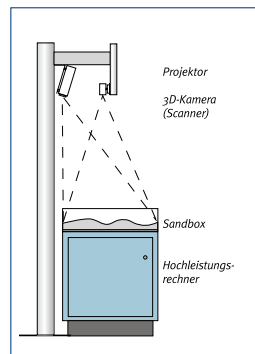


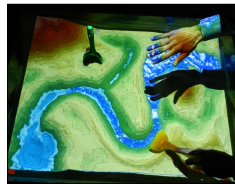
Dig in- ab in die Kiste! die AR-Sandbox

Die Augmented Reality (AR) Technologie, die „erweiterte Realität“, ergänzt die Wahrnehmung um zusätzliche digitale Informationen. Hier vermischen sich reale und virtuelle Welt. Das bekannteste Beispiel ist das Einblenden der Tordistanz bei einem Freistoß oder die Abseitslinie.



Wie kommt das Wasser in die Box?

Die Berge und Täler repräsentieren Teile eines Flusseinzugsgebietes. Durch die Positionierung der Hand über einen Punkt fällt dort Regen. Seine Stärke und die Form der Landschaft bestimmen die Bewegung des virtuellen Wassers, die mittels einer mathematischen Formel (Saint-Venant-Gleichung) berechnet wird.



- Forme eine Landschaft mit Bergen und Senken. Halte die Hand über den Punkt, über dem Niederschlag fallen soll.
- Beobachte das Wasser.
- ? Wie bewegt es sich durch das Gelände? Wo fließt es lang? Wo sammelt es sich?
- Verändere die Landschaft. Forme einen Berg mit einem steilen Hang oder modelliere einen flachen Hang.
- ? Wie verhält sich das Wasser jetzt? Was könnten die Gründe sein?
- Forme eine Bergkette diagonal durch die Sandkiste. Lasse den Niederschlag genau über der Bergkette fallen.
- ? Was passiert und warum?

Greif zur
Schaufel!

Die AR-Sandbox wurde von
Oliver Kreylos entwickelt.
Mehr Informationen unter:

