

Instrumentendesign in Virtual Reality (gLV)

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Musik > Semesterkurse > Musiktechnologie > Aufnahme- und Studientechnik
Bisheriges Studienmodell > Musik > Bachelor Musik > Tonmeister > Klassik
Bisheriges Studienmodell > Musik > Bachelor Musik > Tonmeister > Jazz
Bisheriges Studienmodell > Musik > Bachelor Musik > Tonmeister > Pop
Bisheriges Studienmodell > Musik > Master Composition and Theory > Tonmeister

Nummer und Typ	DMU-WKFK-8003.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Freikurs 90' (historisiert)
Veranstalter	Departement Musik
Leitung	Olav Lervik / Simon Pfaff
Minuten pro Woche	90
ECTS	1.5 Credits
Voraussetzungen	Game Design: Erfahrung im Programmieren mit Unity3D
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Studierende Sound Design, FTM, Tonmeister, EAK, Game Design
Inhalte	Das SNF/ICST-Forschungsprojektes „Games in Concert“ bietet eine VR-Umgebung in der Spieler miteinander in Echtzeit musizieren können. Im Rahmen dieser vorprogrammierten Umgebung sollen die Studierenden eigene Klänge und/oder Visualisierungen für die Instrumente kreieren. Lernziele: - Kennenlernen und Umsetzung von Klangsynthese-Techniken und Verarbeitung von Daten in Max. - Umgang mit virtuellen Schallquellen in VR - Konzept und Design von Interfaces für virtuelle Instrumente - Konzept und Design möglicher Interaktionen in einer kollaborativen VR-Umgebung - Konzept und Design möglicher Gamemechaniken für gemeinsames Musizieren.
Termine	Freitag, 14.00 - 15.30 Uhr Die genauen Raumangaben können spätestens eine Woche vor Semesterbeginn eingesehen werden (bitte Raumreservations-Tool konsultieren)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	8003