

Medientechnik

WS 18/19

Colliding Vortices Rings - Ein Vergleich zwischen Real und 3D

Eine Vortex-Ring-Kollision unter Wasser soll als 3D-Animation mit Blender und als realer Versuchsaufbau umgesetzt werden. Gelingt es beide Versuche zu veranschaulichen und mit welchen Schwierigkeiten?[\[mehr\]](#)

WS 18/19

"A Maze: Ingenious Pipes" - interaktive Beamerprojektion mit Fotobox

Das entstandene Projekt ist eine vollautomatisierte 3D-Fotobox. Die Vision des Projektes ist es, dem Benutzer ein einzigartiges, interaktives Erlebnis zu ermöglichen. [\[mehr\]](#)

SS 2018

Ethereum SmartContracts im Anwendungsfeld "Mobility as a Service"

Die Blockchain ist die wohl revolutionärste Technologie der letzten Jahre. In Verbindung mit Smart Contracts eröffnen sich eine Vielzahl disruptiver Anwendungsfälle im Bereich der Mobilität. [\[mehr\]](#)

WS 17/18

VR-360°-Film (Konzeption, Planung, Realisierung und Distribution)

Vom Zuschauer zum Weggefährten, mittendrin statt nur zuschauen, ist die Devise. Die Technik ist momentan aber noch unerforscht. Experimente und erste Versuche sind jedoch schon online. Zeit für einen Ratgeber über VR! [\[mehr\]](#)

WS 17/18

Mapping - Landesgartenschau Lahr 2018

Für die Landesgartenschau Lahr 2018 wurde ein Mapping Konzept erarbeitet sowie das Footage dafür produziert. Das Mapping wird an einem Abend auf der Landesgartenschau Lahr mit einer Live-Mapping-Performance vorgeführt. [\[mehr\]](#)

WS 15/16

Autarkes Infotainment-Terminal auf BYOD-Basis

In Kooperation mit der Gemeinde Kappelrodeck wurde ein autarkes Infotainment-Terminal realisiert, welches die sagenumwobene Geschichte des Dasensteins digital inszeniert. Das Herzstück des Infotainment-Terminals bildet ein... [\[mehr\]](#)

WS 15/16

Virtual Campus Panorama 360

Erleben Sie den Campus Offenburg in einem 360 Grad Virtual Reality Rundgang. [\[mehr\]](#)

