

Blender Plankje Sushi (deel 3)



Deze programma's zullen we gebruiken

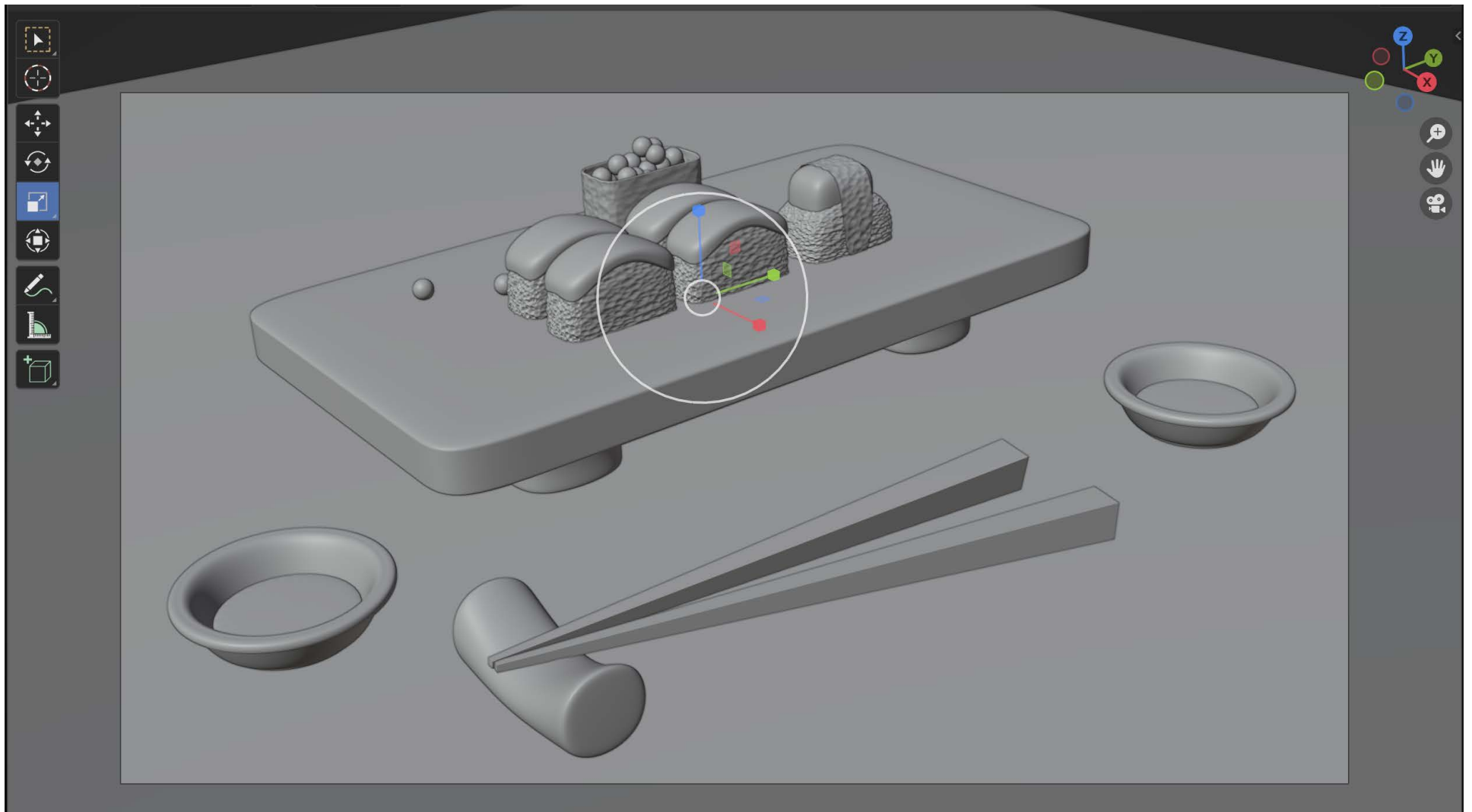


Blender
Render

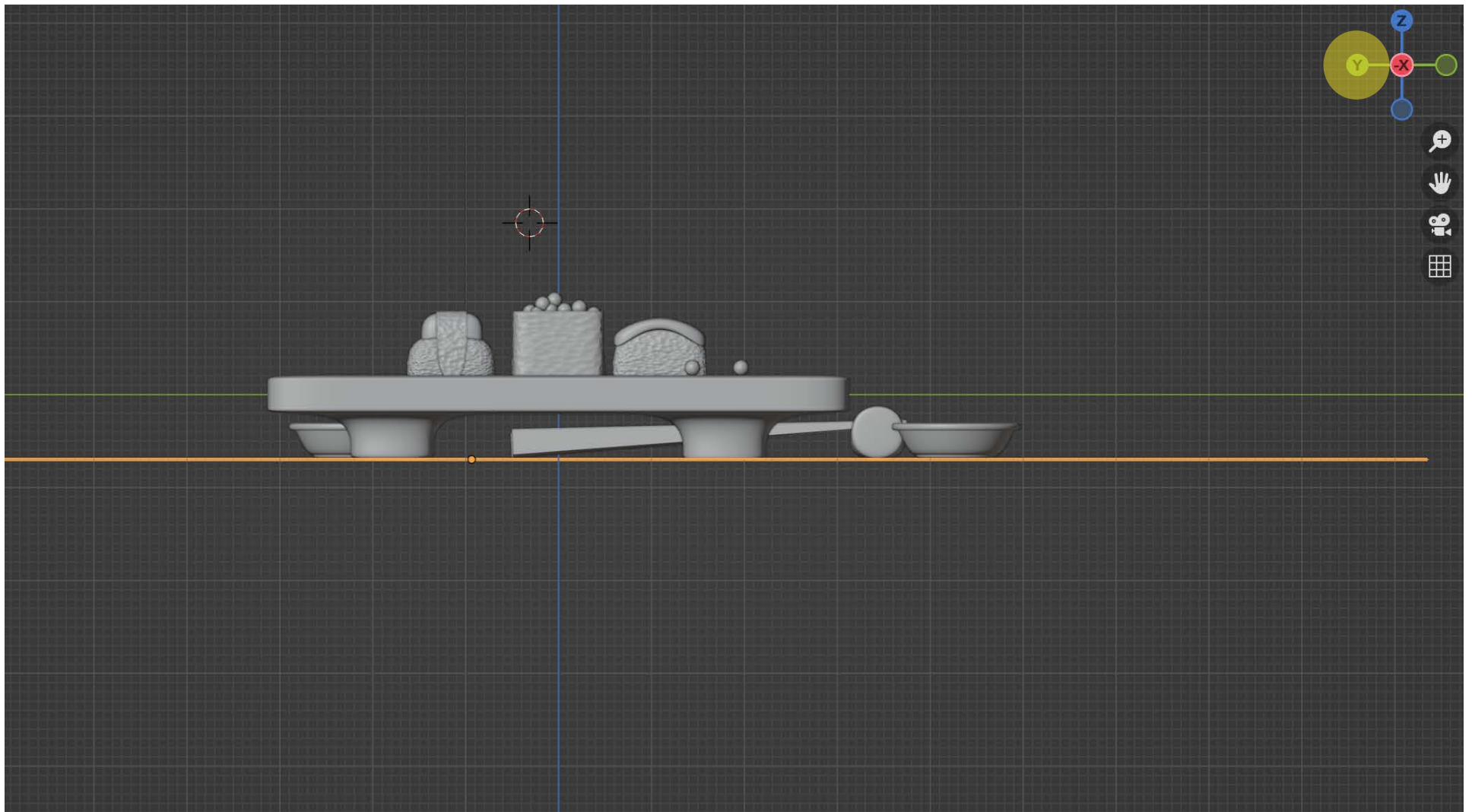
Light
Sun

Materials
Base Color

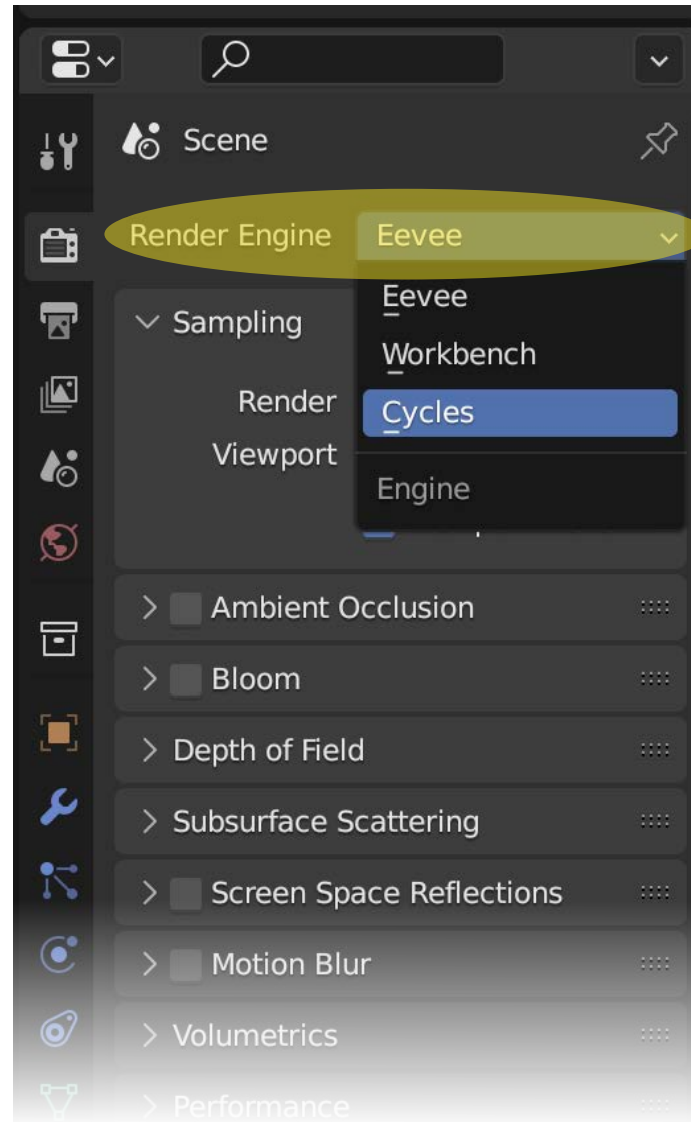
Shading
Wave Texture
ColorRamp



In Camera View, voeg **Plane** toe en vergroot (als tafel/ondergrond).



Zorg dat alles mooi uitgelijnd staat op Plane.



