



## 3D-Sound-Visualisierung

mit Blender und Geometry Nodes umsetzen

### INHALT

Wie der Titel es schon vermuten lässt, werden wir in diesem Workshop gemeinsam eine 3D-Sound-Visualisierung mit Blender und Geometry Nodes erstellen. Euch erwarten drei Tage voller spannender Sound-Experimente in Blender. Ihr werdet grundlegende Funktionen von Geometry Nodes, Partikelkram und das allgemeine Handling von Sound in Blender kennenlernen. Ziel ist, dass jeder Teilnehmende seine eigene 3D-Sound-Visualisierung erstellt, die am Ende mit allen Ergebnisse zu einem Musikvideo zusammengeschnitten wird.

### ZIEL

- grundlegende Funktionen von Geometry Nodes und Shadergraph kennenlernen
- verschiedene Arten von 3D-Sound Visualisierung kennenlernen
- Ein cooles Endergebnis

### ANFORDERUNGEN

Grundlegende Kenntnisse von Blender wären gut

### KURSUMFANG

3 Tage insgesamt 20 Stunden



## ZEITPLAN

### Tag 1

- arbeiten mit Sound in Blender
- erste Versuche im ShaderGraph und Displacement Maps
- selbstständiges Rumprobieren

### Tag 2

- Basics zu Geometry Nodes
- Basics zu Partikeln
- Kombination mit Shadergraph
- selbstständiges Rumprobieren

### Tag 3

- freies Arbeiten mit Unterstützung
  - Umsetzung eines eigenen Konzepts mit selbstgewählter Musik

## ANMELDUNG

Tutor: Lara Hübelt

E-mail an: [st5911@burg-halle.de](mailto:st5911@burg-halle.de)

Teilnehmende: 5 bis max. 8 Personen

ECTS: 1