

**1-tägiger Ulysses Crash-Course bei IFBcon GbR,
Ginsheimer Strasse 1, 65462 Ginsheim-Gustavsburg im TIGZ**

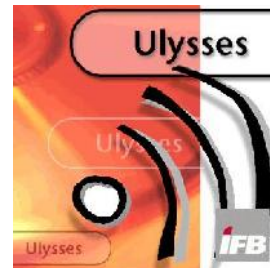
**Beginn: 9:00 Uhr, Ende: gegen 17:00 Uhr
245,00 EUR zzgl. 19 % Mehrwertsteuer pro Teilnehmer**

Dieser Crash-Kurs vermittelt die grundsätzlich Bedienung und Funktionsweise von Elektroakustiksimulationen (Ulysses). Zusätzlich werden grundlegende Zusammenhänge von Raum- und Elektroakustik aufgefrischt.

Wesentliche Inhalte des Crash-Kurses:

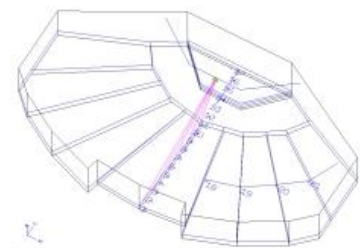
1. Vorstellung der Module

- Ulysses
- Absorberdatenbank
- Speakerbuilder (Lautsprecherdatenbank)
- Viewer



2. Raumeingabe und Raumberechnung

- Raum erzeugen, verändern, bearbeiten
- Verschiedene Körper erzeugen, bearbeiten
- Flächen prüfen (Ausrichtung im Raum)
- Hilfszeichnung zum Konstruieren verwenden
- Hörflächen einfügen
- Flächen belegen
- Umgang mit Absorptionsdatenbanken
- Nachhallzeit berechnen und darstellen lassen
- Verschiedene Methoden zur Nachhallzeitberechnung (Fitzroy, Eyring, Sabine)
- Eigene Nachhallmessung eingeben und darstellen

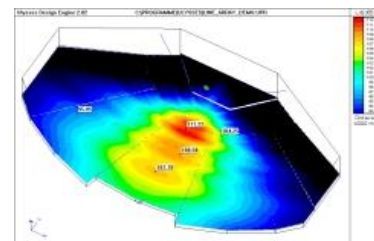


3. Lautsprecher und sonstige Quellen

- Lautsprecherdatenbanken
- Verschiedene Möglichkeiten der Lautsprecherausrichtung
- Lautsprecher verschieben, kopieren, spiegeln
- Lautsprecher ansteuern: Leistung, Equalizer, Delay

4. Berechnungen

- Pegel- und Zeitberechnungen
- Raytracing (Reflexionen)
- Interpretationen der Berechnungen
- Auralisationen, „Hörbarmachung der Berechnungen“



5. Listen

- Flächenlisten
- Lautsprecherlisten

6. Ausdrucken

- Ausdruck von Zeichnungen und Berechnungen mit Kommentar und Schriftfeld
- Listen

Jeder Teilnehmer sollte einen eigenen Rechner (Laptop/Notebook, Empf. inkl. Maus) zum Crash-Kurs mitbringen.

Eine ULYSSES Lizenz ist nicht erforderlich. Der Crash-Kurs wird mit maximal 12 Teilnehmern durchgeführt.

Die Teilnahmegebühr beinhaltet Snacks und Getränke.

Der Erwerb einer ULYSSES-Lizenz seit 2015 berechtigt eine Person zur einmaligen, kostenlosen Teilnahme an einem ULYSSES-Crash-Kurs, sofern noch Teilnehmerplätze verfügbar sind.