

Virtueller Wien-Spaziergang

Mithilfe von Handyfotos soll beim Projekt „WikiVienna“ eine reich bebilderte 3-D-Version der Bundeshauptstadt entstehen. Doch bevor ein möglichst realistisches virtuelles Modell von Wien erstellt werden kann, müssen die dafür erforderlichen Grundlagen erarbeitet werden.

Karin Tzschentke

Wien – Spätestens seit Google Earth, dem virtuellen Globus des Internet-Suchmaschinenbetreibers, ist die Reise in die große, weite Welt per Maus-Klick für so gut wie jedermann möglich. Satelliten- und Luftbildaufnahmen unterschiedlicher Größe der Erde werden dabei mit Geodaten überlagert und zu einem digitalen Höhenmodell verarbeitet.

Angelehnt ans große Google-Vorbild, bietet seit dieser Woche auch die Stadt Wien digitalisierte „Spaziergänge aus der Vogelperspektive“ an. Die Stadtplansuche (siehe Webtipp) wurde durch so genannte „Orthofotos“ erweitert, die Straßenzüge, Gebäudekomplexe und Sehenswürdigkeiten detailreich erkennen lassen.

Noch einen Schritt weiter in Sachen virtuelle dreidimensionale Darstellung will das Projekt „WikiVienna“ gehen. Forscher des Zentrums für Virtuelle Realität und Visualisierung (VRVis), des Forschungszentrums Telekomunikation Wien (ftw) und des Ludwig-Boltzmann-Instituts für Stadtethnologie wollen dabei eine reich bebilderte 3-D-Version der österrei-

chischen Bundeshauptstadt erstellen. Eingebunden werden sollen dabei auch die Bürger und Besucher Wiens. Ihre individuellen (Handy-) Schnappschüsse, Videoschnipsel und Tondateien, sollen dem virtuellen Wien im Internet gewissermaßen das detailierte Gesicht geben.

Doch bevor das Ganze in ein Wiki-ähnliches Communityprojekt münden kann, ist in den kommenden zwei bis drei Jahren Grundlagenforschung angesagt. Zum Beispiel muss geklärt sein, wie das Handy beschaffen sein soll, mit dem die Fotos geschossen werden, was für Eckdaten für die GPS-Software des Mobiltelefons (zur einheitlichen Bestimmung des genauen Aufnahmeorts) erforderlich sind. Oder welche kritische Masse an Bildinformationen es braucht, um zu Algorithmen zu kommen, die später einmal möglichst automatisch die gewünschten 3-D-Darstellungen errechnen.

Die Forscher können bei dem Projekt aber auch auf schon Vorhandenes zurückgreifen. Etwa auf ein schematisches vereinfachtes 3-D-Modell der MA41 (Stadtvermessung) zur Verkehrsplanung oder auf die Erfahrungen des Projekts



Wie beim Virtualisierungsprojekt „Erlebnis Josefsplatz“ soll für ganz Wien ein detailreiches 3-D-Modell erarbeitet werden, das zu virtuellen Spaziergängen einladen soll. Foto: VRVis

„The Josefsplatz Experience“. Hierbei wurde, ebenfalls mithilfe von Handyfotos, eine komplexe Rekonstruktion des Wiener Josefsplatzes realisiert. Sie ermöglicht es Einheimischen und Touristen, geleitet von einem Handy über den Platz zu spazieren, das in Echtzeit eine Simulation der historischen Umgebung zeigt.

DER STANDARD **Webtipp:**
www.wien.gv.at/stadtplan
www.vrvis.at
www.ftw.at

Neue Gerüchte über Verkauf von Hutchison

Deutsche Telekom als Interessent

Wien – Fast schon seit seiner Gründung gilt Hutchison 3G, der ausschließlich Mobilfunk der dritten Generation (UMTS) anbietende Betreiber mit der Marke „3“ als Über-

gen: In UK schneidet T-Mobile nicht besonders gut ab, Italien ist ein weißer Fleck auf der T-Landkarte. Österreich wäre in diesem Fall uninteressant und müsste wohl noch

„Papermint“, das Leben als Scherenschnitt

Heimische „Second Life“-Variante online

Wien – Österreich bekommt eine Art eigenes „Second Life“, die virtuelle Onlinewelt: Ab Samstag präsentiert sich das von der Wiener Softwarefirma Avaloop entwickelte „Papermint“ bei der Ausstellung „Digitaler Flügelschlag“ im Quartier 21 des Museumsquartiers. Im März soll dann die österreichische Version von Second Life online gehen.

In ihrem „Papermint“-Leben gehen die Spielteilnehmer als Scherenschnitt durch ihre virtuellen Welten; die Avatare der Spielteilnehmer sind bunte, zweidimensionale Comicfiguren. Die Welt in die sie eintauchen, ist derzeit noch eine sehr wienerische, wo man sich in „Vienna Cool“ im Szenetreff „Flex“ ebenso wiederfindet wie im Bermudadreieck oder dem Museumsquartier. Weitere Teile Österreichs sollen ebenso dazu kommen wie „Themeninseln“ wie z. B. Sport.

Die Onlinewelt wurde von elf jungen Programmieren und Designern mit Starhilfen der Fördergesellschaft „departure“ und „Waff“ entwickelt. Geld kommt auch von Coca-Cola, dass als Sponsor mit einer „Coke-Insel“ in „Papermint“ präsent ist. Durch Codes auf Getränkeflaschen kann man „Coins“ – Zahlungsmittel für die virtuelle Welt – erhalten. Abenteuerlustige können bereits jetzt auf der Test-