

AC-Bodensee Österreich Clubabend, 2019-10-07



Virtuelle Welten und erweiterte Realitäten

Präsident Christian Dressel ist von Beruf Friseur und das sehr erfolgreich. Sein Hobby wiederum ist seit seiner Jugend die Digitale Welt. Nicht verwunderlich stellt er auch sein Präsidentenjahr unter dieses Motto „Virtuelle Welten und erweiterte Realitäten“

Am Oktober-Clubabend stellte er seinen Clubkollegen das VR und AR vor.



VR ist die Abkürzung für Virtuelle Realität und wird technisch mit Hilfe einer VR Brille realisiert. Beim verwenden der Brille wird die reale Welt im Gegensatz zu AR völlig ausgeblendet. Diese Brille versetzt den Benutzer in eine computergenerierte Umgebung und lässt auch Interaktionen mit der Umgebung zu. Die Technik wird im privaten Bereich in erster Linie für Spiele eingesetzt. Im Business Bereich für Schulung- und Präsentationszwecke.



Ar ist die Abkürzung für Augmented Reality und erweitert die Reale Welt mit computergenerierten Inhalten. Technisch wird das entweder mit einem Handy, Tablet

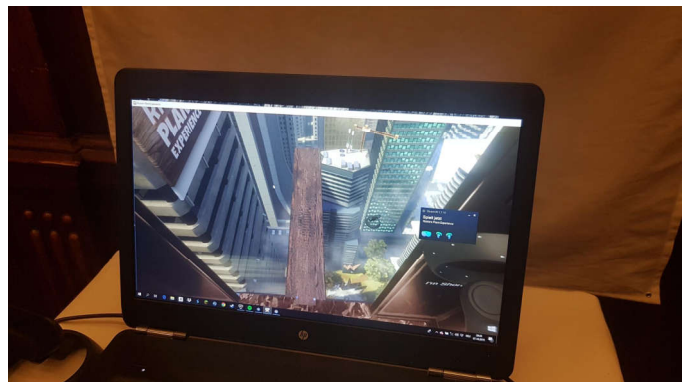
oder auch mit einer Brille realisiert, die aber im Gegensatz zum VR die reale Welt nicht abschottet. AR wird im privaten Bereich verwendet um zum Beispiel Möbel in einem Raum zu platzieren oder mit Google Maps um die Navigation direkt in die reale Welt zu projizieren. Im Businessbereich werden damit zum Beispiel Wartungsaufgaben begleitet oder Gebäude/Motoren/Autodesigns visualisiert. Im militärischen Bereich werden zusätzliche Informationen über das Einsatzgebiet in Echtzeit eingeblendet.

Damit das Alles nicht nur Theorie bleibt, hat er entsprechendes Equipment mitgebracht. Auch seine Tochter Leonie ist dabei. Sie hat die Aufgabe die Ambassadoren während dem VR-Trip zu begleiten. Anziehen des Equipments und als Begleitung, während der Vorführung. Es ist nämlich sehr hilfreich, wenn man von einem Wolkenkratzer in die Tiefe blickt und man weiß, dass jemand die Hand hält.



Nach anfänglichem Zögern versuchten es die ersten Mutigen an der Station mit VR. Der Aufbau beinhaltet einen Computer, eine 3D-Brille, Kopfhörer und damit die Animation auch real wirkt, ein echtes Brett.

Der Proband setzt das Equipment auf und sofort hat er das Gefühl mitten in einer Stadt zu stehen. Vor ihm eine Häuserschlucht mit Wolkenkratzern und Straßen mit fahrenden Autos und Fußgänger. Leonie führt den Proband ein paar Schritte rückwärts und schon befindet er sich in einem Fahrstuhl. In dem er virtuell den Knopf drückt, geht der Fahrstuhl zu und man fährt aufs Dach des Wolkenkratzers. Direkt aus dem Fahrstuhl heraus, sieht er ein Brett liegen. Dieses führt ihn über die Hauskante hinaus.



