

Greenscreen

Nachrichtenstudio mit Greenscreen

Hier können die Gäste einmal selber Nachrichtensprecher:in sein oder bei einer kleinen Talkshow teilnehmen. Hierzu wird ein Greenscreen Studio mit mehreren Kameras bereit gestellt. Die virtuelle Studioumgebung wird dann mithilfe via Unity mit dem Computer generiert. Beides wird dann in Echtzeit montiert und digital bereit gestellt.

Konzepte, Technologien und Arbeitsabläufe wie dieser werden in den Medieninformatik Studiengängen hier am Campus genutzt, eingeübt, analysiert und optimiert. Im Medieninformatik Bachelor gibt es für diesen Bereich ein eigenes Vertiefungsmodul **«Visual Computing»**. Im Medieninformatik Master gibt es einen ganzen Schwerpunkt zu diesem Gebiet.

Ansprechpartner

Simon Porten

Oliver Mertens

Tom Gerold

Module

Studio Live Produktion

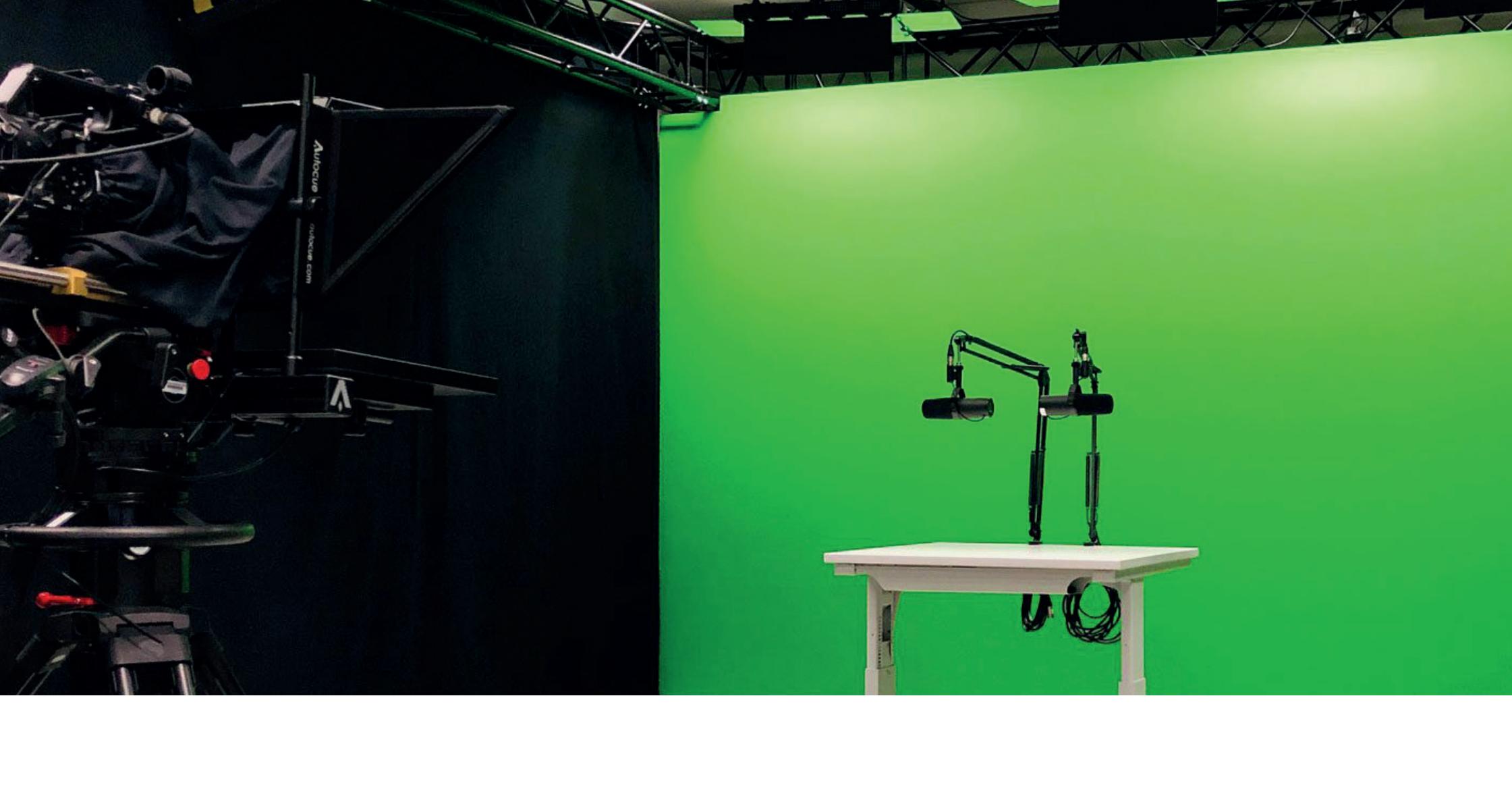
Vertiefung: Visual Computing



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.
Vertiefung
«Visual Computing»



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.



Nachrichtenstudio mit Greenscreen

Hier können die Gäste einmal selber Nachrichtensprecher:in sein oder bei einer kleinen Talkshow teilnehmen. Hierzu wird ein Greenscreen Studio mit mehreren Kameras bereit gestellt. Die virtuelle Studioumgebung wird dann mithilfe via Unity mit dem Computer generiert. Beides wird dann in Echtzeit montiert und digital bereit gestellt.

Konzepte, Technologien und Arbeitsabläufe wie dieser werden in den Medieninformatik Studiengängen hier am Campus genutzt, eingeübt, analysiert und optimiert. Im Medieninformatik Bachelor gibt es für diesen Bereich ein eigenes Vertiefungsmodul **«Visual Computing»**. Im Medieninformatik Master gibt es einen ganzen Schwerpunkt zu diesem Gebiet.

Wissenschaftliche Mitarbeiter:

Simon Porten

Oliver Mertens

Tom Gerold

Module

Studio Live Produktion

Vertiefung: Visual Computing

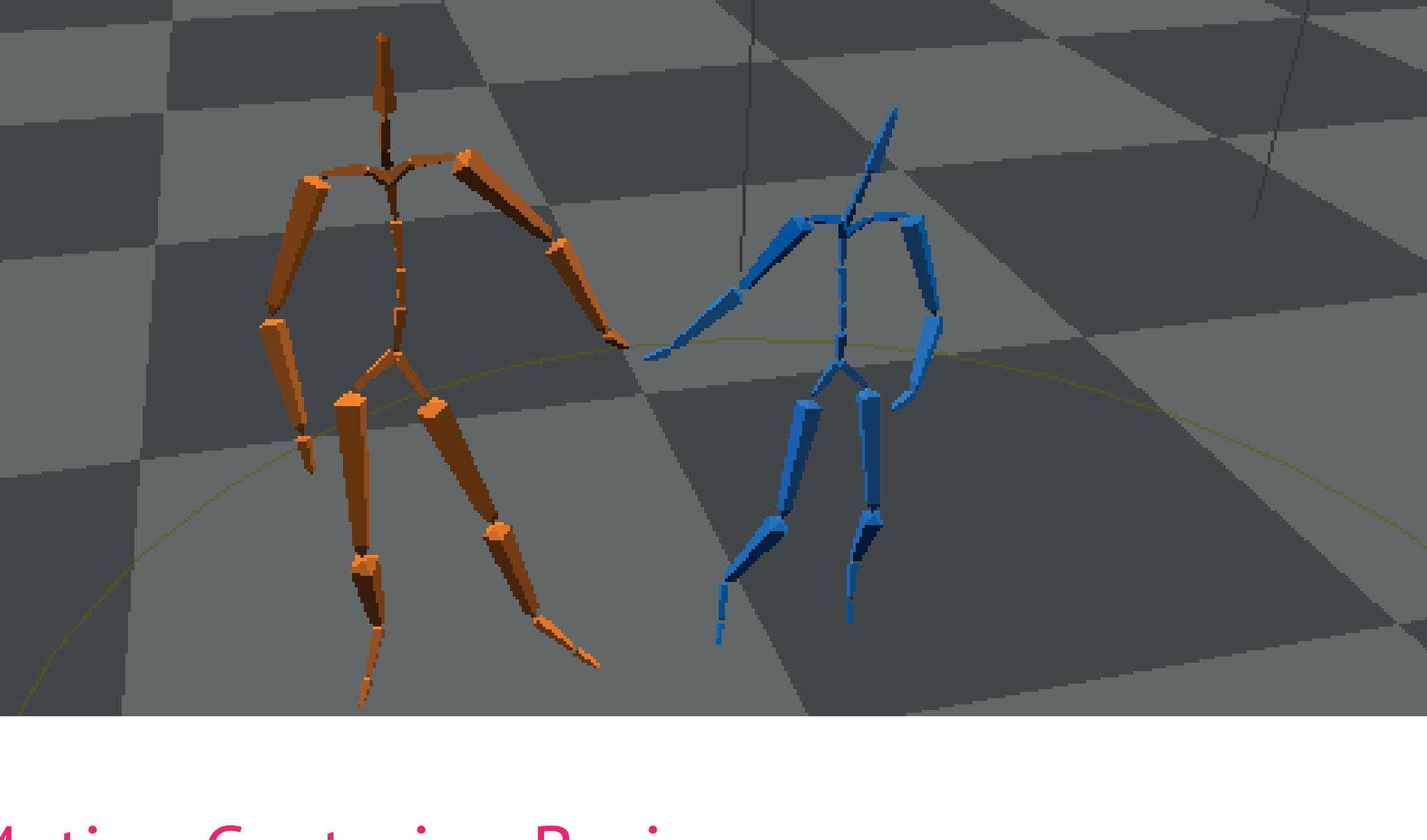
Advanced Media Institute



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.
Vertiefung
«Visual Computing»



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.
Vertiefung
«Visual Computing»



Motion Capturing Basics

Verleih deinem Avatar Leben

Hier können Besucher:innen Motion Capturing selbst ausprobieren und Grundsätzliches über den Einsatz, die Funktionsweise aber auch die Probleme und Tücken der Technologie erfahren und erleben. Technisch werden hier via Bilderkennung Körperteile, deren Position und Rotation im Raum erfasst, berechnet und auf ein digitales Skelett übertragen. Von hier aus kann die erfasste Bewegung dann weiterverarbeitet werden, z.B. für einen Film oder einen Charakter in einem Videospiel.

Konzepte, Technologien und Arbeitsabläufe wie dieser werden in den Medieninformatik Studiengängen hier am Campus genutzt, eingeübt, analysiert und optimiert. Im Medieninformatik Bachelor gibt es für diesen Bereich ein eigenes Vertiefungsmodul

«Visual Computing». Im Medieninformatik Master gibt

es einen ganzen Schwerpunkt auf diesem Gebiet.

Ansprechpartner

Jens Burgdorf

Module

Visuelle Effekte und Animation

3D-Modellieren, -Scannen, -Drucken

Vertiefung: Visual Computing

Advanced Media Institute



Mehr zu:

Medieninformatik B.Sc.

