# Einstieg PPP: 5’

* Feedback Leistungsnachweise
* Ziel von Heute: Glas & Baum

# Glas: 30’

**Glas - Wasser**

* Kopie des Glases erstellen
* Modifiers auf Kopie anwenden
* Bereich, der kein Wasser ist, löschen:
  + Vertex-Linie löschen
  + Äusseren Bereich mittels L auswählen und löschen
* Äusseren Rand des Wassers auswählen und schrittweise kreisförmig nach innen extrudieren
  + F zum füllen des Loches
* Oberflächenspannung erzeugen: innere Vertices der Oberfläche (ohne Randvertices) auswählen und etwas nach unten verschieben
* Wasser unterhalb der Oberfläche auswählen und etwas vergössern
  + Sollte leicht im Glas sein
* Material: Kopie des Glases, IOR von 1.5

**Glas - Wassertropfen [Back-up-Szene verfügbar]**

* Würfel hinzufügen
* Würfel entlang der Z-Achse um 1m verschieben
* Origin am unteren Ende des Würfels
* Oberes Fläche des Würfels um 1-m nach unten verschieben
* Obere Fläche um 0.5 skalieren entlang der X- und Y-Achse
* Wasser-Material hinzufügen & Kopieren
  + Metallic auf 0.3 setzen
* Wassertropfen in separate Collection packen und deaktivieren

**Glas - Kondenswasser (Haare)**

* Vertices für Kondenswasser (äusserer Glaswand) auswählen & Vertex-Gruppe bilden
* Haare hinzufügen
* Emit Source:
  + Number: 5000
  + Hair Length: 0.01
  + Emit from: Faces
  + Distribution: Random
  + Even distribution: Abwählen
* Render:
  + Render as: Object
  + Instance Object: Wassertropfen-Objekt
* Wassertropfen: Um 90° (im Edit-Mode) drehen, damit Partikel richtig ausgerichtet
* Vertex Groups:
  + Density: Vertex-Gruppe hinzufügen

**Glas – Kohlensäure (Emitter) [Back-up-Szene verfügbar]**

* Vertices für Kohelsäre (Wasserboden) auswählen & Vertex-Gruppe bilden
* Emitter hinzufügen
* Render:
  + Render as: Object
  + Instance Object: Wassertropfen-Objekt
* Vertex Groups:
  + Density: Vertex-Gruppe hinzufügen
* Emit Source:
  + Number: 5000
  + Emit from: Faces
  + Distribution: Jittered
  + Even distribution: eingeschaltet lassen
* Field Weights:
  + Gravity: -1
* Velocity:
  + Normal: -1
  + Tangent: 0.75

# Leistungsnachweis-Galerie 5’

**5 Minuten vor Pause:**

Leistungsnachweise auf Bildschirm, andere anschauen – Diskussion, usw.

# Literatur 15’

# Kamera 10’

**Einstellungsoptionen der Kamera aufzeigen**

* Perspektivisch/Orthografisch
* Focal Length
* Clip Start (Wie weit sind Objekte sichtbar?)
* Deopth of Field
* Allign Camera to View
* Kamera auf Ansicht morfen
* Auflösung (Render Properties)
* Transparenz (Render Properties)

# Baum erstellen 20’

**Sapling-Tree-Add-On**

* Addon (*Sapling Tree Gen*) aktivieren
* Baum hinzufügen (*Curve | Sapling Tree Gen*)
* Verschiedene Formen durchgehen; Settings erläutern
  + **Nicht zu viele Äste erstellen!**
* Blätter hinzfügen
  + **Nicht zu viele Blätter erstellen!**

# Blatt-Material

* Blatt-Textur auf Ambientcg suchen
* Rinde-Textur auf Ambientcg suchen
* Blatt-Material hinzufügen
  + Col-Textur hinzufügen
  + Alpha-Textur hinzufügen
    - Alpha: «Properties Editor | Material Properties | Settings | »

«Blend Mode = Alpha Blend» oder «Blend Mode = Alpha Hashed»

* UV-Editor: UVs auf ein Blatt anpassen
* Texturen für Rinde hinzufügen

# Zeitmanagement



