



## Neue Funktionen in VisualReality 2.9

### Neues Auswahlfenster

Vor dem Einlesen wird ab nun ein neues Auswahlfenster angezeigt, in dem nicht gewünschte Elemente (VR Blöcke, 3D Flächen, Linien, etc.) deaktiviert werden können.

### Blocks in VisualReality laden

Sie haben nun die Möglichkeit fertige Blocks (Autos, Häuser, Personen, Bäume usw.) außerhalb des CAD Systems in Ihrer aktuellen Szene einzufügen. Außerdem können die Blöcke über einen Netzwerkpfad auch anderen VR Usern zur Verfügung gestellt werden (import/export).

### Editieren von VR Blöcken innerhalb von VisualReality

VR Blöcke lassen sich nun einfach in VisualReality verschieben, rotieren, skalieren und löschen (ENTF-Taste). Sie müssen dafür nicht mehr in das CAD System zurück und erneut einlesen.

### Animation von VR Blöcken

Lassen sie VR Blöcke nun entlang von Polylinien fahren (z.B.: Fahrzeuge). Blockänderung und Geschwindigkeitseinstellung sind möglich. Diese Einstellungen können Sie bereits mittels Layernamen von AutoCAD aus steuern.

### Schnelles importieren von 3D Objekten

Durch die neue Entwicklung von VisualReality haben Sie nun weniger Einlesezeiten. Sie können entscheiden, welche Elemente von AutoCAD importiert werden sollen. (z.B.: alle Prototypen oder Polylinien ausblenden)

### Import von Civil 3D Geländemodellen

Civil 3D Geländemodelle können jetzt direkt eingelesen werden. Darunter liegende Luftbilder werden wie gewohnt automatisch gehoben.

### Voransicht des Projekts

Die Voransicht des Projektes kann direkt aus VR gestartet werden.

### Kamerafahrt

Über Polylinien können nun Kamerafahrten definieren werden. Auch hier ist die Geschwindigkeitseinstellung möglich.

### Bilderfunktionen

Bilder können nun als tif- oder png-Datei belegt werden, es wird automatisch eine jpg-Datei daraus generiert. Außerdem werden große Dateien automatisch auf eine sinnvolle Auflösung skaliert. (max. 2048x2048Pixel)

### Erweiterte Schema Funktion

Materialskalierung, Bildausschnitte, Ansichtspunkte und in VisualReality eingesetzte VR Blöcke werden gespeichert und automatisch wieder appliziert.

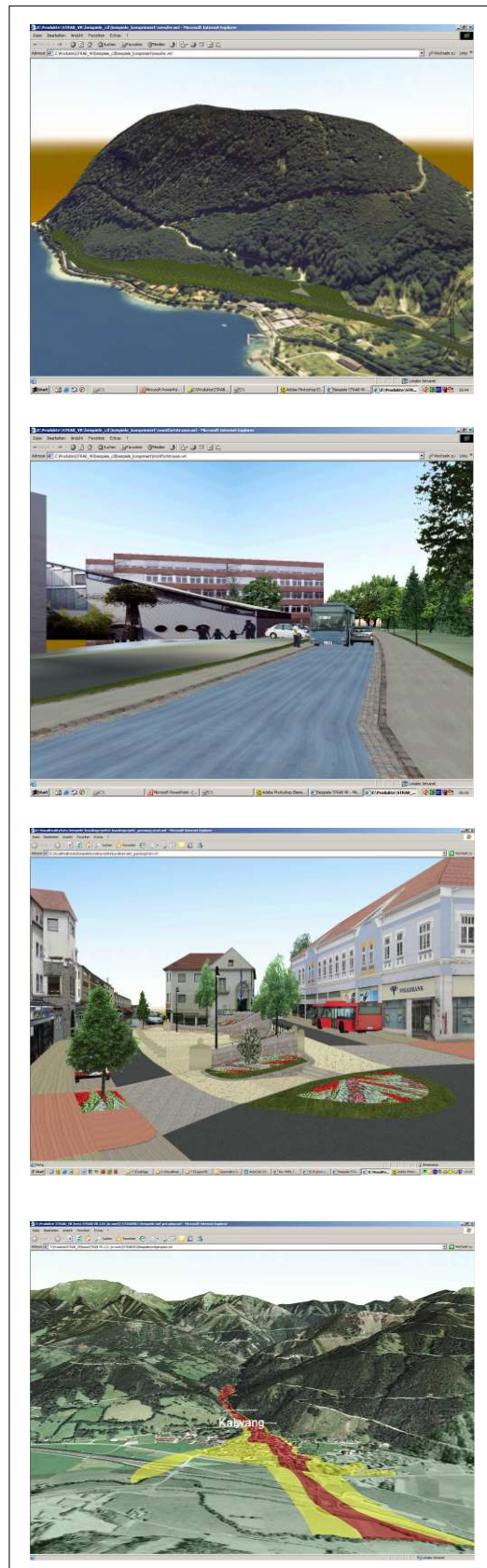
Schemas können nun auch extra gespeichert werden.

