# Vorbereitung:

* Titelfolie zeigen

# Einstieg & Nachtrag: 10’

* Ziele von Heute:
  + Abgeglättetes Glas
  + Eigenen Zaun
* Beispiel: Föhn aus Film
  + Andere Struktur in Edit-Mode
  + Was ist passiert? Lösung folgt Ende Doppelstunde
* Folie von Glas letzter Woche zeigen
* Fragen zu letzter Woche?

# Glas: 10’

* Vorlagefile: §
  + 1x Bild
  + 1x ganzes Glas
  + 2x Glas im Querschnitt
* Glas auf zweite Art erstellen
  + Glas mittels Spin im Kreis exrudieren
  + Solidify Faces
  + Kante oben abrunden mittels Bevel
  + *Schritte an Tafel anschreiben*

# Glas nochmals mittels Modifiers: 10’

* Glas mittels Modifiers erneut erstellen
  + Screw-Modifier
  + Solidify-Modifier
  + Bevel-Modifier
  + Subidivision-Surface-Modifier

# Vorlage für Zaun erstellen 5

* Objekt auf einen einzelnen Vertex mergen
  + Vertex an Ursprung positionieren
* Mirror Modifier hinzufügen
* Skin Modifier hinzufügen
* Extrusion entlang der Z-Achse
* Extrusion entlang der x-Achse
* In Mirror Modifier: Clipping aktivieren
  + Troubleshouting: Vertices an Ursprungsachse nicht mehr verschiebbar: Clipping deaktivieren
* Array-Modifier hinzufügen: Anzahl Arrays erhöhen
  + Merge aktivieren
* Skin Modifier hinzufügen
  + Troubleshouting: Wenn Skin verschwindet: Allex markieren & «Mark Root»
  + Smooth-Shading aktivieren
* Subdivision Surface

# Eigenen Zaun erstellen lassen 15’

* + Troubleshouting: Array wird nicht überall verbunden, wenn mehrere Enden an der X-Achse vorhanden sind und diese nicht auf der gleichen Höhe sind.

# Selbstständige Pause 15’

# Edge Crease 5’

* Zylinder mittels Subdivision Surface modifier glätten
* Edge Crease auf Boden/Deckel anwenden um Glättung dort zu verhindern
  + - * + Bevel sollte nun nur entlang der Weights erfolgen

# Bevel Weight 5’

* Würfel mittels Bevel Modifier abrunden
* Bevel Weight auf Deckel anwenden
  + Bevel Modifier auf Weights stellen
* Bevel sollte nun nur entlang der Weights erfolgen

# Vertex Groups:

* Neuen Würfel: Bevel soll ebenfalls nur an oberem deckel entstehen
* Deckel zu einer Vertex Group hinzufügen
* Bevel-Modifier: Nur auf Vertex Group anwenden lassen

# Modifiers des Föhns durchgehen 5’

# Instruktion Leistungsnachweis 10’

# Zeitmanagement



