

Modellierung und Simulation der Dynamik des Laufens bei Roboter, Tier und Mensch

DR. MICHAEL W. HARDT, DIPL.-TECH.MATH. MAXIMILIAN STELZER,
PROF. DR. OSKAR VON STRYK



1 Einführung

In den neunziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts begann weltweit das wissenschaftliche und kommerzielle Interesse an Laufmaschinen und laufenden Robotern (z.B. Honda P3, Sony AIBO) stark anzuwachsen.

Konstruktion, Steuerung und Regelung laufender Roboter sind um ein Vielfaches aufwendiger zu realisieren als beispielsweise die Fortbewegung auf Rädern. Die Fortbewegung auf Beinen ermöglicht jedoch das Schreiten über Hindernisse und Gräben, das Treppen steigen und allgemein eine gleichmäßige Fortbewegung über unebenem Untergrund durch Kompensation von Unebenheiten durch Anpassung von Schrittlänge und -höhe. Auch besteht auf weichem Grund ein geringeres Risiko des Einsinkens gegenüber Rädern. Compu-

terbasierte Modellierung und Simulation bietet neben Theorie und Experiment einen neuen Zugang zum Verständnis und zur Lösung vieler noch offener, grundlegender Fragen im Verständnis der Dynamik des Laufens bei Mensch, Tier und Roboter.

2 Grundlagen der vier- und zweibeinigen Fortbewegung

2.1 Statisch und dynamisch stabile Gangarten

Das statisch stabile Laufen bei vier-, sechs- oder mehrbeiniger Fortbewegung ist dadurch gekennzeichnet, dass mindestens drei Füße fest mit dem Boden verbunden sind und sich die Projektion des Körperschwerpunkts entlang der Richtung des Gravitationsvektors auf dem Boden innerhalb der durch drei oder mehr Ecken gebildeten konvexen Hülle der Bodenkontaktpunkte befindet. Stabile Lauf-

bewegungen mit weniger als drei Füßen in Kontakt mit dem Boden, bei denen sich das Kontaktpolygon zu einer Linie, einem Punkt oder gar nichts reduziert, werden als dynamisch stabil bezeichnet. Bei zweibeiniger Fortbewegung wird zur Definition des statisch stabilen Laufens das Polygon der Bodenkontaktpunkte ersetzt durch die konvexe Hülle der Bodenkontaktflächen der beiden Füße.

In der Natur werden mehrheitlich reguläre Gangarten mit periodischem Bewegungsmuster beobachtet, die nach Anzahl der Füße mit gleichzeitigem Bodenkontakt, Reihenfolge der Beinbewegungen, Dauer des Bodenkontakts eines einzelnen Fußes etc. unterschieden werden. Bei sechs- und mehrbeinigen Tieren findet man ausschließlich statisch stabile Gang-

Modeling and Simulation of the Dynamics of Legged Locomotion of Robots, Animals and Humans

The roots of the scientific research interest in understanding the complicated dynamic walking processes of robots, animals and humans are in biology, medicine and engineering sciences. Biological and medical research is interested in improved diagnosis and healing of walking problems and in the development of an intelligent, active leg prosthesis. In engineering sciences research is performed in design and operation of walking machines for locomotion in rough terrain as well as in the integration of internal and external sensors and actuators in the control of legged locomotion for autonomous robots. Modeling and simulation of the dynamics of legged locomotion is of central importance for all of these fundamental research themes.

Bild 1: Sechsheiniges Laufen, links: Vorbild Stabheuschrecke [2], mitte: Laufmaschine der TU München [3], rechts: Laufroboter RHex [4].

Six-legged walking, left: the stick insect [2], middle: walking machine of TU München [3], walking robot RHex [4].

arten. Bei Vierbeinern gibt es in der Natur dagegen nur eine einzige und sehr langsame, statisch stabile Gangart, so dass hier mehrheitlich dynamisch stabile Gangarten verwendet werden [1]. Von Haustieren bekannte Beispiele sind Schritt, Trab und Galopp.

