# Einstieg PPP: 5’

* Ziel von Heute: Charakter & Baum

# Baum: 15’

# Vorbereitung Baum Add-on 10’

* File «Baum.blend» von ILIAS verwenden
* Add-on «Sapling Tree Gen» aktivieren (unter «*Edit | Preferences*»)
* Baum hinzufügen («*Add | Curve | Sapling Tree Gen*»)
* Verschiedene Formen durchgehen; Settings erläutern
  + **Nicht zu viele Äste erstellen!**
* Verschiedene Einstellungsoptinen zeigen
* Blätter hinzfügen
  + **Nicht zu viele Blätter erstellen!**

# Materialien von Blättern 5’

* Beispielshaftes Blatt-Material bereits vorhanden
* UVs der Blätter im UV-Editor auf ein Blatt der Textur anpassen
* Einstellungsoptionen für Transparenz in Eevee:
  + Materiel-Settings: Blend-Mode: «*Alpha Hashed*»/ «*Alpha Blend*»

# Workflow der Charaktererstellung 10’

* Präsentation

# Katze texturieren 15’

* Datei «*Cat\_Character*» auf ILIAS auswählen.
* Erläuterung Vorgehen zur Erstellung (Szene 1) – *nur Erläuterung*
* Erläuterung Vorgehen zur UV Erstellung (Szene 2) – *nur Erläuterung*
* Neue UVs zeigen (Szene 3) – *nur Erläuterung*
* **Szene 3**: Im Material neue Textur hinzufügen
  + Farbe sollte bereits Grundfarbe der Katze beinhalten
* Texture-Paint Mode
  + Katze einfärben

# Literatur 15’

# Katze frisieren 10

* **Szene 4** oder eigene Katze aus Szene 3
* Zweites Material für Haare hinzufügen
* Partikelsystem Haare hinzufügen
  + Haare auf 1 setzen
  + Unter Render: Material zuweisen
* Particle-Setting-Mode auswählen (3D Viewport Editor)
  + Haare frisieren

# Leistungsnachweis IV 5’

# Zeitmanagement