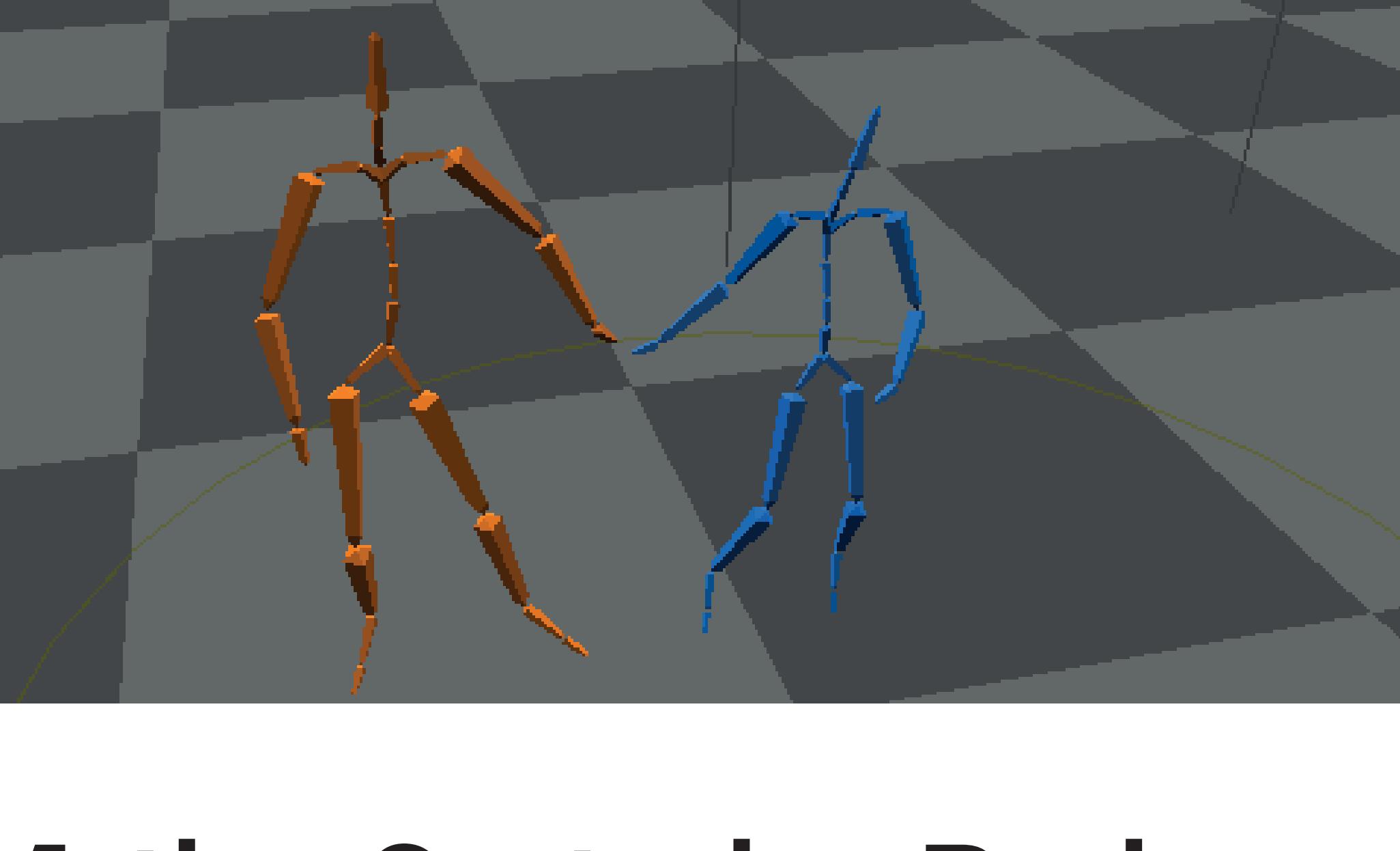
Vertiefung

«Visual Computing»



Mehr zu:

Medieninformatik B.Sc.



Motion Capturing Basics

Hier können Besucher:innen Motion Capturing selbst ausprobieren und Grundsätzliches über den Einsatz, die Funktionsweise aber auch die Probleme und Tücken der Technologie erfahren und erleben. Technisch werden hier via Bilderkennung Körperteile, deren Position und Rotation im Raum erfasst, berechnet und auf ein digitales Skelett übertragen. Von hier aus kann die erfasste Bewegung dann weiterverarbeitet werden, z.B. für einen Film oder einen Charakter in einem Videospiel.

