

Virtual Reality: neuste Entwicklungen: Kongressbericht "Virtual Reality World '95", 21.-23.2.1995, Stuttgart

Autor(en): **Schärer, Walter A.**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Ingenieur und Architekt**

Band (Jahr): **113 (1995)**

Heft 29

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-78748>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Für die noch verbleibenden, unbeeinflussbaren Ereignisse, welche einen Stromausfall bewirken, ermöglicht das Leitsystem einen Überblick über den Gesamtnetz-Zustand, über die einzelnen Versorgungsbe- reiche, über die Beleuchtungsanlagen und über die Notstromsituation (Bild 4). Der verantwortliche Einsatzleiter ist bei einem derartigen Störfall sofort umfassend infor- miert. Er kann deshalb unverzüglich die notwendigen Massnahmen einleiten und dadurch die Störung in kürzester Zeit be- seitigen.

Schlussfolgerungen

Moderne Leittechnik verbessert die Sicher- heit im grössten schweizerischen Bahnhof.

Walter A. Schärer, Zürich

Virtual Reality: Neuste Entwicklungen

Kongressbericht «Virtual Reality World '95», 21.-23. 2. 1995, Stuttgart

Das Ziel der VR-World '95 war, die neue Technologie zur Wahrnehmung und Manipulation computergenerierter künstlicher Welten durch Infor- mationen aus erster Hand transpa- rent zu machen. Forscher und indu- strielle Anwender aus der ganzen Welt stellten auf dem Kongress ihre neuesten Entwicklungen und Kon- zepte, Gedanken und Meinungen vor.

Zu diesem Zweck wurde der Kongress un- erteilt in eine Übersicht der Forschungs- und Anwendungsbereiche aus verschiede- nen Sprachbereichen und eine anschlies- sende Vertiefung in die entsprechenden Technologien: Virtual Prototyping, Archi- tektur, Robotik, Medizin, Entertainment, Hardware- und Softwarekomponenten von Virtual-Reality-Systemen.

Abgerundet wurde die Veranstaltung durch vier parallel abgehaltene Tutorials zu den Themen «VR - der Mensch steht wie- der im Mittelpunkt - neue Wege in der Pro- duktionstechnik und Medizin», «VR in Rapid Prototyping und Architektur», «Di- vision's Hands-on Virtual Design Environ- ment» und «Hands-on Tutorial Worldtool- kit», eine Ausstellung von VR-Anbietern sowie einen Erlebnispark, hauptsächlich aus dem Unterhaltungssektor.

Die Leittechnik unterstützt im Sicherheits- dispositiv alle aktiven Sicherheitsmassnah- men. Dank der dauernden Überwachung aller Technik- und Sicherheitsanlagen und deren Darstellung im Gesamtzusammen- hang werden Abweichungen vom SOLL- Zustand sofort erkannt. Der Operator in der UeWZ ist über alle Ereignisse jederzeit umfassend informiert. Er kann schnell und zielkonform reagieren, um Betriebsstörun- gen, Schäden und Unfälle zu vermeiden. Das Leitsystem Technische Anlagen ist je- doch lediglich ein Hilfsmittel. Es entbindet den Operator nicht von einem hohen Mass an Eigenverantwortung.

Die vorgestellten Beispiele zeigen deutlich, dass das Leitsystem Technikanla- gen für die UeWZ sowohl ein notwendiges als auch ein wirksames Instrument ist, um

Literatur

[1]

Neue Zürcher Zeitung vom 12.10.94: Die Un- fallpyramide, Du-Pont-Konzept zur Arbeitssi- cherheit.

das Ziel, «optimale Sicherheit im HB Zürich», auch bei grossem Publikums- verkehr und bei besonderen Ereignissen zu erreichen.

Adresse der Verfasser:

Hans Mazan, dipl. El.-Ing. ETH/SIA, Inge- nieurbüro Mazan AG, 8902 Urdorf, und Walter Gantenbein, El.-Ing. HTL, SBB Bau III, Signal- anlagen und Telekommunikation, 8021 Zürich.

