

Bericht von Pauline Pressler und Lilli Schwope:

Unser Projekt erstreckte sich über zwei Tage. In diesen zwei Tagen konnten wir uns sowohl technische als auch gestalterische Elemente aneignen.

Am ersten Projekttag unterstützten uns zwei Mitarbeiter des Medienpädagogischen Zentrums. Diese brachten uns die Funktionen einer VR-Brille bei. Anschließend durften wir diese ausprobieren, dabei konnten wir in die virtuelle Welt bzw. in das Programm Gravity Sketch eintauchen. Sowohl unser Mitschüler, als auch wir, fanden es sehr faszinierend. Es war sehr interessant zu beobachten wie unterschiedlich die Reaktionen waren. Viele waren begeistert und fingen gleich an zu gestalten und auszuprobieren. Vereinzelt gab es jedoch auch kleine Schwierigkeiten und Probleme/ Fragen, bei denen uns die Experten gleich unterstützen. Die erste Übung bestand zunächst daraus ein Parkour im digitalen Raum zu bauen, sodass man ihn durchlaufen kann. Die eigentliche Aufgabe war jedoch zu einem künstlerischen Thema, was wir uns aussuchen konnten, eine Skulptur im virtuellen Raum zu modellieren.

An unserem zweiten Projekttag, standen uns die Schüler des JIA- Profils zur Seite. Durch sie bekamen wir einen Einblick in die 3D Grafiksoftware Blender. Hier wurde, in Zusammenarbeit mit kleinen Gruppen, unsere zuvor erstellte Skulptur verfeinert. Kleine Fehler und Unstimmigkeiten konnten hier ausgebessert werden. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit war eine für den 3D-Druck fertige Figur. Auch wenn nicht alles immer gleich funktioniert hat, konnten wir trotzdem einen sehr guten und interessanten Einblick in die Technik bekommen. Insgesamt war das Projekt eine sehr interessante und abwechslungsreiche Erfahrung die wir gerne in Erinnerung behalten und bei Möglichkeit wiederholen würden.



