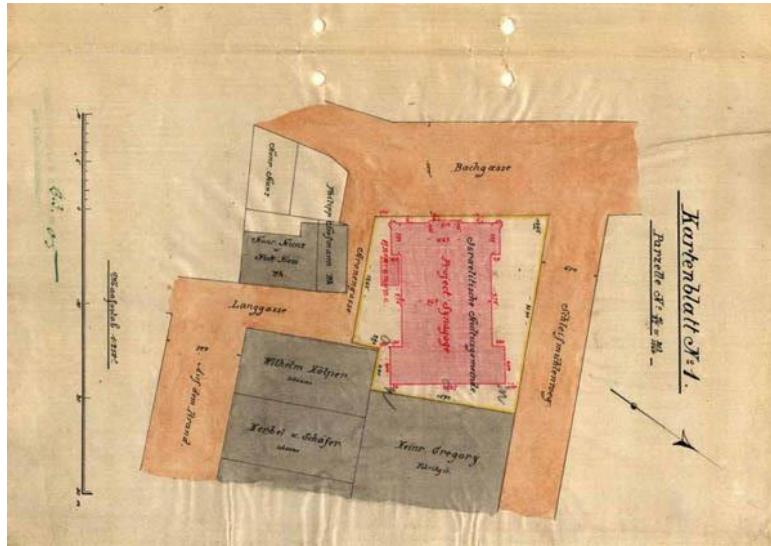
- 3D-Simulation von Marc Grellert für Architectura Virtualis[2] in Kooperation mit der TU Darmstadt





## Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte

- Quelle: Alemannia Judaica [1]



# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur

# Zeitplanung

**Milestone 1 [20.5.2019]:**  
Grundrisse der Synagoge /  
Grundfunktionen von Blender

**Milestone 2 [10.06.2019]:** Modellierung  
Außenfassade

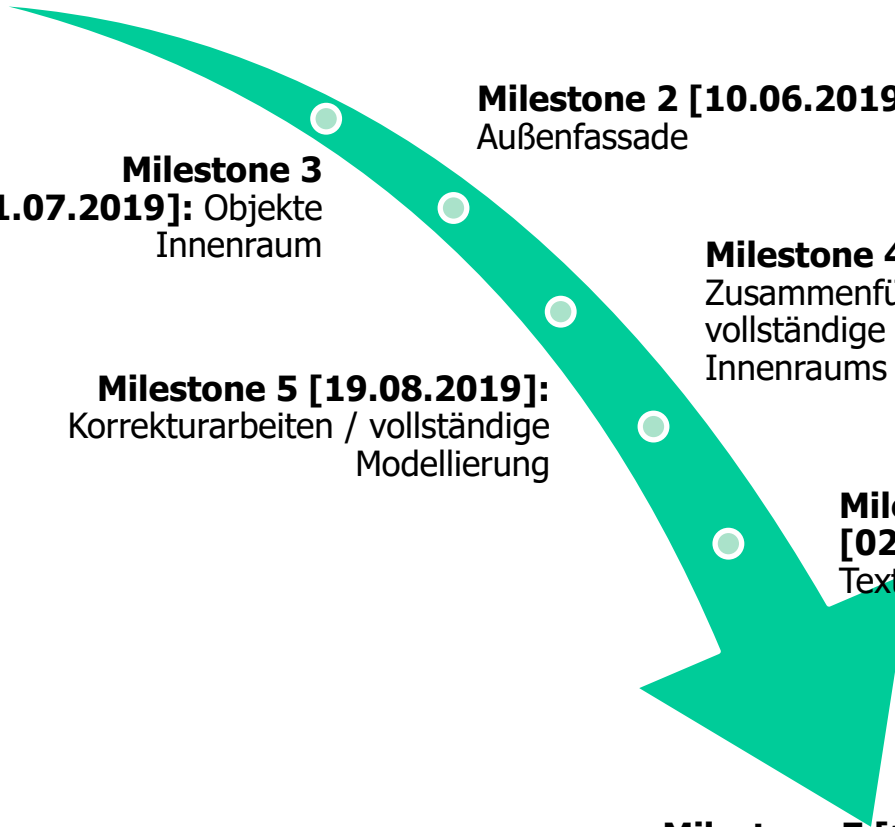
**Milestone 3**  
**[01.07.2019]:** Objekte  
Innenraum