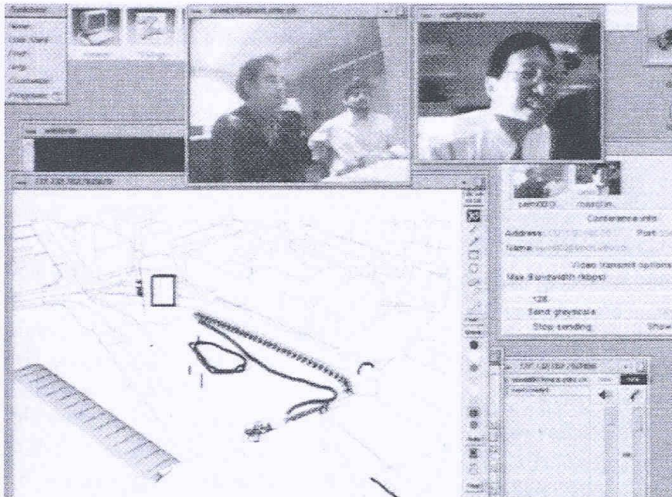
Vernetztes Arbeiten im Team

Es drängt sich also ein neues Modell für die Benutzung der digitalen Umwelt und der digitalen Medien auf. In Zukunft werden sie über drei wesentliche Merkmale verfügen: Interaktivität, Kooperation und Immersion (Eintauchen in eine Simulation und damit erweiterte Erfahrungsmöglichkeiten). Neu ist, dass man nicht nur Informationen aus- wählen, sondern aktiv an einem Szenario teilnehmen kann und in der Lage ist, selbst Informationen zu produzieren. Damit wird nicht nur Interaktion mit Medien und Ob- jekten, sondern auch mit anderen Teilneh- mern in einem Netz möglich, was Kom- munikation und Kooperation nach sich zieht. Weltweit verteilte Spezialisten sind so in der Lage, mit Hilfe eines Computer Sup- ported Cooperative Workspace (CSCW) die komplexen Anforderungen der Daten- welt im Teamwork zu lösen.

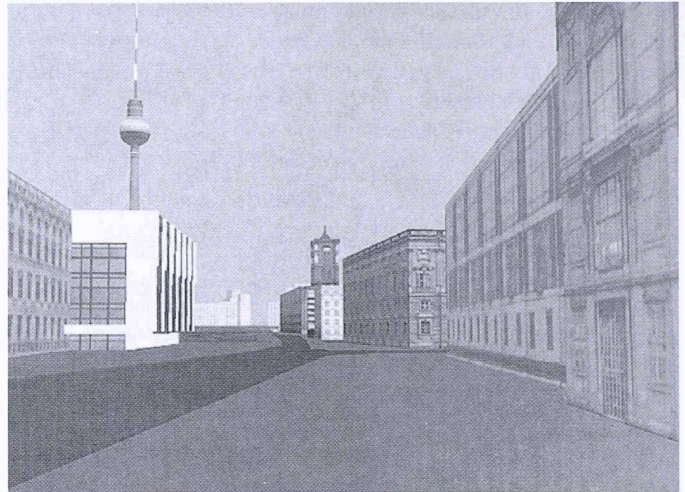
Aus den Kinderschuhen zur Schlüsseltechnologie von Informa- tionsgesellschaften

Noch wirkt die künstliche Welt, die der Computer für uns simuliert und in die wir mit Hilfe des Cyberhelms und des Daten- handschuhs eintauchen können, grob und unbeholfen. Die Technik hinkt dem My- thos hinterher, und trotzdem sehen viele Beobachter in der Virtual Reality eine der Schlüsseltechnologien des 21. Jahrhun- derts. Sie könnte unsere Welt in grösserem Masse beeinflussen, als es die Computer- technik bislang vermochte.

Entstanden war das Konzept Anfang der 80er Jahre am Massachusetts Institute of Technology (MIT), wo die erste drei-



Virtual Design Studio an der ETH Höggerberg: Zusammenarbeit mit der Architekturabteilung der Universität Singapur über Monitor, Video und Mikrophon



Digitales Modell der Berliner Innenstadt (Bilder: Konferenzdokumentation VR World 95, Computerwoche Verlag, München)

dimensionale, virtuelle Arbeitsumgebung entwickelt wurde. Danach begann die Weltraumbehörde NASA 1984 mit der Erforschung und Entwicklung dieser Technik als Werkzeug für Telepräsenz, also für die Fernbedienung von Instrumenten im Welt- raum.