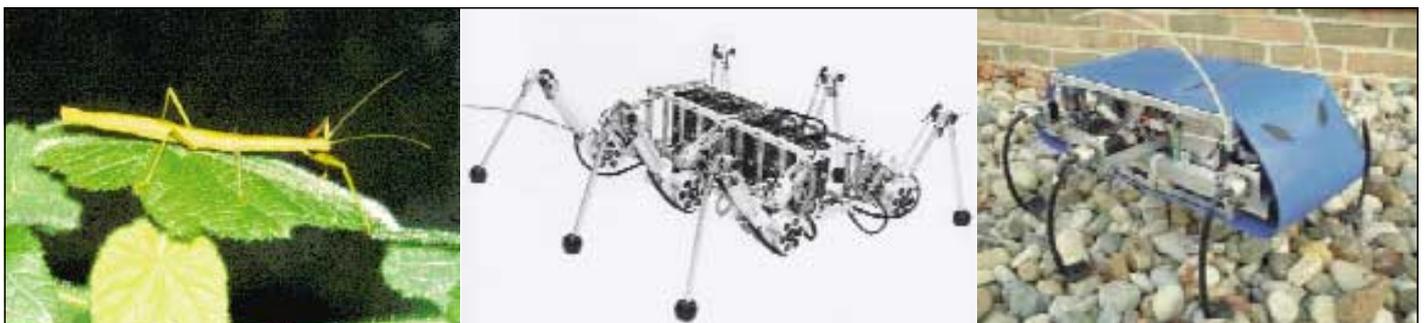
Die Klassifikation einer Gangart allein legt jedoch noch nicht die zeitlichen Trajektorien der einzelnen Beingelenksbewegungen während der Ausführung einer Laufbewegung eindeutig fest, da die Bewegungsapparate bei Mensch und Tier (und meist auch bei mehrbeinigen Robotern) hochredundant sind.

Die Realisierung dynamisch stabil laufender, zwei- und vierbeiniger Roboter stellt wegen der hohen Dynamik der Bewegung und der permanenten Umkippgfahr eine große, bisher nur in wenigen Spezialfällen gelöste, ingenieurwissenschaftliche Problemstellung dar.

2.2 Exkurs: Sechsheiniges Laufen

Allgemeine Untersuchungen des Nervensystems vielbeiniger Tierarten haben gezeigt, dass die Beinbewegungen im Wesentlichen lokal gesteuert werden und nicht zentral durch das Gehirn. Die Stabheuschrecke (Bild 1, links) ist eines der biologischen Vorbilder zur Realisierung sechsheiniger Laufmaschinen [2]. Zur Fortbewegung werden drei Teilaufgaben unterschieden: die räumlich-zeitliche Koordination der Beinbewegungen, die Bewegungssteuerung

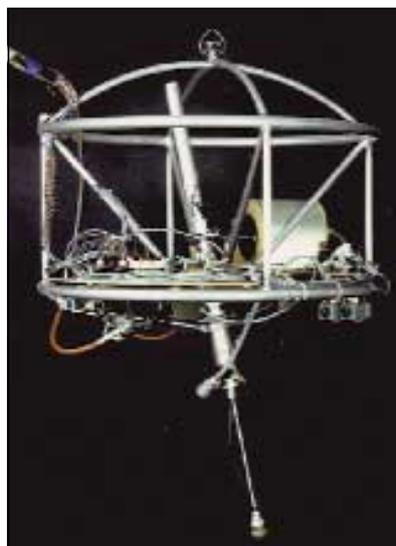
eines einzelnen Beines und die Steuerung der Körperhöhe über Grund. Zur Simulation der dezentralen Bewegungsregelung der Stabheuschrecke wurden weitgehend autonome Beinbewegungsregelungen mit künstlichen neuronalen Netzen jeweils für die Schwing- und Bodenkontaktphasen einer Fußbewegung entwickelt [2]. Auf Grund dieser Erkenntnisse wurde zuerst an der TU München [3] (Bild 1, Mitte) eine sechsheinige Laufmaschine entwickelt. Mit je drei durch Elektromotoren steuerbare Bewegungsfreiheitsgrade pro Bein müssen zur Fortbewegung mindestens 18 Motoren koordiniert werden, was mit Hilfe der Übertragung der von der Stabheuschrecke abgeleiteten dezentralen Regelungsmechanismen jedoch möglich ist. Am häufigsten wird die statisch stabile Dreifußgangart (tripod) verwendet, bei der jeweils die beiden äußeren Beine der einen und das innere Bein der anderen Seite gemeinsam geschwungen bzw. aufgesetzt werden. Kollisionen werden durch Anstoßen der Beine an Hindernisse erkannt (trotz hohen Motorstroms keine Änderung der Gelenkwinkel), so dass die Anforderungen an externe Sensorsysteme wie Kamera oder Ultraschall zur Realisierung eines autonomen, sechsheinigen Laufroboters gering sind. Die bisher erreichten Laufgeschwindigkeiten sind jedoch im Vergleich zur Natur niedrig.