**Milestone 4 [29.07.2019]:**  
Zusammenfügen der Objekte →  
vollständige Modellierung des  
Innenraums

**Milestone 5 [19.08.2019]:**  
Korrekturarbeiten / vollständige  
Modellierung

**Milestone 6**  
**[02.09.2019]:**  
Texturen

**Milestone 7 [16.09.2019]:**  
Annotationen



# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur

# Ergebnis



Außenfassade 1

# Ergebnis



Außenfassade 2



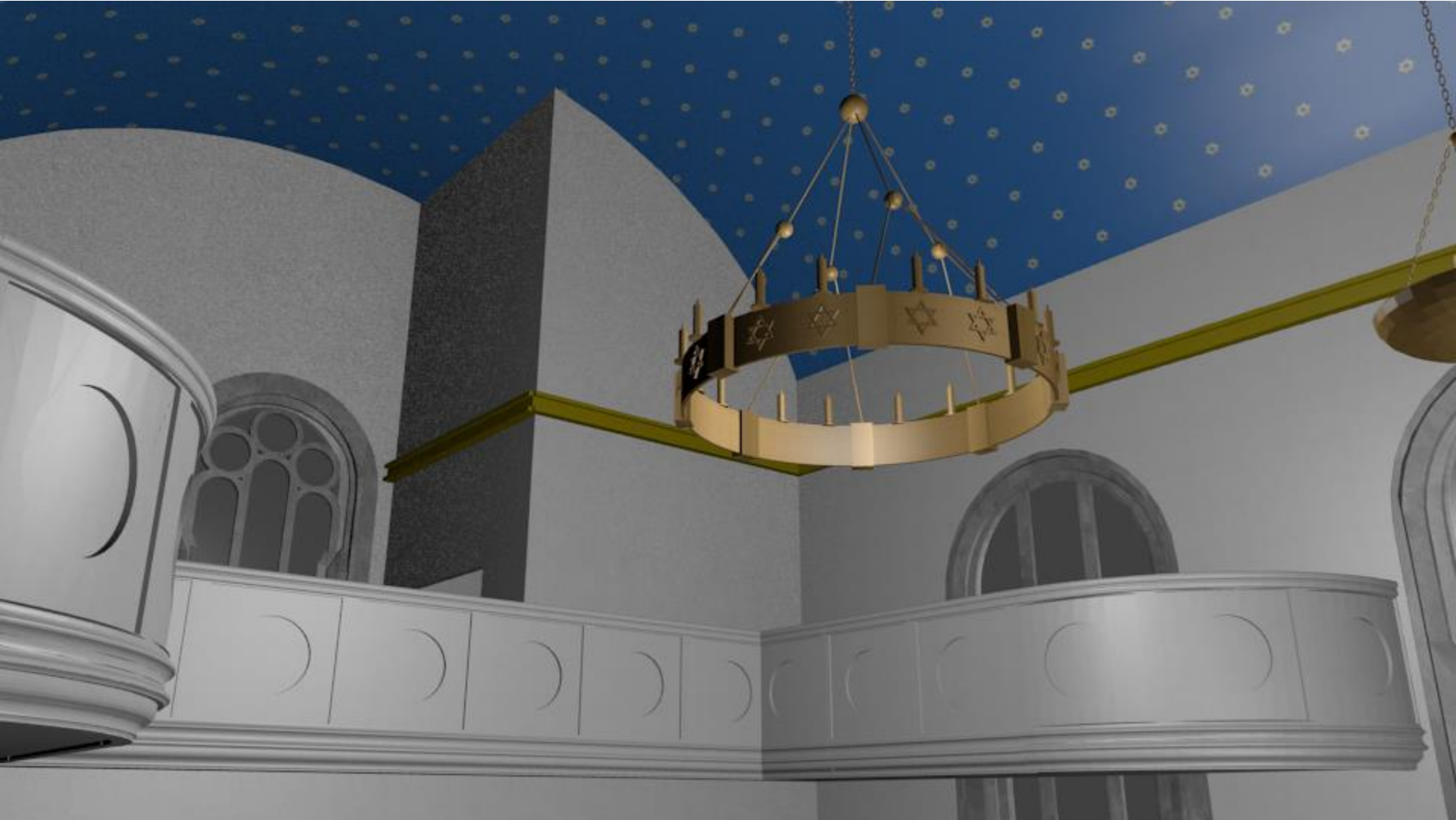
