

Wo die wertvolle Modelleisenbahn nicht runterfallen kann

Studierende der Technischen Hochschule haben eine virtuelle Spielmöglichkeit entwickelt — Demo von Media-Arbeiten

An der Technischen Hochschule (TH) Nürnberg werden am 24. Juli aktuelle Projektarbeiten aus dem Studiengang Media Engineering präsentiert. Eine davon nennt sich „Activity – Spielzeug interaktiv erleben“.

VON CLEMENS FISCHER

Wer hat als Kind nicht gerne mit der Modelleisenbahn gespielt? Und sich dabei tolle Geschichten ausgedacht? Wie kann diese Faszination den Sprung ins moderne digitale Spielzeitalter schaffen?

Studierende der TH Nürnberg zeigen, wie ein Museum heute interaktiv sein kann, zum Anfassen und zum Mitspielen. „Der Traum vieler Kinder wird virtuell“, so überschreibt das studentische Team sein Projekt unter der Federführung von Prof. Stefan Röttger: Elf Studierende – ein Junge, der Rest Mädchen (!) – aus den Bereichen Design, Elektrotechnik, Feinwerktechnik und Media Engineering haben eine interaktive Modellbahnanlage entwickelt.

Mit dieser 3D-Projektion auf dem Boden kann dann „richtig“ gespielt werden. Die Bewegungen und Gesten des Spielers werden von einer Kamera an der Decke aufgenommen – die Fachleute sagen: getrackt – und greifen so in die Anlage ein. Gleichzeitig verändert sich je nach Betrachterwinkel die Perspektive, so dass die Szene sehr real wirkt.

Feuerprobe bestanden

Loks werden gestartet, Weichen gestellt oder die historische Blech-Lok wird einfach von den virtuellen Gleisen gehoben. „Wenn das teure Sammlerstück dann herunterfallen sollte, passiert nichts, das Ganze ist nur virtuell“, erklärt Röttger. Der Professor weiß, wovon er redet, wenn er von den alten Spielzeugbahnen

erzählt. Er selbst ist nämlich leidenschaftlicher Sammler dieser Stücke, die vielfach aus ehemaligen Nürnberger Fabriken stammen.

Seine Feuerprobe hat das Projekt bereits bestanden: bei einer Sonderchau historischer Blechspielzeug-Eisenbahnen im Industriemuseum Lauf. Museumsleiterin Christiane Müller ist dabei begeistert von der vir-

tuellen Reproduktion: „Aus konservatorischen Gründen ist das Anfassen der wertvollen Exponate meistens nicht möglich. Das studentische Projekt ist eine ganz neue, frische Herangehensweise und fördert das, was moderne Museen wollen, und was Spaß macht: die Möglichkeit des Anfassens, des Mitmachens und des Ausprobierens.“

① „Activity“ und die anderen studentischen Projekte werden am Dienstag, 24. Juli, von 12.30 bis 17 Uhr im TH-Gebäude Bahnhofstraße 90 in Form von Vorträgen präsentiert. Anschließend von 17 bis 19 Uhr können die Besucher die einzelnen Projekte dann bei einer „Demo Session“ selbst ausprobieren.



Eine Kamera an der Decke erfasst die Bewegungen der Kelle und überträgt sie auf die virtuellen Loks und Wagen, die sich über die auf den Boden projizierte Gleisanlage bewegen.
Foto: TH