

## VIRTUELLER RAUM

Der Zukunft ganz nah

Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet echter „stereoskopischer“ 3D-Visualisierung haben in Berlin eine lange Tradition: die Deutsche Gesellschaft für Stereoskopie wurde 1928 hier gegründet und an der Technischen Universität, am Heinrich-Hertz-Institut für Nachrichtentechnik sowie am Fraunhofer Institut (IPK) wurden und werden zukunftsweisende Arbeiten hierzu geleistet.

An die historischen Bezüge anknüpfend und neue begründend, wird ab Januar 2009 im Studienmodul »Virtueller Raum« an der Berliner Technischen Kunsthochschule die nachstehende Vortragsreihe zu dieser höchst aktuellen Thematik für alle Studierenden und Gäste angeboten. 3D-Visualisierungssysteme für Kino und Fernsehen, Wissenschaft und Forschung, Kunst und Medien werden vorgestellt und vorgeführt.

Achim Bahr

**13.01.09** 16.00 – 19.00 Uhr

**3D – Stereo im CG-Film**

David Balster

**27.01.09** 18.00 Uhr

**S3D – Verpasst Deutschland den Trend?**

Lutz Möhr

**07.04.09** 18.00 Uhr

**Tangible Interfaces in virtuellen Umgebungen –  
Unterstützungswerkzeuge kreativer Designprozesse**

Dipl.-Inform. Johann Habakuk Israel

**05.05.09** 18.00 Uhr

**Design-Problem-Solving im dreidimensionalen Raum**

Dipl.-Psych. Eva Wiese

**16.06.09** 18.00 Uhr

**Web 3.0 Durchbruch für Stereo-Displays?**

Dr. Ulrich Leiner



**berliner technische kunsthochschule**  
fachhochschule für gestaltung

Die Berliner Technische Kunsthochschule wurde im Frühjahr 2006 aus der Berliner Akademie für Gestaltung heraus gegründet, um Kommunikationsdesigner/innen (Bachelor of Arts) auf hohem Niveau speziell für zukunftsorientierte Berufsfelder auszubilden. Das Konzept der Fachhochschule folgt dem Anspruch, der an gestalterische Arbeit in den Zeiten digitaler Medien gestellt wird. Dies spiegelt sich u.a. in der technischen Ausstattung, der Qualität ihres Lehrpersonals und der Praxisnähe wieder. Mit den beiden Studiengängen Visual- und Motiondesign (V&M) und Informations- und Interfacedesign (I&I) bietet die Fachhochschule den Studenten die Möglichkeit, neue Ebenen des Kommunikationsdesigns zu erforschen und sich für zukünftige Aufgaben in der Designwelt zu empfehlen. Die Berliner Technische Kunsthochschule ist Mitglied des Verbundes Technischer Kunsthochschulen, eines der größten privaten Ausbildungsinstitute für Gestaltung in Deutschland mit mehr als 20 Jahren Lehrerfahrung.

Veranstaltungsort:

**Berliner Technische Kunsthochschule (FH)**

Bernburger Str. 24-25  
10963 Berlin

U-Bahn: Mendelssohn-Bartholdy-Park  
S-Bahn: Anhalter Bahnhof

Tel.: 030 – 25 35 86 98  
E-Mail: info@btk-fh.de

www.btk-fh.de

EINTRITT FREI

## VIRTUELLER RAUM

Der Zukunft ganz nah



Vortragsreihe zur  
Stereo-3D-Visualisierungstechnik



**berliner technische kunsthochschule**  
fachhochschule für gestaltung

EINTRITT FREI

13.01.09 16.00 – 19.00 Uhr

### 3D – Stereo im CG-Film

David Balster

Der Vortrag beschreibt die Nutzung von 3D-Stereo-Effekten zum Storytelling und zur Führung des Publikums, sowie die verschiedenen Möglichkeiten der Umsetzung und deren Wirkung beim Zuschauer. Außerdem wird eine Produktionspipeline für CG-Produktion und Postproduktion beim 3D-Stereo-Film beschrieben.

Nach einer Ausbildung zum Mediengestalter in Bild und Ton und einem Studium zum Digital Artist an der German Film School in Elstal bei Berlin, arbeitete David Balster als Post Production Artist bei der Media Picture Group GmbH in Düsseldorf. Ein von ihm im Studium produzierter Kurzfilm konnte einen Preis beim Bitfilm Festival gewinnen. Nach dem Studium war er Freelancer, unter anderem bei den Bumba-Animation Studios in Brühl, und fand dann seinen Weg zu 3D-Stereo bei more3D in Brühl, wo er sich sein Know How über Stereoskopie aneignete.