3.2 Steuerung

Ein erstes, grundlegendes Modell dynamischer Stabilität wurde von Raibert entwickelt [6]. Für einen einbeinigen Hüpfroboter (Bild 3, links) wird das Steuerungsproblem in drei unabhängige, zeitabhängige Teilprobleme zerlegt: Hüpfhöhe, Vorwärtsgeschwindigkeit und Haltung, die jeweils durch eine Differentialgleichung modelliert werden. Die Synchronisierung der Steuerungen während eines in fünf unterschiedliche Bewegungszustände zerlegten Hüpfzyklusses erfolgt durch einen diskreten Zustandsautomaten. Dieses Prinzip ließ sich erfolgreich auf zwei- und vierbeinige Hüpfroboter übertragen (Bild 3, rechts), wobei bei Vierbeinern Beinpaare als ein virtuelles Bein betrachtet werden. Auf diese Weise können zwar schnelle, dynamisch stabile Gangarten realisiert werden, für die Entwicklung vielseitig einsetzbarer, autonomer laufender Roboter sind diese Antriebe und Bewegungssteuerungen jedoch nur beschränkt verwendbar.

Übertragbar auf allgemeine, vier- und zweibeinige Laufmaschinen ist jedoch das Prinzip der Zerlegung eines Bewegungszyklusses – und damit des Problems der dynamischen Stabilität – in einzelne Phasen, beschrieben durch diskrete Zustandsautomaten und gekoppelt mit nichtlinearer Systemdynamik. Im Unterschied zu Hüpfrobotern ist jedoch die Komplexität der Dynamik in den einzelnen Phasen der Bewegung, die Komplexität des Zustandsautomaten und die zur Realisierung erforderliche, integrierte Betrachtung von Antrieben, Sensoren und Steuerungsentwurf erheblich aufwendiger. Darüber hinaus ist die Entwicklung autonomer zwei- und vierbeiniger Roboter, die selbstständig sich ändernde Erfor-



dernisse der Umwelt erkennen und dynamisches Bewegungsverhalten selbsttätig und robust anpassen, weltweit ein noch weitgehend ungelöstes Problem.

In einer Studie für ein aus neun Starrkörpern bestehendes, vollständig dynamisches Basismodell eines vierbeinigen Roboters wurde die Möglichkeit der Ausnutzung der Redundanz des Bewegungsapparates durch numerische Berechnung der Steuerungen für die acht Gelenkmotoren demonstriert, derart dass bei vorgegebener Gangart in der Vertikalebene der Energieaufwand pro Schrittlänge p_1

$$J[u] = \left(\int_0^{t_f} \sum_{i=1}^8 u_i^2(t) dt \right) / p_1$$

minimiert wird [7]. Zur numerischen Lösung von Optimalsteuerungsproblemen wie der Minimierung des Gütekriteriums $J[u]$ unter den Nebenbedingungen der vollen Systemdynamik sowie weiteren Beschränkungen an die Gelenkvariablen oder Motormomente wurden in der letzten Dekade leistungsfähige neue Verfahren entwickelt [8]. Die solchermaßen berechneten Referenztrajektorien eignen sich für grundlegende Designstudien sowie als Sollwerttrajektorien für eine Gelenkregelung zur Realisierung einer festen

Laufbewegung bei geringen Unsicherheiten in System- und Umweltmodellen [9].

Zur dynamischen Stabilität zweibeiniger Roboter werden derzeit meist Heuristiken sowie das Konzept des Zero-Moment-Points [10] verwendet. Diese sind jedoch allesamt im Falle schnellen Laufens und Rennens nicht anwendbar, so dass hier noch erheblicher Bedarf an Grundlagenforschung besteht.

4 Dynamik des Laufens bei Tier und Mensch

4.1 Modellierung und Simulation

Die bei Robotern verwendete Modellierung des Bewegungsapparates lässt sich zunächst auf die Modellierung des Skelettes übertragen. Die Antriebe der Natur sind jedoch Muskeln und Sehnen und keine Gelenkmotoren. Geeignete Modelle für die muskeldynamischen Beziehungen zwischen Kraft-Geschwindigkeit (Hill) und Kraft-Ausdehnung (Huxley) wurden in der Literatur bereits vorgestellt [11]. Darüber hinaus müssen die Auswirkungen passiver Schwabbelmassen bei dynamischen Bewegungen berücksichtigt werden. Die Steuerung und Regelung der Muskeln selbst erfolgt

Bild 3:
Ein- und vierbeinige Hüpfroboter [6].
One- and four-legged hopping robots [6].

