# Vorbereitung:

* Titelfolie zeigen

# Einstieg & Nachtrag: 5’

* Beispiel aus Film (Bild): Föhn Materialien
* Ziele von Heute:
  + Strandball
* Fragen/Erfahrungen zu Leistungsnachweis?

# Leistungsnachweis Nachbesprechung (falls nötig) 5’

* Vertices verbinden
* Screw:
  + Merge
  + Flip Normals
* Subdivision-Surface nicht übertreiben (nicht zu viele)
* Fragen?

# Hinweis:

* Blender schliessen: Theorieteil

# Präsentation Glas in solid-mode: 5’

* Was ist das?

# Besprechung Literatur 15’

# Präsentation Eigenschaften Materialien: 10-15’

# Pause 15’

# Shader editor öffnen 5’

* Viewport Shading: Preview Mode

# Neues Material hinzufügen 5’

# Roughness/Metallic verändern 5’

# Übung Materialien nachbilen (ILIAS) 15’

* Nur Basecolor Roughness & Metallic verändern

# Strandball erstellen 15’

* UV Sphere erstellen
* Drei Material-Slots erstellen
* Roughness/Metallic anpassen
* Für jedes Material eigene Farbe
* Ball den Streifen entlang abwechselnd zwei der drei Materialien zuordnen
  + Zeigen, wie Streifen entlang einer Linie auswählen
* Deckel/Boden der Sphere mit drittem Material
* Subdivision Surface-Modifier hinzufügen
  + Farbe des Deckels verzerrt
* Vertex Bevel 0.06

Wenn Zeit übrig: Besprechung von Texturen

* Texturen können Farben aber auch Werte beinhalten
  + Schwarz = 0, Weiss = 1

# Übung 13 selbstständig

# Zeitmanagement



