



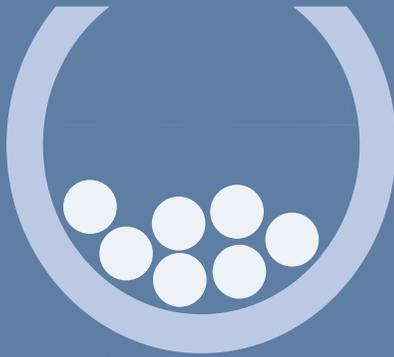
# ZEPPELIN

Faszination . Mythos . Vision

Maren Karg . Kay Kleinschmidt . Riccardo Tischer . MM | VR-Design WS 07/08

# IDEEN

## Am Anfang war das Los



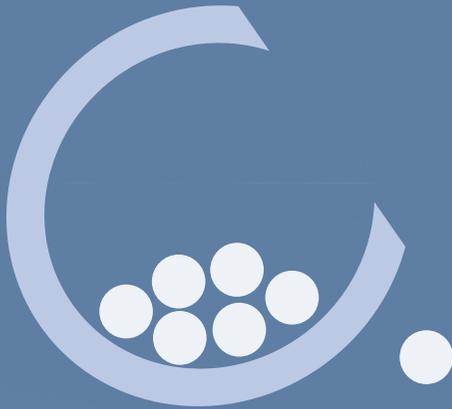
- Begriff Beutel: schwebender Zeppelin mit Beutel als Begleiter durch das Museum  
Infomaterial on demand - beim Museumsbesuch wird über einen Chip gespeichert, welche Informationen der Besucher haben möchte und diese am Ende als individuelle Infobroschüre ausgedruckt
- Begriff Rennstrecke: Zeppelin-Rennen, wer war am weitesten oder höchsten „gefahren“
- Begriff Modell: Bauanleitung für einen Zeppelin
- Begriff Voyeur: Zeppelin von innen
- **Begriff Suppe: virtuelle Suppe, Zeppelinsuppe - großer „Topf“ steht im Raum, als interaktiver Tisch, Informationen können mit der Hand „herausgeschöpft“ werden**
- Begriff Feld: Raum mit Lichtschranke, Besucher löst beim Betreten Aktionen aus, verschiedene Szenarien (Salon, Zeppelinsteg, Zeppelin oben usw.) werden an die die Wände gebeamt
- Begriff Stadion: Stadien als Landeplätze für zukünftige Zeppelin-Luftschiffe
- Begriff Zeitung: interaktive Zeitung à la Harry Potter
- Begriff Buch: leeres Buch, beim umblättern ändert sich der interaktive Inhalt
- Begriff Klofrau: Klofrau steht im weißen Raum und erzählt den Besuchern Zeppelinanekdoten
- **Begriff Zukunft: Fiktion des Zeppelins in der Zukunft als schwebendes Wohnhaus, Zeppelinstadt in den Wolken**
- Begriff Pfütze: im Raum werden virtuelle Pfützen auf den Boden gebeamt - beim Durchlaufen verteilen sich die Pfützen und werden mit Informationen befüllt

# IDEEN

## Auf Los geht's los!

### Ideenansatz

- virtuelle Suppe, Zeppelinsuppe - großer „Topf“ steht im Raum, als interaktiver Tisch, Informationen können mit der Hand „herausgeschöpft“ werden



### Konkretisierung (Kausalkette)



### Konzeptgrundlage

- tischähnliche Projektionsfläche im Raum
- Nutzer navigiert und interagiert mit Hilfe seiner Handbewegungen
- Möglichkeit der individuellen Informationsdarstellung



# ZIEL

## unsere Vorstellungen

- Aufarbeitung des vorhandenen Materials
- Verknüpfung verschiedener Medien
- Text, Bild und Video auf der Projektionsfläche
- Ton als sphärisch-räumliche Klangwelt
- neuartige Inszenierung von Informationen
- Kombination von Interaktion und Zufall
- mögliche Nutzung durch mehrere Personen gleichzeitig
  
- Anwendung orientiert sich an dem Einsatz im Museum Friedrichshafen



# TECHNIK

## Umsetzung

### Hardware

- \_ tischähnliche Konstruktion mit Projektionsfläche
- \_ zwei baugleiche Beamer
- \_ Infrarotkameras zur Bewegungsdetektion

### Software

- \_ www (Interaktivitätssteuerung)
- \_ 3D-Software (3dsmax ...)
- \_ 2D-Software (Flash, Photoshop, Illustrator ...)
- \_ Erstellung von Datenbanken zur dynamischen Inhaltsabfrage
- \_ mögliche Einbindung von Google-Maps oder Google-Earth

