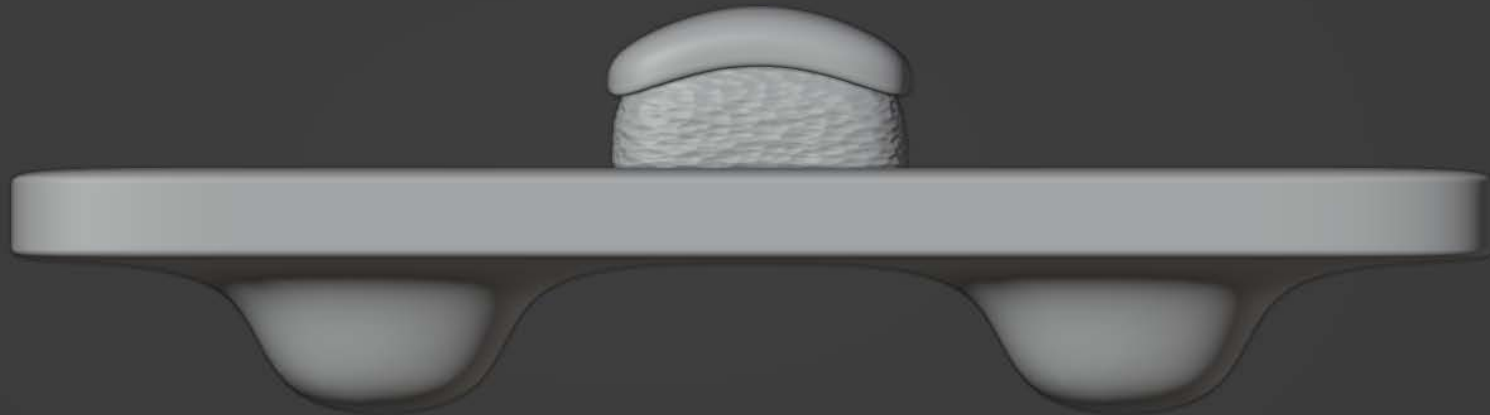




Blender

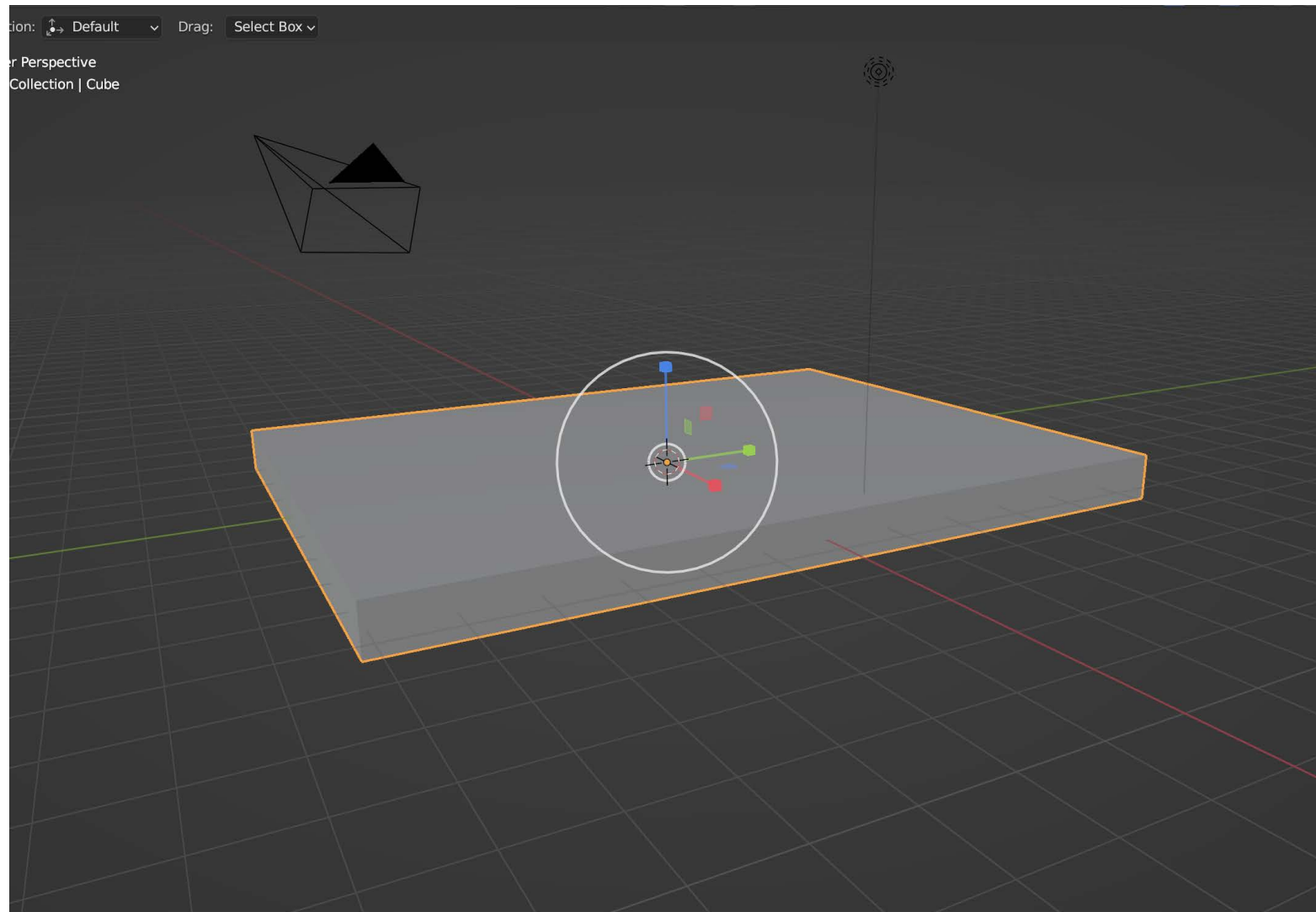
Plankje Sushi (deel 1)

