

VR-Erlebnis auf den Domtürmen

Thema:

Beeinflussung der Presence durch die Umgebung beim VR-Erlebnis auf den Regensburger Domtürmen

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Fabian Feldmeier

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Valentin Schwind

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

VR, Dom, Regensburg, Jubiläum, Photogrammetrie

angelegt:

2019-01-23

Beginn:

2019-02-25

Antrittsvortrag:

2019-09-24

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Kaum noch vorstellbar, dass der Dom gut 350 Jahre lang keine Turmspitzen hatte. Erst ab 1859 wuchsen die Türme empor. Für König Ludwig I. von Bayern sollte der gotische Bau mit himmelsstrebenden Spitzen im Geist des 19. Jahrhunderts nicht nur ein Denkmal „Teutscher Eintracht“, sondern auch ein monumentales Denkmal für das Haus Wittelsbach werden. 1858 kam Ignatius von Senestrey auf den Regensburger Bischofsstuhl. Noch vor seiner Weihe verkündete er seinen Beschluss, den Dom fertig bauen zu wollen, ein Denkmal für Christus, den König. Genau vor 150 Jahren - am 29. Juni 1869 - war es dann vollbracht: Seitdem ragen die Domtürme 105 Meter hoch über die Dächer der Stadt.

Zu diesem Anlass soll durch eine VR-Anwendung der Fokus auf die Domtürme gelegt werden und die Besucher der mehrwöchigen Jubiläumsausstellung (Ende Mai bis Ende September) sollen sich virtuell in luftiger Höhe zwischen den Türmen aufhalten und auf einer Plattform balancieren können.

Zielsetzung der Arbeit

Es soll ein Demo-Applikation in Virtual Reality umgesetzt werden, die ein spielerisches Erlebnis zwischen den Domspitzen bereitstellt. Mit dieser virtuellen Umgebung sollen Studien zu Empfindungen und Wahrnehmungen in VR durchgeführt werden. Genauer soll die Beeinflussung der realistischen Wahrnehmung des Doms durch die Umwelt in der VR erforscht werden.

Konkrete Aufgaben

- Entwicklung der VR-Applikation bis Mai 2019
- Studie in Absprache mit dem Betreuer
- Kooperation mit dem Bistum Regensburg

Erwartete Vorkenntnisse

- 3D-Modellierung und -Animation
- Einsatz einer Game-Engine
- Programmierkenntnisse.

Weiterführende Quellen

Beispiel/Vorbild: https://www.youtube.com/watch?v=__N6XHkjzWo

Slater, M. (2002). Course Notes on Understanding Virtual Environments: Immersion, . San Antonio: ACM - Siggraph. Ditton, M. L. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. Journal of Computer Mediated-Communication. G. Riva, F. D. (2003). Being There: The experience of presence in mediated environments. Amsterdam: Jos Press.

Ansprechpartner: Hagen Horoba Leiter des Infozentrums DOMPLATZ 5

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vr-erlebnis_auf_den_domtuermen

Last update: **22.04.2021 13:10**

