

## Workshops von Benjamin Seelig



### Die Workshops

*Level- Design, Charakter- Design, 3D- Graffiti, 3D- Animation, Gif- Animation, Grundlagen der Bildbearbeitung und Computercollagen in 2D.*

Die Kurse richten sich an interessierte Teilnehmer\*innen ab 12 bis 99 Jahre. In Zeitrahmen und Komplexität sind alle Kurse variabel und somit für jede Zielgruppe geeignet.

Voraussetzung für die Teilnahme an einem fortlaufenden Kurs ist ein Computer ab Pentium II. Für Workshops mit *Make Human* sollte das Betriebssystem Windows sein. Kurse mit dem Schwerpunkt Ideenentwicklung sind auch ohne eigenen Computer möglich.

Folgende Fähigkeiten werden durch die Workshops besonders gefördert.

#### **Kreativität**

Die individuelle Kreativität spielt eine hervorgehobene Rolle. Mit Hilfe von Kreativität entwickeln wir eigene Lösungsstrategien die auch unser Selbstbewusstsein im Alltag stärken.

#### **Handwerk**

In den Kursen ist die Entwicklung von Ideen auf dem Papier, in Form von Skizzen und Storyboards ebenso wichtig wie deren Umsetzung mit dem Computer. Die Teilnehmer\*innen arbeiten dabei in verschiedenen Schritten und mit Hilfe von sowohl analogen als auch digitalen Werkzeugen.

#### **Räumliches Denken**

Mit den Computerprogrammen arbeiten die Teilnehmer\*innen mit geometrischen Formen und Körpern im dreidimensionalen virtuellen Raum. Beim Zusammensetzen der Formen wird das räumliche Vorstellungsvermögen und Denken ausgebaut, trainiert und praktiziert.

#### **Zusammenarbeit in der Gruppe**

In den Kursen soll die Zusammenarbeit in der Gruppe gestärkt werden. An jedem Kurstag wird ein neues Thema in Form einer offenen Unterrichtssituation vorgestellt. Dieses orientiert sich möglichst an der aktuellen Interessenlage der Teilnehmer\*innen. Innerhalb der Gruppe wird dann darüber gesprochen. Die Teilnehmer werden dadurch zum Wissensaustausch angeregt.

## Was mir Wichtig ist

Mir ist es wichtig den Teilnehmer\*innen und Einrichtungen einen Zugang und Einstieg zu starken Opensourcen- Programmen zu ermöglichen. Besonders am Herzen liegt mir dabei die Vermittlung des Open Source- Gedanken. Open Source Programme ermöglichen es Jedem seine Ideen legal und kostenfrei zu verwirklichen.

Darüber möchte ich Allen die Freude an der kreativen Arbeit mit digitalen Medien vermitteln.

## Mögliche Workshop Inhalte

- Wie benutze ich Keyboard und Mouse? (Computer Grundkenntnisse )
- Wie benutze ich das Internet für Recherchen?
- Wo gibt es gute, freie und legale Software für den Grafikbereich?
- Wo finde ich Informationen um Programme zu erlernen? (Foren, Tutorials )
- Was darf ich ins Netz stellen oder benutzen? (Lizenzen und Rechte )
- Wie installiere ich neue Software?
- Wie wende ich Open- Source Programme wie z. Bsp. Blender 3D und Gimp an?

## Workshop *Characterdesign*

### Die Software

#### Blender 3D

„ *Blender* ist ein kostenloses 3D- Grafikprogramm zum Erstellen computergenerierter Bilder und Videosequenzen. Die Software enthält alle Funktionen, die beim Modellieren, Animieren und Rendern nützlich sind. Mit Physik- und Partikeleffekten lassen sich Naturphänomene (prasselnder Regen, wehendes Haar) unkompliziert nachbilden. Sogar eine eigene Gameengine ist enthalten, mit der selbst Programmieranfänger eigene 3D-Spiele entwickeln können. Dank seiner unglaublichen Funktionsvielfalt und professionell umgesetzter Werkzeuge muss „Blender“ den Vergleich mit etablierter 3D- Software nicht scheuen. “ (Zitat: Computer Bild)

#### MakeHuman

Die kostenlose Open- Source Software *MakeHuman* soll es auch Anfängern ermöglichen, innerhalb weniger Minuten realistisch aussehende menschliche Charaktere zu erschaffen. Dazu verschieben Sie einfach die Regler an den vorgefertigten Modellen, bis Sie einen „Menschen“ nach Ihrem Geschmack entworfen haben.(Zitat: Chip online)

### Kursziel

**Ziel des Kurses ist es einen 3D- Character mit der Software *MakeHuman* zu erstellen und in die Figur in die Software Blender 3D zu integrieren und zu animieren. Ergebnis soll ein Redering oder eine einfache Animation sein.**

# Beispiele für das Arbeiten mit der Software MakeHuman und Blender 3D.

