

Tiivistelmä

| | |
|-------------------|--|
| Tekijä: | Riikka Sihvonen |
| Otsikko: | Unreal Engine pelimoottorin hyödyntäminen tietomallikoordinaattorin työssä |
| Sivumäärä: | 23 sivua |
| Aika: | 09.11.2022 |
| Tutkinto: | Tietomallikoordinaattori |
| Tutkinto-ohjelma: | Talonrakentaminen (15op) täydennyskoulutus |

Tämän tutkielman aiheena on tarkastella Unreal Engine pelimoottorin käyttöä tietomallikoordinaattorin työssä. Aiheen tarkastelu keskittyy arkkitehdin tietomallin exportoimiseen Unreal Engine ympäristöön Revit ohjelmistosta. Mitä parametritietoja siirrossa säilyy mukana, millä tavoin pelimoottorissa pystyy mallia tarkastelemaan ja voiko Unreal Engine toimia myös mallin tietosisällön tarkastamisessa, ei ainoastaan visuaalissa tarkastelussa?

Tutkimuksessa on käytetty koulutusmateriaaleja, internet lähteitä sekä tekijän itse tekemää materiaalia Revit ohjelmiston ja Unreal Enginen pelimoottorin kanssa tuotetusta tuloksista. Tulokset osoittavat Unreal Enginen olevan hyvä työkalu tietomallien katseluun, yhteiseen kommunikointiin ja käyttöliittymä on joustavampi kuin nykyiset ohjelmistot. Pelimoottorilla on potentiaalia kehittyä entisestään monipuolisemmaksi työkaluksi rakennusalan ohjelmistojen joukkoon, vaikka varsinaisen tiedon siirtyminen pelimoottorialustalle on vielä alkutekijöissä. Maailmalla pelimoottoreiden käyttö rakennusalan hankkeissa on jo yleisempää ja tulevaisuuden kuvat osittavat sen, että myös Suomessa tietomallipohjainen työskentely tulee olemaan pääasiallinen työskentelytapa.

Avainsanat: Unreal Engine, Revit, tietomallinkoordinaattori, pelimoottori