

Teil I.
Modellierung

Die folgenden Übungen dienen dazu, die wesentlichen Schritte bei der Modellierung kennenzulernen und zu vertiefen.

Allgemeine Lernziele in diesem Teil:

- Kennenlernen der grundsätzlichen Arbeitsweise mit einem 3D-Editor;
- Planung mit Hinblick auf Team-Arbeit;
- Modellierung (Tätigkeiten des „Modellierers“)
 - mit 3D-Primitiven,
 - über zusammengesetzte Objekte,
 - mit booleschen Operationen,
 - prozedurale Modellierung;
- Vorschau-Texturierung (Tätigkeiten des „Texturierers“);
- Benutzung von Animationen für die Anordnung (Tätigkeiten des „Animierers“).

Literaturverzeichnis

- [Bro04] WARNER BROS. „Troy.“ WWW-Seite, Juli 2004. <http://troymovie.warnerbros.com/>.
- [Hop05] AXEL HOPPE. *Richtlinien für die praktischen Übungen (Style-Guide und Tipps)*, April 2005. Lehrbegleitmaterial, [PDF](#).