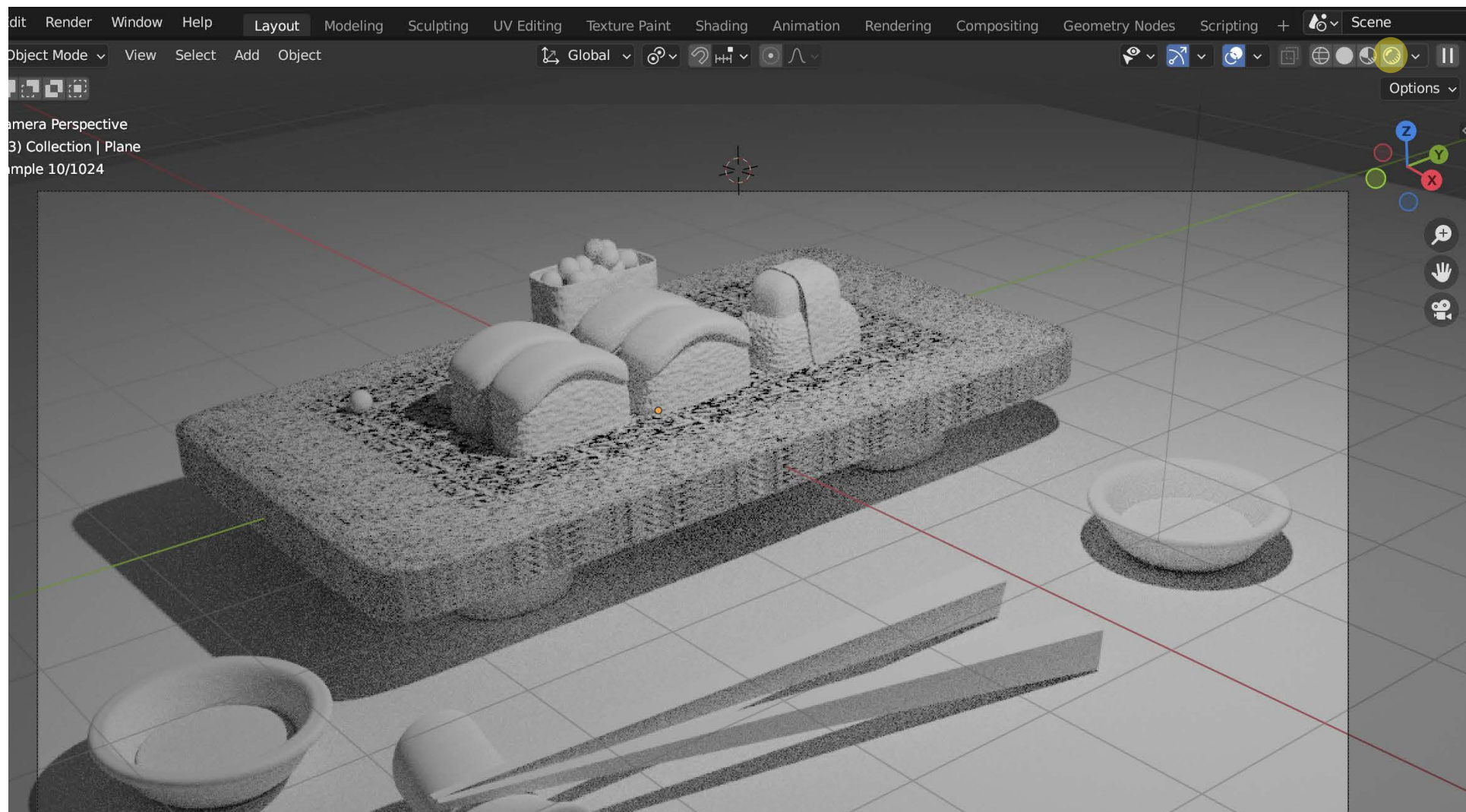
Bij Render Properties, kies bij Render Engine voor Cycles of Eevee. Beiden hebben een andere uitkomst. Cycles is realistischer.

Render Engine?

In Blender zijn er twee primaire render-engines die vaak worden gebruikt: Eevee en Cycles.

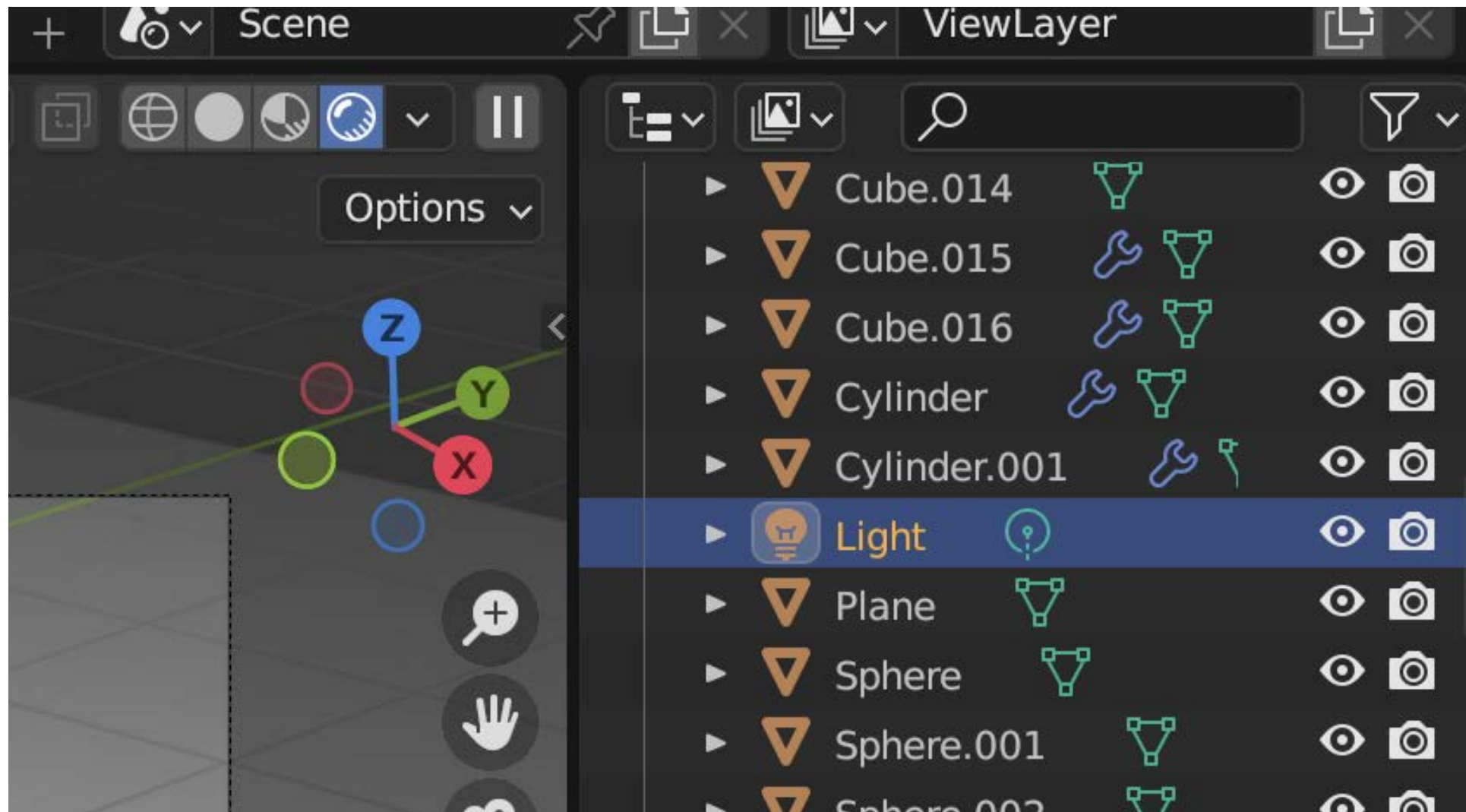
Eevee: ideaal voor snelle renders en wordt vaak gebruikt in situaties waar real-time prestaties belangrijk zijn, zoals in videospellen, VR-toepassingen, en snelle preview-rendering. Minder detail.

Cycles: fysiek nauwkeurige renderings en wordt vaak gebruikt voor high-quality renders, animaties, en fotorealistische beelden.

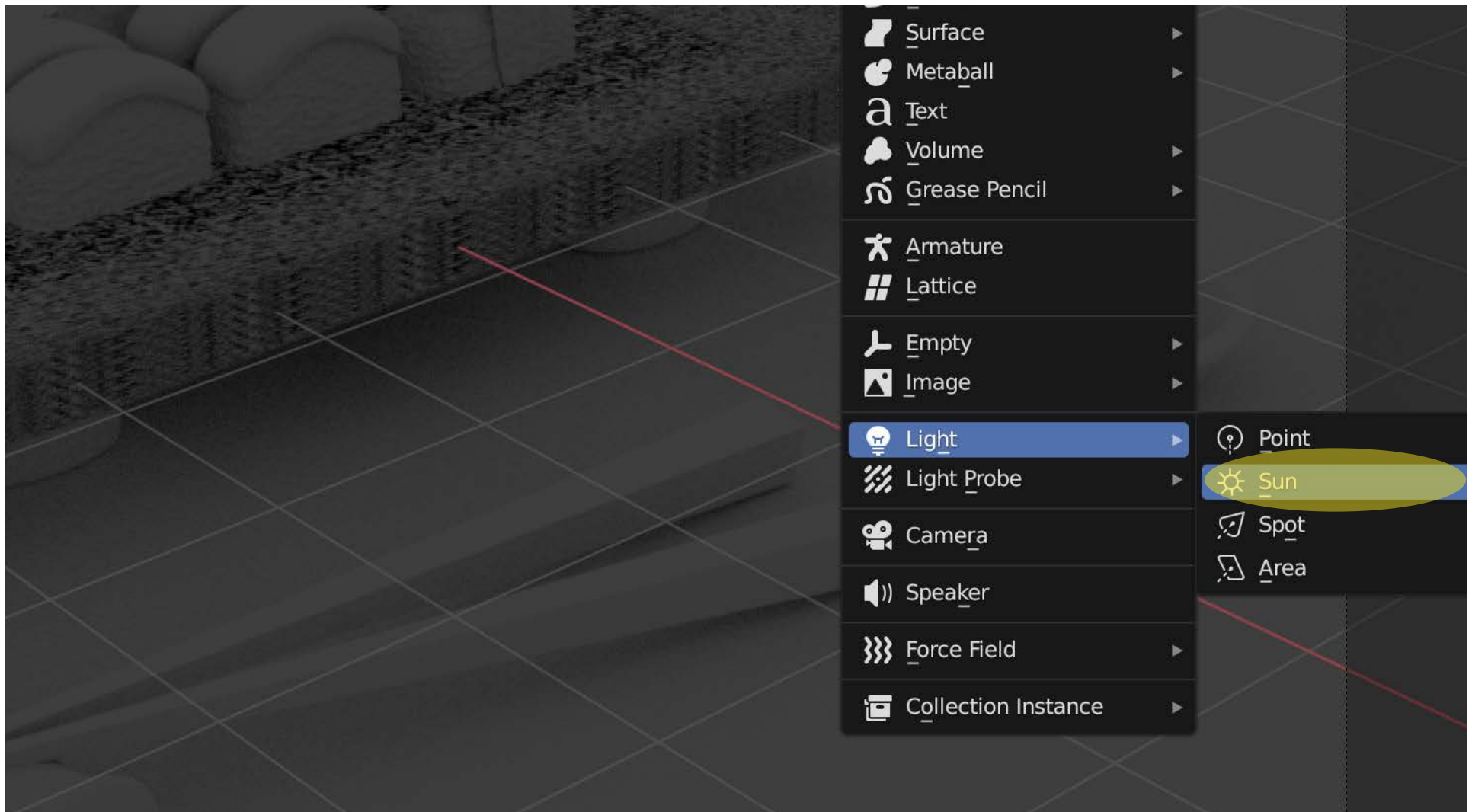


Klik bij Viewport Shading op Render Preview.

