

# Simulationsprogramme und Animationstechniken bei der Rekonstruktion von Straßenverkehrsunfällen

2000, pp. 115 - 120 (#4)

In zunehmendem Maße werden bei der Rekonstruktion und Analyse von Strassenverkehrsunfällen komplexe Rechenprogramme eingesetzt. Von entscheidender Bedeutung für den technischen Fortschritt einerseits und die Rechtssicherheit andererseits ist es aber, daß alle an einem juristischen Prozess beteiligten Personen, primär die Richter, in die Lage versetzt werden müssen, diese neue Technik in der richtigen Weise zu verstehen. Es ist zum Beispiel durchaus möglich, mit Hilfe des Computers einen ganz bestimmten Vorgang plausibel darzustellen, der in der Wirklichkeit jedoch unmöglich ist. In diesem Zusammenhang werden häufig die Begriffe Simulation und Animation verwendet. Im Beitrag werden beide Begriffe zunächst erläutert. Danach wird auf das Zusammenwirken von Modell und Umwelt eingegangen, wobei die wesentlichen Parameter wie Reifen, Fahrbahn, Antrieb, Fahrverhalten etc., die bei der Rekonstruktion von Strassenverkehrsunfällen eine Rolle spielen können, beschrieben werden. Im Weiteren werden die Möglichkeiten und Grenzen der Anwendung von Simulationsprogrammen behandelt. Aus Sicht der Verfasser sollten jedem Gutachten, bei dem Simulation und Animation angewandt worden sind, die berechneten Fälle auf einem Datenträger beigelegt werden.

□

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Zitat](#)
- [2 Inhaltsangabe](#)
- [3 Weitere Beiträge zum Thema im VuF](#)
- [4 Weitere Infos zum Thema](#)

## Zitat

[Burg, H.](#); [Golovics, E.](#); [Halm, J.](#); [Kasanicky, G.](#); [Niederer, P.](#): Simulationsprogramme und Animationstechniken bei der Rekonstruktion von Straßenverkehrsunfällen. Verkehrsunfall und Fahrzeugtechnik 38 (2000), pp. 115 - 120 (#4)

## Inhaltsangabe

## Weitere Beiträge zum Thema im VuF

### Weitere Infos zum Thema

- [Burg, H.](#); [Moser, A.](#); [Steffan, H.](#): Anwendung von Simulationsprogrammen bei der Unfallrekonstruktion. [ZfS](#) 27 (2006), pp. 432 - 436 (#6)
- [Rekonstruktionsprogramme](#)