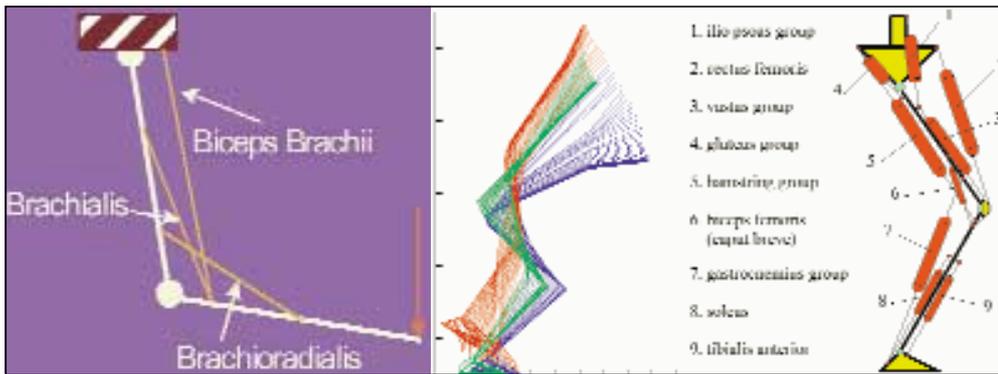
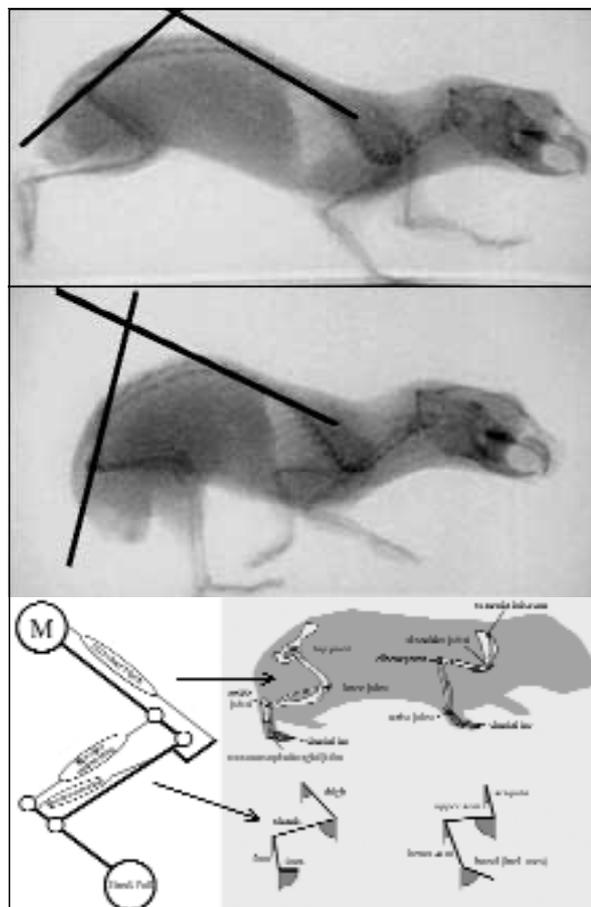


Bild 4: Ausgewählte Muskelgruppen am Ellbogengelenk [12] (links) und am Ober- und Unterschenkel [13] (rechts).

Muscle groups of the elbow joint [12] (left) and of the upper and lower leg [13] (right).

Bild 5: Pantographenbeine des Pfeifhasen [15].

Pantograph legs of the ochotona rufescens [15].



durch das zentrale Nervensystem. Dessen Modellierung ist im Vergleich zur Modellierung von Skelettaufbau und Muskel-Sehnen-Gruppen bisher am wenigsten erforscht.

Der menschliche wie der tierische Bewegungsapparat sind hoch redundant. Durch ganz unterschiedlichen Einsatz der beteiligten Muskelgruppen können dieselben Bewegungsfreiheitsgrade realisiert werden (Bild 4). Eine gängige Arbeitshypothese in der Biomechanik ist, dass bei regulären Muskelsteuerungen der Energie- oder Belastungsaufwand minimiert wird [11]. Eine spezielle Wahl dieses Gütekriteriums (die Minimierung der Aktivität der maximal aktiven Muskel) ermöglicht eine besonders effiziente numerische Lösung, so dass die Simulation von Bewegungsabläufen auch für eine sehr hohe Anzahl von Muskeln schnell durchführbar ist [12]. Allerdings nur bei Verwendung kinematischer Punktmassenmodelle, die nur zur Modellierung langsamer Bewegungen ausreichen, da die Trägheiten von Skelett und Schwabbelmassen dabei nicht beachtet werden. Werden diese in einer Vorwärtsdynamiksimulation mitberücksichtigt, so sind bei Minimierung eines Gütekriteriums für die Muskelsteuerungen die resultierenden optimalen Steuerungsaufgaben noch sehr viel höher dimensional als bei laufenden Robotern, so dass der