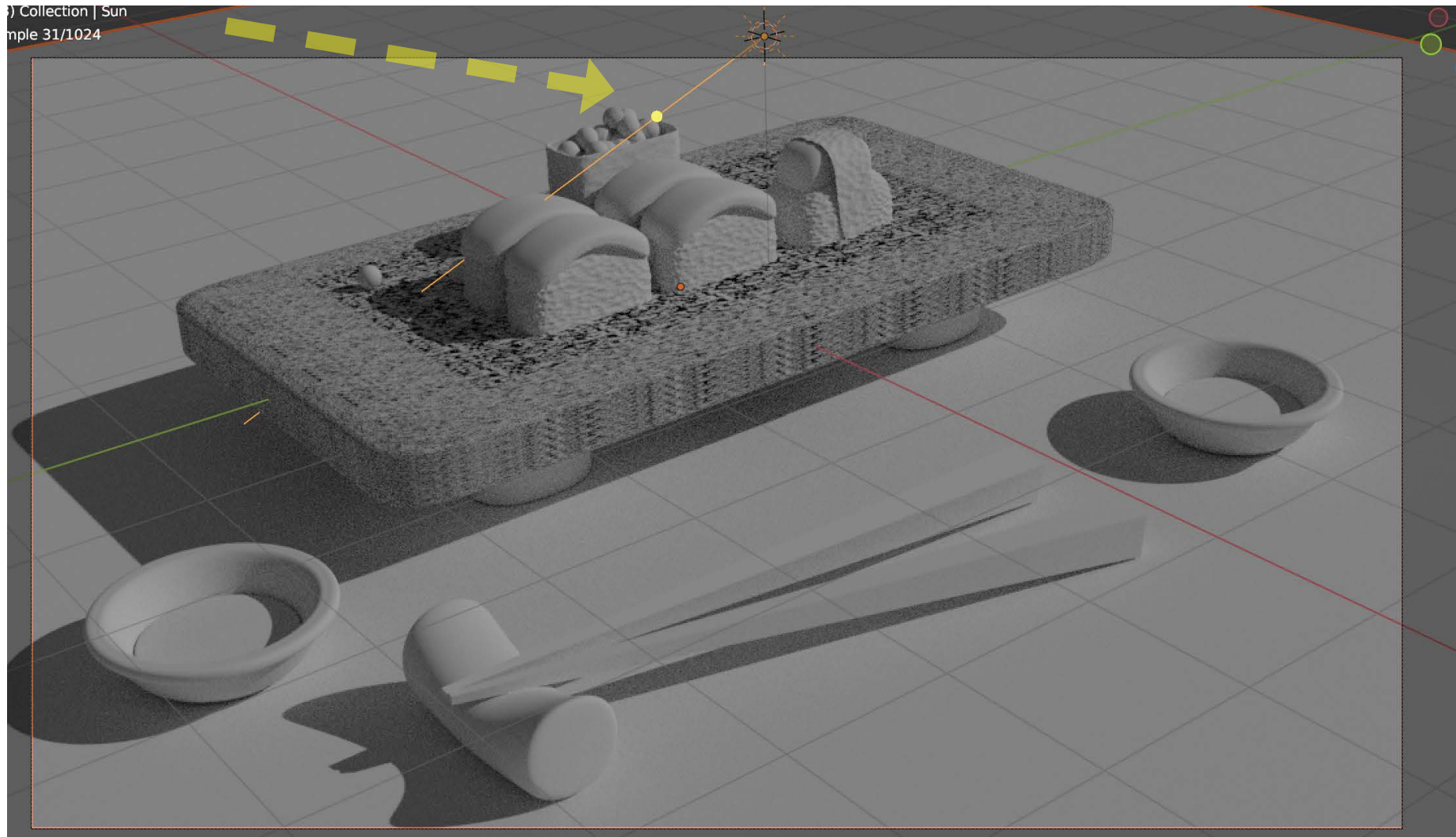
Light



Verwijder (X) **light** in lagenpaneel. Je artboard wordt donkerder.



Voeg nieuwe **light**, Sun (SHIFT +A) toe.



Je kunt **licht en schaduwen manipuleren** met het Light Object.
Je kan het Light Object ook verplaatsen en roteren.

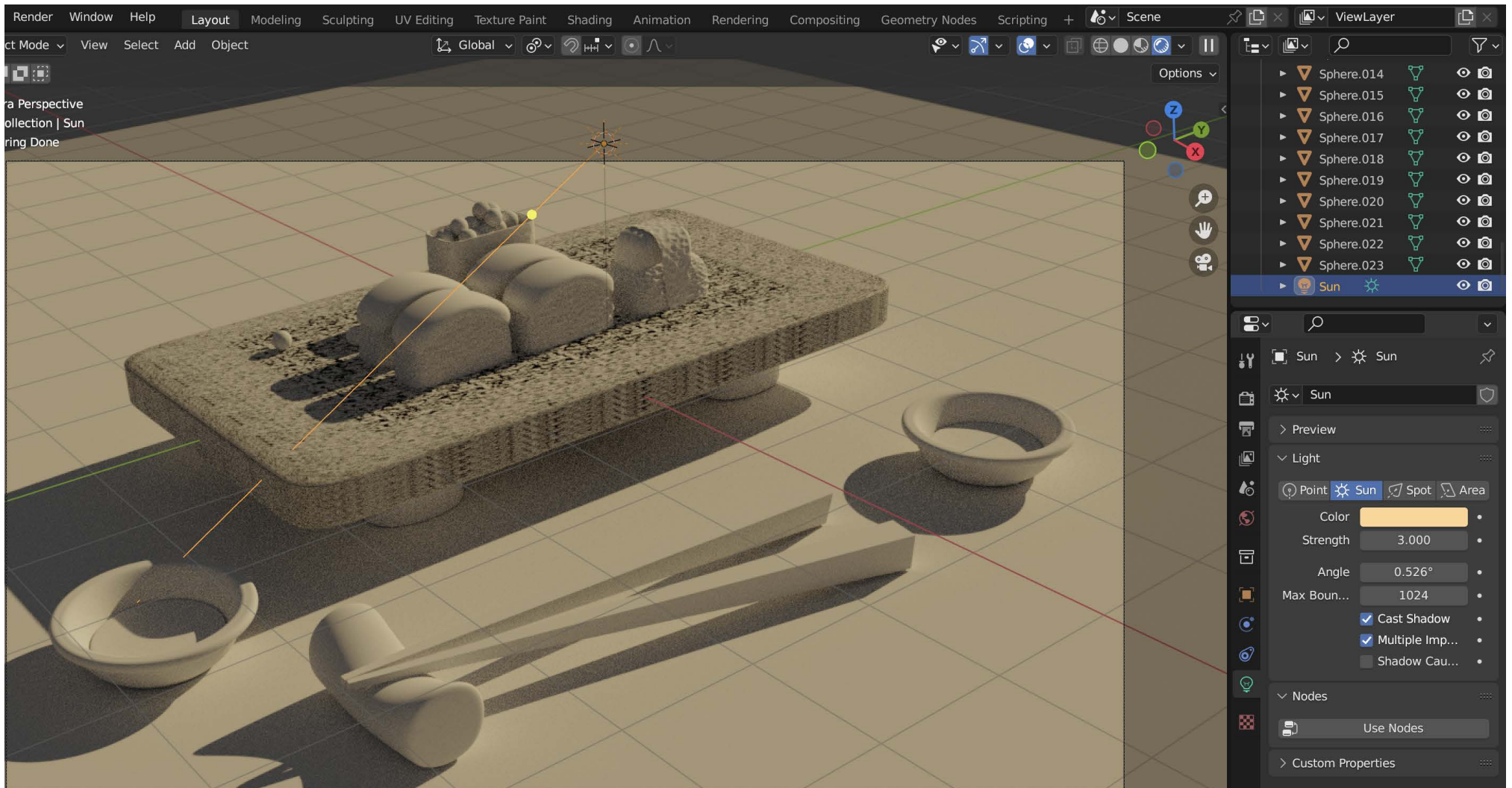
Verschillende soorten licht

Point Light: Schijnt in alle richtingen vanuit één punt.

Sun Light: Geeft parallelle lichtstralen, ideaal om zonlicht te simuleren. Dit type is vaak handig om de algemene lichtinval te bepalen door de richting en intensiteit aan te passen.

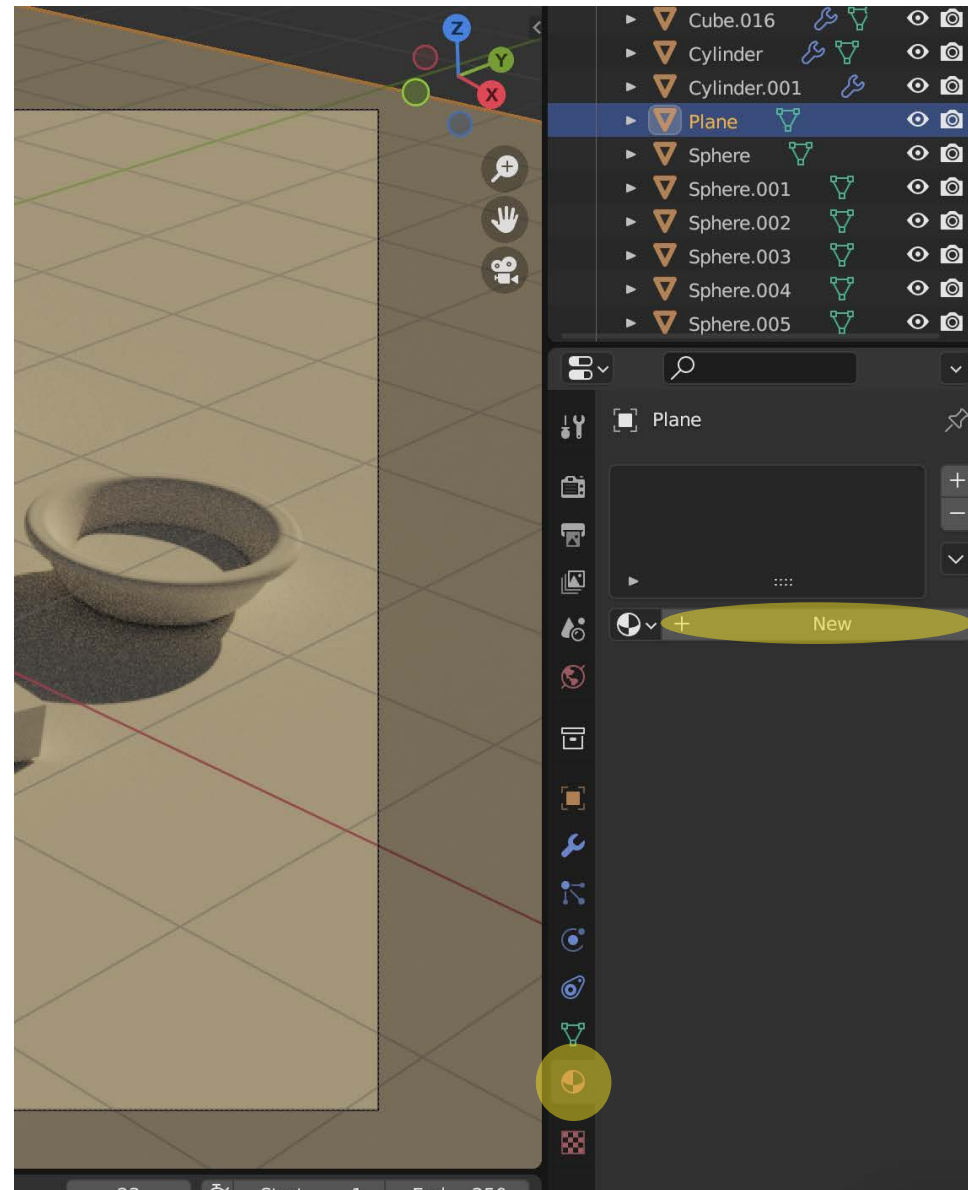
Spot Light: Werkt als een schijnwerper en schijnt in een kegelvormige richting.

Area Light: Geeft een zacht, diffuus licht dat zich over een vlak verspreidt.

