

# 3D-Grafik zur Wegefindung

Eine mögliche Anwendung im  
öffentlichen Verkehr

Mai / 2005

3D-Grafik zur Wegefindung,  
Christoph VALENTIN, Dipl.-Ing.



# Ausgangspunkt

- Es gibt Menschen, die sich schwer tun, Lagepläne richtig zu interpretieren (z.B. mangelndes Vorstellungsvermögen)
- Die Verkehrsbetriebe sind daran interessiert, den Fahrgästen beim Auffinden ihres Zieles zu helfen (nicht nur beim Umsteigen sondern auch bei der Auffindung des Weges von der letzten Station zum endgültigen Ziel)



# Grundansatz

- Die Station sowie ihre Umgebung bis hin zum endgültigen Ziel werden in einer 3D-Grafik zur Verfügung gestellt, sodaß der Fahrgast den Weg an seinem PC zuhause „durchgehen“ kann, bevor er die Reise antritt (wie in einem 3D-Game).
- Der Weg von der Station zum Ziel wird dabei z.B. in Form einer virtuellen „gelben Linie“ dargestellt



# Weiterführende Gedanken (I)

- Da Touristen meistens kein Notebook mit sich führen werden, sollte man auch eine Darstellung der 3D-Graphik auf einem 3D-fähigen Mobilfunkendgerät in betracht ziehen (Alternative: öffentlicher Internet-Zugang)
- Darstellung auf einem Mobilfunkendgerät hätte auch noch andere Vorteile, z.B. größere Flexibilität bei der Wahl des Zieles, Nutzung der „Leerlaufzeit“ im Verkehrsmittel selbst



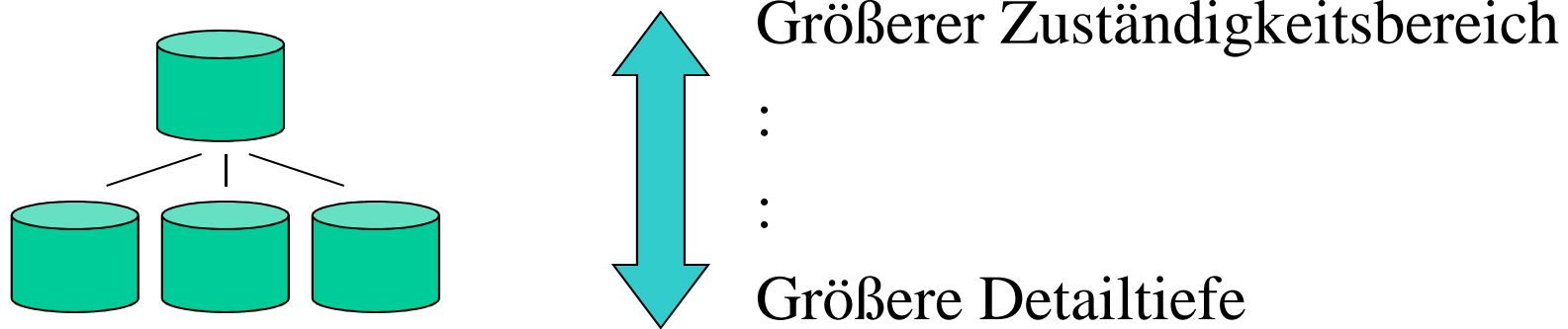
# Weiterführende Gedanken (II)

- Es könnten noch weitere Mehrwertdienste angeboten werden, die nicht das primäre Ziel des Verkehrsträgers sind: z.B. könnte man in diese 3D-Darstellung der Stations-Umgebung auch weiterführende touristische Informationen „einblenden“ (Veranstaltungen, Museen, Ausstellungen, ....).



# Realisierungsvorschlag - DIGITS

Distributed Internet Geographic Information Transmission Service



Synergien bei der Beschaffung der 3D-Daten nützen

