

Utopian City_Scape: 3D teknologi bringer byggeprojekter ned i øjenhøjde

For mere information: www.utopiancityscape.com



Det kan være svært at forestille sig, hvordan en opførelse af en ny bygning, eller et re-design af et byrum, vil påvirke et områdets æstetik, samt hvilke konsekvenser det vil have for andre bygninger og områdets beboere i forhold til f.eks. udsigt og skygge. Derudover kan det være en udfordring for de mange forskellige folk tilknyttet et projekt at kommunikere fordele og ulemper ved både små og store ændringer under designprocessen. Men sådan behøver det ikke at være. Utopian City_Scape har med deres platform RealSite skabt et værktøj, som tager bygningsdesign og arkitektur ned i øjenhøjde via digitale 3D modeller og landskaber.



RealSite er en platform, som kan bruges til at udvikle og fremvise 3D-modeller over arkitektur og byggeprojekter. Ofte tager planlægningen af byggeprojekter udgangspunkt i

2D-tegninger, men det kan være svært og tidskrævende at kommunikere og skabe forståelse for de mange detaljer i projektet blandt alle involverede parter. Grundlægger og CEO, Jacob Østergaard forklarer:

– Normalt bruger man omkring 70% af sin tid på at diskutere, om man forstår hinandens tegninger. Derudover kan det være utrolig svært at forestille sig, hvordan bygningen kommer til at se ud, især i samspil med de omkringliggende omgivelser. Med 3D-modeller forstår man øjeblikkeligt, hvordan projektet kommer til at se ud, da det ligner virkeligheden.

Og 3D-modellerne afspejler virkeligheden meget præcist. Man kan endda bevæge sig rundt i 3D-modellen nøjagtigt som i et computerspil. På den måde bliver arkitekturtegningerne bragt ned i øjenhøjde, så alle kan gå på oplevelse i projektet og danne sig et indtryk af modellen. Det er endda muligt, at ind-

stille og ændre dato på året og tidspunkt på dagen, for at se hvordan skyggerne vil falde året rundt.

Modellen kan også bruges til mere specifikke opgaver som at evaluere en tagkonstruktion. Designfunktionerne gør det lettere at diskutere rammerne for projekter på lige fod mellem alle aktører:

– Hvis man ønsker at afholde en konkurrence om design af et projekt, kan man visualisere rammerne for konkurrencen meget præcist – men man kan også præcisere rammerne for

» FAKTA

Utopian City_Scape har været med i internationaliseringsprojektet GrowBiz – Knowledge to Scale, som bl.a. Service Platform er partner i. Du kan læse mere om projektet [her](#).

Læs mere om Utopian City_Scape på: www.utopiancityscape.com

Læs mere om RealSite på: www.utopiancityscape.com/realsite



de arkitekter og/eller politikere, der skal tage beslutningerne om, hvordan rammerne skal være. I stedet for at diskutere ud fra lokalplansbestemmelser, kan RealSite bruges til at give et realistisk visuelt billede af, hvad der rent faktisk kan lade sig gøre. Og det fører til beslutningsoptimering.

Det er ikke kun, når der skal diskuteres rammer at RealSite bidrager til optimering. Ved at centralisere et projekt på en online platform, kan man nedbringe mængden af kommunikation mellem de involverede parter.

Platformen indeholder en kommunikationsdel, hvor brugeren kan tage enkelte billeder og enkelte dele af projektet ud og kommunikere ændringer til andre involverede og relevante parter, som kan gå ind og følge op:

– Normalt er der rigtig mange aktører på projekter, og det er ofte sådan, at man af frygt for at træffe beslutninger udenom andre sender alle småændringer videre pr. mail til alle involverede parter. Det giver en øget risiko for at miste det samlede overblik og overse vigtige ændringer. I stedet kan man centralisere al kommunikation via arbejdsrummet, som fungerer som en fælles log, hvor man kan ændre og kommentere i plenum, og hvor alle relevante parter har adgang til al information, forklarer Jacob Østergaard.

Ud over de digitale 3D modeller, kan Utopian City_Scape også printe fysiske 3D-modeller af designs. Kunden har derved mulighed for at holde en miniaturemodel af sit projekt i hænderne, hvilket er endnu en finesse, der gør arkitekturen håndgribelig, og sætte kunden ind i projektets aspekter.

TEKNOLOGIENS UDFORDRINGER

Utopian City_Scape er en visualiseringsvirksomhed, som blev grundlagt i 2007. Idéen med at kombinere elementer fra spilteknologi med arkitekturdesign og byrumsdesign kommer fra Jacob Østergaards baggrund som banedesigner til computerspil. Her opdagede han, at dét at gå ind i banerne og kigge rundt, lettede forklaringsprocessen mellem de forskellige grafikere, arkitekter og designere væsentligt.

– Grunden til at man øjeblikkeligt forstår 3D-modeller er, at det er utrolig identisk med den måde, hvorpå vi selv aflæser rum i virkeligheden. Det gør 3D-redskaber yderst effektfulde og totalt overlegne i forhold til andre mere simple redskaber.

Men det er ikke altid let at forklare værdien af sit produkt til kunder, når det bygger på den nyeste teknologi. Når Jacob Østergaard tænker tilbage, husker han den modstand der var over for den nye teknologi:

– For fem år siden rystede folk på hovedet. Selv om man kunne vise ting med nye effekter og detaljer, rystede folk på

hovedet; hvad skal det bruges til? Mange troede ikke på, at det blev til noget.

Men selv om teknologien langsomt vinder frem og bliver accepteret, er det svært at sælge produktet som et hyldeprodukt, da det kræver kendskab og indsigt at bruge.



– Vi prøver at flytte vores forretning til at sælge abonnementer, som folk selv kan bruge. Når man arbejder med noget, der er forud for sin tid, bliver man nødt til at være konsulent på langt de fleste projekter, da kunden ofte ikke selv har ekspertisen til at løfte opgaven alene. Vi sidder netop nu med projekter, hvor vi prøver at kunne generere ting automatisk, som folk kan lave selv, siger Jacob Østergaard.

En anden udfordring er konkurrencen fra gratisprodukter. Der findes forskellige udbydere af værktøjer til 3D modeller, som tilbyder services af høj kvalitet helt gratis. Selv om RealSite tilbyder flere funktioner og kan generere data, der er mere troværdigt, kan det være svært for kunden at se fordel i den dyre løsning. Jacob Østergaard understreger dog, at en helt central forskel og fordel er ejerskabet af 3D-modellen, som kunden mister ved den gratis løsning. Ikke desto mindre kan det betyde, at Utopian City_Scape kan komme til at skulle revurdere deres forretningsmodel. Jacob Østergaard giver sit bud på en fremtidig løsning på problemet:

– Folk er meget vant til at have adgang til en masse services, som er gratis og i allerhøjeste kvalitet. Hvis produktet og servicen skal være gratis, skal man have en forretningsmodel, hvor man kan tjene sine penge på en anden måde. Det kunne for eksempel være via sponsorerede reklamer, som lægges ind i 3D-modellen over et byrum eller en bygning.

► OM INNOVATIONSNETVÆRK SERVICE PLATFORM

Innovationsnetværk Service Platform samler virksomheder og forskere med det mål at styrke innovationskraften og dermed væksten i serviceerhvervene.

Netværket arbejder for at øge videndeling og samarbejde mellem virksomheder, videninstitutioner og andre netværk i og uden for landets grænser.

info@serviceplatform.dk
www.serviceplatform.dk