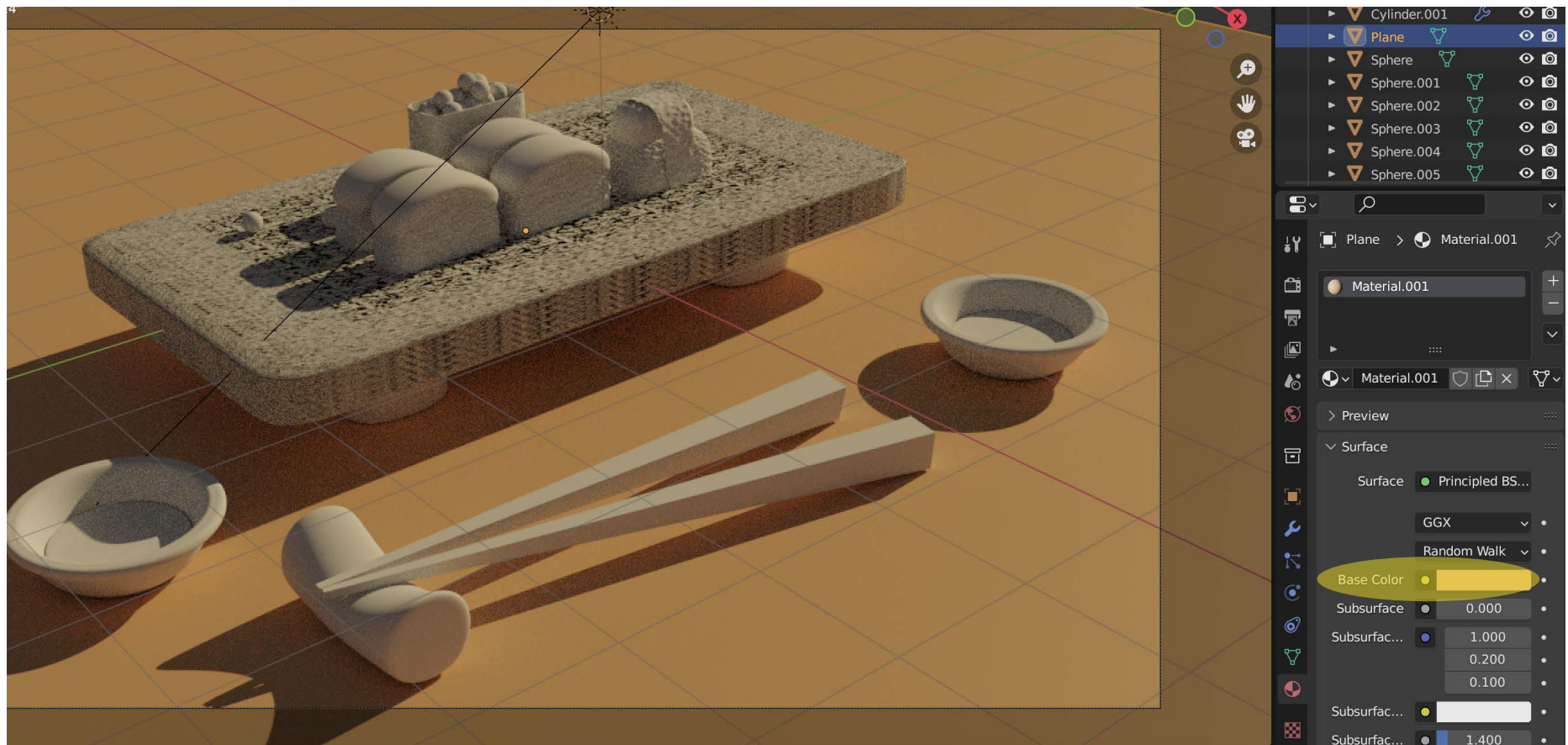


In het **Properties Panel** pas je de lichtsterkte (Strength) en kleur aan.

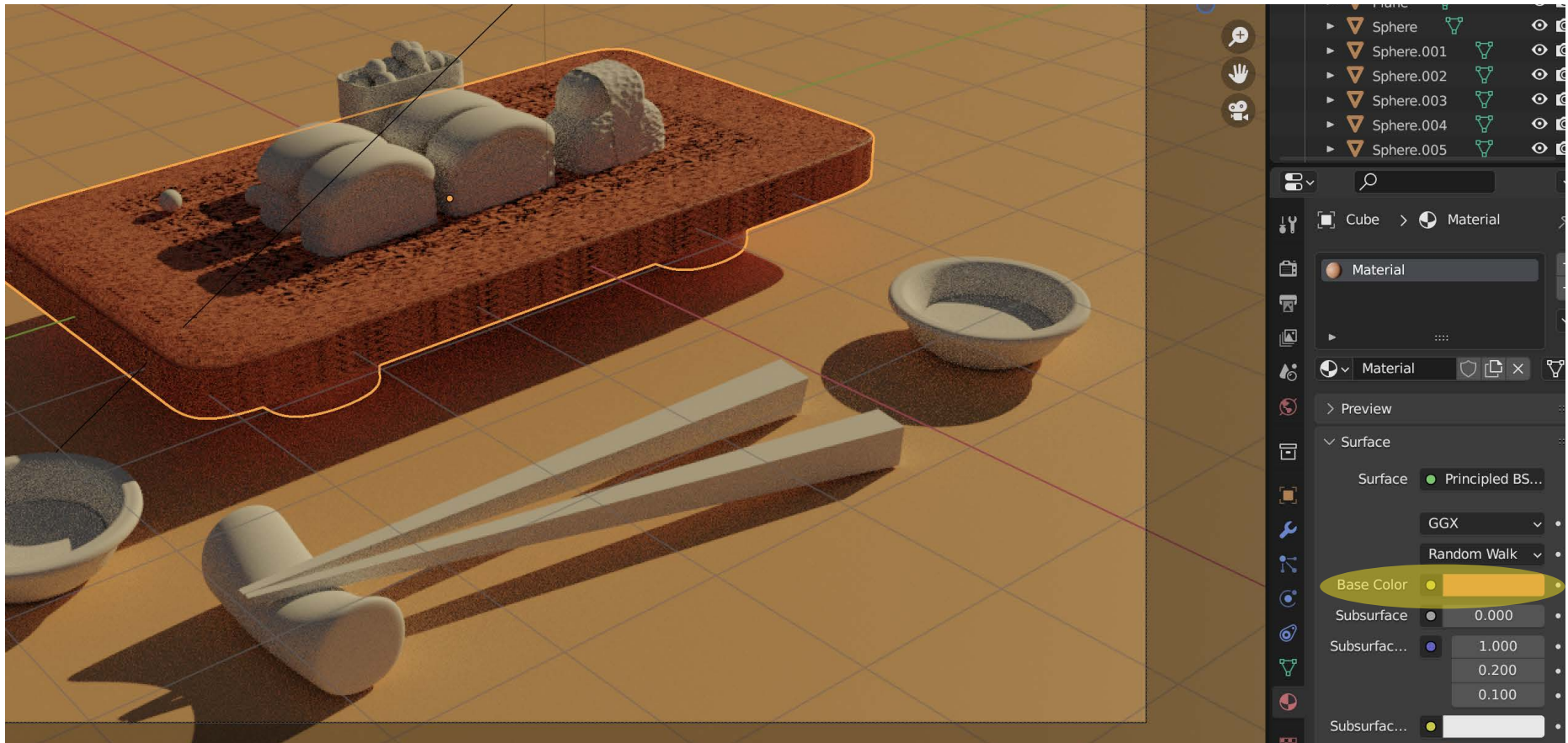
Materials



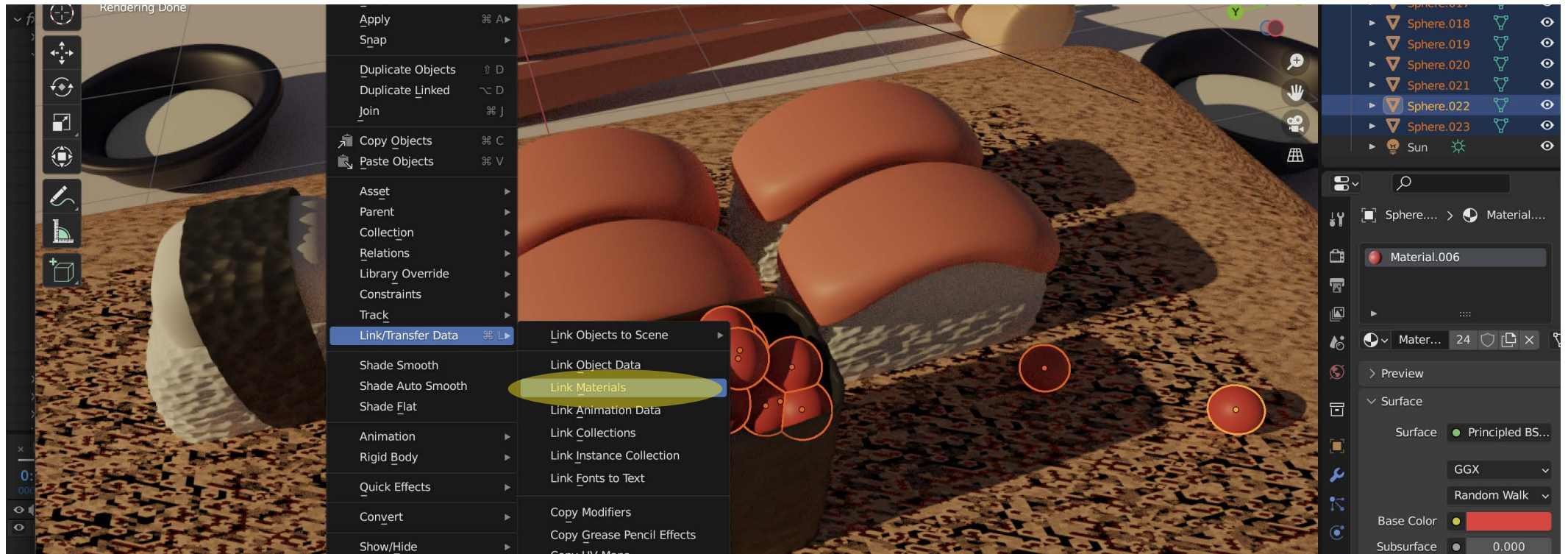
Selecteer Plane (in lagenpaneel) en voeg een **New Material** toe.



