

Pressemeldung zu 360-Grad-Produktionen für VR-Brillen



München/Berlin, 24.02.2020

Eine interaktive Reise durch den Körper – zur Prävention und für das betriebliche Gesundheitsmanagement BGM

CAT PRODUCTION zeigt mit seiner 360-Grad-Reise durch den Organismus, warum eine gesunde Ernährung und eine regelmäßige Bewegung wichtig für den Körper sind

Eine gesunde Ernährung, regelmäßige Bewegung und ein verantwortungsvoller Umgang mit Genussmitteln – das sind die Grundlagen für ein gesundes und nachhaltiges Leben. Ein kurzer Blick in den Spiegel genügt oft schon, um hier eine mögliche Schiefelage zu erkennen. Doch die wenigsten wissen, dass das Körperfett nur der sichtbare Teil eines unausgewogenen Lebensstils ist. Das Kompetenzzentrum für Ernährung hat deshalb die CAT PRODUCTION GmbH beauftragt, zu diesem Thema eine 360-Grad-Reise durch den Körper zu produzieren. Bei dieser interaktiven Reise durch den Organismus von Sophie wird gezeigt, warum regelmäßige Bewegung dem Körper so guttut und wie sich ein ungesunder Lebensstil auf die Organe auswirkt.

360-Grad-Animationen für mehr Gesundheitsbewusstsein

„Das bisschen Fett macht doch nichts“ denken vermutlich die meisten, wenn sich an Armen, Beinen oder am Bauch ein paar Speckröllchen bilden. Doch eine ungesunde Lebensweise betrifft den kompletten Körper mit all seinen Organen und nicht nur das sichtbare Körperfett. Im Verborgenen läuft nämlich ein schleichender Prozess ab, der sich irgendwann in Form von Herz-Kreislauf-Erkrankungen, Diabetes und anderen vermeidbaren Zivilisationserkrankungen bemerkbar macht. Wenn es so weit gekommen ist, wird es schwierig, wieder alles ins Lot zu bekommen. Mit ihren 360-Grad-Animationen will die CAT PRODUCTION GmbH deshalb die positiven Effekte von regelmäßiger Bewegung aufzeigen, bevor es zu spät ist.

Seitdem es bezahlbare VR-Brillen gibt, produziert das Münchner Unternehmen auf Basis ihrer medizinisch und biomechanisch korrekten 3D-Anatomie 360-Grad-Animationen durch den menschlichen Organismus. Dabei werden Details des Körpers, aber auch die Auswirkungen von Krankheiten sowie der heilende Einfluss von Medikamenten der Medizintechnik in einer bisher nicht gekannten Präzision und Qualität visualisiert.

Präventionsprojekt für die Öffentlichkeit

In den meisten Fällen unterliegen diese Produktionen strengen Geheimhaltungserklärungen. Mit dem Kompetenzzentrum für Ernährung KErn wurde 2019 die interaktive Produktion „Wunderpille Ernährung“ als Präventionsprojekt für die Öffentlichkeit entwickelt. Anlass waren die alle zwei Jahre stattfindenden Ernährungstage im Sommer 2019, die unter dem Motto „Richtig gut essen – Digital ist real“ standen.

Die 360-Grad-Reise führt durch den Körper der sportlichen und der eher faulen Sophie und erklärt dabei, welche positiven Auswirkungen regelmäßige körperliche Bewegung auf die wichtigsten Organe hat.