Rechenaufwand bei Verwendung von Standardverfahren zur Simulation und Optimierung auf einer Workstation z.B. für eine vertikale Sprungbewegung bei einem zweidimensionalen Beinmodell mit 9 Muskelgruppen im Bereich von Tagen [13] und für ein dreidimensionales Gesamtkörpermodell mit 54 beteiligten Muskelgruppen im Bereich von Monaten [14] liegt. Daher wird die volle Modellierung und Simulation menschlicher Bewegungen als neue Methodik in Sport, Biomechanik und Medizin nur durch Verwendung möglichst effizienter Verfahren zur Model-

lierung und Simulation [5] sowie zur Optimierung [8] und durch Hochleistungsrechner ermöglicht werden können.

4.2 Besonderheiten der Bewegungsapparate von Tier und Mensch

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal zu Robotern liegt im energieeffizienten Design natürlicher Beingliedmaße. Negative Arbeitsmodi der Beintriebe, bei denen zur Stabilisierung der Vorwärtsbewegung Bremskraft erzeugt werden muss, möchte man bei der Konstruktion von Laufmaschinen vermeiden, um stattdessen möglichst Energie zurückzugewinnen und Stöße zu dämpfen. In der Natur wird dies durch Speicherung elastischer Energie in einem Teil der Muskeln beim Einstauchen und durch Zurückgabe der Energie beim Abfußen erreicht. Eine weitere Möglichkeit zur konstruktionsbedingten Vermeidung negativer Arbeitsmodi ist die Entkopplung von Antriebs- und Tragemechanismus. Beides lässt sich durch ein Pantographenbein realisieren, wie es z.B. beim Pfeifhasen der Fall ist [15] (Bild 5). Bei vierbeinigen Tieren spielt darüber hinaus die Rolle der Biegeschwingungen der Wirbelsäule und deren Abstimmung mit der Anordnung der Beine und den Beinschwingungen eine Rolle, die bei vierbeinigen Robotern bisher noch wenig berücksichtigt wurde. Die zweibeinige Fortbewegung des Menschen ist durch die kontralateralen Pendelschwingungen von Armen und Beinen besonders gekennzeichnet, die zur wechselseitigen Kompensation der am Rumpf angreifenden Kräfte und Momente dienen. Bei der dabei auftretenden Torsion hat die Wirbelsäule in Verbindung mit den diagonal verlaufenden schrägen Muskelschichten der Brust- und Bauchwand die Wirkung einer

Torsionsfeder mit elastischer Energiespeicherung [16].

Im Gegensatz zu den eher punktförmigen Bodenkontakten bei Vierbeinern ermöglicht die Unterstützungsfläche des menschlichen Fußes über die Kopplung mit den Muskelsystemen der großen Gelenke die Erzeugung von Drehmomenten und je nach Gangart ganz unterschiedliche Kontakt- und Abrollphasen.

5 Integration von Sensorik und Motorik

Zur Entwicklung eines schnell beweglichen, autonomen humanoiden Roboters muss man einen *circulus vitiosus* durchbrechen: je schneller die gewünschten Bewegungen, umso leistungsfähiger müssen die Gelenkantriebe sein, doch umso höheres Eigenwicht haben die Antriebe und umso höher ist das Gewicht der benötigten Energieversorgung und damit das Gesamtgewicht und schließlich umso langsamer die möglichen Bewegungen. D.h. ein guter Prototyp eines autonomen Roboters muss hinsichtlich kinetischer Daten aller Komponenten, angestrebter dynamischer Laufbewegung, daraus resultierender Anforderung an Verfügbarkeit von Sensordaten und Taktraten von Regelkreisen, Energieversorgung etc. bei widerstrebenden Anforderungen möglichst optimal ausgelegt werden. Modellierung und Simulation kann hierbei helfen. Ein erster Schritt ist der gemeinsam mit dem Fachgebiet Regelungssysteme der TU Berlin entwerfende Prototyp [9] (Bild 6).

