

Virtuelle Wirklichkeit

Nach der Arbeit ab aufs Holodeck und als Stürmer am UEFA-Cup teilnehmen... Ist das die Zukunft?

Möchten Sie am Grand Canyon spazieren gehen, durch den Louvre flanieren, die ägyptischen Pyramiden besichtigen und dabei nicht einmal das Wohnzimmer verlassen müssen? Virtuelle Welten machen es möglich.

Computergrafiken haben sich in den letzten 20 Jahren gewaltig verbessert. Wo anfangs am C64 noch weiße Balken auf schwarzem Hinter-

grund Tennis spielten, sind heute 3D-Spiele Standard, Computeranimation im Kino kaum mehr weg zu denken.

Spezialisten arbeiten derzeit mit Hochdruck an neuen Visualisierungs-Techniken, die es ermöglichen, drei Dimensionen auch wirklich als solche zu erleben und in die Cyberwelt richtig „einzusteigen“. Das bedeutet, wir setzen uns nicht mehr vor einen rechteckigen Monitor, sondern bedienen uns einer Brille und Sensoren, um damit dreidimensional, 360°-Räume und Landschaften zu erleben.

Bewegung im Cyberspace

Sich im Cyberspace zu bewegen, dort Spaziergänge machen, laufen, springen und dabei nicht gegen reale Wände zu laufen, sowie die eigenen Körperbewegungen in die virtuelle Welt zu übertragen, war bisher eine der größten Herausforderungen für Wissenschaftler. Russische Forscher haben in

Zusammenarbeit mit der University of Washington (Abteilung Human Interface Technology) eine Art Hamsterrad für Menschen entwickelt, das derartige Bewegungsfreiheit ermöglicht. Steigt man in diese Kugel, kann man einen ganzen Marathon laufen, ohne das Zimmer zu verlassen.

Virtuelle Welten sind keine Zukunftsmusik mehr und müssen nicht erst neu erzeugt werden, denn Virtual Sphere ist mit der aktuell üblichen 3D-Visualisierungsmethode VRML kompatibel, die bereits bei unzähligen Spielen und Programmen eingesetzt wird.

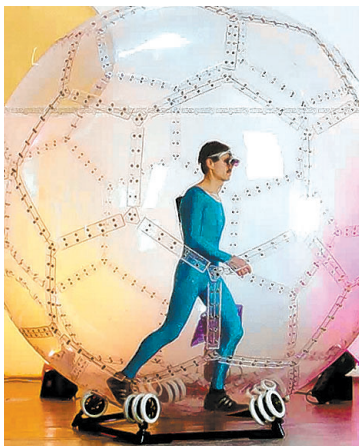
Unbegrenzt anwendbar

Die Anwendungsgebiete sind unbegrenzt. Bei der Olympiabewerbung Moskaus für 2012 wurden die Sportstätten dem Komitee mit dieser Virtual Sphere präsentiert. Die US-Army nutzt es für die Ausbildung der Truppen. Nicht zu vergessen ist der gewaltige

Markt des Infotainment: Sie können Museen besuchen, einkaufen gehen, sich gefahrlos im Inneren eines Kernreaktors bewegen, Kinofilme ganz neu erleben oder bei bewegungsintensiven Computerspielen gewaltig ins Schwitzen kommen.

Das einzige Problem für eine Massenverbreitung ist derzeit noch der Preis. Eine VirtuSphere kostet um die 100.000 US-Dollar, soll aber laut Hersteller noch innerhalb dieses Jahres um die Hälfte billiger werden.

Wer schon mal einen Anfang machen möchte, für den sind bereits VR-Brillen erhältlich (ab 400 Euro), die es ermöglichen, ohne visuelle Ablenkung DVD-Filme und Computerspiele zu erleben. Hat man aber den Anspruch, durch alleiniges Drehen des Kopfes das Bild entsprechend anzupassen, muss man etwas tiefer in die Tasche greifen und sich zusätzliche Sensoren, die die Kopfbewegung erkennen kön-



Das „menschliche Hamsterrad“

>>> ELECTRONIC SHORTCUTS



DANIEL GOLLNER
IT-CONSULTER
dan@gopa-it.info



Tatort Internet

Haben Sie Spaß am Schreiben? Vielleicht sind ja gerade Sie der neue Stephen King. Beim aktuellen Kärntner Krimipreis 2006 können Sie das herausfinden. Gesucht werden bisher unveröffentlichte Kurzkrimis in deutscher Sprache, die in der virtuellen Welt mit all ihren Haupt- und Nebenschauplätzen spielen. Für die Gewinn-

ner winken tolle Preise. Nähere Informationen: kaerntner-krimipreis.at

3D-Desktop

Seit der ersten grafischen Oberfläche von Apple sehen wir bei unserer täglichen Arbeit auf einen 2D-Desktop. Microsoft wollte ursprünglich in der kommenden Betriebssystem-Version Vista einen 3D-Desktop einbauen, hat dies aber auf

die nächste Version „Vienna“ verschoben. Novel hat nun für Linux den neuen Grafiksriver Xgl eingeführt, der eine 3D-Arbeitsfläche ermöglicht. Erste Screenshots sehen vielversprechend aus. wikipedia.org/wiki/Xgl

The Oscar goes to

Die Branche rund um Computerspiele hat mittlerweile ein größeres Marktvolumen als Kinofilme. Höchste Zeit, um

auch an die besten Spiele einen heiß begehrten Oscar zu vergeben. Die großen Abräumer dieses Jahres waren „God of War“, der 7 von 12 Spiele-Oscars einstreifen konnte und „Guitar Hero“, in dem es darum geht, auf einem speziellen Controller berühmte Gitarrensoli nachzuspielen. Durch den Abend führte US-Komiker Jay Mohr.

dicesummit.org