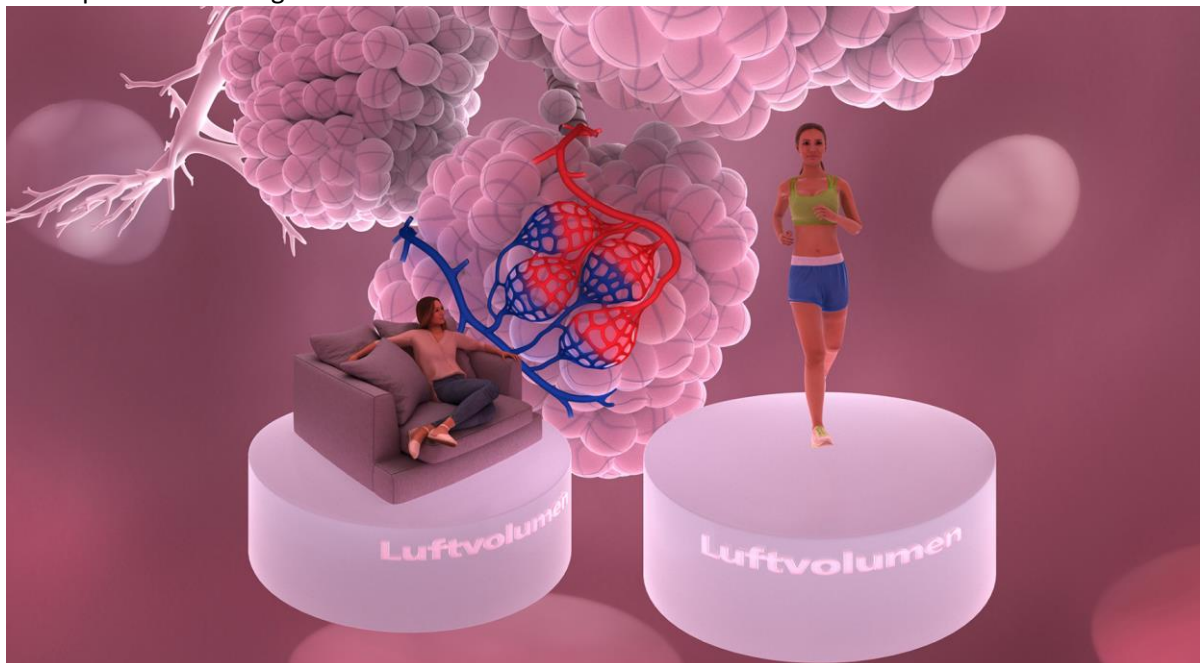
Seit diesem Jahr können Unternehmen, öffentliche Einrichtungen, Vereine und andere Institutionen für ihr betriebliches Gesundheitsmanagement (BGM) die VR-Reise auch für eigene Veranstaltungen von KERN zu geringen Kosten ausleihen. Weitere Informationen dazu können unter info@cat-production.com angefordert werden.

Blick hinter die Kulissen

Wer mehr über den Entstehungsprozess erfahren möchte oder Projekte in der Planung hat, zu deren Umsetzung hochwertige und korrekte Animationen der menschlichen Anatomie notwendig sind, findet weitere Informationen bei der CAT PRODUCTION GmbH unter www.animation4medicine.com, bei KERN unter www.tinyurl.com/KErn-360 oder kann Anfragen an atze@cat-production.com richten. Einen ersten Eindruck vermittelt der Link zum 360-Grad-YouTube-Trailer tinyurl.com/body-360.