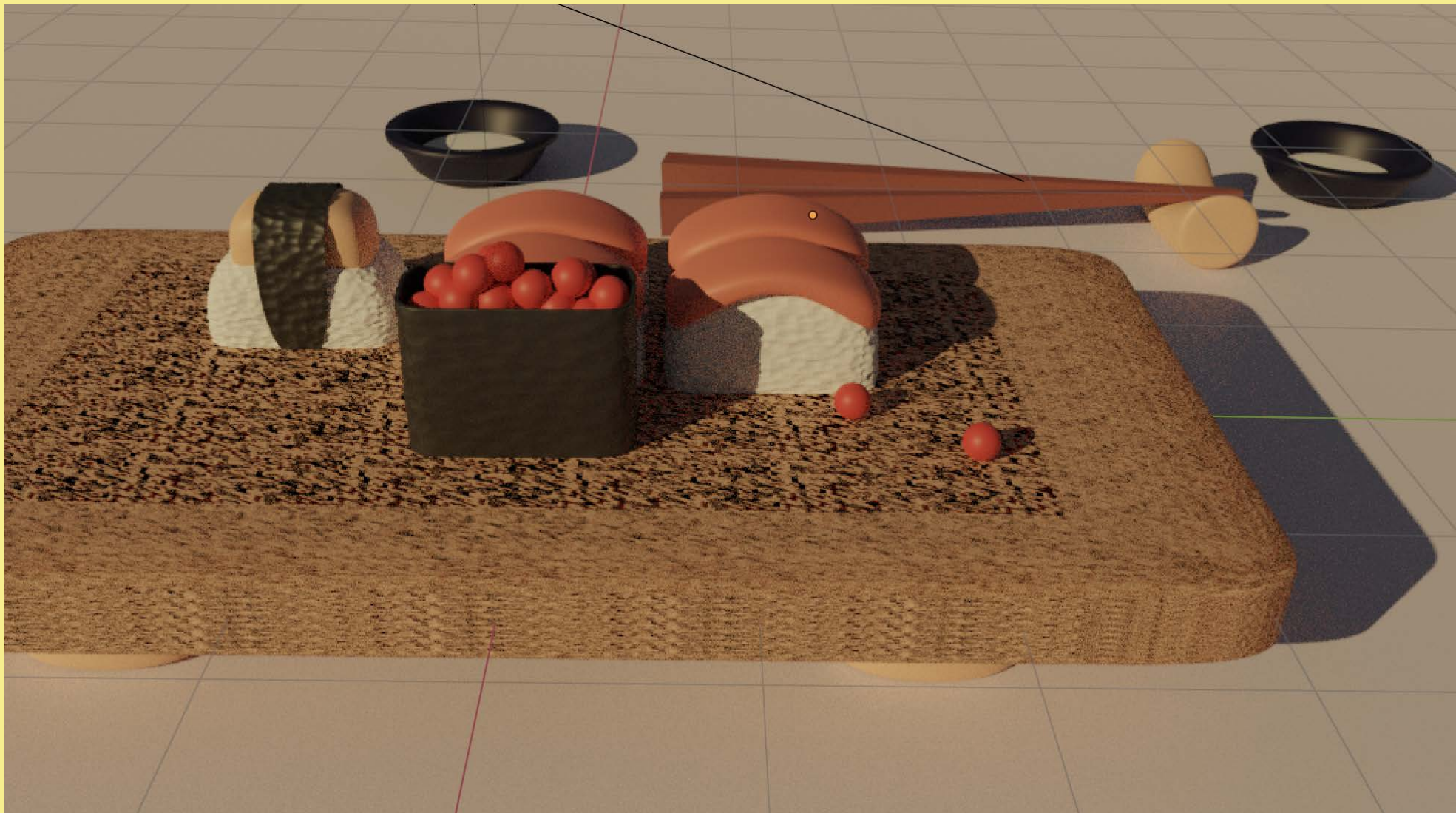
Geef Base Color.



Selecteer plankje en doe hetzelfde.

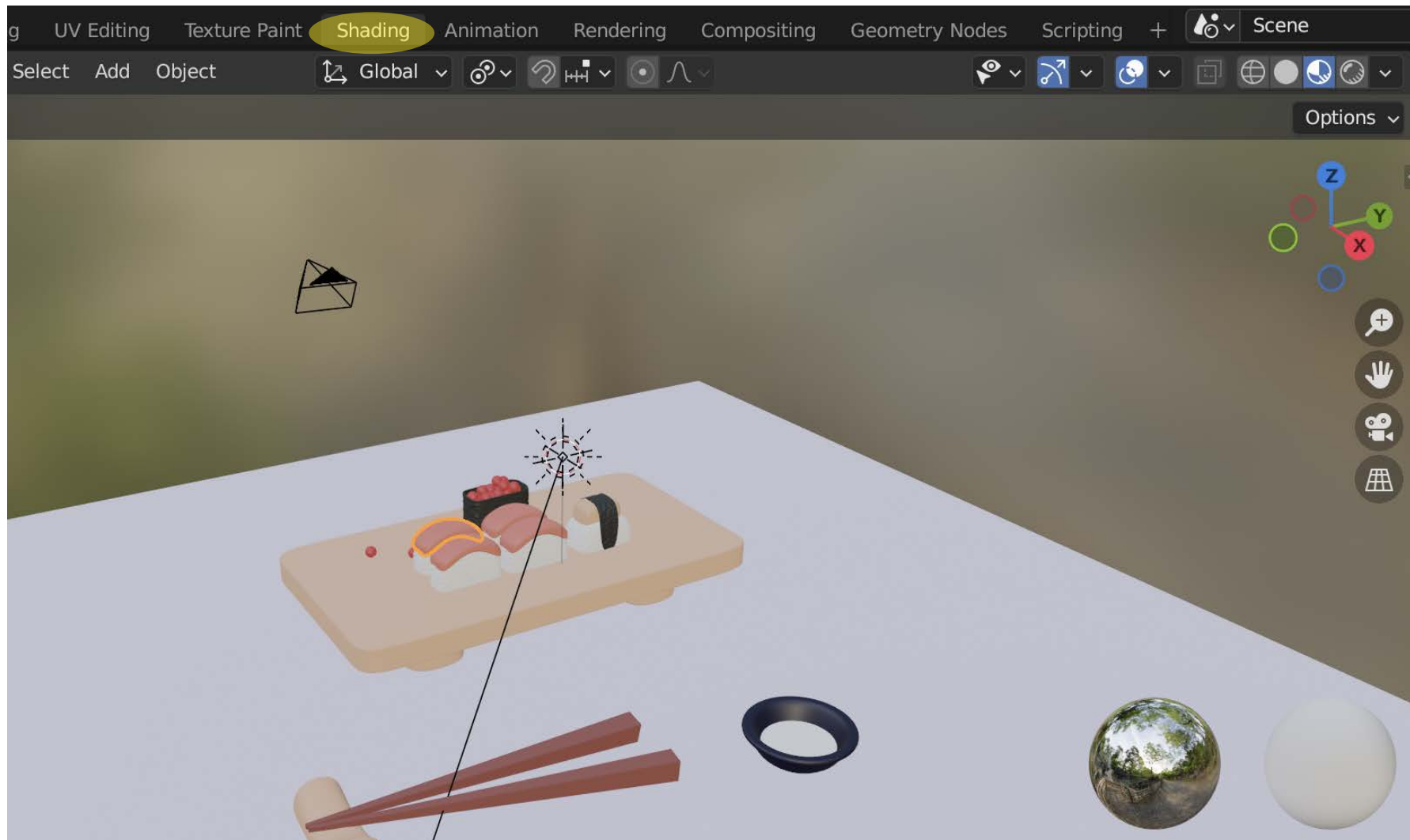


Alle objecten in een keer hetzelfde kleur geven? Selecteer ze +
Link ze via Object > Link/Transfer Data > Link Materials

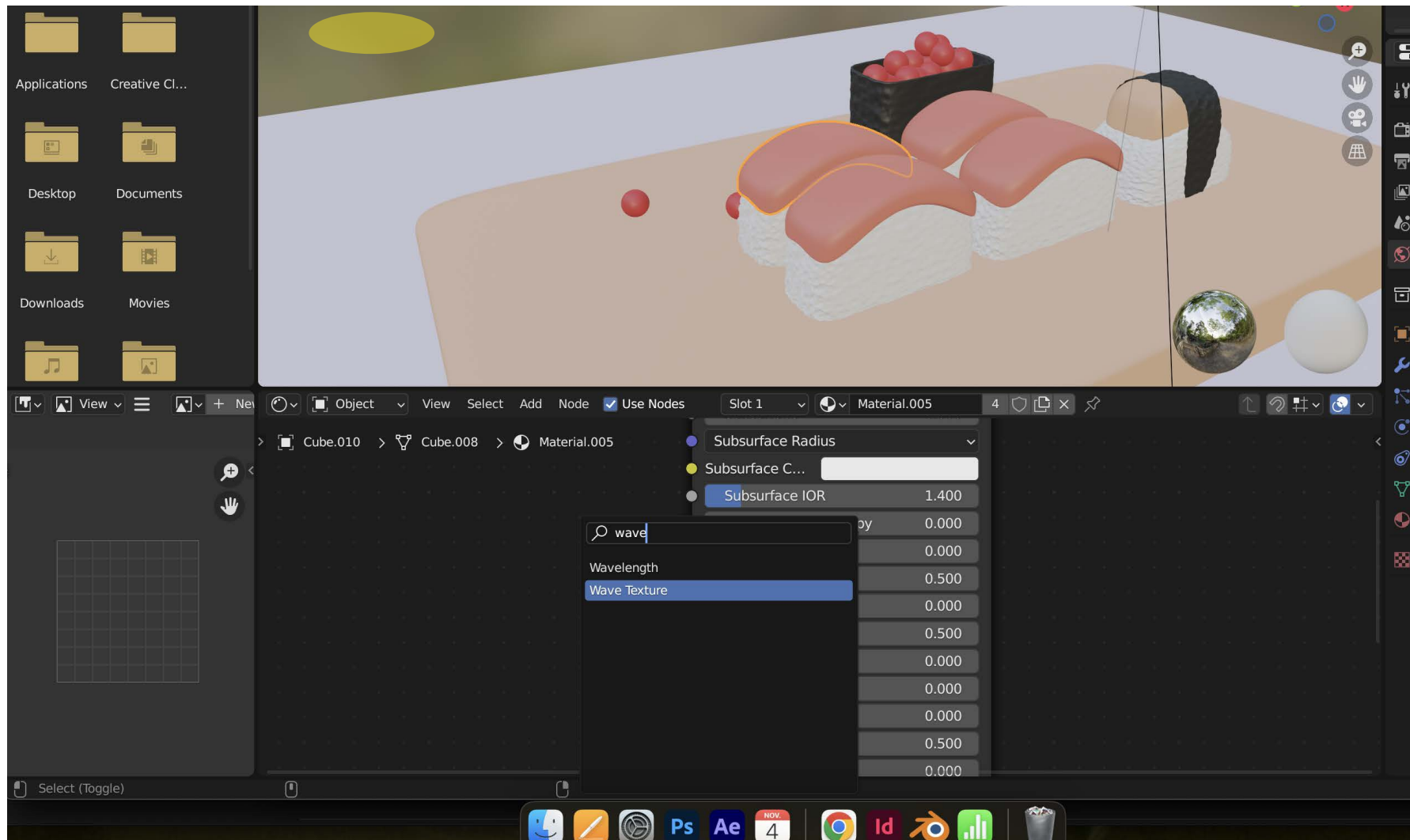


VOORLOPIG RESULTAAT

Shading



Selecteer zalm en ga naar **Shading** tab.