Doch es sind nicht allein die motorischen Fähigkeiten, die die Dynamik des Laufens bestimmen, vielmehr spielt die Integration mehrerer, unterschiedlicher Sensorsysteme und deren wechselseitige Beeinflussung, z.B. bei visuell stimulierten Bewegungsreflexen (*visual servoing*), eine wichtige Rolle für das Verständnis menschlicher Bewegungen in Biomedizin und Sport und ebenso für die Entwicklung autonomer, humanoider Roboter in den Ingenieurwissenschaften. Auch hier ist der Stand der Forschung mehr durch offene als beantwortete Fragen gekennzeichnet.

Im Projekt der „Darmstadt Dribbling Dackels“ [17] (Bild 7) schließlich geht es bei der Entwicklung und Implementierung von Algorithmen für ein Team kooperierender, vierbeiniger Roboter in dynamischer Umgebung am Beispiel des Fußballspiels um alle diese Fragen.

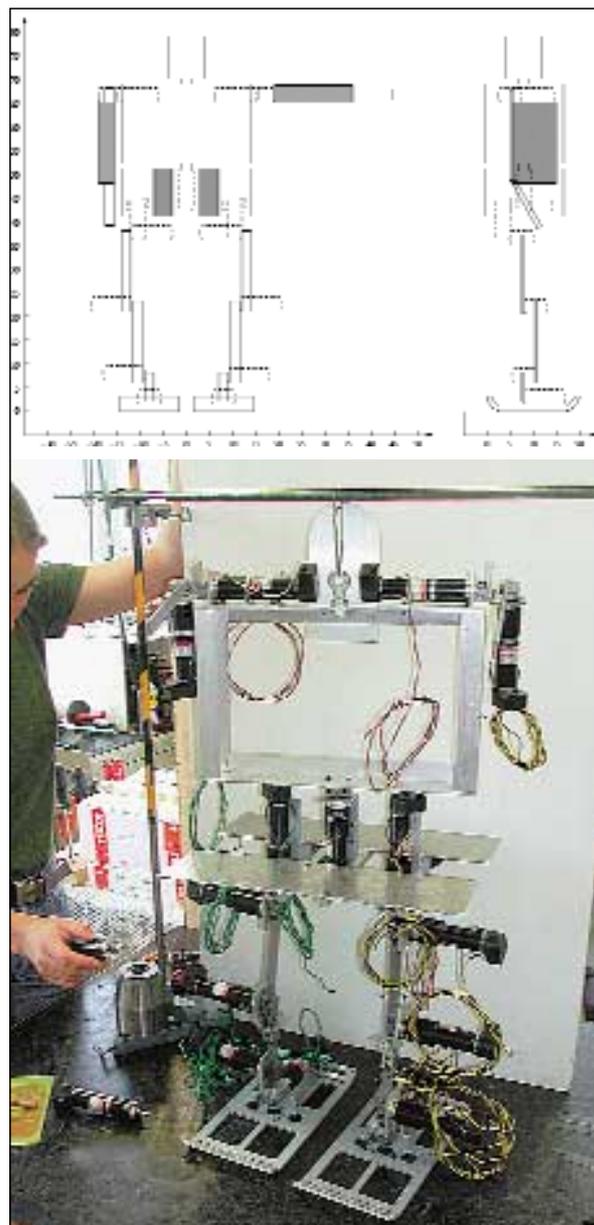


Bild 6: Kinematische Struktur eines humanoiden Roboters (oben) und Prototyp des Laufapparats (unten) [9].
Kinematical structure of a humanoid robot (top) and prototype of its walking machine (bottom) [9].

