



Zurück in die Vergangenheit

Ein virtuelles Bremen im Mittelalter

Start ab Do, 17.09.2026,
in Raum 41 von 12:15 Uhr bis 12:55 Uhr

Bei Interesse melde dich bei
Herrn Bourdon (Bu)

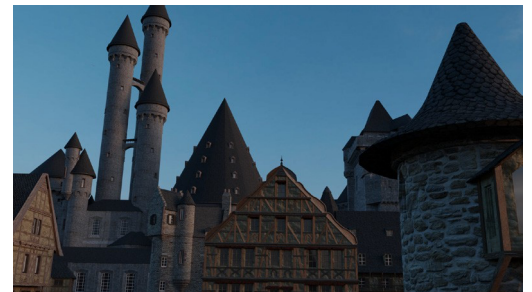
Stell dir vor, du stehst auf dem Marktplatz in Bremen und könntest die Zeit ganz weit zurückdrehen ohne, dass es jemand merkt. Moderne Häuser weichen einfachen Gebäuden aus Holz und Stein, an der Schlachte legen hölzerne Boote an, Pferdekutschen bringen Waren in ein Bremen am Ende des Mittelalters...



Eigene 3D-Modell entwerfen



Nachbau historischer Gebäude



Texturierung von Gebäuden

Was ist Sinn und Ziel der AG?

In der 3D-AG soll der Altstadt-Bereich der Stadt Bremen basierend auf alten Karten mithilfe der 3D-Software „Blender“ nachgebaut werden und ggf. in einer Spiele-Engine für VR (virtual reality) weiterentwickelt werden.

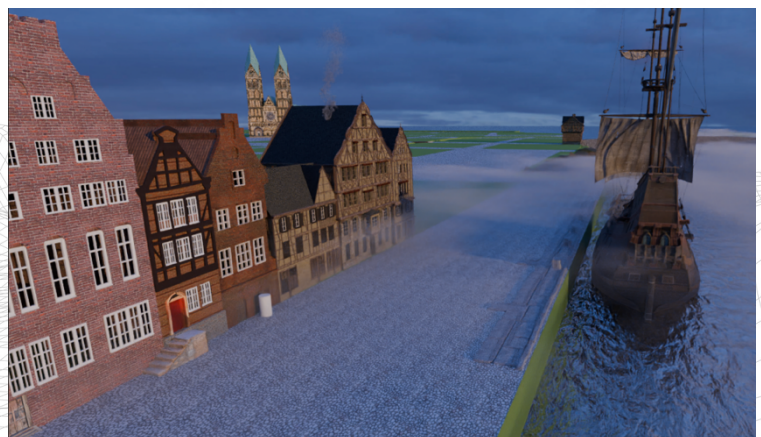
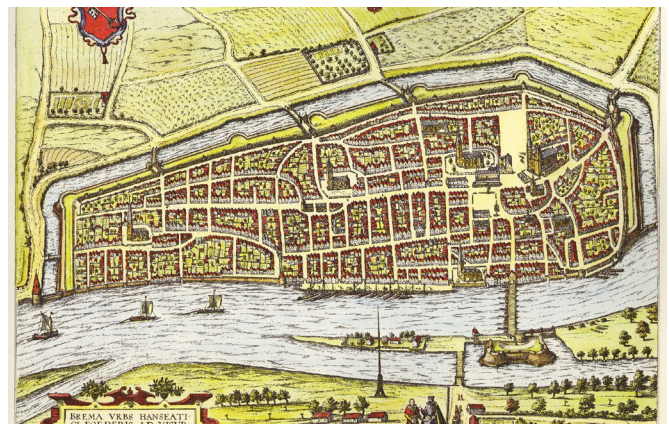
Muss ich die Software „Blender“ schon können?

Grundsätzlich benötigst du kein Vorwissen, aber:

- ein räumliches Verständnis,
- ein sicherer Umgang mit der Windows-PC-Oberfläche
- Lust etwas Neues zu lernen

Was du in der AG lernst:

- Entwicklung von 3D-Modellen (Häuser, Bäume, Straßen und Gewässer) mit Blender
- Texturierung, Licht und Schatten in 3D-Szenen
- Gebäude modellieren basierend auf Fotos



Wenn du dich vielleicht schon mal gefragt hast, was Spieleentwickler:innen in ihrem Beruf so machen und wofür du Mathematik, Geschichte, Informatik und Physik im „echten Leben“ gebrauchen kannst, bist du hier genau richtig!