

Pro Jahr erstellen Architekten und Planer in Deutschland rund 130 000 digitale Modelle von Gebäuden, Straßen, Plätzen..., viele in 3D. Modelle, die schließlich auch baulich umgesetzt werden. Hinzu kommen nicht verwendete Entwurfsvarianten und Modelle, die von Studenten erstellt werden. Die meisten aufwändig pro-

grammierten digitalen Gebäude verschwinden in „Schubkästen“. Andererseits investieren allein Computerspiele-Entwickler jährlich 150 Millionen Euro ausschließlich für die Programmierung solcher Gebäudelandschaften. Zwei Cottbuser und ein Erfurter wollen dieses Potenzial nutzen.



Text und Foto: J. Ha.

Ingo Frank, Andreas Brandt und Stefan Stöhr (v.l.n.r.) haben eine Marktlücke entdeckt. Ihr „Handelsgut“ befindet sich im Tablet-Computer. Mit ihrem Unternehmen wollen sie ungenutztes digitales Potenzial nutzbar machen.

Andreas und Stefan sind aber auch junge Väter - das Unternehmen wird familienfreundlich, haben sie geplant

Die Idee der ehemaligen BTU-Studenten Stefan Stöhr und Andreas Brandt sowie des Erfurters Ingo Frank hat selbst die Experten des Businessplan Wettbewerbes Berlin-Brandenburg zum Staunen gebracht. Sie verliehen dem Trio den fünften Platz.

„Wir haben eine digitale Plattform geschaffen, auf der die schon vorhandenen aber bisher ungenutzten 3D-Modelle von Architekten oder anderen

Ingenieuren für andere Nutzungsarten bereit gestellt und dort verkauft werden können“, erklärt der aus Görlitz stammende Andreas Brandt, der 2013 in Cottbus seinen Masterabschluss in Informations- und Medientechnik machte und noch im selben Jahr an der Unternehmensidee von Stefan Stöhr mitfeilte. Stefan stammt aus Thüringen und studierte an der BTU und in Erfurt Stadt- und Raumplanung. Er befasste

sich schon lange mit einer alternativen Nutzung der enormen Mengen an 3D-Modellen, die er an den Studenten-Monitoren sah. „Warum sollte man diese nicht upcyclen - also so verändern, dass sie für andere Anwendungen nutzbar und damit zur verkaufbaren Ware werden? Also begann ich mit der Recherche und landete schnell bei Entwicklerfirmen für Computerspiele.“

Einen besseren Einblick steuerte Ingo

BTU-Absolventen wollen als Unternehmer einen 3D-Grafik-Markt eröffnen

Frank hinzu, den Stefan in Erfurt kennenlernte. Ingo stammt aus dem Stuttgarter Raum und studierte bis 2012 wie Stefan Stadt- und Raumplanung, danach war er als wissenschaftlicher Mitarbeiter für das Gründerthema zuständig - für Stefan der ideale Ansprechpartner. Hinzu kommt, dass Ingo Tester für Beta-Software war, also in zugänglichen Programmen gezielt Fehler suchte. Sein Einblick in die Computerspielwelt war - wie sein Wissen um Unterstützungsmöglichkeiten für Firmengründer - Gold wert. Eine weitere Goldgrube ist die BTU selbst. Prof. Dr. Karsten Weber, Inhaber des Lehrstuhls Allgemeine Technikwissenschaften, unterstützt die drei Jung-

unternehmer mit Rat und gewichtigen Unterschriften. So kam das Trio in den Genuss eines Existenzgründerstipendiums über 128 000 Euro, mit dem sie für ein Jahr finanziell abgesichert sind und die Unternehmensstruktur aufbauen können. „Zu dritt werden wir das Unternehmen 'CADSAND DOCS' Anfang des nächsten Jahres gründen. Beides sind Abkürzungen. CAD für computer-generiertes Design und DOC für Dokumente, die das Online-Architektur-Archiv ergänzen“, erklärt Andreas Brandt.

Denn nicht nur für digitale Landschaften in Computerspielen werden Gebäude benötigt.

„Die Hersteller von Navigationssoftware braucht sie, bei Animationsfilmen werden sie benötigt, ja immer mehr auch bei Kinofilmen. Viele wissen gar nicht, wie viele Szenen vor der grünen Leinwand gespielt werden, und erst später am Computer werden die Landschaften hinzugefügt. Bei der Werbung geht das weiter. Und selbst Assistenzsysteme für Blinde benötigen solche 3D-Modelle“, schildert Stefan Stöhr den riesigen Markt. „Und warum sollen nicht diejenigen, die so viel Zeit und Können in die Erstellung der Modelle stecken - die Architekten und Ingenieure - ihre Arbeit bezahlt bekommen? Dabei bleibt das Urheberrecht bestehen. Es ist nicht schwer, in die Grafiken der Architekten als Quelle einzufügen“, fügt Andreas Brandt hinzu.

Eigentlich ist es verwunderlich, dass nicht schon eher jemand auf die Idee kam, die ungenutzten Modelle weiter zu verwenden. „In Zukunft wird jeder Tischler, jeder Metallbauer seine Produkte zuerst als 3D-Modell am Rechner erstellen, es wird ein grundlegender Arbeitsschritt sein. Diese Produkte können dann auf vielfältigste Weise auf anderen Gebieten erneut zum Einsatz kommen“, blickt Andreas in die Zukunft. Architekten und Architekturstudenten, mit denen sie bisher darüber sprachen, sind begeistert, und erste Kontakte mit Spiele-Herstellern zeigen, dass die beiden Cottbuser und der (Noch-)Erfurter auf dem richtigen Weg sind.

Vielleicht haben sie ja sogar einen neuen Handelszweig gegründet ...

www.cadsanddocs.de

Grafik: sketchup.com „Gothic Cathedral“ von „woody“



Das Drahtgitter-Modell einer Kathedrale als hochwertige dreidimensionale Grafik, bei der die Oberflächen ausgeblendet wurden. Sogar in das Gebäude kann der Betrachter „hineinfliegen“. Solche digitalen Bauwerke landen bisher oft ungenutzt im digitalen Schubfach, während in anderen Unternehmen ähnliche 3D-Bauten mit viel Aufwand neu geschaffen werden.