# Vorbereitung:

* Titelfolie zeigen

# Einstieg & Nachtrag: 5’

* Forum wenn Dinge unklar bleiben nach Sitzung
* Blender benötigt genug Leistung; nicht allzu viele andere Programme offen haben

# Einstieg: 2D auf 3D 5’

* Würfel aus Papier nachbauen: Wie würde man vorgehen?
* Vorlage für Papierschnitt zeigen und resultierenden Würfel zeigen
* Vorlage für Papierschnitt mit farbigem Papier mit resultierendem Würfel zeigen
* Vorlage für Papierschnitt mit Textur mit resultierendem Würfel zeigen
* Vorlage für Papierschnitt mit vergrösserter Textur mit resultierendem Würfel zeigen
* Prinzip wird auch für Texturen angewendet:
  + Zweidimensionales Bild wird auf dreidimensionales Objekt angewendet.
  + Kanten werden um gefaltet, so dass Flächen entstehen.
  + Auch Ausschnitte sind möglich
  + Anordnung der dreidimensionalen Flächen auf 2D-Bild: UV

# UV-Editor: 5’

* UV-Editor öffnen
* UVs des Standardwürfels betrachten
* Unwrapping zusammen durchgehen

# Textur hinzufügen 10’

* Shader-Editor öffnen
* Checker-Textur hinzufügen
* Checker-Textur mit Principled BSDF verbinden (color)
* Mapping-Node hinzufügen
* Texture Coordinate hinzufügen
* Node-Wrangler Add-on aktivieren
* Checker-Textur von Color zu Roughness um platzieren
  + Prinzip der Farben für Parameter erklären

# Textur-Arten 10’

# Lizenzen-Input: 20’

# Hammer texturieren: 15’

* UV Unwrapping Erstellen von Hammer
* Zwei Materialien erstellen
* Holzstiel auswählen und zweitem Materialien-Slot zuweisen
* Erstes Material auswählen und Metall-Texturen hinzufügen
* Übung: eigene Texturen suchen für Holz anhand der drei Datenbanken und dem zweiten Material hinzufügen

# Leistungsnachweis 2 10’

# Zeitmanagement