Deze programma's zullen we gebruiken

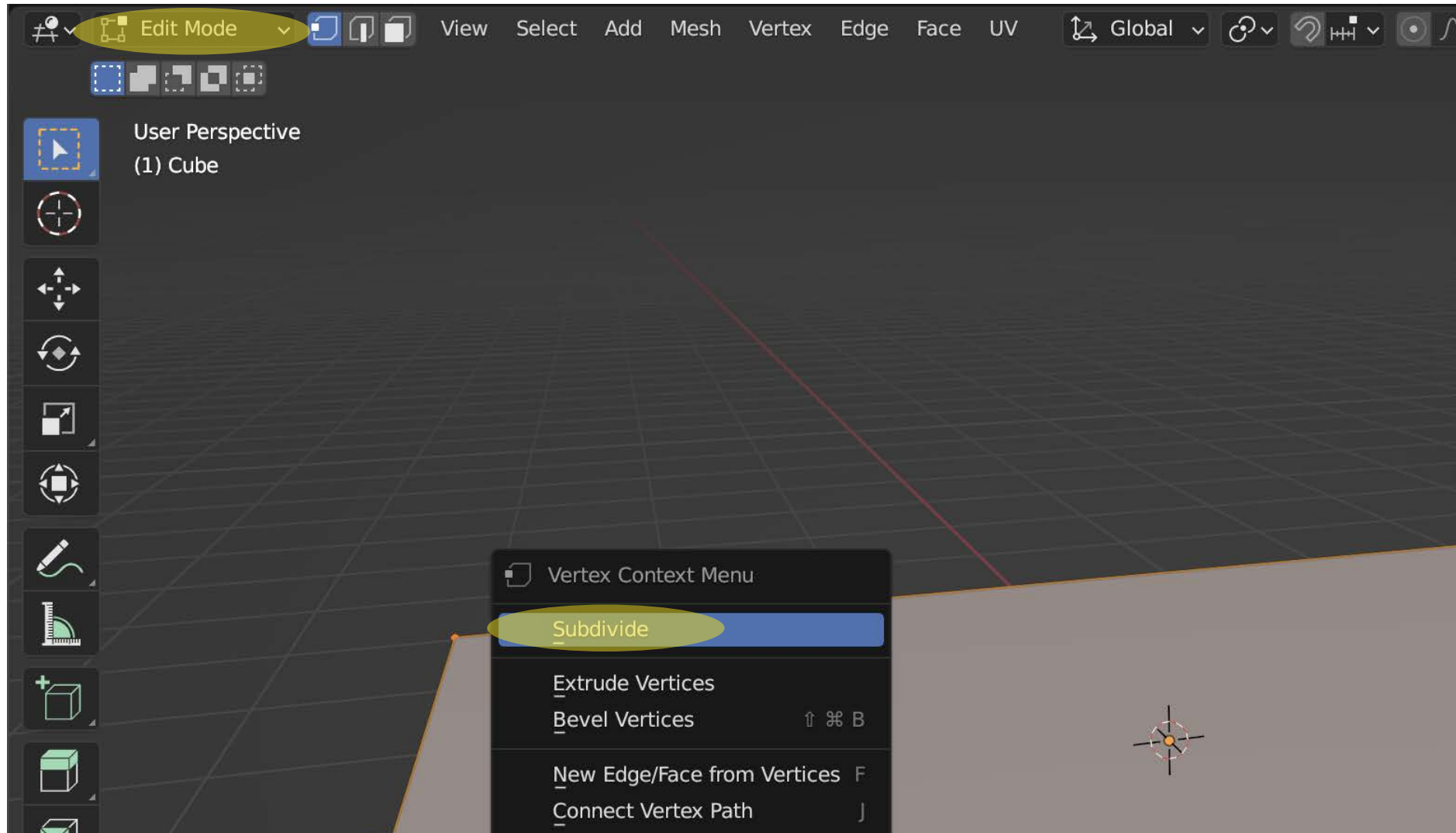


Blender
Mesh object
Cube

