



Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

SANER TIGRAK, LUKAS VON
ESSEN, MIKA AUER &
ILKE OKTAY

Motivation

- Kunsthallen/Kunstmuseen sind ein wichtiges Kulturgut
- Interesse von jüngeren Leuten lässt nach
- Coole neue Technologien um Kunsthallen/Kunstmuseen zu revolutionieren
- Vermischung von virtueller Realität mit der Kunsthalle



Ziel

- Gemälderaum in einer VR-Anwendung nachbauen
- Museum soll dadurch von zuhause aus erkundbar sein
- Die Gemälde sollen hautnah erlebbar sein
- Nutzer können sich frei bewegen



Umsetzungsideen

- Gemälden können vom Nutzer angehoben und genau begutachtet werden
- Ein Projektor im Raum erlaubt es die Welt des Gemäldes zu betreten (Ähnlich wie in Super Mario 64)
- Nutzer navigieren sich durch die Welt mithilfe von Teleportation



DEMO

Ende

VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!