



DIENSTAG

LIVE STAGE	3D-STUDIO	WORKSHOP SPACE
<p>🕒 10:00 UHR Begrüßung</p> <p>🕒 10:30 UHR <i>Prof. Felix Krückels</i> Den Fuß am Ball, den Finger am Fader – Immersive Mixing bei der EURO 2024</p> <p>🕒 12:00 UHR <i>Sitara Schmitz</i> Vielschichtig? – Singer/Songwriter Produktionen in 3D-Audio</p> <p>🕒 13:00 UHR <i>Annika Neidhardt</i> Kann eine Vase sprechen? – Audio für Augmented Reality</p> <p>🕒 14:00 UHR <i>Andrea de Cunto, Samuele Daccò</i> Das nächste Level – Immersive Audio für Gaming Produktionen</p> <p>🕒 15:30 UHR <i>Daniel Betz, Julius Drescher</i> Technik und Kreativität – Möglichkeiten und Umsetzung immersiver Livebeschallung</p> <p>🕒 17:30 UHR <i>Daniel Deboy</i> Goldbergs Traum – Klassisches Orchester meets IKO</p>	<p>🕒 11:30 UHR <i>Eric Horstmann</i> Inside the Mix – Dolby Atmos Produktionen</p> <p>🕒 13:30 UHR <i>Thomas Geiger</i> Von Soft bis Hard – Rock und Metal in 3D</p> <p>🕒 15:00 UHR <i>Eric Horstmann</i> Inside the Mix – Dolby Atmos Produktionen</p> <p>🕒 17:00 UHR <i>Thomas Geiger</i> Von Soft bis Hard – Rock und Metal in 3D</p>	<p>🕒 11:30 UHR <i>Marcel Remy</i> Immersive Inhalte für alle Anwendungen – Smarte Metadaten bei MPEG-H</p> <p>🕒 13:00 UHR <i>Martin Rieger</i> Von der Matrix in die Praxis – Ein Überblick für berufliche 3D-Horizonte</p> <p>🕒 15:00 UHR <i>David Ziegler</i> Dolby Atmos ist olympisch! – Neue Projekte und Entwicklungen</p> <p>🕒 16:30 UHR <i>Dipl. Ing. Peter Maier</i> Get the Balance Right! – Immersive Audio in der raumakustischen Planung</p>
🕒 19:00 UHR Abendessen / Ausklang		

MITTWOCH

LIVE STAGE	3D-STUDIO	WORKSHOP SPACE
<p>🕒 10:30 UHR <i>Andrea de Cunto, Samuele Daccò</i> Das nächste Level – Immersive Audio für Gaming Produktionen</p> <p>🕒 13:00 UHR <i>Harald Gericke, Olaf Mielke</i> Im Detail liegt die Kraft - Klassikrecording in 3D</p> <p>🕒 15:00 UHR <i>Thomas Geiger</i> Wackeln in 3D? – Mitten im Publikum mit den IMMERSIVE GUERRILLIAZ</p>	<p>🕒 10:00 UHR <i>Thomas Geiger</i> Von Soft bis Hard – Rock und Metal in 3D</p> <p>🕒 11:00 UHR <i>Eric Horstmann</i> Inside the Mix – Dolby Atmos Produktionen</p> <p>🕒 12:00 UHR <i>Thomas Geiger</i> Von Soft bis Hard – Rock und Metal in 3D</p> <p>🕒 13:30 UHR <i>Eric Horstmann</i> Inside the Mix – Dolby Atmos Produktionen</p>	<p>🕒 10:00 UHR <i>David Ziegler</i> Dolby Atmos ist olympisch! – Neue Projekte und Entwicklungen</p> <p>🕒 11:00 UHR <i>Annika Neidhardt</i> Kann eine Vase sprechen? – Audio für Augmented Reality</p> <p>🕒 12:00 UHR <i>Robert Schulze</i> Wunschkonzert oder Mehrwert? – 3D-Audio-Planung und -Integration bei Bauprojekten</p> <p>🕒 13:00 UHR <i>Marcel Remy</i> Immersive Inhalte für alle Anwendungen – Smarte Metadaten bei MPEG-H</p> <p>🕒 14:00 UHR <i>Ana Monte, Daniel Deboy</i> Die Achterbahn im Kopf – Immersive Konzepte in Freizeitparks</p>
🕒 16:00 UHR Ende		

Taxi +49 71 31 | 444 44

Audio Pro Solution Center
Pfaffenstraße 25, 74078 Heilbronn
Durchwahl Theke +49 7131 2636-494

Programm
als PDF-Download

Website
zur Veranstaltung

