

Virtuelle Rekonstruktion des Regensburger Ballhauses

Martin Dechant und Manuel Burghardt
Lehrstuhl für Medieninformatik
Universität Regensburg



Ziele des Projekts

Rekonstruktion des Innenraums des Ballhauses (1736-1922) mit der Präsentation einer barocken Kulissenbühne

Interaktion durch Virtual Reality-Umsetzung statt statische Präsentation eines 3D-Modells

Umsetzung einer zusätzlichen pädagogischen Komponente durch das Augmentieren weiterführender Information über das Ballhaus im virtuellen 3D-Raum



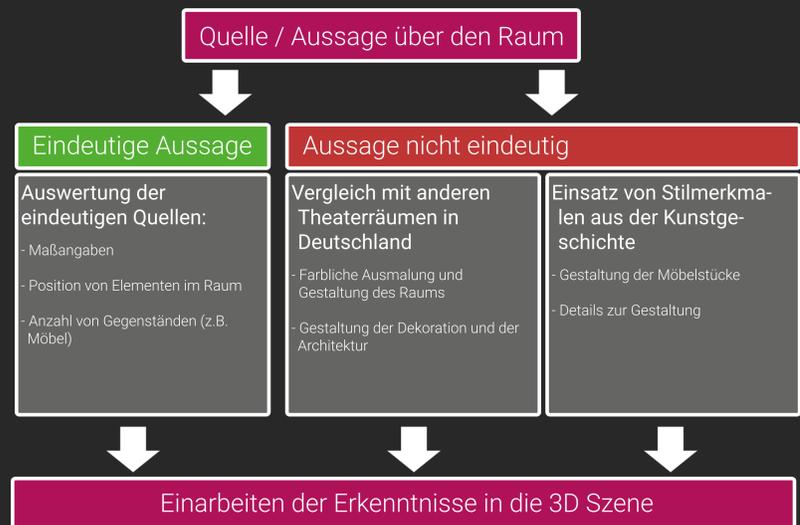
Quellen & Herangehensweise

Grundlegende Herausforderungen des Projekts:

Nur wenige überlieferte Quellen zur Gestaltung des Innenraums, meist Skizzen von Zeitzeugen

Historische Maßeinheiten (Regensburger Schuh) und Skizzen zum Teil ohne genauen Maßstab oder Maßangaben

Unsere Herangehensweise:



Technische Umsetzung

Blender für 3D-Modellierung und Rekonstruktion

Unity3D Game-Engine für die Erstellung der interaktiven 3D-Szene

Oculus Rift SDK für die Implementierung der Interaktion

Darstellung der Szene im Oculus Rift Head Mounted Display

Navigation im virtuellen Raum durch Kopfbewegung und über einen Game-Controller



Die Kulissenbühne

Die Kulissenbühne zählt zu den so genannten „Guckkastenbühnen“. Anders als bei den Antiken Theaterarenen schaut das Publikum auf eine Bühne, die durch ein Proszenium getrennt wurde. Die erste Kulissenbühne wurde von dem italienischen Baumeister Giovanni Aleotti 1628 für das Teatro Farnese in Parma gebaut. Zuvor war in europäischen Theatern die Telari-Bühne beliebt. Diese Bühne nutzte Prismen auf denen die Kulissen der einzelnen Szenen gemalt wurden.

Zurück