Konzepte, Technologien und Arbeitsabläufe wie dieser werden in den Medieninformatik Studiengängen hier am Campus genutzt, eingeübt, analysiert und optimiert. Im Medieninformatik Bachelor gibt es für diesen Bereich ein eigenes Vertiefungsmodul **«Visual Computing»**. Im Medieninformatik Master gibt es einen ganzen Schwerpunkt auf diesem Gebiet.

Ansprechpartner

Jens Burgdorf

Module

Visuelle Effekte und Animation

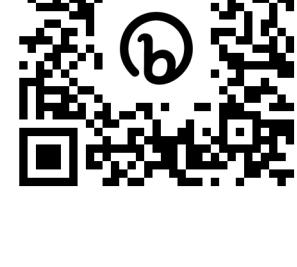
3D-Modellieren, -Scannen, -Drucken

Vertiefung: Visual Computing

Advanced Media Institute



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.
Vertiefung
«Visual Computing»



Mehr zu:
Medieninformatik B.Sc.



VR Plank Experience

Immersion in luftiger Höhe

Mit der Anwendung «Richie's Plank Experience» und einigen realen Hilfsmitteln zeigen wir, wie intensiv eine einfache virtuelle Realität auf uns wirken kann. Innerhalb der Anwendung steigen die Teilnehmer auf eine Planke auf einem Hochhaus. Hoch oben über den Dächern einer virtuellen Stadt können Teilnehmer den Nervenkitzel der Höhe und eventuell ihrer Höhenangst begegnen. Dies alles sicher auf dem Boden der Realität.

Bei dieser Station kann eine ziemlich neue Technologie ausprobiert werden: Augmented Reality im Web Browser. Augmented Reality gibt es schon recht lange. Bislang war dazu aber die Installation und Nutzung einer nativen Anwendung erforderlich. In Zukunft wird es möglich sein, AR auch im Web Browser zu nutzen. Diese Technologie ist gerade in der Entwicklungs- und Standardisierungsphase.

Ansprechpartner

Dennis Wilk

Module

Computergrafik

Vertiefung: Visual Computing

Advanced Media Institute

Cologne Institute for Digital Ecosystems



Mehr zu:

Medieninformatik B.Sc.