Gefördert durch eine Kostenimplosion und eine Leistungsexplosion der Rechner liegen die Anwendungsfelder heute in Training, Schulung, Aus- und Weiterbildung, Produktgestaltung und Produktdesign, wo Künstler und Gestalter an die Grenzen heutiger Benutzeroberflächen von Designer-Software stossen und mit Hilfe von Virtual Reality den «natürlichen» Umgang mit dem Material wieder zu beleben suchen und somit eine gewisse Ursprünglichkeit in das Gestalten zurückbringen wollen.

Weitere wichtige Anwendungen sind die Medizintechnik, Operationsplanung und Mediziner- ausbildung, Robotik und Te- lerobotik, Architektur- und Infrastruktur- planung, Gebäudeplanung und Innenar- chitektur: Dabei sind sowohl Planungsfr-

gen im Fertigungs- und Produktionsbe- reich als auch im Büro- und Verwaltungs- bereich interessant. Neben der Planung und Gestaltung von Gebäuden (z. B. Fertigungshallen, Bürohäuser, Kraftwerksan- lagen usw.) ist die Ausstattung und Einrich- tung mit Produktionsanlagen (Maschinen, Lagersysteme usw.) und Büroeinrich- tungen (Büromöbel, EDV-Geräte usw.) von besonderem Interesse. Auch die Bewäl- tigung grosser Datenräume, z. B. aus medi- zinischen Tomographen, Windkanälen, meteorologischen Modellen und Molekül- daten, lässt sich heute dank interaktiver Be- arbeitung erleichtern.

Ausgewählte Vorträge

Nicolas Bewick, Oliver Riedel, Studio De Lucchi, Mailand, und Fraunhofer- Institut, Stuttgart: «Verbesserung architektonischer Details mit virtuellen Umgebungen»

Anhand der Selbstbedienungszone einer Bank wurden neue Visualisationskonzepte erprobt, indem das Mailänder Architektur- und Design-Studio De Lucchi und das Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation höchste Detailtreue mit teilweiser Abstraktion der Szene kombinierten. Das dreidimensionale Eintauchen in die virtuelle Schalterhalle wurde dadurch erleichtert, und es entstand ein direkterer Zugang ebenso zu den progressiven Kon- zepten der Architekten wie zu der eigent- lichen VR-Technik selbst. Durch die ver- schiedenen Abstraktionsgrade liessen sich bestimmte Informationen gezielter vermit- teln, und das obwohl sie in die ganze Szene eingebettet blieben.

Der Hauptvorteil gegenüber konven- tionellen CAD-Methoden ist die Unter-

stützung des iterativen und evolvierenden Entwurfsprozesses, da die hohe Visualisierungsqualität zusammen mit dem drei- dimensionalen Erleben des Raumes rasche Entscheidungen ermöglichen mit sofortiger Überprüfung der Wirkung. Das konti- nuierliche Wechseln des Augpunktes be- schleunigt den Evaluationsprozess und führt zu inspirierenden neuen Perspekti- ven.

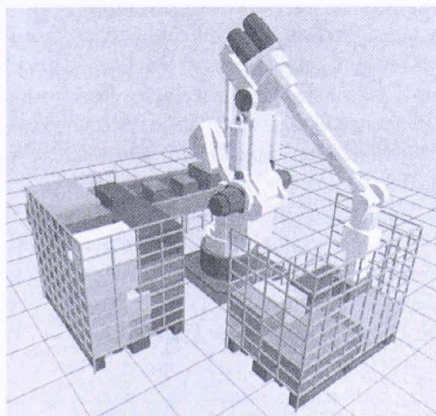
Prof. Dr. Gerhard Schmitt, ETH Zürich: «Virtuelle Realität in der Architektur, Architektur und CAAD»

Architektur ist ein primäres Forschungs- und Anwendungsgebiet für VR, da man in den drei Komponenten von Architektur- Geschichte, Technologie und Entwurf das ganze Spektrum von VR ausloten kann.

Forschungsbereiche in der VR

Hauptsächlich wird VR heute dazu ge- braucht, den Architekten oder den Bau- herrn ein Gebäude erfahren zu lassen, bevor es überhaupt gebaut wird. Damit las- sen sich teure Missverständnisse und Än- derungen in der Bauphase vermeiden. Das zuvor Unsichtbare lässt sich heute also vi- sualisieren, und so konzentriert sich die For- schung an der Architekturabteilung der ETH Zürich auf «intelligente» Objekte, die laufend Wissen über sich selber und ihre Umgebung analysieren, und auf sogenann- te Agenten, die diese «intelligenten» Ob- jekte überwachen. In diesem Umfeld ent- stand «Sculptor», ein allgemeines mehrdi- mensionales Modellierwerkzeug, das das Generieren von Objekten beliebiger Kom- plexität in virtuellen Umgebungen ermög- licht.