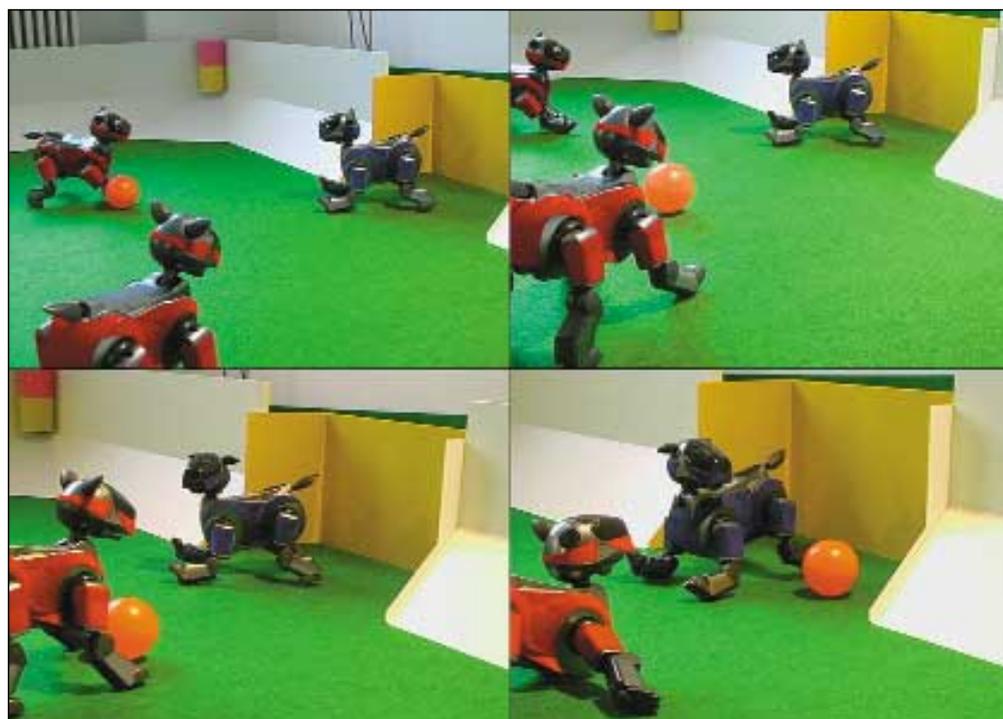


Bild 7: Fußballspielende, autonome vierbeinige Roboter [17].
Soccer playing, autonomous four-legged robots [17].

6 Zusammenfassung und Ausblick

Die Modellierung und Simulation der Dynamik des menschlichen Laufens kann die Grundlage für künftige Methoden und Erkenntnisse im Sport, in der Rehabilitation und in der Entwicklung intelligenter Beinprothesen bilden. Im Bereich der Robotik sind Modellierung und Simulation der Dynamik Voraussetzungen, um vielseitig einsetzbare, dynamisch stabil laufende vier- und zweibeinige Roboter zu entwickeln. Doch warum sollte man dies überhaupt tun? Aus ähnlichen Gründen wie beim Apollo-Flug zum Mond: Weil bei der Entwicklung eines so extrem komplexen wie neuartigen Systems eines dynamisch stabil laufenden, autonomen Roboters viele innovative neue Teillösungen in allen beteiligten Wissensschaftsgebieten notwendig sind, so dass ein kleiner Schritt für einen Roboter einen großen Schritt für die Wissenschaft bedeutet. Und weil die Untersuchung der sensomotorischen Fähigkeiten des zweibeinigen Laufens uns nicht zuletzt auch neue Einsichten über den Menschen selbst liefert. Joseph Engelberger, in den sechziger Jahren einer der „Väter“ der Industrierobotik, hat dies 1985 so ausgedrückt: „You end up with a tremendous respect for a human being, if you're a roboticist“. Oder ein Computersimulant.

Literatur

[1] R. McN. Alexander: The gaits of bipedal and quadrupedal animals. *International Journal of Robotics Research*, Vol. 3, No. 2 (1984) S.49-59.
[2] J. Dean, T. Kindermann, J. Schmitz, M. Schumm, H. Cruse: Control of walking in the stick insect: from behavior and physio-

logy to modeling. *Autonomous Robots*, Vol. 7 (1999) S.271-288.

[3] F. Pfeiffer, H.J. Weidemann, J. Eltze: The TUM walking machine. In: *Intelligent Automation and Soft Computing*, Vol. 2 (TSI Press, 1994) S.167-174.

[4] U. Saranlı, M. Buehler, D.E. Koditschek: Design, modeling and preliminary control of a compliant hexapod robot. In: *Proc. IEEE Int. Conf. Robotics and Automation*, April 2000.

[5] M. Hardt, O. von Stryk: The role of motion dynamics in the design, control and stability of bipedal and quadrupedal robots. In: *Proc. RoboCup 2002 Int. Symposium*, Juni 2002, Fukuoka, Japan (Springer-Verlag) erscheint.

[6] M. Raibert: *Legged Robots That Balance* (Cambridge: MIT Press, 1986).

[7] M. Hardt, O. von Stryk: Towards optimal hybrid control solutions for gait patterns of a quadruped. In: M. Armada, P. González de Santos (Hrsg.): *Proc. 3rd Int. Conf. Climbing and Walking Robots (CLAWAR)*, Oktober 2000, Madrid (Bury St. Edmunds and London, UK: Professional Engineering Publishing, 2000) S.385-392. Animationen online verfügbar unter <http://www.sim.informatik.tu-darmstadt.de/videos/>

[8] O. von Stryk: User's Guide for DIRCOL. World Wide Web: <http://www.sim.informatik.tu-darmstadt.de/sw/dircol/>

[9] M. Hardt, D. Wollherr, M. Buss, O. von Stryk: Actuator selection and hardware realization of a small and fast-moving autonomous humanoid robot. In: *Proc. Int. Conf. Intelligent Robots and Systems (IROS)*, 30. Sept.-4. Okt. 2002, Lausanne, Schweiz, erscheint.