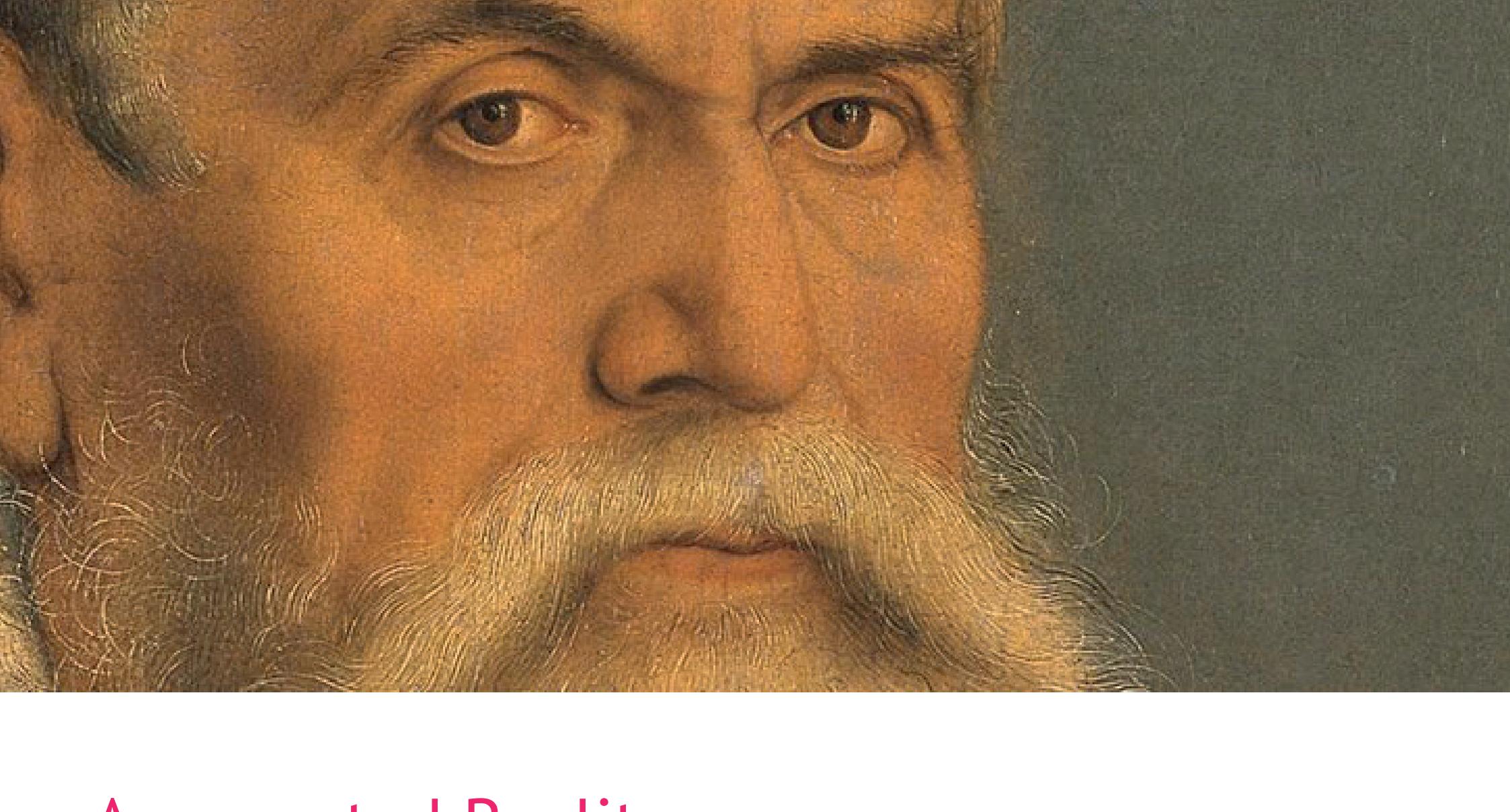
Vertiefung

«Visual Computing»



Mehr zu:

Medieninformatik B.Sc.



Augmented Reality

Die Werke von Lucas Cranach

Bei dieser Station kann eine ziemlich neue Technologie ausprobiert werden: Augmented Reality im Web Browser. Augmented Reality gibt es schon recht lange. Bislang war dazu aber die Installation und Nutzung einer nativen Anwendung erforderlich. In Zukunft wird es möglich sein, AR auch im Web Browser zu nutzen. Diese Technologie ist gerade in der Entwicklungs- und Standardisierungsphase.

In diesem Anwendungsbeispiel lassen sich ausgewählte Werke des renommierten Renaissance-Malers Lucas Cranach der Ältere via WebXR erkunden. Die genutzten Werke sind dem Cranach Digital Archive entnommen, einem Kooperationsprojekt der TH Köln und dem Kunstmuseum Düsseldorf.

Technologien wie diese werden in den Medieninformatik Studiengängen hier am Campus genutzt, analysiert und optimiert. Im Medieninformatik Bachelor gibt es für diesen Bereich ein eigenes Vertiefungsmodul

«Web Development». Im Medieninformatik Master gibt es einen ganzen Schwerpunkt zu diesem Gebiet. Der Übergang zum Bereich «Visual Computing» ist hier fließend.

Ansprechpartner

Mario Faske

Module

Vertiefung: Web Development

Schwerpunkt: Weaving the Web

Advanced Media Institute



Mehr zu:

Medieninformatik M.Sc.

Schwerpunkt

«Weaving the Web»



Mehr zu:

Cranach Digital Archive