

Virtual Reality (Kurzfassung)

Levent Günel, 4BHITN 2020/21

Menschen interessieren sich schon seit Jahrzehnten für Entertainment. Angefangen mit einem Fernseher bis zu Computerspielen welche aktuell eines der größten Entertainmentbranchen Weltweit sind. Aufgrund des Technischen Fortschritts im letzten Jahrhundert sind mittlerweile viele Träume die Leute aus dem letzten Jahrhundert haben umsetzbar. Somit kommt oft die Frage auf wann wir uns in digital erschaffene Welten transportieren können. Mit dem aktuellen Technologischem Stand wird das wahrscheinlich nicht in voraussehbarer Zukunft passieren.

Viele Entwickler arbeiten aber seit 2014 an einem neuen Medium. Dieses Medium nennt sich VR oder auch Virtual Reality. Virtual Reality beschäftigt sich damit die Reize, die ein Mensch verspürt in der realen Welt digital zu nachkonstruieren. Das heißt es werden die Sinne des Menschen getäuscht und der Benutzer glaubt das er sich tatsächlich in einer digitalen alternativen Welt befindet. Eines der Reize, die aktuell sehr einfach getäuscht werden können, ist der Sehsinn.

Dem Benutzer wird ein Gerät auf dem Kopf gesetzt welches 2 Displays und einen Beschleunigungsmesser besitzt. Diese 2 Displays verdecken die Augen des Benutzers, sodass er nichts von der echten Welt wahrnimmt. Der Beschleunigungsmesser zeichnet die Bewegungen des Benutzers in der echten Welt auf und schickt diese an das Gerät, auf dem eine Anwendung läuft. Diese Anwendung interpretiert die Bewegungen der Benutzer und schickt ein Bild an die 2 Displays, welches die Bewegungen, die der Benutzer macht, digital widerspiegeln. Somit kann der Benutzer sich frei in einer Digitalen Umgebung umschaun.

Viele dieser VR-Geräte besitzen auch ein eingebautes Tracking-System, bei dem das Headset die Bewegungen in einem Raum aufzeichnet. Das heißt wenn der Benutzer nach vorne geht, wird das auch in der Anwendung so widerspiegelt und das Immersionsgefühl stark steigert.