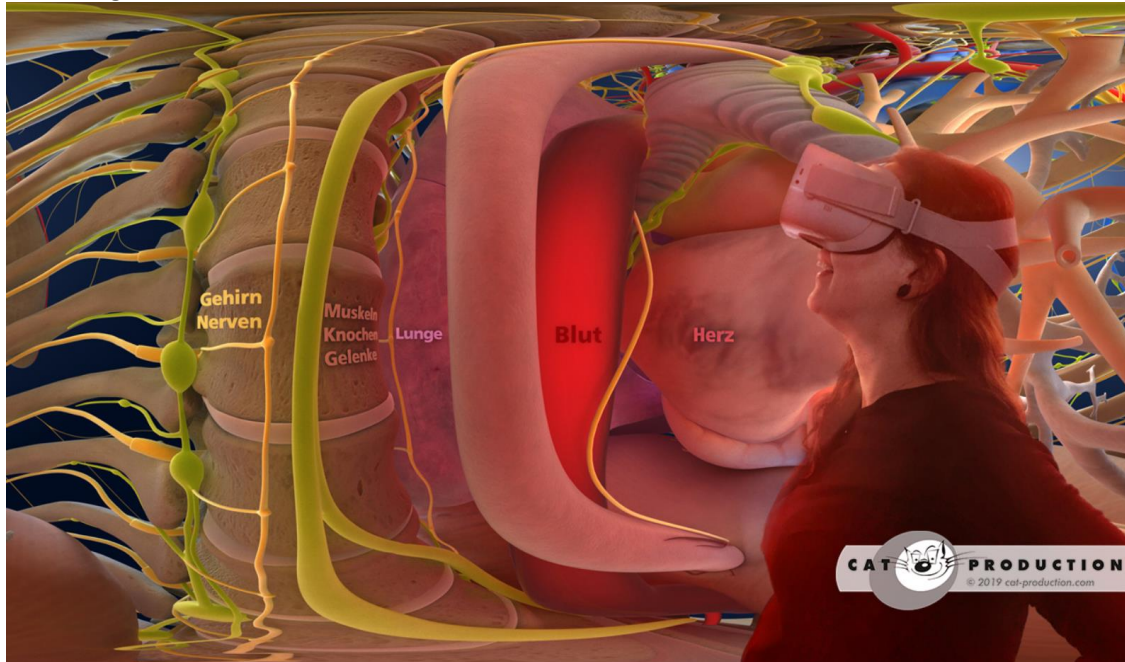
Bilder

Die Sophies in der Lunge



© CAT PRODUCTION GmbH

Die sichtgesteuerte Benutzeroberfläche



© CAT PRODUCTION GmbH

Zu KERN

Das Kompetenzzentrum für Ernährung (KERN) ist eine Einrichtung des Bayerischen Staatsministeriums für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten. Es bündelt das Wissen rund um Ernährung in Bayern, konzipiert Fachveranstaltungen und unterstützt die bayerische Ernährungswirtschaft. Für verschiedene Zielgruppen werden Informationsmaterialien und Modellprojekte entwickelt.

Zur CAT PRODUCTION GmbH

Die CAT PRODUCTION GmbH ist ein Produktionshaus deren Wurzeln bis auf das Jahr 1993 zurückreichen. Von Anfang an konzentrierte sich das Team des Unternehmens darauf, schwer vermittelbare Themen in eine für jeden verständliche animierte Bildsprache zu übersetzen.

Seit 2010 ist das Thema Medizin in den Mittelpunkt gerückt. Dazu hat das Unternehmen eine medizinisch korrekte 3D Anatomie entwickelt und ihr auch noch beigebracht, sich biomechanisch korrekt zu bewegen. Bedient wird inzwischen der komplette Gesundheitsmarkt:

- Medizintechnikunternehmen und die Pharmaindustrie, um z.B. die Wirkweise neu entwickelter Produkte zu erklären.
- Kliniken und Praxen, die spezielle Operationstechniken und Therapien beschreiben.
- Verlage und Autoren
- Lernportale für Medizinstudenten
- Öffentliche Auftraggeber für Präventionsmaßnahmen



- Unternehmen, öffentliche Einrichtungen für Maßnahmen zum betrieblichen Gesundheitsmanagement BGM.
- Forschungsprojekte, wie z.B. zur Entwicklung eines VR-OP-Trainers mit haptischem Feedback
- Eigene Entwicklungen, wie z.B. Apps, eine interaktiven Anatomieschautafel und eine Bilddatenbank.

Die dafür produzierten Inhalte reichen von Visualisierungen bis hin zu 360-Grad Stereoanimationen. Für VR-Anwendungen werden optimierte 3D-Modelle entwickelt.

Weitere Informationen unter www.cat-medice.de oder info@cat-production.com.

Kontaktinformationen

CAT PRODUCTION GmbH

Dipl. Informatiker Johannes P.G. Atze

Kistlerhofstraße 168 - 81379 München

Tel: +49 89 74 89 62 – 17

atze@cat-production.com

www.cat-medice.de

www.cat-production.com

Keywords

Medizin, Medizin Animationen, medizinische Animationen, Medizin Visualisierungen, medizinische Visualisierungen, Animation, 360-Grad-Animation, gesunde Ernährung, gesunde Lebensweise, Prävention, VR-Brillen, Herz-Kreislauf-Erkrankungen, betriebliches Gesundheitsmanagement, BGM, Herzanimation, Gehirnanimation, Lungenanimation