

# 3D-Sound-Visualisierung

mit Blender und Geometry Nodes umsetzen

# Über den Kurs

## 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 zwei Tage voller spannender Sound-Experimente in Blender. Ihr werdet grundlegende Funktionen von Geometry Nodes, verschiedene Add-Ons 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 Ergebnissen zu einem Musikvideo zusammengeschnitten wird.



## Ziele

- Grundlegende Funktionen von Geometry Nodes kennenlernen
- Verschiedene Arten von 3D-Sound-Visualisierung kennenlernen
- Ein cooles Endergebnis

## Anforderungen

Es wäre hilfreich, wenn ihr über grundlegende Kenntnisse in Blender verfügt.

# Über den Kurs

## Kursumfang

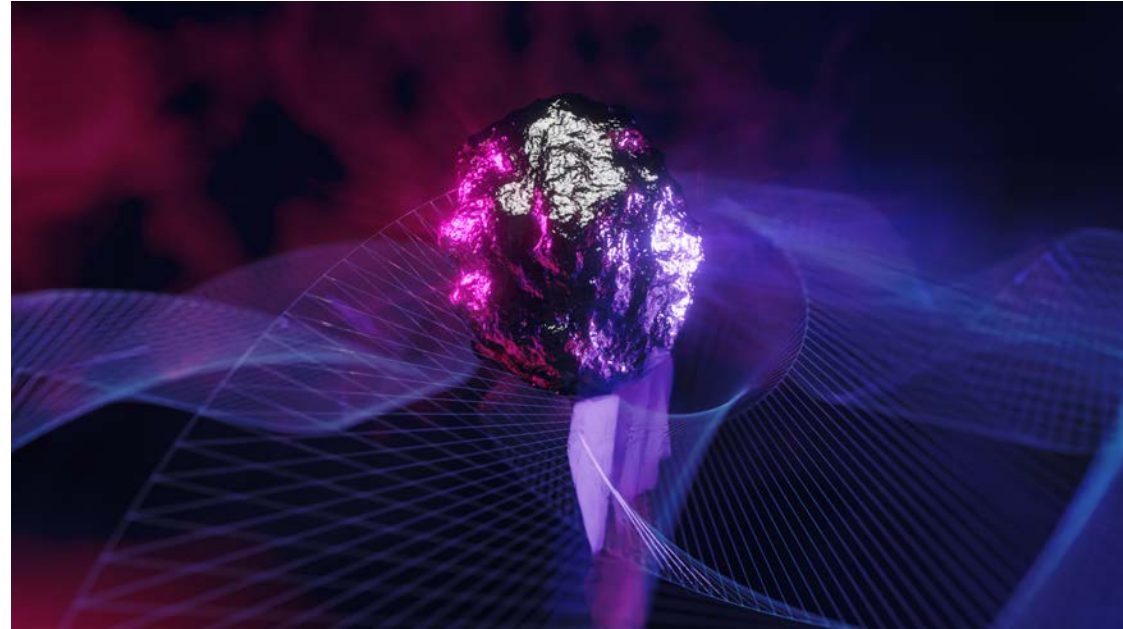
2 Tage insgesamt 8-10 Stunden

## Termin

17.12. - 18.12.2022

Samstag: 11:00 - 16:00 Uhr

Sonntag: 11:00 - 16:00 Uhr



## Anmeldung

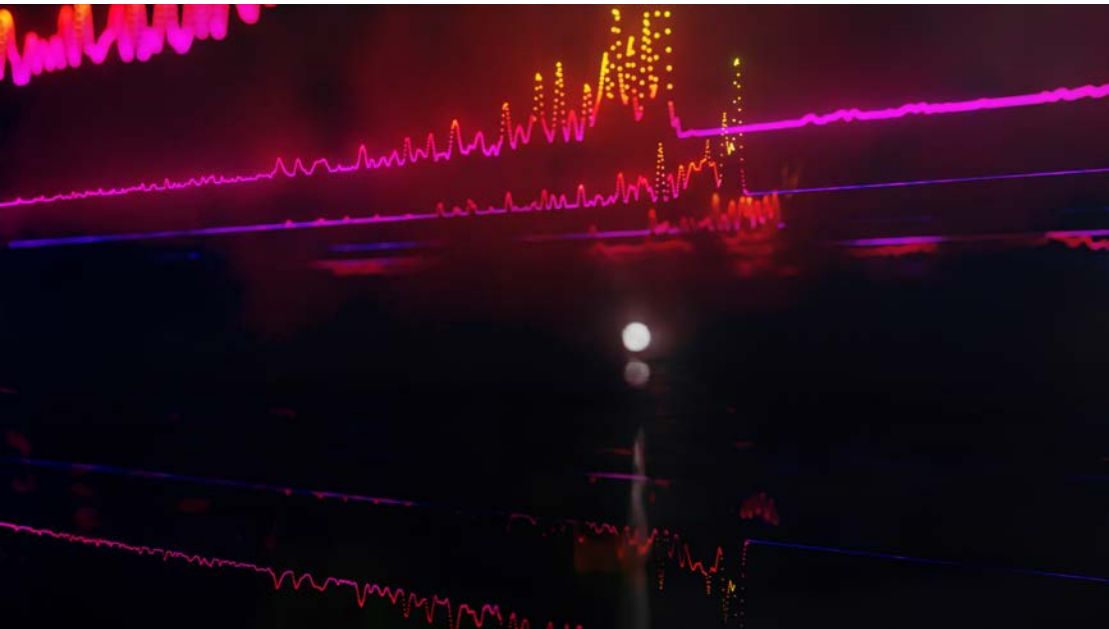
Tutor: Michel Dreyer

E-mail an: [st5872@burg-halle.de](mailto:st5872@burg-halle.de)

Teilnehmende: 5 bis max. 12 Personen

ECTS: Keine

# Zeitplan



## Tag 1:

- Analyse existierender 3D-Sound-Visualisierung
- Visualisierungsmöglichkeiten in Blender
- Geometry Nodes funktionen kennenlernen
  - *Instanzen, Selektieren, Material zuweisen*
  - *Geometrie durch Texturen beeinflussen*
- Experimentierphase
- Ideenvorstellung

## Tag 2:

- Post-Processing mit Blender-Compositor
- 3D-Sound-Visualisierung erstellen
  - *freies Arbeiten mit Hilfestellung*
- Präsentation der Ergebnisse