

EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES GÉNÉRALES

Sessions 2023 – QUESTIONNAIRE ÉCRIT

Date :	05.06.23	Durée :	08:15 - 11:45	Numéro candidat :	
Discipline :	Volume et Conception 3D	Section(s) :	GACV		

Neue Sitzgelegenheiten im Schulhof des LAM

Aufgabe

Gestalte neue Sitzgelegenheiten für den Schulhof des LAM um den Schülern einen angenehmen und funktionalen Aufenthaltsbereich im Freien zu bieten. Die Schüler können hier in den Pausen relaxen, sich gemütlich hinsetzen um sich auszuruhen, etwas zu essen oder einfach zusammen sitzen und miteinander sprechen.

Du gestaltest eine Sitzgelegenheit - diese kann ein Stuhl, ein Sessel, eine Bank oder ähnliches sein. Sie kann jeweils Platz für eine, oder für mehrere Personen bieten.



Gestaltungs- anforderungen	Funktionalität Die Schüler sollen sich auf dem Sitzmöbeln entspannen und erholen können. Das Sitzmöbel sollte daher bequem und ergonomisch geformt sein. Das Sitzmöbel muss stabil und wetterfest sein, um den Anforderungen im Freien gerecht zu werden. Sie sollte außerdem leicht zu reinigen sein. Größe Das Sitzmöbel sollte eine ausreichende Größe haben, um bequemes Sitzen zu ermöglichen. Die Abmessungen sollten dabei unterschiedlichen Altersgruppen gerecht werden. Design Das Sitzmöbel soll optisch ansprechend und modern gestaltet sein. Es soll in das Umfeld des Schulhofs und damit zum vorhandenen „Event-Container“ passen. Sicherheit Das Sitzmöbel muss sicher sein und darf keine Verletzungsgefahr für die Schüler darstellen. Kanten sollten abgerundet und Materialien sollten robust und ungiftig sein.
Präsentations- blätter	Dokumentiere deine Recherche, Entwicklungen sowie die Ausarbeitung deiner Arbeit anhand von Minimum zwei Präsentationsblättern (Format A2). Auf allen Präsentationsblättern steht der Titel: Sitzgelegenheit LAM A. - Arbeitsprozess: Recherche / Skizzen: Dokumentation und Formfindung (Ideenreichtum und Variationen zeigen) Minimum fünf verschiedenartige Ideen sind skizziert, Variationsmöglichkeiten sind gegeben. B. - Finale Gestaltung: Präsentation - <u>Semantisches Profil & Perspektivzeichnung im Kontext</u>: beschriftete Zeichnung welche die Funktion(en), die Handhabung/den Gebrauch sowie die Besonderheiten schriftlich und visuell darstellen. - <u>Kernaussage</u>: kurze und präzise schriftliche Erklärung zur finalen Arbeit (was? Warum? Wie?) Erkläre / Begründung der Idee (welcher Aspekt hat dich interessiert?), Auswahl und Begründung der Formgebung, der Farben und Materialien, Besonderheiten, ...

Manuelles Modell	Erstelle ein manuelles Modell / Mockup. Dieses soll die Formgebung sowie die Proportionen des Objektes veranschaulichen Maßstab 1:5 (1m in der Realität sind 20 cm im Modell) <u>oder</u> Maßstab 1:10 (1m in der Realität sind 10 cm im Modell) Die Materialien zum Bau des Modells sind frei wählbar (graue Pappe ist zu bevorzugen)
Virtuelles Modell	Modelling : Erstelle ein virtuelles, dreidimensionales Modell deines Entwurfs. Achte auf eine korrekte Geometrie und einen korrekten <i>Polygonflow</i>. Rendering : Das Modell soll die Materialeigenschaften (Farbe, Glanz, Transparenz) simulieren. Erstelle zwei informative Renderbilder in entsprechender Bildqualität. Achte auf einen informativen Blickwinkel sowie auf eine interessante Bildkomposition. Abgabe der digitalen Dateien in folgendem Ordner (Picasso): Dateibeschriftung: Nummer_Sitzgelegenheit.ma (Maya-Datei) Nummer_Sitzgelegenheit1.jpg (Renderbild1) Nummer_Sitzgelegenheit2.jpg (Renderbild2)

Der Zugriff auf Internet ist nicht gestattet

BEWERTUNGSKRITERIEN

1. Idee / Präsentation / 20 Punkte

- Aufgabenbezogenheit
- Recherche / Ideenreichtum
- Verständlichkeit der zeichnerischen Darstellungen
- Kernaussage (Idee / Konzept)

2. Manuelles Modell / 20 Punkte

- „Ideengetreu“ - entspricht dem zeichnerischen Entwurf
- Technische Ausführung (saubere und präzise Verarbeitung)
- Komplexität und Subtilität (Details)
- Maßstabgetreu

3. Virtuelles Modell / 20 Punkte

- „Ideengetreu“ - entspricht dem zeichnerischen Entwurf
- **Modelling :** Korrekte technische Ausführung / Aufbau (keine aufeinanderliegenden Edges, Vertexe oder Faces, keine sich penetrierende Geometrie innerhalb eines einzelnen Mesh, keine Faces mit mehr als 4 Vertexen/Edges), alle Elemente sind sinnvoll im Outliner benannt und gruppiert
- **Render:** passender *Shader* zur Farbgebung des Modells wurde erstellt und zugewiesen
entsprechende Bildkomposition / informativer Blickwinkel
entsprechende Beleuchtung (Licht und Schatten)
entsprechende Rendervoreinstellungen zur Bildqualität