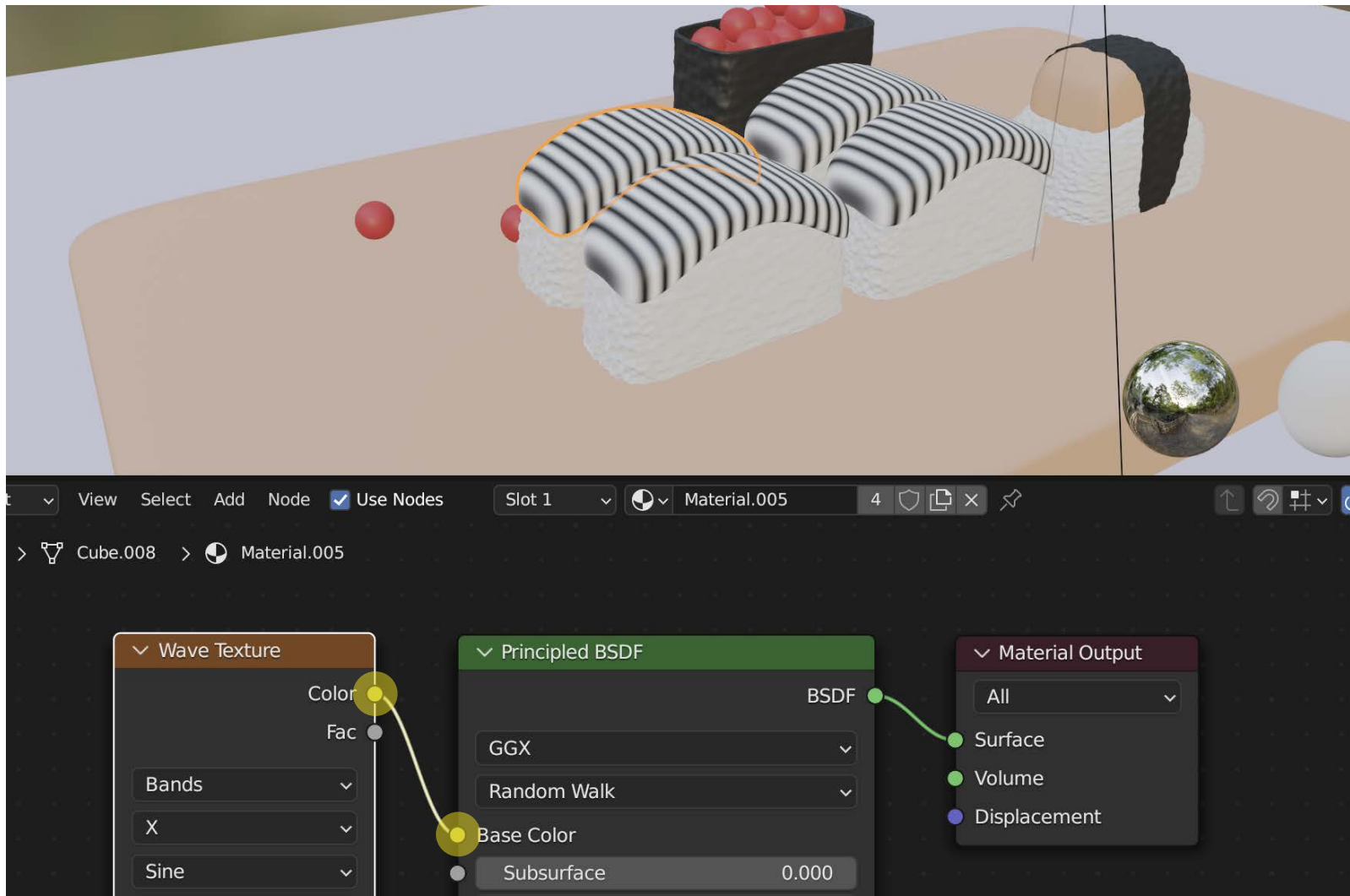


in **Shading tab.**, druk SHIFT + A om een nieuwe node toe te voegen.
Zoek voor '**Wave Texture**'.

Nodes?

zijn vensters waarmee je materialen, texturen en effecten creëert. Elke node heeft ingangen (inputs) en uitgangen (outputs), die je kunt verbinden.

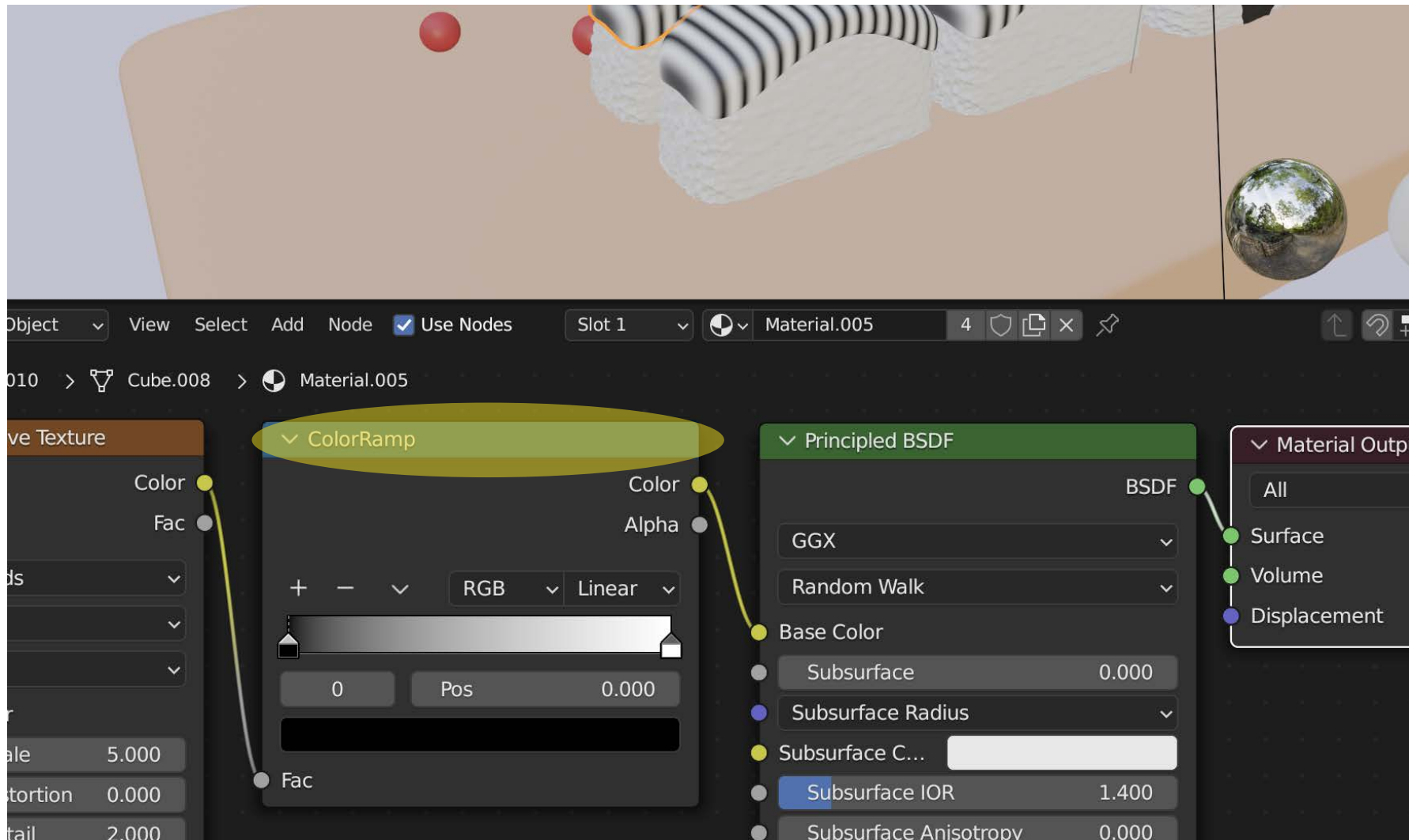
Deze verbindingen geven data door, zoals kleur, textuur, of lichtinformatie. Door verschillende nodes te verbinden, bouw je een netwerk dat bepaalt hoe een materiaal eruitziet.



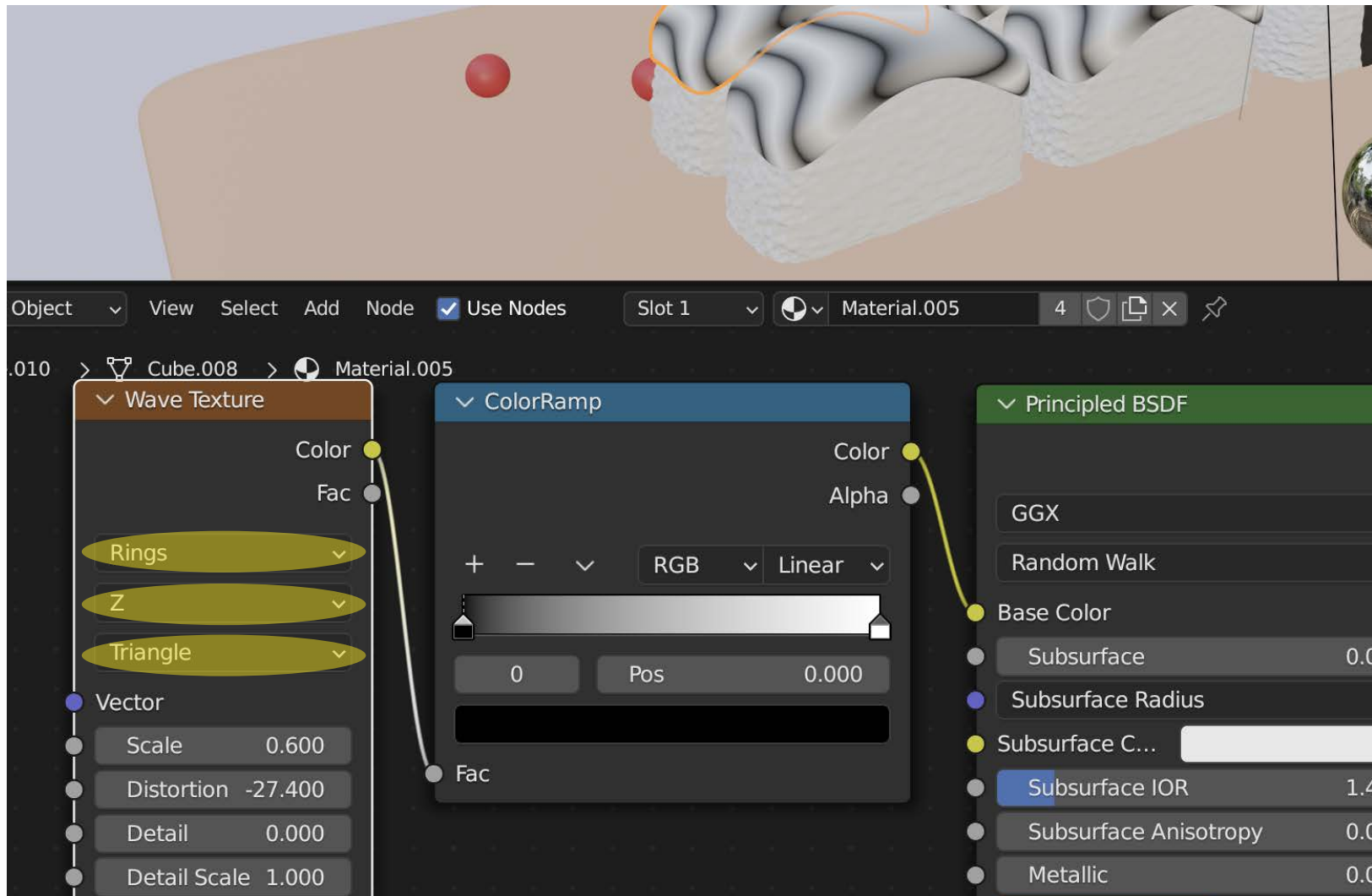
Link connector van **Wave Texture** bij **Color** naar connector van **Base Color**. Je zalm krijgt nu deze textuur.

Wave Texture?

