

»Globefish«

Ein Projekt bewegt die Uni

Ein Objekt im 3D-Raum drehen und verschieben ohne Tastatur – ein Traum für jeden Spieleanwender, aber auch für Wissenschaftler, die auf 3D-Ansichten angewiesen sind. Diesem Ziel widmet sich die Forschung zu 3D-Eingabegeräten an der Professur Systeme der Virtuellen Realität der Fakultät Medien. Daraus hervorgegangen ist unter anderem der »Globefish«.

Die Idee dazu entstand im Rahmen eines Forschungsprojekts des Studiengangs Mediensysteme, das von der Professur Systeme der Virtuellen Realität im Jahr 2003 durchgeführt wurde. An der Umsetzung und Verfeinerung arbeiten seitdem die wissenschaftlichen Mitarbeiter Alexander Kulik, André Kunert und Jan Hochstrate. Der »Globefish« macht es Nutzern einfach, Objekte im dreidimensionalen Raum zu drehen und zu verschieben, ohne dabei weitere Befehle über die Tastatur eingeben zu müssen. Die bewährte Computermaus soll die Neuentwicklung nicht ersetzen – der »Globefish« ist stattdessen eine Erweiterung derzeitiger Eingabemöglichkeiten durch die Einbeziehung

der zweiten Hand. Das Gerät wurde primär für wissenschaftliche Bereiche entwickelt, die auf die Betrachtung und Manipulation dreidimensionaler Modelle angewiesen sind. Insbesondere der Ingenieur- und Medizinbereich kann durch diese Innovation seine Arbeitseffizienz bei 3D-Anwendungen steigern. Auch für Spiele-Software ist »Globefish« reizvoll, da viele Aktionen schneller durchführbar sind. Dass die Entwicklung auf einem erfolgreichen Weg ist, beweist auch die Goldmedaille auf der internationalen Fachmesse »Ideen-Erfinder-Neuheiten« im November 2007 in Nürnberg.

Die wissenschaftlichen Untersuchungen zur Arbeitsergonomie des »Globefish« sind bald abgeschlossen. Danach soll die Entwicklung auf den Markt kommen. Für die Realisierung dieses Zieles arbeitet das Forscherteam eng mit dem Seminar »Taktische, rhetorische und ästhetische Praktiken des Prototyping im Innovationsprozess« unter der Leitung von Prof. Dr. Matthias Maier, Professur Medienmanagement, und Martin Vetter, Existenzgründerwerkstatt neu-



Der Prototyp des Globefish. Fotos: Professur Systeme der Virtuellen Realität

deli, zusammen. Mit Hilfe des neudeli soll Gründungskapital zur Produktion einer Vorseerie akquiriert werden. Die Fakultät Gestaltung entwickelt darüber hinaus im Rahmen des Projekts »rapid« unter der Leitung von Prof. Martin Kuban, Professur Produkt-Design, neue Designformate für den »Globefish«.

Der »Globefish« ist ein interdisziplinäres Projekt, das viele Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar zusammenbringt und bewegt. Auch wenn die Möglichkeiten der Weiterentwicklung an der Universität bald ausgereizt sind, die Entwicklung und Realisierung neuer Ideen geht weiter. Die Mitarbeiter der Professur Systeme der Virtuellen Realität um Prof. Dr. Bernd Fröhlich arbeiten an weiteren interessanten Projekten wie beispielsweise »Groovepad« oder »Multiperspektive Displays«.

Deborah Gronau
Studentin der Medienkultur



Alexander Kulik, Jan Hochstrate und André Kunert (v.l.) mit dem Globefish