

Workshop: Sculpt and Project

Computerpool NLG

Tag 1 Freitag (03.05.2024)

15:00 - 17:00

- Einführung Vortrag (Beispielprojekte, Technik)
- Einführung in Basics Blender Sculpting, kleine Sculpting Übungen, Auswahl Motiv (Tier)

Tag 2 Samstag (04.05.2024)

10:00 - 16:30

- bis ca 15:00 freies Arbeiten am Model
- anschließend Clean-Up Model und Einführung in Blender Projection

Tag 3 Sonntag (05.05.2024)

10:00-16:30

- Erstellung einer 3D-Szene für die Projektion im Blender
- Abschluss gemeinsame Präsentation der Ergebnisse

In unserem Workshop “Sculpt and Project” werden wir eigene tierliche Körpermodelle entwerfen, mit blender Sculpting gestalten und diese durch Projektion mit Beamern in die reale Welt holen.

Der Workshop Kurs soll in zwei Teile gegliedert sein. In der ersten Hälfte werden wir mit den Grundlagen und Möglichkeiten von 3D Sculpting in blender vertraut werden. Ziel der ersten Hälfte wird es sein, je ein Mischwesen aus zwei selbst- oder zufällig gewählten Tieren als 3D Model in blender zu gestalten. Dabei werden wir die Möglichkeit haben uns Grease Pencil als nützliches Tool für das Skizzieren von Vorlagen für das 3D Scupten anzuschauen.

Desweiteren werden wir uns anschauen, wie wir Texturen wie etwa Fell, Schuppen, usw. durch das Erstellen eigener Sculpting Brushes erzeugen können. Ein wichtiges Hilfsmittel wird hier auch die frei zugängliche Assetdatenbank *blenderkit* sein. Durch das Kombinieren zweier Tiere werdet ihr die Möglichkeit haben, ganz unterschiedliche Materialitäten und Korperformen experimentell in blender zu untersuchen.

In der zweiten Hälfte des Workshops werden wir unsere Chimären dann schließlich auf reale Objekte projizieren.

Wir werden eine einfache Szene in Blender erstellen, die auf dem Objekt basiert, auf das wir unsere 3D-Modelle projizieren werden. Um euch bei der Erstellung einer Projektion zu helfen, erhaltet ihr einen Projektor und einen weißen Würfel, auf dem ihr eine Projektion erstellen könnt. Wir werden uns ansehen, wie sich das 3D-Modell verändert, wenn es projiziert wird, und wie Licht und Farben wahrgenommen werden.

Zum Ende des Workshops werdet ihr über ein fundiertes Verständnis über den Einsatz von Sculpting, sowie die Bearbeitung und die Vorbereitung von 3D Modellen für Projektionen in blender verfügen

Vorraussetzungen:

- Grundkenntnisse in Blender
- ggf. eigenes Grafiktablet