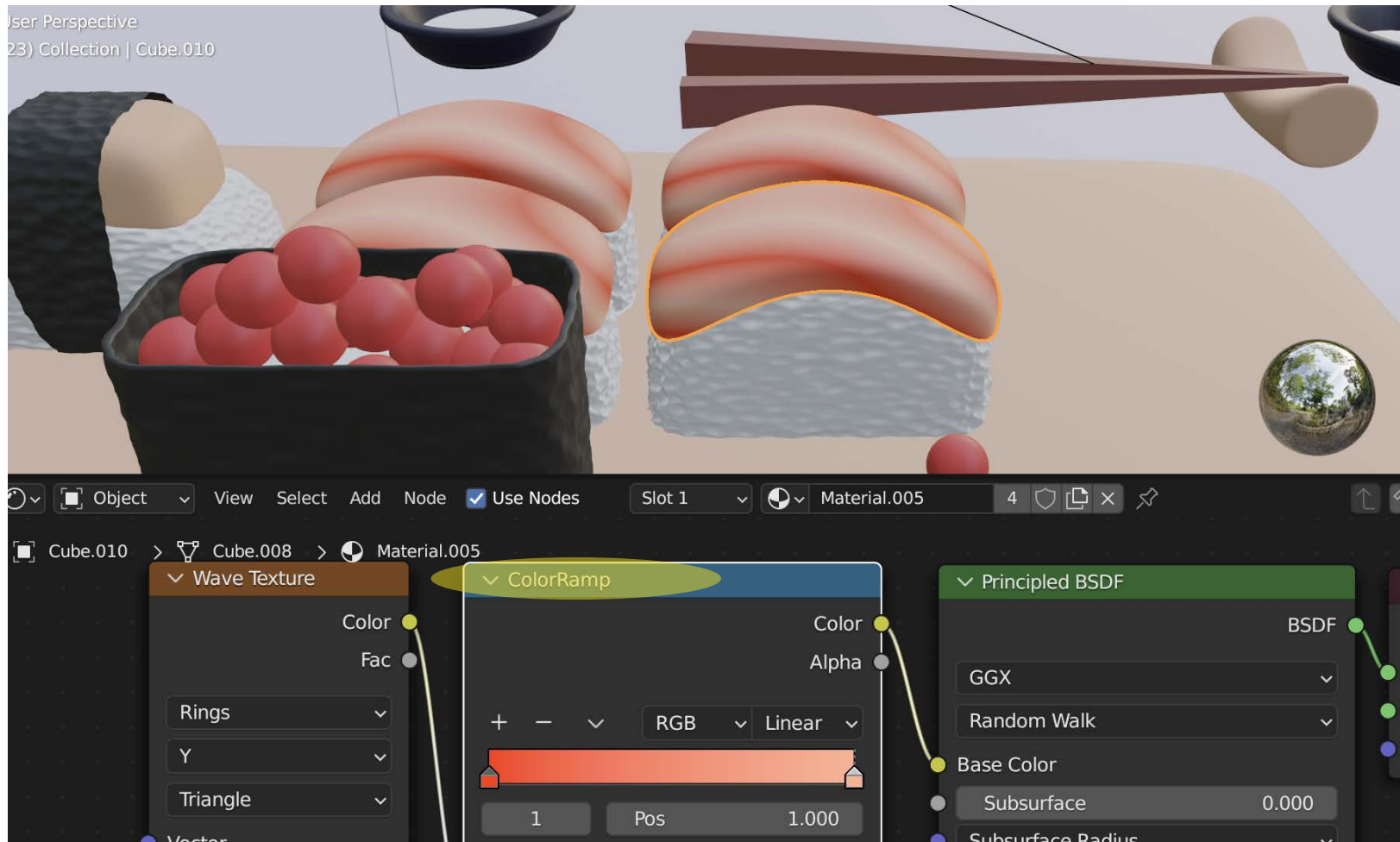
De Wave Texture node genereert een golfpatroon dat kan worden gebruikt als textuur voor materialen. Het creëert repetitieve, golfachtige lijnen die je kunt aanpassen om verschillende effecten te bereiken, zoals een water-, hout- of textieleffect... of in dit geval: zalm.



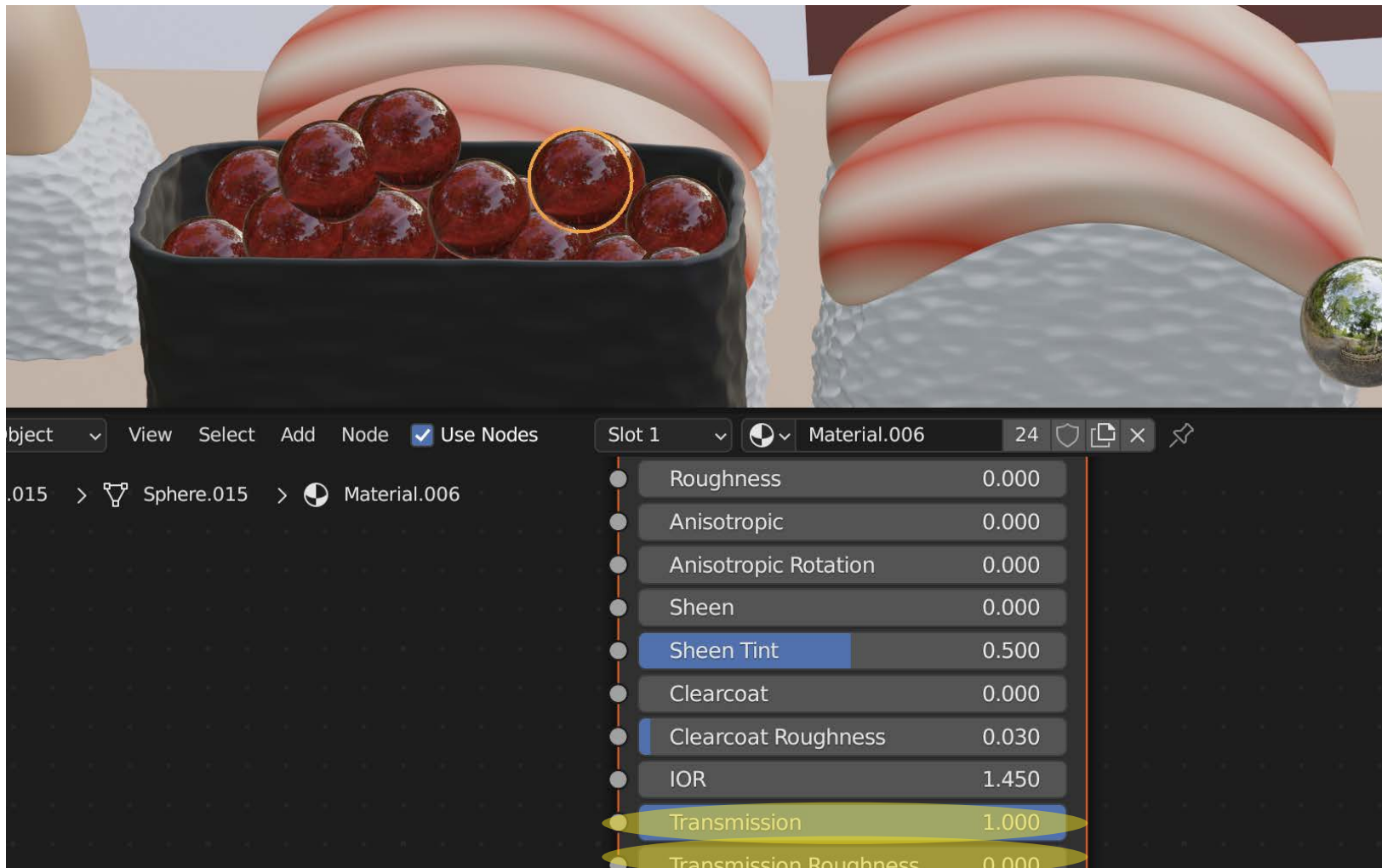
Voeg nu node **ColorRamp** toe en connecteer zoals in voorbeeld.
Zo combineren we alvast twee effecten.



Bij **Wave Texture**, pas parameters aan om textuur meer op zalm te doen lijken.



Bij **ColorRamp**, pas parameters aan om zwart en wit te wijzigen naar zalmkleur.

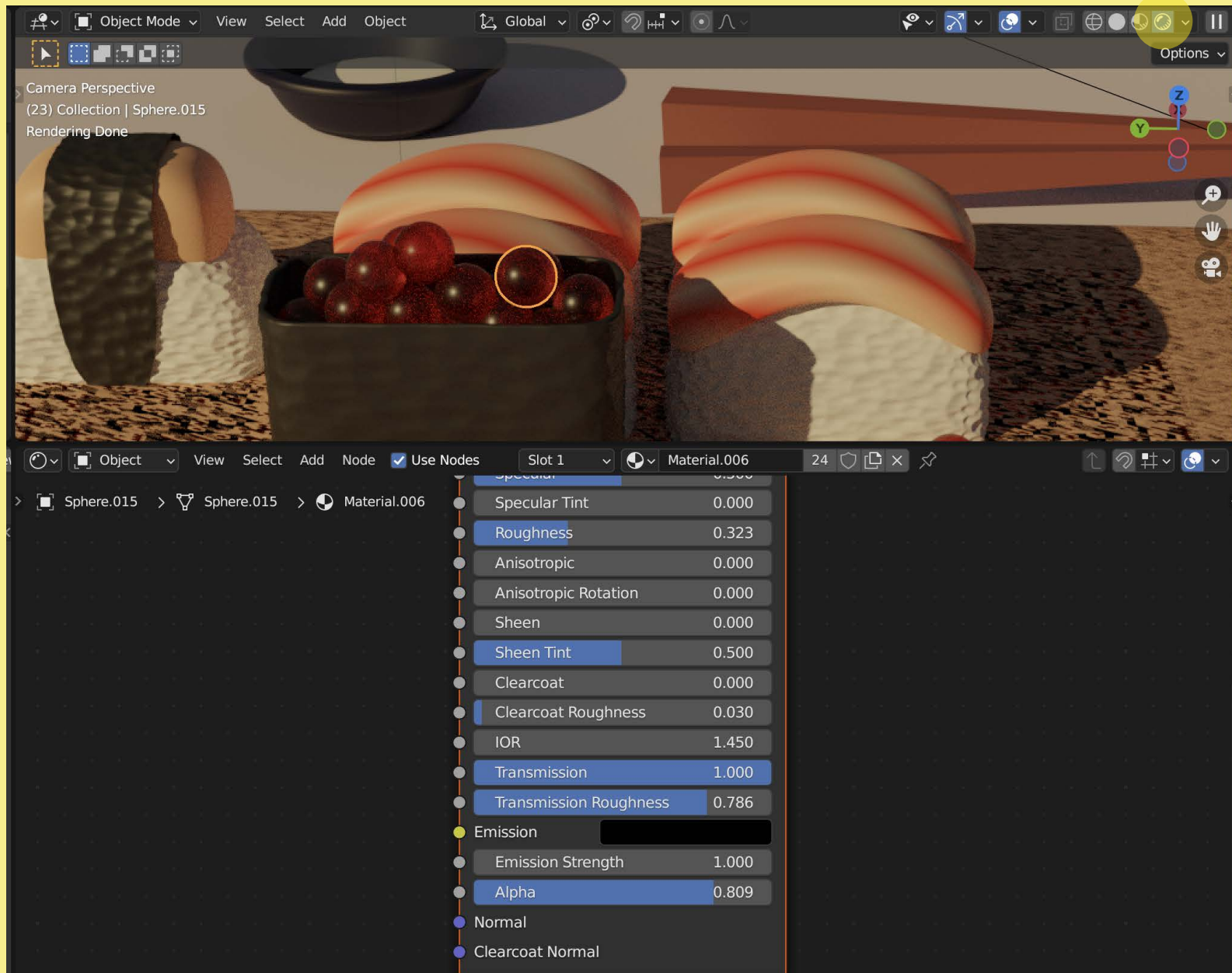


Selecteer de Kaviaareitjes. Breng **Transmission** en **Transmission Roughness** naar 1.