### Neue VR Blöcke

Die VR Block-Bibliothek wurde stark erweitert.

### Hardware Lock oder Softwareschutz bzw. Netzwerkversion

VisualReality unterstützt AutoCAD 2004 bis 2010, Civil 3D ab 2007





# Visual Reality

**Ing. Hubert Mader GmbH**

Tulpenweg 17

A-2380 Perchtoldsdorf

Tel.: **+43 (0)1 865 97 40**

Fax.: +43 (0)1 865 97 40 14

E-Mail: [marketing@strab.com](mailto:marketing@strab.com)

<http://www.visualreality.at>

Anwenderbericht Projekt Umfahrung Völkermarkt - Poltnigg & Klammer Ziviltechniker GmbH

## „Diese Umfahrung wird eine Straßen-Schönheit“

*Die Aussage von Verkehrslandesrat G. Dörfler bestätigt die erfolgreiche Planung und beeindruckende Präsentation des Ingenieurbüros Poltnigg & Klammer Ziviltechniker GmbH, umgesetzt mit STRAB für die Straßenplanung und VisualReality für die Visualisierung.*

Ein Straßenbauprojekt in den Bergen Kärntens stellt hohe Ansprüche an den Planer und sein Werkzeug. Wir setzen dafür Autodesk CIVIL 3D als Grundlage und das Programmpaket STRAB ein.

Die Bedingungen für die Trassenführung waren denkbar ungünstig. Der Höhenunterschied musste auf relativ engem Raum überwunden werden, Bestandstraßen und Feuchtgebiete sollten berücksichtigt werden, die Geländekante am Berg durfte nicht verändert werden, ein Zugang zu einer Firma am See war zu beachten und die Schüttmassen des Tunnels sollten als Massenausgleich im Projekt verwendet werden.

Daraus ergab sich eine Trassenführung, welche Kehren und hohe Stützmauern notwendig machte. Außerdem waren Änderungen von Nebentrassen notwendig, welche in mehreren Varianten geplant wurden. STRAB unterstützte uns durch den hohen Grad an Automation und der Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten.

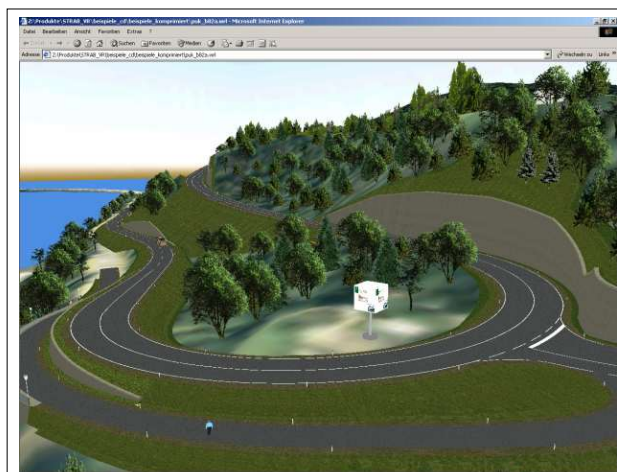
Neben den technischen Plänen war es genauso wichtig, die Bevölkerung von dieser Variante zu überzeugen und das Projekt auch für den Laien übersichtlich darzustellen. Die Visualisierung mit VisualReality ermöglichte dies für uns überraschend einfach und hielt auch die Kosten dieser Visualisierung in Grenzen.

Das Zusammenspiel von STRAB und VisualReality beeindruckte uns, da das komplette Projekt dreidimensional mit dem Gelände verschnitten wurde. 3D-Bodenmarkierungen wurden ebenfalls mit STRAB erstellt. Die Ausgestaltung des Projekts mit Leitbahnen, Leitplanken, Laternen usw. erstellten wir in CIVIL 3D. Die Symbole wählten wir aus einer umfangreichen Bibliothek oder erzeugten Sie selbst.

In VisualReality wurden dann noch Schritte wie Materialbelegung oder Kamerafahrten durchgeführt. Durch die Anwendung der Software konnten wir mit guter Einschulung eine beeindruckende Visualisierung erstellen.

Das Know-how unseres Unternehmens zusammen mit der eingesetzten Software ermöglichte uns trotz dieser komplizierten Aufgabenstellung ein effizientes Arbeiten am Projekt und eine beeindruckende Präsentation.

Planung: Straßenprojekt Büro Poltnigg & Klammer Ziviltechniker GmbH,  
Lilienberg Tunnel mit Unterflurtrasse ARGE Poltnigg & Klammer Intergeo  
Software STRAB und VisualReality: Ing. Hubert Mader GmbH



"Das Zusammenspiel von STRAB und VisualReality beeindruckte uns,"



"Durch die Anwendung der Software konnten wir mit guter Einschulung eine beeindruckende Visualisierung erstellen"

### Download:

Nutzen Sie die Möglichkeit einer 30 Tage Testversion inkl. telefonischer Unterstützung!

Auf unserer Webseite finden Sie diese Version und weitere Beispiele zum herunterladen.

<http://www.visualreality.at>