[10] M. Vukobratovic, B. Borovac, D. Surla, D. Stokic: *Biped Locomotion: Dynamics, Stability,*

Control and Application (Berlin, New York: Springer-Verlag, 1990).

[11] B.M. Nigg, W. Herzog (Hrsg.): *Biomechanics of the Musculoskeletal System* (2nd ed., Chichester: Wiley, 1999).

[12] J. Rasmussen et al.: The AnyBody Project. World Wide Web: <http://anybody.auc.dk> (2002).

[13] Th. Spägle: *Modellierung, Simulation und Optimierung menschlicher Bewegungen*. Dissertation, Universität Stuttgart (1998).

[14] F.C. Anderson, M.G. Pandy: A dynamic optimization solution for vertical jumping in three dimensions. *Computer Methods in Biomechanics and Biomedical Engineering*, Vol. 2 (1999) S.201-231.

[15] H. Witte, M.S. Fischer, N. Schilling, W. Ilg, R. Dillmann, M. Eckert, J. Wittenburg: Konstruktion vierbeiniger Laufmaschinen anhand biologischer Vorbilder. *Konstruktion 9-2000* (September 2000) S.46 - 50.

[16] H. Witte, J. Biltzinger, N. Schilling, H. Preuschhof, M.S. Fischer: Was hat der Sportbiomechaniker von den Ergebnissen biomechanischer Analysen an Tieren? In: K. Nicol, K. Peikenkamp (Hrsg.): *Apparative Biomechanik - Methodik und Anwendungen*. Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, Bd. 115 (Hamburg: Czwalina Verlag, 2000) S.23-37.

[17] Darmstadt Dribbling Dackels. World Wide Web: <http://robocup.informatik.tu-darmstadt.de>

Autoren

Michael W. Hardt, Maximilian Stelzer, O. von Stryk: Technische Universität Darmstadt, Fachgebiet Simulation und Systemoptimierung.

Informationen zum Fachgebiet Simulation und Systemoptimierung im Fachbereich Informatik der TU Darmstadt

Die Computer-Simulation komplexer, dynamischer Prozesse ermöglicht die zuverlässige Vorhersage von Systemen in der Fahrzeugtechnik, Biomechanik, Robotik, Verfahrens- oder Elektrotechnik. Dadurch werden bereits in der frühen Entwicklungsphase Erkenntnisse über das Systemverhalten gewonnen, wodurch Entwicklungszeit und -kosten reduziert werden können.

Die Computer-Simulation beruht auf der interdisziplinären Grundlage einer effektiven Zusammenführung des physikalisch-technischen Fachwissens der Ingenieurwissenschaften und der mathematischen Modellierungstechniken mit den fortgeschrittenen Programmier- und Berechnungsmethoden der Infor-

matik. Dies ermöglicht beispielsweise den optimierten Entwurf hochfrequenter Oszillatorschaltungen, die modellgestützte Steuerung verfahrenstechnischer Anlagen, die Simulation und Optimierung dynamischer Robotersteuerungen und die Durchführung ganzer Testfahrten von Kraftfahrzeugen, einschließlich des „Elchtests“, virtuell im Computer.

Kontakt:

Prof. Dr. Oskar von Stryk
Tel. 0 61 51 / 16-2513
stryk@sim.tu-darmstadt.de

Technische Universität Darmstadt
Fachbereich Informatik
Fachgebiet Simulation und Systemoptimierung
Alexanderstr. 10
64283 Darmstadt
Fax 0 61 51 / 16-66 48
<http://www.sim.informatik.tu-darmstadt.de>



G E S T A L T E N

L I N I E
I N H A L T

F L Ä C H E
I D E E

F A R B E
K O N Z E P T I O N

F O R M
P R O D U K T

KIRBERG DESIGN
BLUMENSTRASSE 2
65597 HÜNFELDEN
TELEFON 0 64 38/52 62 + 38 51
TELEFAX 0 64 38/55 74
ISDN 0 64 38/9 10 71 (LEONARDO)
E-MAIL kirberg.design@real-net.de