

EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES GÉNÉRALES
Sessions 2023 – QUESTIONNAIRE ÉCRIT

Date :	19.09.23	Durée :	08:15 - 11:45	Numéro candidat :	
Discipline :	Volume et Conception 3D		Section(s) :	GACV	

Das clevere Nachtlcht

Aufgabe

Gestalte das Gehäuse eines „cleveren Nachtlcht“. Dieses verfolgt deinen Schlaf und weckt im passenden Moment, auf angenehme Art und Weise, auf. Es hilft dir, leichter aufzustehen, sodass du weniger müde bist.
Dieses neue Produkt richtet sich an junge Menschen, an Studierende, die meist Schwierigkeiten haben, pünktlich aufzustehen.

Gestaltungs- anforderungen

Die Lampe wird über eine App gesteuert (Die App wird nicht gestaltet) und hat mindestens folgende Funktionen:

- Sie verfolgt deine Schlafgewohnheiten und hilft dir, sie zu verbessern
- Sie hat einen eingebauten Wecker und weckt dich mit Ton und mit Licht
- Das Hinzufügen weiterer Funktionen ist erlaubt.

Beispiele für Erklärungen zum Produkt



**Idee / Konzept
(Präsentations-
blätter)**
/ 20 Punkte

Dokumentiere deine Recherche, den Entwicklungsprozess, deine Überlegungen bis hin zur finalen Gestaltung anhand von zwei oder mehreren Präsentationsblättern (Format A2).

Auf jedem Präsentationsblatt steht der Titel: Das clevere Nachtlcht

- Recherche / Skizzen:

Dokumentation und Formfindung (Ideenreichtum und Variationen zeigen)

Minimum drei verschiedenartige Ideen sind skizziert, Variationsmöglichkeiten sind gegeben.

- Perspektivzeichnung der finalen Arbeit im Kontext - die Zeichnung muss beschriftet sein, um die Funktionen und Besonderheiten des Objektes zu unterstreichen.

- Kernaussage: kurze und präzise schriftliche Erklärung zur finalen Arbeit (Was? Warum? Wie?). Erkläre deine Idee (welcher Aspekt hat dich interessiert?), Auswahl und Begründung der Formgebung, der Farben und Materialien, Besonderheiten, ...

**Manuelles
Modell**
/ 20 Punkte

Erstelle ein manuelles Modell deines Entwurfes im Maßstab 1:1

Die Materialien zum Bau des Modells sind frei wählbar - Knetmasse oder Karton ist zu bevorzugen.

**Virtuelles
Modell**
/ 20 Punkte

Modeling :

Erstelle ein virtuelles, dreidimensionales Modell deines Entwurfs.

Achte auf eine korrekte Geometrie und einen korrekten Polygonflow.

Rendering :

Das Modell soll lediglich die Materialeigenschaften (Farbe, Glanz, Transparenz) simulieren.

Erstelle zwei informative Renderbilder in entsprechender Bildqualität: Beleuchte den Entwurf mit mindestens 2 Lichtquellen.

Achte auf einen informativen Blickwinkel sowie auf eine interessante Bildkomposition.

Abgabe der digitalen Dateien im Prüfungsordner im Computer:

Dateibeschriftung:

- Nummer_ nachtlcht.ma (Maya-Datei)
- Nummer_ nachtlcht-1.tif (Renderbild1)
- Nummer_ nachtlcht-2.tif (Renderbild1)