Modifiers
EdgeSplit
Solidify
Bevel



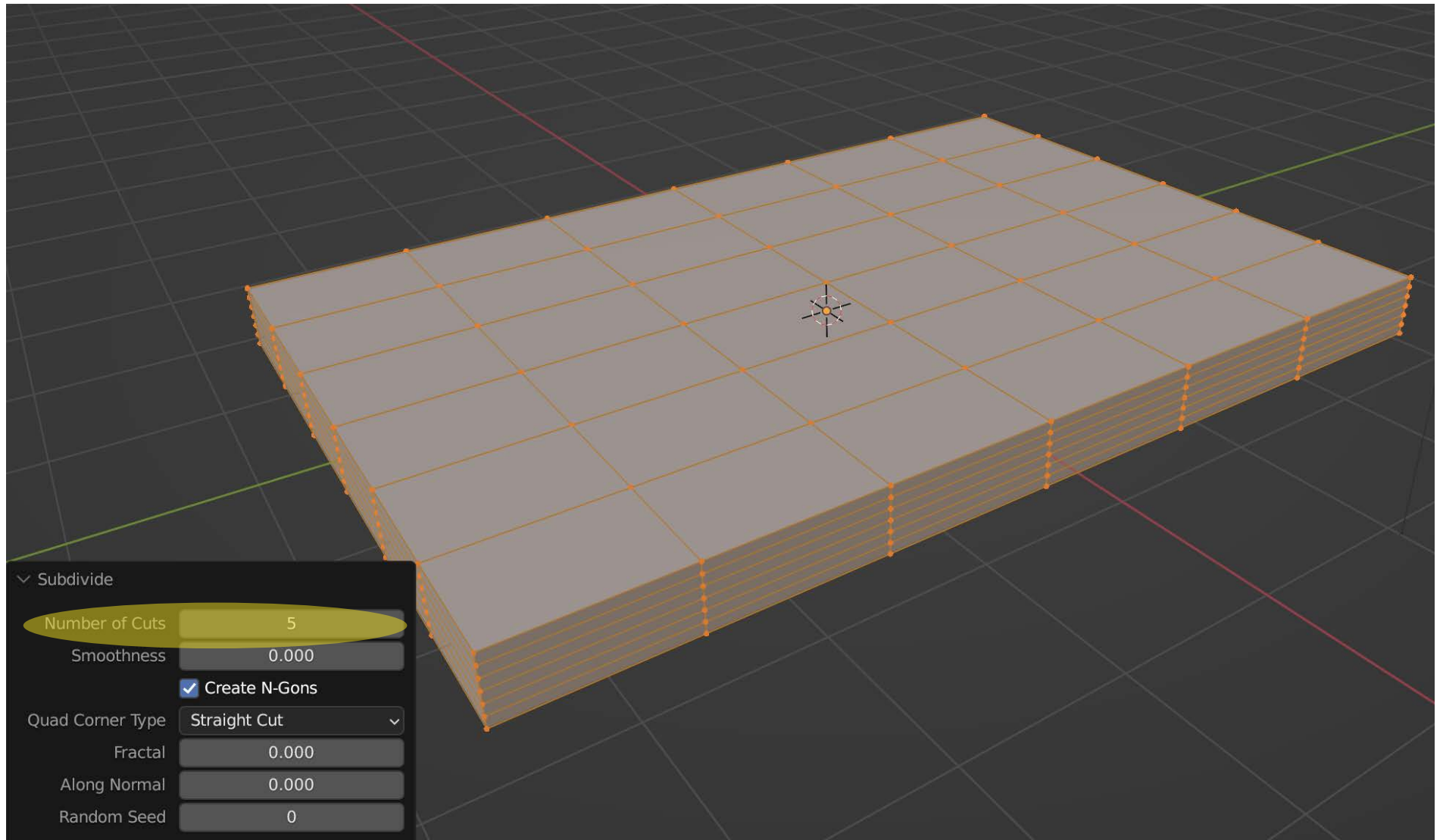
Teken plankje vanuit een **Cube**.



