# Instrumentendesign in Virtual Reality (gLV)

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Musik > Semesterkurse > Musiktechnologie > Aufnahme- und Studiotechnik
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.<br><br>Lernziele:<br>- Kennenlernen und Umsetzung von Klangsynthese-Techniken und Verarbeitung von Daten in Max.<br>- Umgang mit virtuellen Schallquellen in VR<br>- Konzept und Design von Interfaces für virtuelle Instrumente<br>- Konzept und Design möglicher Interaktionen in einer kollaborativen VR-Umgebung<br>- Konzept und Design möglicher Gamemechaniken für gemeinsames Musizieren. |
| Termine | Freitag, 14.00 - 15.30 Uhr<br>Die genauen Raumangaben können spätestens eine Woche vor Semesterbeginn eingesehen werden (bitte Raumreservations-Tool konsultieren) |
| Bewertungsform | bestanden / nicht bestanden |
| Bemerkung | 8003 |