



Zurück in die Vergangenheit

Ein virtuelles Bremen im Mittelalter

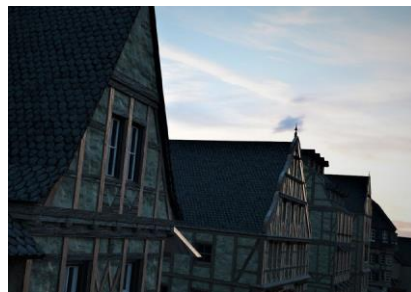
Start ab Do., 29.08.24

Bei Interesse melde dich bei
Herrn Bourdon (Bu)

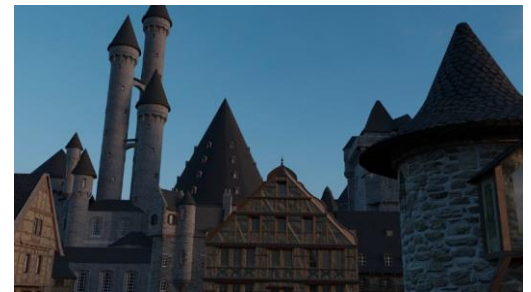
Stell dir vor, du stehst auf dem Marktplatz in Bremen und könntest die Zeit ganz weit zurückdrehen ohne, dass es jemand merkt. Moderne Häuser weichen einfachen Gebäuden aus Holz und Stein, an der Schlachte legen hölzerne Boote an, Pferdekutschen bringen Waren in ein Bremen am Ende des Mittelalters...



Eigene 3D-Modell entwerfen



Nachbau historischer Gebäude



Texturierung von Gebäuden

Was ist Sinn und Ziel der AG?

In der 3D-AG soll der Altstadt-Bereich der Stadt Bremen basierend auf alten Karten mithilfe der 3D-Software „Blender“ nachgebaut werden und ggf. in einer Spiele-Engine für VR (virtual reality) weiterentwickelt werden.

Muss ich die Software „Blender“ schon können?

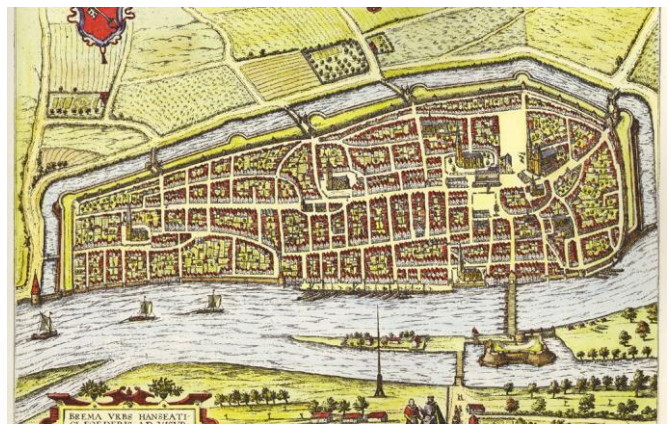
Grundsätzlich benötigst du kein Vorwissen, aber:

- ein **räumliches Verständnis**,
- ein sicherer Umgang mit der **Windows-PC-Oberfläche**
- Lust etwas **Neues** zu lernen

ist vorteilhaft.

Was du in der AG lernst:

- Entwicklung von **3D-Modellen** (Häuser, Bäume, Straßen und Gewässer) mit Blender
- **Texturierung, Licht** und **Schatten** in 3D-Szenen
- **Gebäude** modellieren basierend auf Fotos



Wenn du dich vielleicht schon mal gefragt hast, was Spieleentwickler:innen in ihrem Beruf so machen und wofür du **Mathematik, Geschichte, Informatik** und **Physik** im „echten Leben“ gebrauchen kannst, bist du hier genau richtig!