



KTI Forschungsprojekt — lifeClipper2 2008

Hauptwirtschaftspartner und technische Leitung

lifeClipper2 ist ein innovatives Design-Forschungsprojekt der Hochschule für Gestaltung und Kunst an der Fachhochschule Nordwestschweiz und ein Förderprojekt des Bundes (KTI).

In interdisziplinärer Zusammenarbeit mit Forschungs- und Wirtschaftspartnern wird das Potential von „Augmented Reality“ (AR) für Projektvisualisierungen, Stadtplanung und Tourismus untersucht. Das verwendete AR-System besteht aus einem im Rucksack tragbaren Computersystem, das je nach Standort der Nutzer Informationen auf ein Head Mounted Display einspielt.

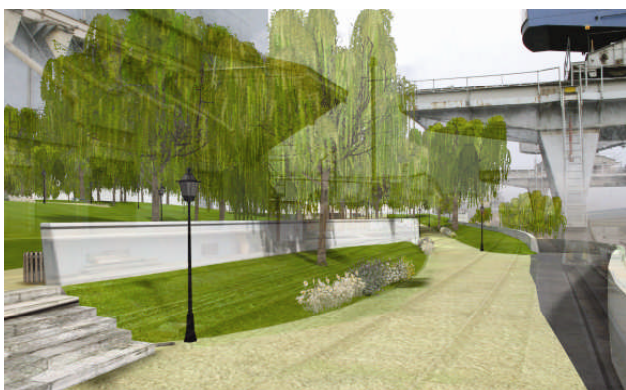
Bilder und Geräusche werden während des Tragens bzw. des Bewegens aufgenommen, in Echtzeit verändert und mit räumlich positionierten audiovisuellen Elementen virtuell erweitert. Die Koordinaten der virtuellen 3D-Welt werden, ausgehend von der Position und Blickrichtung des Trägers, mit den Koordinaten der realen Welt korreliert. So wird die reale Welt mit virtuellen Bildern und Klängen erweitert und neu erfahrbar, und Dinge lassen sich sehen, die längst verschwunden sind oder gar noch nicht existieren.



Interaktives Erlebnis im Aussenraum



Virtuelle Rekonstruktion überlagert, durch die Brille gesehen, den realen Voltaplatz



Visualisierung der projektierten Rheinufer-Promenade überlagert den realen Ort



Virtuell eingebettete historische Fotografien am Schauplatz

Auftraggeber / Förderstelle

Eidgenössisches Volkswirtschaftsdepartement EVD
Bundesamt für Berufsbildung und Technologie BBT
KTI – Die Förderagentur für Innovation des Bundes

Wissenschaftspartner

Institut für Design- und Kunstforschung,
Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
Institut für Mikroelektronik,
Hochschule für Technik FHNW
Institut Vermessung und Geoinformation,
Hochschule für Architektur, Bau und Geomatik FHNW
Forschungsgruppe Burkhart,
Departement Informatik, Universität Basel

Leistungsumfang iart

Technische Leitung und Entwicklung
Hauptwirtschaftspartner

Eingesetzte Technologie

Outdoor Augmented Reality Equipment, bestehend aus drei
Basismodulen: Tracking, Präsentation, Interaktion

Gesamt Forschungsbudget

600'000 CHF

Projektdauer

2 Jahre