Ein weiteres Forschungsprojekt imple- mentiert eine neue Entwurfsumgebung, in der Agenten mit intelligenten Objekten in-



VR-Anwendung in der Produktionstechnik: Programmieren von Robotern durch «Learning by Showing» in einem virtuellen Raum

teragieren, die physikalischer oder funktionaler Natur sein können. Eine der Aufgaben dieser Agenten liegt darin, dem Betrachter in Abhängigkeit vom Abstand zu einem Objekt immer den richtigen Abstraktionsgrad des Objektes anzuzeigen. Dass auf diesem Forschungsgebiet bisher so wenig Vorarbeit geleistet wurde, ist insofern erstaunlich, als interagierende Agenten mit Expertenwissen aus verschiedenen Fachrichtungen wie Architektur, Gebäudestatik, Energiehaushalt und Gebäudekosten den Entwurfsprozess bereits in der Anfangsphase als vernetzten Vorgang unterstützen könnten.

Lehrbereiche in der VR

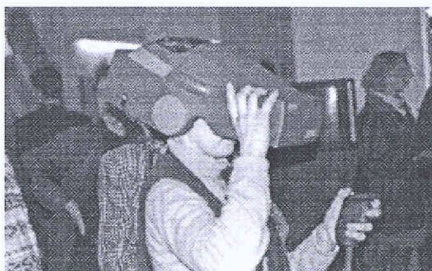
VR-Applikationen werden im Architectural Space Laboratory (ASL) gelehrt, wo für die räumliche Darstellung eine 6 x 3 Meter grosse Leinwand und Shutter-Glases von CrystalEyes zur Verfügung stehen, die den Output einer Onyx von Silicon Graphics mit Reality Engine2 auswerten.

Eine zweite VR-Anwendung ist das Virtual-Design-Studio, eine Vernetzung von weltweit verteilten multimediafähigen Workstations wie der Indy von Silicon Graphics. Über dem Monitor laufen eine kleine Videokamera und ein Mikrofon, so dass sich die am Projekt Beteiligten sehen und hören können und gemeinsam auf einem White-Board zeichnen können: Im letzten Herbst fand eine einwöchige Entwurfs-Zusammenarbeit mit der Architekturabteilung der Universität von Singapur statt, und für diesen Sommer werden in einem ähnlichen Projekt noch vier weitere Hochschulen zugeschaltet. Für die Praxis von Bedeutung ist, dass damit weltweit verteilte Spezialisten in Echtzeit gemeinsam eine Aufgabe bearbeiten können und dass damit die Planungszeit drastisch verkürzt wird.

Prof. Edouard Bannwart, Echt Zeit GmbH, Berlin: «Cyber City»

Auf dem Weg zur «multimedialen Stadt»

Professor Bannwart beobachtet das Ausbrechen neuer Medien aus den althergebrachten Dimensionen ihrer technisch nötigen Verschaltungen in den öffentlichen Raum, z. B. als Fassadenprojektionen in Infotainmentprojekten. Somit führt die Vernetzung der Datenerfassung, -vermittlung und -auswertung in Metropolen zu einem sich ständig ergänzenden Simulationsmodell der städtischen Veränderungen. Dieses dynamische Bewegungsmodell wird die Zustandfixierung durch Zeichnungen in der Architektur zunehmend ersetzen und dient zukünftig als digitale Grundlage für den Planungs- und Verwaltungsprozess.



Head-Mounted-Displays: Bildqualität lässt noch zu wünschen übrig, dazu kommen Komfort- und Hygieneprobleme

Ein solch digitales Stadtmodell wird zur Zeit für die Berliner Innenstadt erstellt, mit dem Anspruch eines möglichst realistischen Abbildes der Stadt mit Orten, Nutzungen und Transportsystemen. Das fördert eine hohe Wiedererkennung, so dass sich die meisten Leute entsprechend ihren «urbanen Sozialisationserfahrungen» schnell orientieren. Diese anschauliche Simulationsumgebung dient dann Architekten, Verwaltungen und Durchführungsfirmen zur vernetzten Abstimmung der Planungsvorgänge ebenso wie Tourismus, Verkehrs- und Dienstleistungsbetrieben zur Evaluation von technischen, finanziellen und umweltbestimmenden Konsequenzen.

