

Schulbesuch in 3D

Während über den digitalen Unterricht überall noch diskutiert wird, baut das P-Seminar *Virtueller Rundgang durch das WHG* das Schulgebäude als 3D-Modell nach.

„Uns war schnell klar, dass wir die Arbeit unterschätzt haben“, erklärt Quirin Rothmeier am Präsentationsabend der P-Seminare am 16. Januar 2019. Tatsächlich hatte das ursprünglich zwölfköpfige Team nicht mit der hohen Zahl an „Überstunden“ außerhalb der dafür eigentlich vorgesehenen P-Seminar-Nachmittage gerechnet. Es gab viel zu tun: Das Schulgebäude mit seinen Klassenzimmern, Treppen und Aulas sollte möglichst detailgetreu als 3D-Modell in der Software *Cinema 4D* nachgebaut werden, um einen virtuellen Besuch des WHG zu ermöglichen.

Eine spannende Aufgabe und eine ziemlich große Herausforderung – sowohl für die Schüler als auch für die Hardware, auf der die Projektarbeit bearbeitet wurde. „Mit lediglich einem leeren Stockwerk auf dem Bildschirm, etwa dem Erdgeschoss, konnte man noch halbwegs flüssig arbeiten“, erinnert sich der Präsentator und ergänzt: „Fügte man den Klassenräumen Details wie Tische, Stühle oder Computer hinzu, war der Spaß schnell vorbei.“ Denn die insgesamt 18.639 Objekte, die das fertige Gebäudemodell beinhaltet, zwangen den Schulserver in die Knie. „Wir mussten, insbesondere kurz vor der Abgabe, das Rendering auf unseren Computern zu Hause erledigen“, erläutert Quirin.

Jenes Rendering, der Prozess, bei dem die virtuellen Kamerafahrten in eine Videodatei „umgerechnet“ werden, dauerte auch auf den stärkeren Schülerrechnern lange genug: 33.600 Minuten, mit bis zu 187 Sekunden pro Einzelbild. Doch die Mühe des Teams und die Wartezeit auf die fertigen Filmsequenzen – beides gut parallelisiert – haben sich gelohnt: Das Video, das man nachfolgend bestaunen kann, überrascht den Zuschauer mit einem hohen Wiedererkennungswert des WHG-Gebäudes und zeigt, was mit Knowhow, Geduld und Teamwork möglich ist – allem Aufwand zum Trotz.

Alexander Frank