

Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 141 (2015)
Heft: 15: Spiel mit dem virtuellen Raum

Inhaltsverzeichnis

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

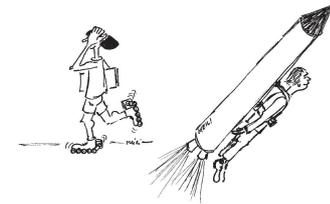
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Jetzt online:
 Leserbrief zur Mobilität |
 Film: Im Rathauskanal von Bern |
 Auszeichnung FEB:
 Mehr Bilder und Pläne
www.espazium.ch/tec21



TRACÉS 5-6/2015
 27.3.2015



Surfaces libres en verre
 Une ingénierie innovante pour la
 tour Eiffel | Stratégies géométriques
 contemporaines
www.espazium.ch/traces

archi 2/2015
 13.4.2015



Scuole e palestre
 Contrasti, luci e penombre di un
 «oggetto perfetto» | Per una scuola
 dell'infanzia | Spazio, luce e struttura
www.espazium.ch/archi

TEC21 16/2015
 17.4.2015



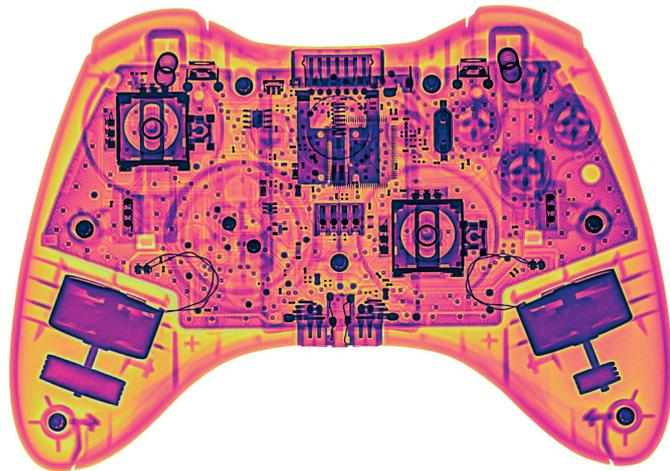
Rigi I – bebauter Berg
 Strahlende Königin? | Auffrischung in
 feinen Frequenzen
www.espazium.ch/tec21

 AKTUELL

- | | |
|--|---|
| <p>7 Wettbewerbe
Auch erneuern heisst erhalten</p> <p>10 Panorama
Basso continuo im baulichen
Alltag Was ist Architektur-
forschung? Leserbriefe</p> <p>14 Vitrine
Neues für die Computerwelt
Ultrabreitband beim Bau
einplanen</p> | <p>18 sia
Die Spielregeln des fremden
Marktes Brandschutzexperten
rechtzeitig einbinden
Neu bauen statt sanieren?
Vernehmlassungen Erst
digital, dann real planen</p> <p>17 Veranstaltungen</p> |
|--|---|

 THEMA

22 Spiel mit dem virtuellen Raum



Was sonst meist im Verborgenen bleibt: Die Röntgenaufnahme offenbart das **Innenleben eines Game Controllers**.

- | | |
|---|--|
| <p>22 Perspektivenwechsel
<i>Guido Berger</i> Wie werden Spieler
zu Architekten, wie erkunden
sie neue Regeln, und was sind
Spielperspektiven?</p> <p>24 Schöpfer digitaler (T)räume
<i>Tobias Michels</i> Architektur-
kenntnisse helfen Game-
designern, immersive Welten
zu gestalten.</p> | <p>27 «Lasst die Architekten spielen!»
<i>Nina Egger, Danielle Fischer Ulrich
Götz, Leiter Studienvertiefung
Gamedesign an der ZHdK</i>
erklärt, welche Rolle die Archi-
tektur im Gamedesign spielt.</p> <p>30 Frei im 3-D-Raum
<i>Volker Settgast</i> Vom Architektur-
modell zur virtuellen Um-
gebung: Was man tun muss,
um in digitalen Modellen
spazieren gehen zu können.</p> |
|---|--|

 AUSKLANG

- | | |
|---|------------------------------------|
| <p>16 Stelleninserate</p> <p>37 Impressum</p> | <p>38 Unvorhergesehenes</p> |
|---|------------------------------------|