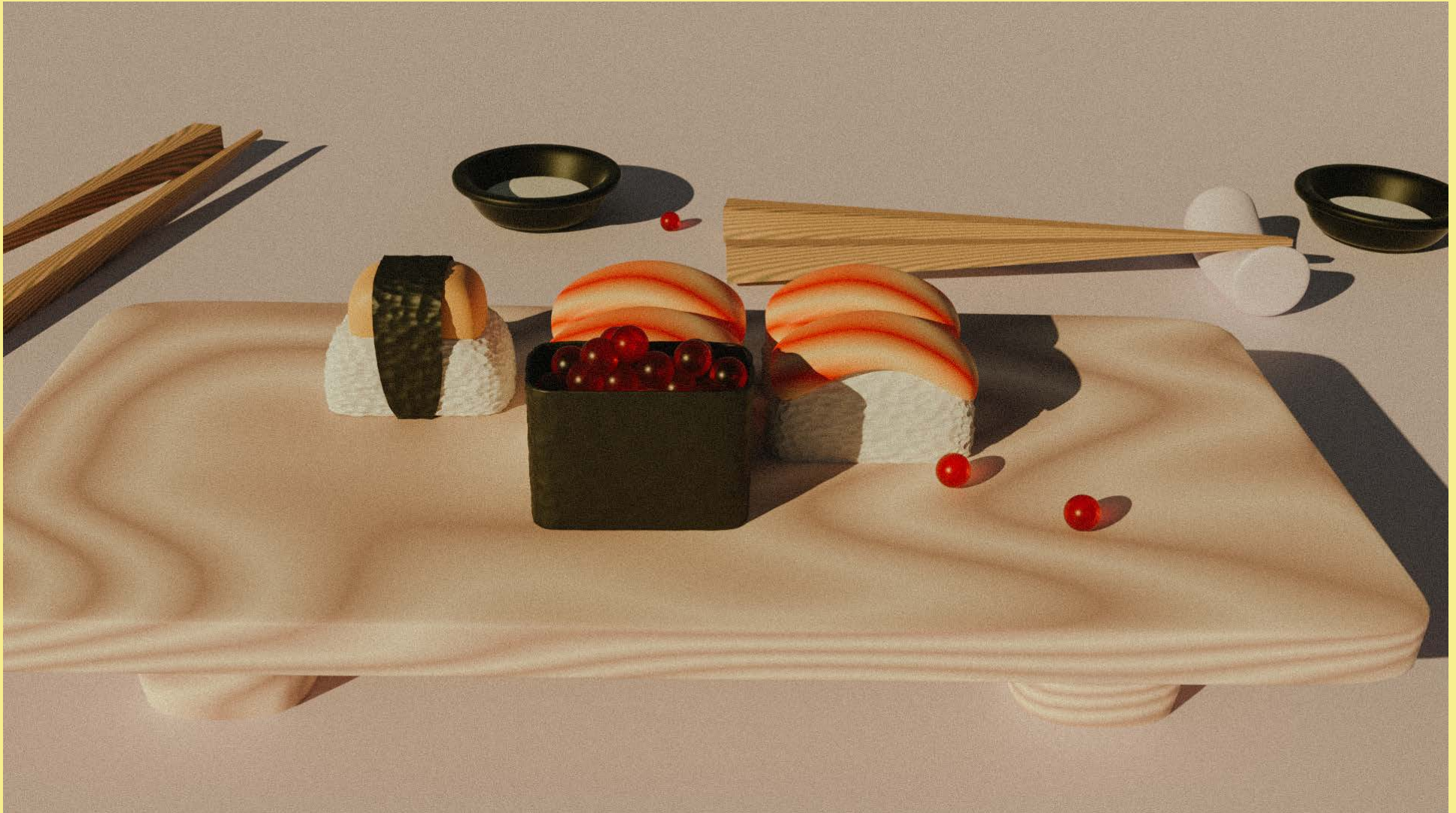
Transmission?

Een materiaal gedeeltelijk of volledig doorzichtig maken, zoals glas, water of plastic. Bij een transmissiewaarde van 1 is het materiaal volledig transparant en laat het licht door zoals helder glas.

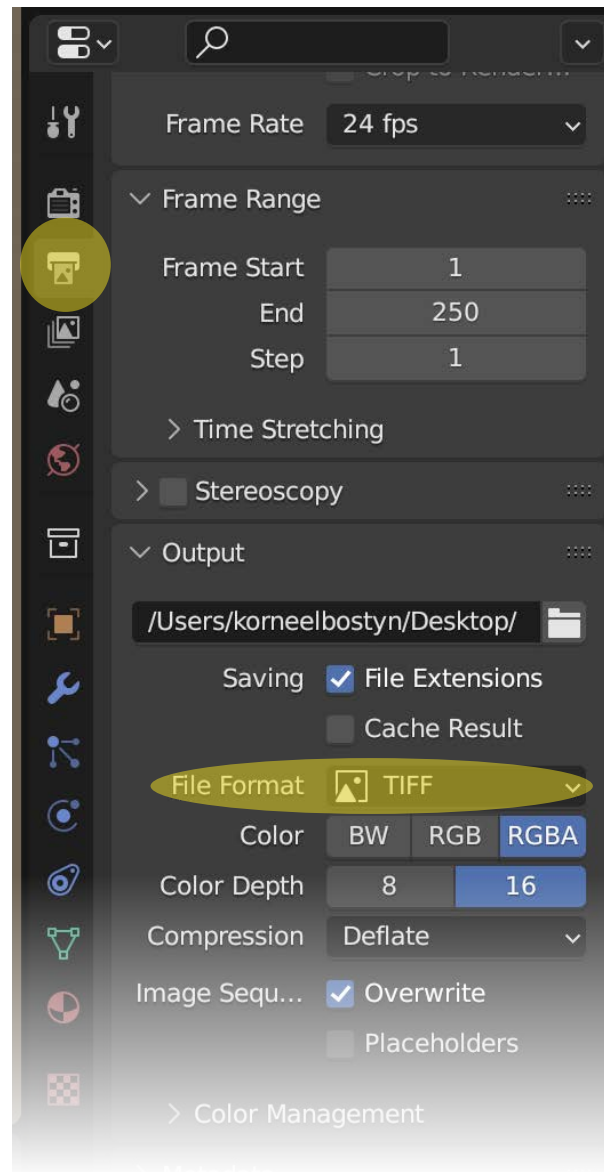
Transmission Rougness is hoe "wazig" of "frosted" een transparant materiaal eruitziet.



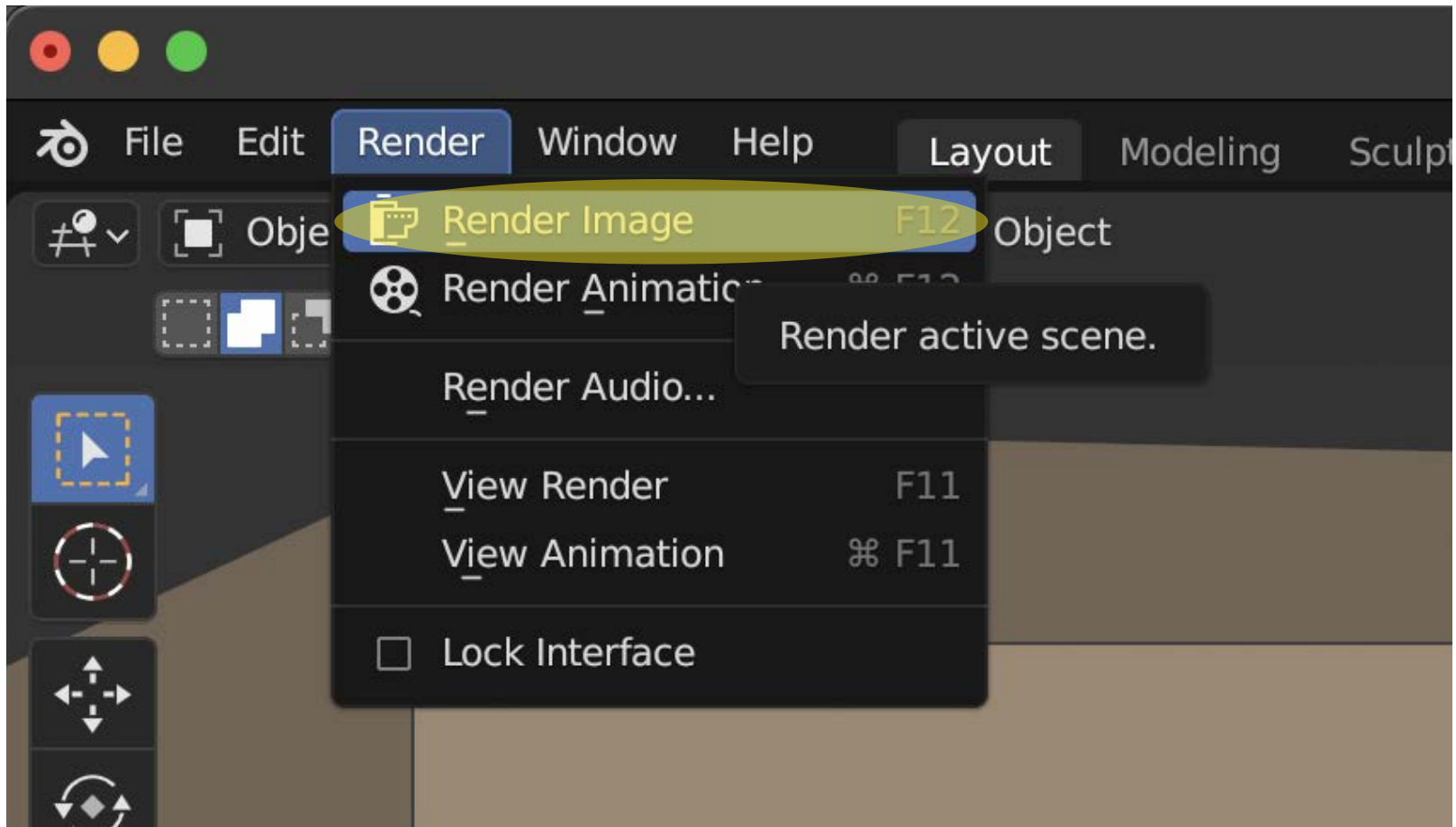
Pas evt. nog aan naar eigen wens in Render Preview.



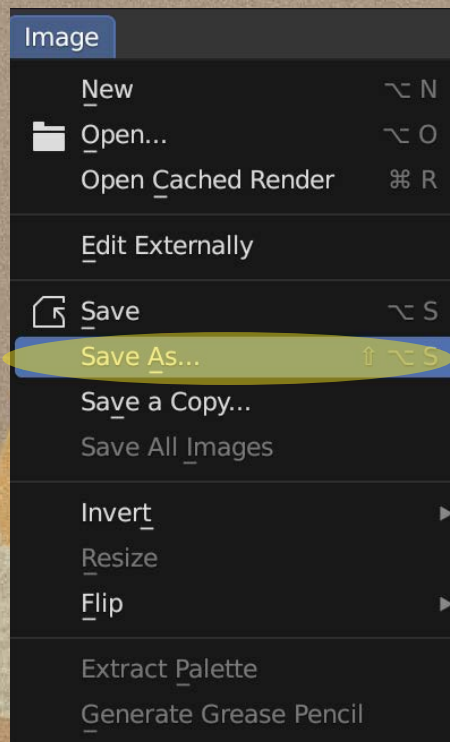
KUN JE ZELF TAFEL EN EETSTOKJES TEXTUUR GEVEN? PAS EVT. COMPOSITIE AAN DOOR TE VERPLAATSEN, DUPLICEREN, ETC... BIJ DEZE AFBEELDING WERD RENDER ENGINE CYCLES GEBRUIKT.



Renderen. Ga naar Output Properties en kies voor .TIF.



In Render menu, kies voor Render Image.



Onder Image, afbeelding opslaan, indienen Uploadzone.