27.01.09 18.00 Uhr

### S3D – Verpasst Deutschland den Trend?

Lutz Möhr

Der Vortrag vermittelt Einblicke, Hintergründe und Ausblicke zum Thema „Stereo 3D-Sehen“ oder kurz "S3D". Die internationalen Zeichen stehen auf Start für S3D, das für die „wirkliche“ dreidimensionale visuelle Darstellung steht. Aus Hollywood kommen in den nächsten 2 Jahren über 20 Filme in S3D ins Kino, doch: "Wo sind die S3D-Content-Produzenten in Deutschland?"

Lutz Möhr ist Inhaber der Unternehmensberatung DNS Consult. Er hat ein unabhängiges Zentrum für die Beratung zum Thema „S3D“ gegründet. Im S3D-Showroom im Süden von München werden alle aktuellen S3D-Techniken gezeigt und Hilfestellungen für die praktische Integration in Komplettsysteme vermittelt.

07.04.09 18.00 Uhr

### Tangible Interfaces in virtuellen Umgebungen – Unterstützungswerkzeuge kreativer Designprozesse Dipl.-Inform. Johann Habakuk Israel

Durch fühlbare Schnittstellen (Tangible User Interfaces) und physische Werkzeuge, kann der virtuelle Raum als interaktives Designmedium genutzt werden. Als eine Anwendung wird ein System zum immersiven dreidimensionalen Skizzieren vorgestellt, das am Fraunhofer IPK in Berlin entwickelt wurde. Designer können hier mittels physischer Werkzeuge direkt „in die Luft“ zeichnen.

Johann Habakuk Israel ist Informatiker und arbeitet am Fraunhofer-Institut für Produktionsanlagen und Konstruktionstechnik IPK in Berlin. Von 2005 bis 2008 war er Stipendiat am Graduiertenkolleg prometei des Zentrums Mensch-Maschine-Systeme der TU Berlin. Seit mehreren Jahren arbeitet er in den Gebieten 3D User Interfaces, Tangible User Interfaces (TUIs), immersives dreidimensionales Skizzieren und Intuitive Interaktion (IUUI).

05.05.09 18.00 Uhr

### Design-Problem-Solving im dreidimensionalen Raum Dipl.-Psych. Eva Wiese

Der Vortrag beschäftigt sich mit verschiedenen Unterstützungsmöglichkeiten des dreidimensionalen Skizzierens und deren psychologischem Nutzen. Ziel des Vortrages soll es sein, Unterstützungsmöglichkeiten für Design und Konstruktion nicht nur von ingenieurwissenschaftlich-technischer Seite zu betrachten, sondern auch die Beteiligung psychologischer Variablen am Problemlöseprozess zu betonen und geeignete Unterstützungsformen vorzustellen.

Eva Wiese hat im April 2008 ihr Diplom-Psychologie Studium an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg abgeschlossen. Seit Mai 2008 ist Eva Wiese prometei-Stipendiatin an der Technischen Universität Berlin. Dort beschäftigt sie sich im Rahmen ihrer Dissertation mit der Optimierung des Design-Problemlöseprozesses im dreidimensionalen, immersiven Raum.

16.06.09 18.00 Uhr

### Web 3.0 Durchbruch für Stereo-Displays? Dr. Ulrich Leiner

Echtes räumliches Sehen ist mit 2D-Displays nicht möglich. Im Vergleich zum natürlichen Sehen ist dies gerade bei komplexen 3D-Bildinhalten eine erhebliche Einschränkung. Das Heinrich-Hertz-Institut arbeitet seit vielen Jahren daran, ein brillenloses stereoskopisches Sehen zu ermöglichen.

Dieser Entwicklung gehört die Zukunft, sei es beim Spielen, beim Fernsehen oder in der Interaktion z.B. mit Fahrzeugsimulationsdaten. Der Vortrag wird den Stand der Technik darstellen, begleitet von echten Beispielen am mitgebrachten Display.

Dr. Ulrich Leiner leitet seit einem Jahr die Abteilung "Interactive Media - Human Factors" am Fraunhofer-Institut für Telekommunikation - Heinrich-Hertz-Institut (HHI) in Berlin. Arbeitsschwerpunkte sind u.a. immersive Mensch-Maschine-Schnittstellen wie stereoskopische Displays und berührungslose Eingabegeräte. Vorher war er bei Siemens Mobile und BenQ Mobile zuständig für alle Usability-Fragen der Festnetz- und Mobiltelefone, zuletzt als Leiter der Abteilung User Experience.