# Vorbereitung:

* Titelfolie zeigen

# Einstieg: 5’

* Folie von Föhn zeigen; Erstellung von Objekten
* Fragen zu letzter Woche
* Repetition: Grab, rotate & scale
* Ziel von heute: Haus bauen; Bild zeigen

# Einstieg in Edit-Mode: 5’

* Wechsel mit Tab
* Auswahl von Vertices, Edges und Faces im jeweiligen Select-Modus
* Meshes: bestehend aus Vertices, Edges und Faces
  + Ev. Föhn-Objekt aus Film als Beispiels zeigen

# Transformationen in Edit-Mode 5’

* Vertex: Lediglich Position veränderbar
* Vertices: Skalierung und Rotation führt zu Umpositionierung der Vertices
  + Auch Edges und Faces

# Normalen 5’

* Standardwürfel: Wird jeweils von aussen betrachtet –
* Könnte auch von innen betrachtet werden
* Normalen zeigen, welche Seite jeweils betrachtet wird
  + Normalen anzeigen lassen

# Aufgabe: Tetrisblock nachbilden 15-20’

* An Tafel Struktur aufzeigen – besprechen, dass vier Vertices in einem Face sein sollten
* Würfel: Fläche duplizieren und an neuer Position mittels Fill verbinden
  + Nun ist eine Fläche innerhalb des Würfels liegen geblieben
  + Verstecken von Objekten: Mittels H Fläche verstecken um innere Fläche zu sehen
  + Löschen der inneren Fläche
    - Verschiedene Löschoptionen aufzeigen
  + Verstecktes wieder aufdecken
* Extrude: Gleicher Prozess in einem Schritt. Aufzeigen für die Seite
* Extrude nach oben – Figur fertig
* Weiterer Schritt: nochmals extrudieren und eine Sptize erstellen
  + Extrude mit Scale (statt Positionsverschiebung) und dann nach oben setzen
  + Alternative aufzeigen: nach oben extrudieren und mit Merge verbinden
* Zweiter Tetrisblock (T):
  + Würfel um den Faktor 3 skalieren
  + Edges in der Mitte hinzufügen
    - Prinzip von Knife kurz aufzeigen
  + Loop Cut um Cuts hinzuzufügen

# Auftrag: Folie 2’

* Haus selber nachgestalten
* Zusatzauftrag: Flacher Schornstein ohne Grab zu verwenden

# Selbstsändig Arbeiten 15’

# Selbstständige Pause 15’

# Hauserstellung besprechen 5-10’

* Standardwürfel
* Loop-Cut um Würfel zu halbieren
* Edge in der Mitte nach oben setzen
* Extrude-Scale auf einer Dachseite (Schornstein)
* Extrude des Schornsteins
* Gleiche Höhe: Deckel des Schornsteins in der Z-Achse um den Faktor 0 skalieren

# 2. Lösungsansatz aufzeigen: 5’

* Standardwürfel
* Deckel nach oben Extrudieren
* Je die vorderen und hinteren Edges mergen
  + Schornstein kurz erstellen
* 2. Ansatz hat nun ein Tri – Loop Cut ist daher nicht mehr um den ganzen Würfel möglich
  + Einschränkung durch die Verwendung von Tris
  + Rückgriff auf Knife nötig

# Weitere Befehle: 5’

* Haus mit zweitem Lösungsansatz: Fenster an Rückseite hinzufügen (mittels Inset)
  + Einmal als Ganzes über beide Faces (Vorderseite)
  + Einmal individuell pro Face (Rückseite)
* Dach etwas abrunden (mittels Bevel)

# Zeitmanagement