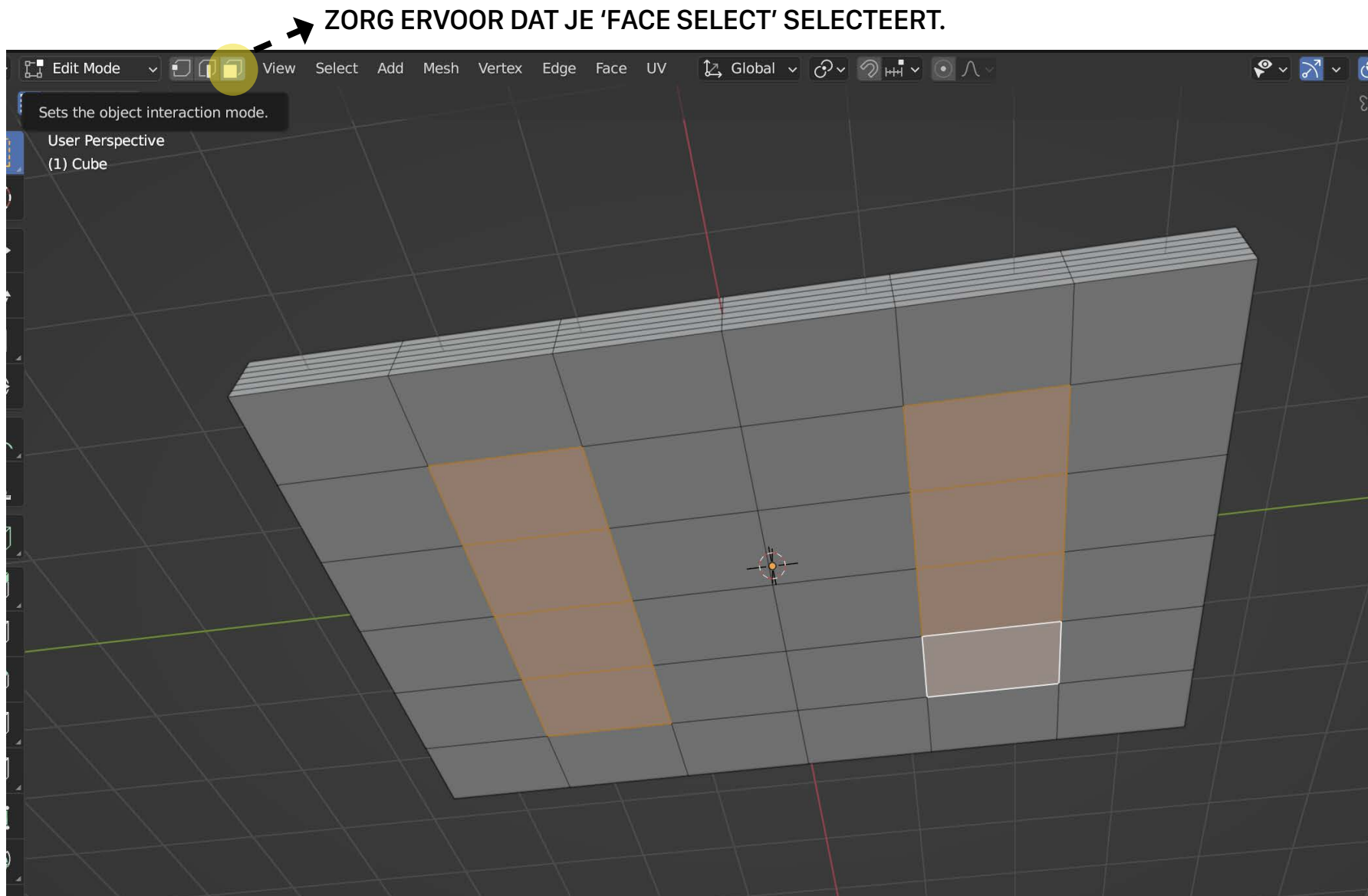
Vanuit Edit Mode, kies met rechtermuisknop voor **Subdivide**.

