
Spring School Digital Humanities 2022

in Regensburg

KURSBESCHREIBUNG

TITEL	Virtuelle Gegenstände greifbar machen – VR als Erlebnisraum der DH
BESCHREIBUNG	<p>To see or not to see – Wie erfahre ich virtuelle Gegenstände oder Umgebungen am lebendigsten? Das spielt vor allem bei Präsentationen von Utensilien oder Orten im Bereich der digitalen Geisteswissenschaften eine wichtige Rolle. Virtual Reality kann dabei helfen, Modelle, Zusammenhänge und Abläufe so aufzubereiten, dass man in einer maximal Immersiven Applikation in einem kontrolliert erzeugten Umfeld selbst mit digitalisierten Artefakten oder Aufbereitungen interagieren und so geisteswissenschaftliche Forschungsbereiche zum Leben erwecken kann.</p> <p>Dieser Kurs gibt einen Einblick, was zur Erstellung von VR-Applikationen benötigt wird und zeigt an einem praktischen Beispiel die Möglichkeiten für Anwendungsszenarien in den DHs.</p> <p>Die Teilnehmer können eine Situation im virtuellen Raum in unserem Labor selbst erleben und in Gruppenarbeit einen eigenen Beitrag zur 3D-Anwendung leisten.</p>
UMFANG	Der Workshop umfasst ca. 12 Stunden, verteilt über 2 Tage. Projektanteil mit Arbeitsmöglichkeit im Labor inklusive.
EINHEITEN	<p>Tag 1:</p> <ul style="list-style-type: none">• 120 Min.: Einführung ins VR4-Labor und VR-Ausstattung / Vorstellung der Bsp.-App.• 60 Min.: Theorie (3D + VR + Bezug DH) /• 60 Min.: Vorstellung Blender - Erstellung 3D-Objekt und Handhabung• 120 Min.: Praktische Einweisung in Unity – Einrichtung und Navigation <p>Tag 2:</p> <ul style="list-style-type: none">• 120 Min.: Einrichtung Unity-Szene + Import / Interaktion• 240 Min.: Gruppenarbeit im Labor VR4 + Puffer für Vertiefungen

VORAUSSETZUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Internetfähiges Notebook (Gruppenbildung möglich) • Blender- und Unity-Installation (Tutorial kommt vorab) • Kenntnisse in Objektorientierter Programmierung, vornehmlich C# • Eigene USB-Sticks mit min. 8 GB freier Speicherplatz (wünschenswert)
TEILNEHMERZAHL	Maximal 15 Teilnehmer
DOZENTEN	Martin Brockelmann
KOMMENTAR	<p>Erfahrung mit einem 3D-Programm oder einer Game Engine wäre hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.</p> <p>Leistungsnachweis setzt sich zu 2/3 aus der Anwesenheit und zu 1/3 aus der Manipulation der 3D-Szene in Gruppenarbeit zusammen.</p>