

Abtauchen in die dritte Dimension

Paderborner eröffnet Smartphone-Nutzern virtuelle Erlebniswelten

VON HANS-HERMANN IGGES

■ **Paderborn.** Mit dieser Brille auf der Nase ist kein Schönheitswettbewerb zu gewinnen. Und trotzdem: Wer sie probiert, ist durchaus verblüfft. So bequem war dreidimensionaler Medienkonsum bisher nicht. Alles, was dazu benötigt wird, ist: Ein modernes Smartphone und die jüngste Erfindung des Paderborners Ralf Bäumer.

Man nehme: Den Bausatz „VR-Stooksy Spektiv“, bestehend aus per Wasserstrahl verformten Schaumstoff-Elementen, löse diese aus einer Matte, die alles zusammenhält, und stecke sie nach Bauanleitung so zusammen, dass ein Gebilde entsteht, das entfernt nach Ski- oder Taucherbrille aussieht. Rechts und links werden zwei mitgelieferte Linsen eingesetzt, davor findet das Smartphone Platz.

Spezielle Apps, die es in den Stores von Google (für Android) oder Apple (fürs iPhone) kostenlos gibt, ermöglichen es, Dinge so zu fotografieren oder darzustellen, dass sie durch die Brille betrachtet dreidimensional wirken. Möglich wird das durch eine sogenannte „side by side“-Darstellung. Dabei stehen zwei Bilder nebeneinander, werden vom Betrachter jedoch nur als eines wahrgenommen – und dann dreidimensional.

»Spieler kommen so richtig auf ihre Kosten«

Ralf Bäumer: „Inzwischen gibt es sogar schon tausende Videos auf You-Tube, die in sbs-Technik hergestellt wurden.“ Doch fehlten bisher laut Bäumer die Geräte für die Wiedergabe.

Dafür griff Bäumer, der seit 1996 in Schloß Neuhaus die Marketing-Agentur Brevis betreibt, auf seine 2012 zum Patent angemeldete Vorgänger-Erfindung zurück: Damals erann er aus einem speziellen Schaumstoff, der auch für Prothesen oder Schalldämmungen im Fahrzeugbau benutzt wird, einen ultraleichten und flexiblen Ständer für Smartphones, Tablets oder Reader, ebenfalls als Bausatz zum selbst zusammenstecken.

Dreidimensionale Fotos und Filme sind zwei Einsatzmöglichkeiten der neuen Brille, Computerspiele – in Verbindung mit einem Bluetooth-Controller – die dritte. Ralf Bäumer: „Spieler kommen mit dem Stooksy VR-Spektiv so



Vorn steckt ein Smartphone drin: Ralf Bäumer zeigt die von ihm entworfene Brille aus Schaumstoff. Sie wird aus Elementen zusammen gesteckt, die man aus einer Matte lösen muss. FOTOS: HANS-HERMANN IGGES



Sitzt bequem: Die Brille wiegt selbst nur 85 Gramm. Der Schaumstoff wird in Deutschland hergestellt.

noch den Abstand zwischen Linsen und Augen noch wieder um wenige Millimeter vergrößern, weil die Wimpern seiner Tochter beim Test die Linsen knapp berührten.

Auch Menschen, die auf Brillen angewiesen sind, könnten ein Problem haben – sofern sie keine eher kleinen Fassungen tragen. Ralf Bäumer: „Zwei Dioptrien können die mitgelieferten Linsen jedoch ausgleichen.“ Dazu dienen verschiedene Abstände zu den Augen, in denen die Linsen in die Brille eingebaut werden. Ralf Bäumer: „Angeregt für meine Er-

»Spezialversender hat schon Interesse gezeigt«

findung haben mich Berichte in Computerzeitschriften. Dort war immer die Rede davon, dass mehr oder weniger große Entwicklerteams mit üppigen Etats an 3-D-Brillen arbeiten.“ Der Paderborner dagegen fand offenbar einen einfacheren Weg – und das bei „überschaubaren Entwicklungskosten“, wie er betont.

Entsprechend soll die Brille denn auch jetzt schon, zum Marktstart und bevor große Serien erreicht sind, für unter 50 Euro zu kaufen sein.

Zum Beispiel über Ralf Bäumers eigene Webseite. Der Paderborner: „Auch schon ein Spezialversender, der regelmäßig eine Million Kataloge an seine Kunden verschickt, hat Interesse.“

Smartphones bis 5 Zoll

■ Die Brille „Stooksy VR-Spektiv“ („VR“ steht für „virtual reality“) wiegt inklusive Linsen nach Herstellerangaben nur 85 Gramm. Es besteht aus flexiblem Kunststoff, der das Smartphone schützt. Der Bausatz ist geeignet für Smartphones bis zu einer Displaygröße von 5 Zoll. Ralf Bäumer: „Perfekt sind zum Beispiel alle iPhones oder die Smartphones der Samsung Galaxy-Serien.“ Dank großer Präzisionslinsen bleibt der Überblick über das gesamte Szenario auf dem Display gewahrt. Augenabstand und Bildschärfe lassen sich individuell einstellen. (ig) www.stooksy.de

richtig auf ihre Kosten. Denn erstens erleben sie die Spiel-szenen damit in einer Realitätsnähe, die sich mit Computer-Displays nicht erreichen lässt.

Und zweitens lassen sich in Spielen alle Beschleunigungs- und Lagesensoren der Smartphones nutzen. Im Ergebnis folgt die auf dem Display angezeigte Szenerie exakt den Kopfbewegungen, genau so, als befände man sich direkt in der Spielwelt.“

Momentan bastelt Ralf Bäumer an den allerletzten Feinheiten seiner Smartphone-Brille, die ab Ende März verkauft werden soll. So muss er gerade