



Rubrik: News

Published: 22.05.2003 06:00

Modified: 21.05.2003 17:05

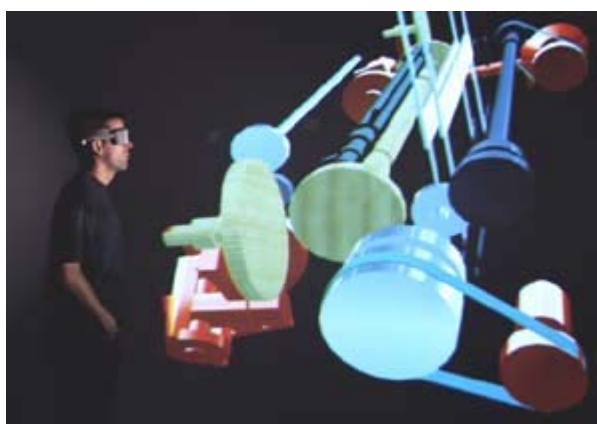
Internationale Konferenz an der ETH Zürich

Virtual Reality wird konkret

(fw) Die Möglichkeiten, welche Laien gemeinhin mit dem Begriff "Virtual Reality" assoziieren, sind faszinierend und spekulativ zugleich. An zahlreichen Institutionen arbeiten Forscherinnen und Forscher intensiv daran, aus den futuristisch anmutenden Ideen konkret anwendbare Technologien zu gestalten. Über die neusten Entwicklungen im weitläufigen Gebiet "Virtual Reality" diskutieren heute Donnerstag und morgen Freitag rund 100 Experten aus aller Welt an einer zweitägigen Konferenz (1) im Hauptgebäude der ETH Zürich.

Visualisierungen und Projektions-Technologien bilden einen wichtigen Schwerpunkt der Konferenz, wie Andrea Mazzone vom Institut für Mechanische Systeme erklärt. Aus Sicht der ETH ist sicher die Präsentation des Projekts "blue-C" (2) erwähnenswert, an dem sich die Departemente Informatik, Elektrotechnik, Maschinenbau und Architektur beteiligen. Die Idee von blue-C ist, dass sich zwei Menschen an verschiedenen Orten in einen würfelförmigen Visualisierungsraum begeben und dort in einer virtuellen dreidimensionalen Umgebung miteinander kommunizieren. Für die Teilnehmer der Konferenz besteht die Möglichkeit, die Pilotanlage im Rechenzentrum zu besichtigen.

Ein weiteres wichtiges Thema ist "Augmented Reality". Die Idee dahinter ist, die reale Welt mit virtuellen Daten sozusagen zu ergänzen. Wer sich eine spezielle Stereobrille aufsetzt, sieht sowohl die reale Welt als auch Daten, welche auf die Gläser der Brille projiziert werden. Eine solche Brille könnte zum Beispiel für einen Monteur bei der Reparatur einer defekten Maschine nützlich sein. Er sieht dann sowohl die richtige Maschine als auch weiterführende Informationen über die Bauteile, die er gerade anschaut.



Solche Konzepte funktionieren jedoch nur, wenn die Positionen der entsprechenden Personen genau bekannt sind. Das Thema "Tracking" – also die genaue Ortung der Benutzer von Virtual-Reality-Anlagen – wird daher an der Konferenz wohl genauso für anregende Gespräche sorgen wie die Schlagworte "Haptics", "Graphics" und

"Interaction" (3) .

Footnotes:

- (1) Homepage der Konferenz: www.ipt-egve.ethz.ch/
- (2) Internetsite des Projekts "Blue C": blue-c.ethz.ch/ (<http://blue-c.ethz.ch/>)
- (3) Für Virtual-Reality-Laien: Unter "Haptics" fasst man alles zusammen, was das Berühren oder Anfassen von virtuellen Gegenständen ermöglicht. "Graphics" beschäftigt sich mit der möglichst detailgetreuen Darstellung von 3D-Bildern und Graphiken. Und das Thema "Interaction" schliesslich dreht sich um das Zusammenspiel von realem Mensch und virtueller Welt.

© Copyright 2000-2003 by

ETH

Eidgenössische Technische Hochschule Zürich
 Swiss Federal Institute of Technology Zurich