

Gamedesign / 3D Art / Media **Kunst** **Informatik**

Von PacMan bis Lara Croft – Die Kunst hinter Videospiele

Die Schüler*innen lernen Videospiele von einer ganz anderen Seite kennen. Sie verlassen ihre Rolle als Nutzer und werden zu Gestaltern. So erhalten sie einen spannenden Einblick in die Welt der Spieleentwicklung und einen neuen Blick auf Informatik.

Ob große Blockbuster auf PC und Konsole oder kleine Puzzlespiele auf dem Smartphone - die digitalen Spiele sind allgegenwärtig und erfreuen sich einer stetig wachsenden Popularität. Das ohnehin bei vielen Schüler*innen vorhandene Interesse für Computerspiele soll durch diesen Workshop auf die technischen Grundlagen der 3D Gestaltung von Spielen und Filmen erweitert werden.



Zunächst werden die Schüler*innen in die Nutzung der Software „Blender“ eingeführt. Anschließend erarbeiten sie in praktischen Übungen die Grundlagen zentraler Verfahren der digitalen Gestaltung: „Modeling“, „Texturing“ und „Rendering“. Am Ende hat jede(r) Schüler(in) ein Video seines selbst erschaffenen 3D Models, das beispielsweise auf dem Smartphone abgespielt werden kann.

Neben theoretischen Grundlagen sollen den Schüler*innen die kreativen Möglichkeiten des Berufsfeldes von 3D Artists aufgezeigt werden.

Schulformen	alle allgemeinbildenden Schulen
Klassenstufen	ab Jahrgang 7 bis Q2/13
Gruppengröße	mind. 10 und max. 30 Schüler*innen Einzelarbeit
Zeitbedarf	ca. 330 Minuten (einschließlich Pausen) an einem Projekttag 2 x 3 (3 x 2) Schulstunden möglich
Lehrplanbezug	Erlernen einer Grafiksuite, 3D Design; Geometrie, Darstellung dreidimensionaler Objekte, Koordinatisierung des Raumes; Eigenschaften von Licht und Einfluss auf Oberflächen; Farb- und Formenlehre, Bildkomposition
Fachliche Voraussetzungen	keine; Grundlagen im Umgang mit dem Computer sind von Vorteil
Veranstaltungsort	Schule
Technische Voraussetzungen	Computer mit Maus (+Mausrad) je Teilnehmer*in, Blender (frei verfügbar) wird vorher aufgespielt; Beamer
Weitergehende Kompetenzen	Dieser Kurs vermittelt praxisnahe Eindrücke von Berufen an der Schnittstelle von Informatik, Technik, Medien und Design im Sinne einer vertieften Berufs- und Studienorientierung.
Kooperationspartner	