# Ergebnis



## Außenfassade 3



# Ergebnis



## Innenraum 1

# Ergebnis



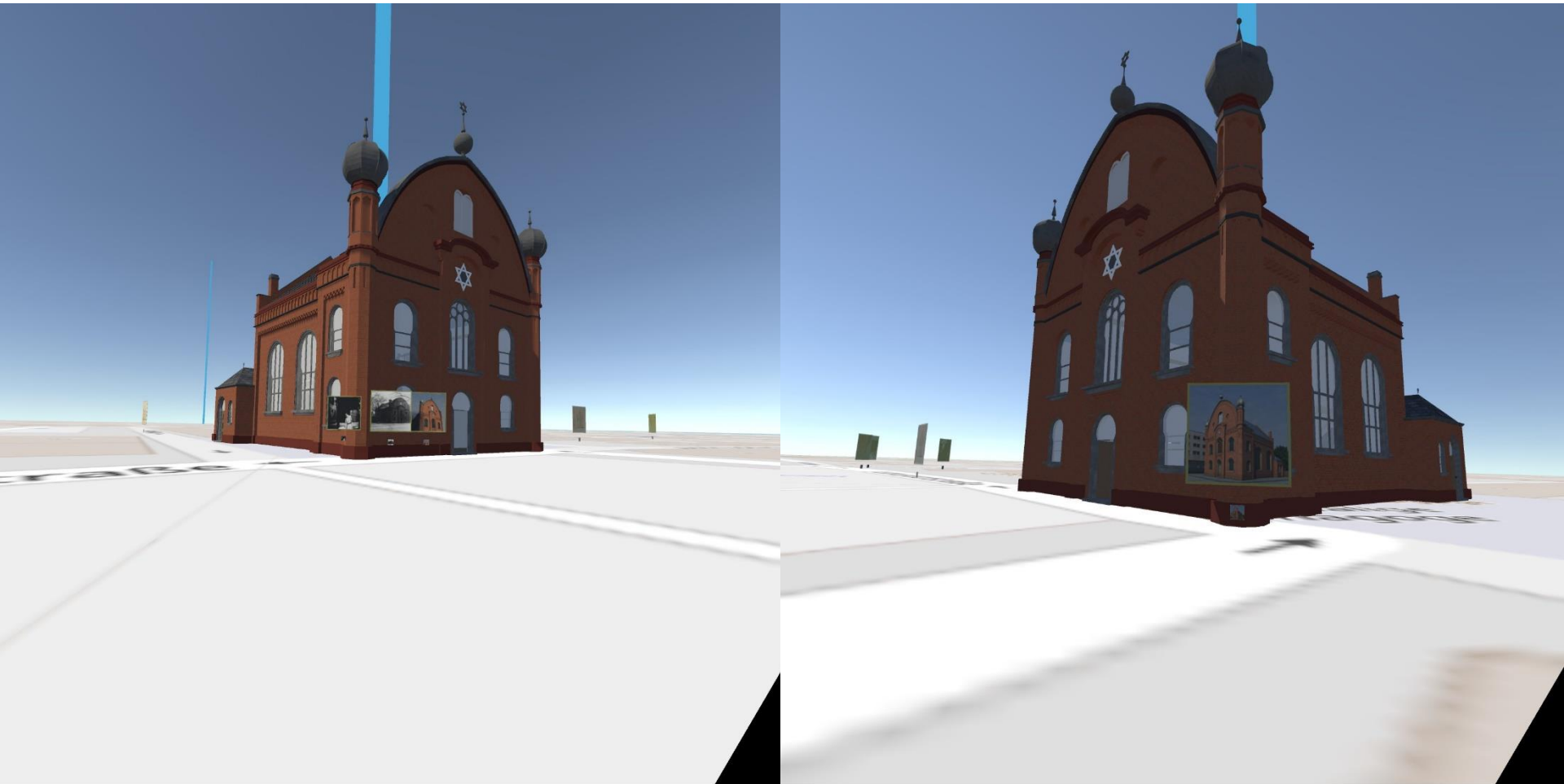
## Innenraum 2

# Ergebnis



## Innenraum 3

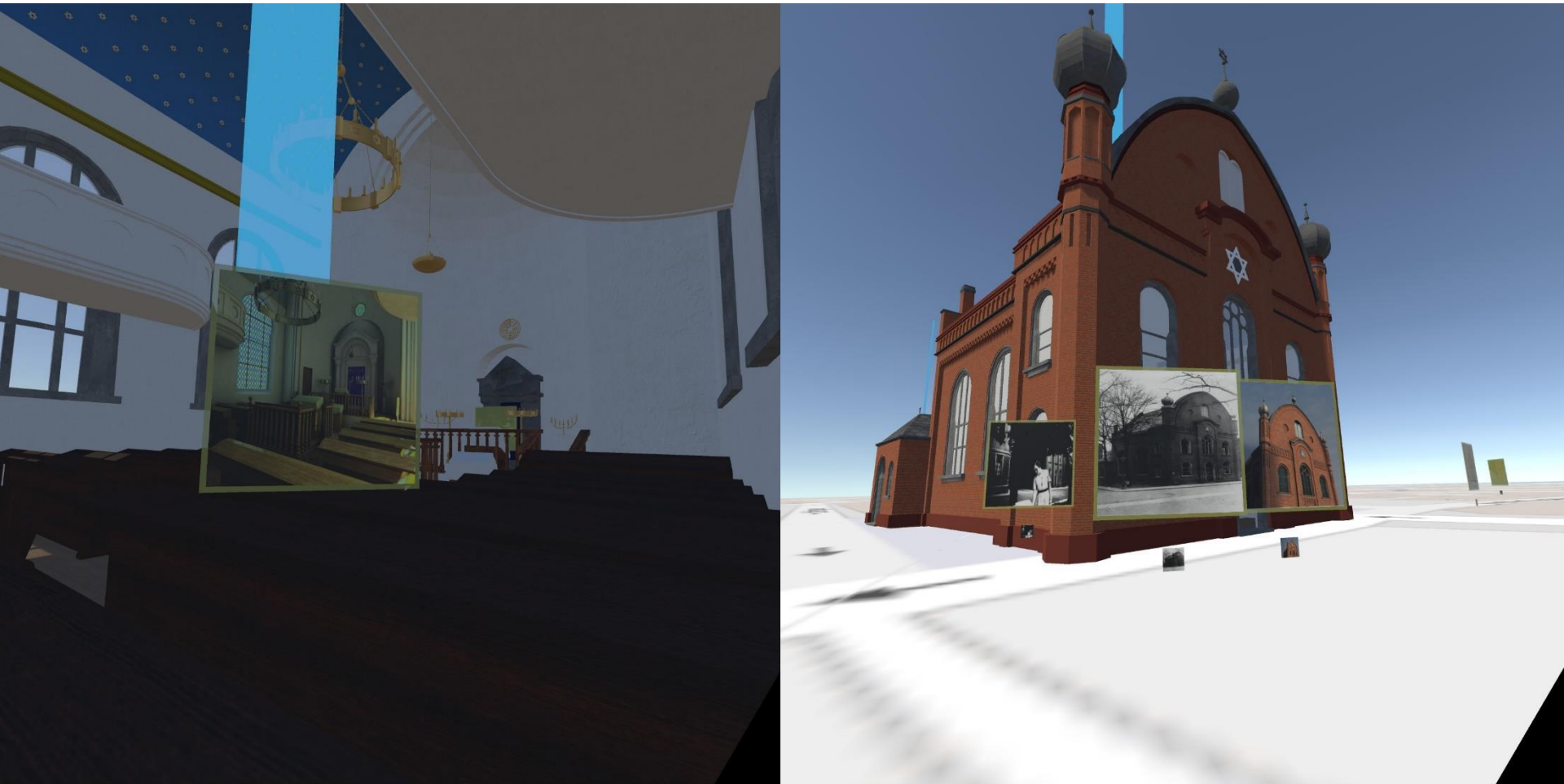
# Ergebnis



## Annotationen 1



# Ergebnis



## Annotationen 2

# Agenda

1. Motivation / Problemstellung
2. Aufgabenanalyse / Vorgehensweise
3. Vorarbeiten / Ressourcen / Ähnliche Projekte
4. Zeitplanung
5. Ergebnis
6. Literatur

# Literatur

- [1] *Alemannia Judaica. Arbeitsgemeinschaft für die Erforschung der Geschichte der Juden im süddeutschen und angrenzenden Raum.* [http://www.alemannia-judaica.de/hoechst\\\_am\\\_main\\\_synagoge.htm](http://www.alemannia-judaica.de/hoechst\_am\_main\_synagoge.htm).
- [2] *Architectura Virtualis.* <http://www.architectura-virtualis.de/rekonstruktion/synagogehoechst.php>.
- [3] *Virtuelle Synagoge.* <https://www.fr.de/frankfurt/virtuelle-synagoge-11469241.html>.



Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!