

5.5 Ortung durch Bildauszug, Melanie Läge

Dieses System ist zwar das leistungsstärkste⁸⁶ und für den Benutzer am leichtesten anzuwendende, benötigt aber auch den höchsten Rechenaufwand. Auf den Benutzer sind einige Videokameras gerichtet, die dem Computer melden, wo er sich befindet und was er tut. Diesem System werden die höchsten Chancen eingeräumt, da es so leicht zu bedienen ist.

6.0 Reality Engines, Melanie Läge

Die Basis sämtlicher VR-Anwendungen ist die Reality Engine, die ununterbrochen Informationen abgibt, um die Illusion aufrecht zu erhalten. Der Kreislauf beginnt, wenn der Anwender auf das, was er sieht und hört mit Hilfe seines Eingabegerätes reagiert. Diese Signale werden an die Reality Engine weitergeleitet und sie kreiert daraus neue Bilder und Töne.

Ein Beispiel wäre ein Anwender, der auf die Töne aus einem Radio reagiert, indem er sich zu dem Radio wendet um es anschauen zu können. Die Drehung seines Kopfes wird von den Input-Sensoren wahrgenommen, diese befehlen dem Computer neue Bilder und Töne zu generieren. Dieser andauernde Feedback-Kreislauf läßt die Illusion der Realität entstehen (siehe Abbildung 20 auf Seite 52).

86. Vgl. Kalawsky, Roy: „The Science of Virtual Reality and Virtual Environments,,, Wokingham, Addison-Wesley Publishing Company, 1993, S. 161.

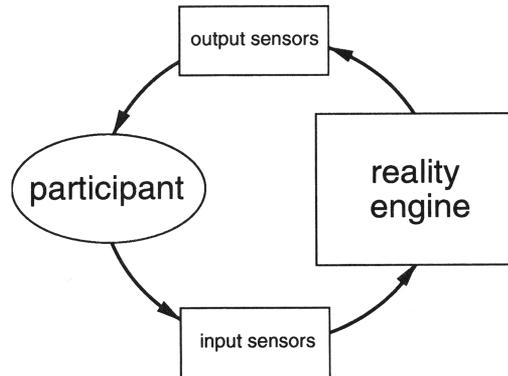


ABBILDUNG 20.

Reality Engine (Schema)

Feedback ist essentiell fur die Virtuelle Realitat und reprasentiert die Interaktivitat dieses Mediums. Bezeichnet man die Reality Engine als Herz der VR, so konnte man die Interaktivitat als Seele bezeichnen. Das Computer-System und die externe Hardware (z. B. Synthesizer-Ausrustung), die die Effektoren mit der notigen sensorischen Information beliefern, kann man zusammenfassend als Reality Engine bezeichnen.

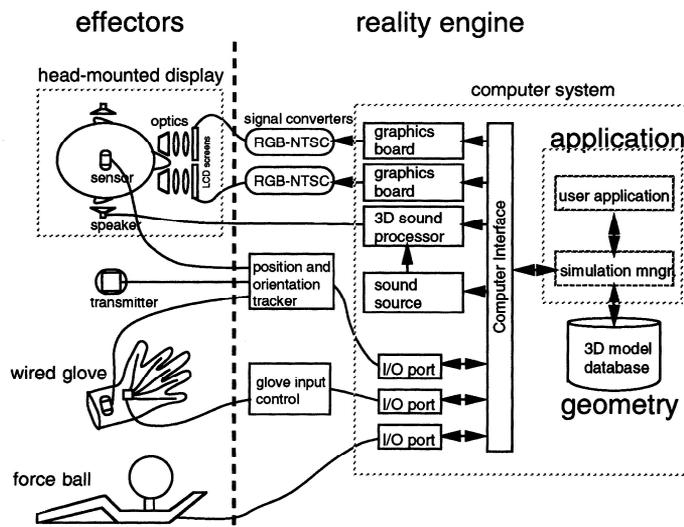


ABBILDUNG 21.

Reality Engine und Peripherie (Schema)