Benjamin Heidersberger, Ponton European Media Art Lab, Hannover: «Piazza virtuale: Service Area, eine dreidimensionale Benutzer- und Kommunikationsschnittstelle»

Der Autor sieht die vermehrte Arbeit am Bildschirm als Fenster in eine virtuelle elektronische Welt, in der die Menschen ihre sozialen Bedürfnisse genau wie diesseits des Bildschirms befriedigen: Man sucht die Kommunikation mit anderen, man will die elektronische Welt aus einem individuellen Blickwinkel beeinflussen und gestalten. Dies geschieht üblicherweise im dreidimensionalen Raum, weshalb zu erwarten ist, dass in den neuen Medien die graphische Benutzerführung mit der Schreibtisch-Metapher durch ein dreidimensionales System ersetzt wird, um natürliche und intuitive Kommunikation zu ermöglichen.

Zur Erprobung dieser Theorien baute B. Heidersberger am Ponton-Forschungsinstitut in Hannover die Piazza Virtuale, einen Ort, wo sich Menschen via Modem virtuell treffen, jeder mit seiner eigenen Sicht der Situation, jeder mit seiner individuellen Repräsentation, jeder mit der Möglichkeit, die Welt zu gestalten, da er Objekte importieren und beeinflussen kann, und jeder verfügt über die nötigen Kommunikationsmittel wie Text, Video, Musik, Zeichnungen und Sprache.

Literatur

Oliver Riedel: Welten aus Bits und Bytes, in «Computerworld Schweiz», 20. 2. 95

Virtual Reality World 95, Konferenzdokumentation, Computerwoche Verlag, München

Ausstellung von VR-Anbietern

Die Stände der VR-Anbieter vor den Vortragssälen waren ständig gut besucht. Firmen wie Division, IBM, Superscape, Fraunhofer-Institut und viele andere boten von VR-Software über entsprechende Peripherie inklusive Sound-Integration überzeugende Lösungen an. Bei allen Anwendungen war ein direkter Nutzen für den kommerziellen Einsatz deutlich zu erkennen, allerdings werden sich einige Branchen den Einstieg wohl leichter erkaufen können als andere: Vermutlich wird es z.B. in der Medizin eher zu Anwendungen kommen als in der Architektur, da erstens die Honorarordnung für Architekten keinen Posten für derartige Investitionen vorsieht und zweitens die Bauherren in der Rezession wenig Verständnis für ungewisse Kosten-Nutzen-Experimente aufbringen.

Entertainment-Industrie

Nicht mehr zu überzeugen braucht man die Spielehersteller: Das Potential der dreidimensionalen Spielumgebung ist offensichtlich, und so herrschte denn im Erlebnispark auch grosser Andrang eines jüngeren Publikums, das bis zu vier Stunden Wartezeit in Kauf nahm, um die neusten Erlebniswelten zu erforschen. Von dreidimensional dargestellten Autorennen gegen einen Partner über virtuelle Boxkämpfe zu interaktiven Westernfilmen war die ganze lärmige Palette der Game-Metaphern zu sehen.

Allgemein galt für die Head-Mounted-Displays, dass die Bildqualität zu wünschen übrig lässt und man den Helm nur kurze Zeit aufhatte: Das reichte allemal, um Schmerzen auf der Nase und müde Augen zu verursachen. Die Spielehersteller kämpfen zudem mit Hygieneproblemen, da man im Game wenn möglich Emotionen wecken will, was zum Teil zu Schweissausbrüchen unter dem Datenhelm führt. Unbefriedigend ist auch das schwerfällige Kabel, das zum Rechner führt. In Walk-Throughs von Gebäuden wird man dadurch beim Drehen behindert, und man muss sich in einer externen Realität das Kabel von den Füßen streifen ...

Adresse des Verfassers:

Walter A. Schärer, ETH Zürich, Lehrstuhl Prof. Paul Meyer, HIL D65.1, 8093 Zürich-Hönggerberg