

# 3MS-Testat (Modelling Track)

Der „MAG-LEV Audio“ Schallplattenspieler

## Aufgabe:

Modellieren sie den EDIFIER Studio Lautsprecher mit der 3D-Modellierungssoftware ihrer Wahl. Erstellen sie hierbei die benötigten Low- und High-Polygon Objekte. UV-Mappen und Backen der Texturen sind nicht Teil des Testats.



Abbildung 1: EDIFIER Studio (Wood)

## Konzept für das Spiel:

- Die Box steht auf einem Schreibtisch in der Nähe des Spielers
- Sie ist nicht von hinten einsehbar
- Die Lautstärke kann an den Reglern angepasst werden (Bewegliche Teile - einzeln halten)

Gehen sie hierbei wie folgt vor:

- Beginnen sie mit den groben Formen und achten sie auf die Bemaßung
- Erst die großen Objekte, danach die Details (Wenn keine Zeit mehr für Details ist dann weglassen, Low und High sind wichtiger)
- Immer ein Auge auf die Uhr haben, Low und High sind wichtig (spätestens 20 min vor Ende mit dem High-Polygon-Modell beginnen)
- Auf Benennung achten: Objekt\_low; Objekt\_high

## Abgabe:

Ein Low-Polygon und ein High-Polygon.fbx Export

Die zugehörige Blender-Datei