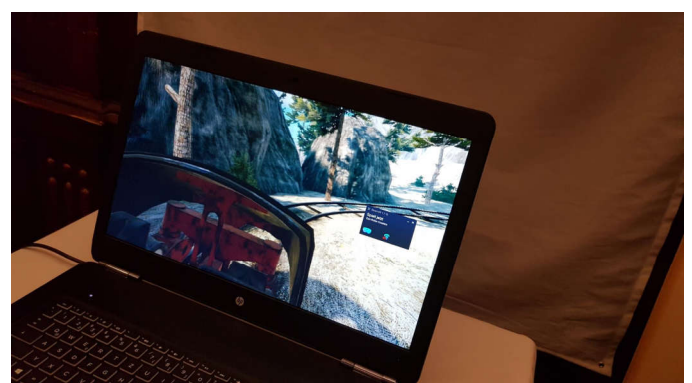
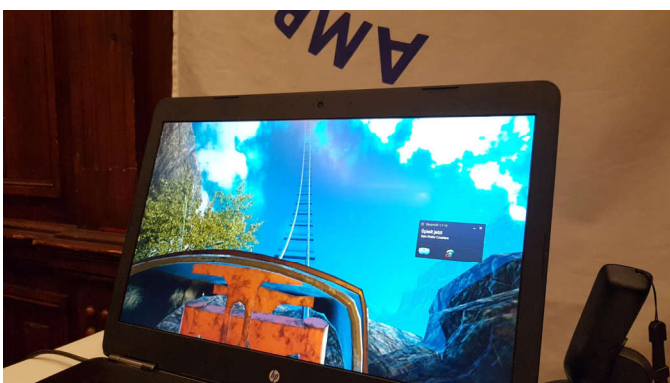
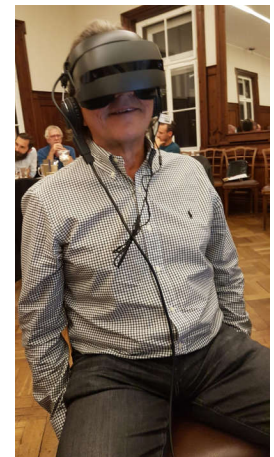
Indem ein echtes Brett am Boden liegt, spürt der Proband das was er in seinem Kopf sieht. An der Hand von Leonie geht er das Brett entlang. Je Charakter, Mut und persönlichem Empfinden sind die Schritte fest und stabil. So mancher spürt seine weichen Knie. Je weiter er vorgeht, desto deutlicher sieht er die Höhe und empfindet die Umgebung als echt. Auch die Vögel am Himmel erscheinen als täuschend echt. Am Ende des Bretts angekommen, ist die nächste Aufgabe sich mit den Füßen seitlich neben das Brett zu stellen. Unglaublich mutig, wenn man gleichzeitig sieht - täuschend echt - dass es keinen Boden unter den Füßen gibt.



Sogleich fühlt man sich auch im freien Fall und der Blutdruck schnell in die Höhe. Die Stockwerke sausen immer schneller an einem vorbei und der Boden kommt immer näher. So gut wie jeder Ambassador zuckte am Schluss zusammen und war heilfroh, als er die Stimme von Leonie hörte, welche die Probanden wieder ins reale Leben zurückholt.

Begeistert legte jeder Ambassador das Equipment ab und konnte das Erlebte nur schwer fassen. Für wenige Minuten tauchte er in eine digitale Welt ein, welche für ihn zur Realität wurde.

Ein ganz „harter Junge“ (Harry Bösch) versuchte sich in Folge an einer fiktiven Achterbahn. Diese erzeugte das Gefühl sich in einer Bergwelt zu befinden, über Schluchten zu fahren und einen mehrmaligen Looping durch einen Wasserfall zu machen. Wie an den Fotos erkennbar, war auch diese Animation so täuschend echt, dass Harry sich mit dem Wagon der Achterbahn mitbewegte und der Gesichtsausdruck verriet, wie magisch diese Fahrt war.



Weniger aufregend war die 2.Station, bei welcher sicher der Proband durch verschieden Orte auf der Welt bewegen konnte. Die Ambassadoren konnten durch das Death-Valley laufen, oder den Kölner Dom erkunden. Auch hier hatten alle den Eindruck vor Ort zu sein. Faszinierend war es im Kölner Dom den Altar aus der Nähe zu betrachten, die vielen Ornamente und Figuren betrachten zu können, oder im Glockenturm die Gegend um den Dom herum betrachten zu können.

Diese Technik wird im Internet für den Kölner Dom angeboten. So können Internet-Touristen abseits vom Besucherstrom durch den Dom wandern.

Die Ambassadoren waren begeistert von dieser neuen Erfahrung. Dementsprechend lebhaft wurde dann am Tisch diskutiert und die Erfahrungen ausgetauscht.

Es war ein gelungener Abend und Präsident Christian Dressel sichtlich zu frieden, dass die Gestaltung des Abends so gut ankam.