Subdivide?

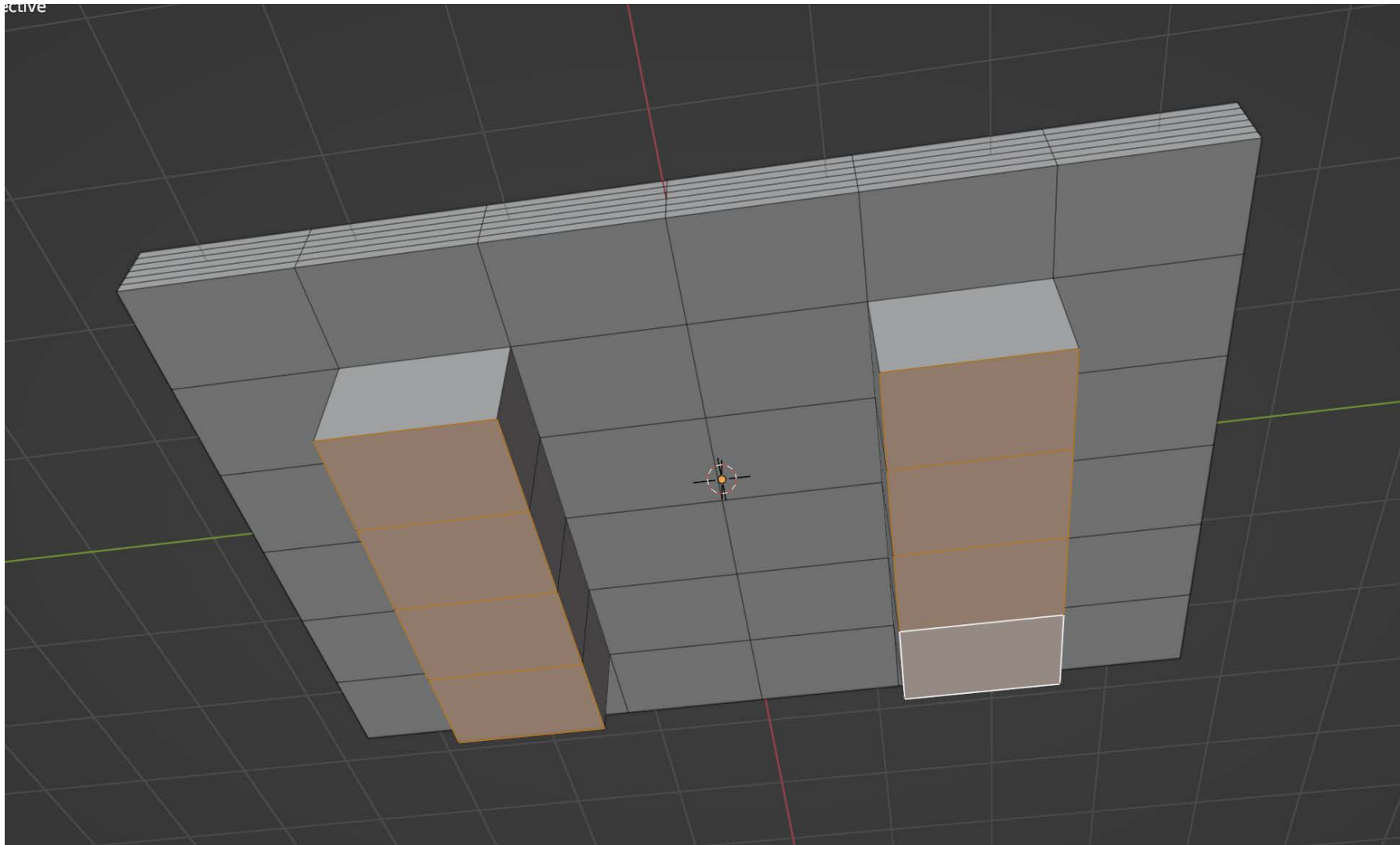
splitst geselecteerde vlakken (Faces) of randen (Edges)
in kleinere segmenten voor meer detail.



Kies bv. voor 5.



**Aan onderkant, selecteer met SHIFT ingedrukt twee rijen Faces.
Dit worden onze pootjes.**

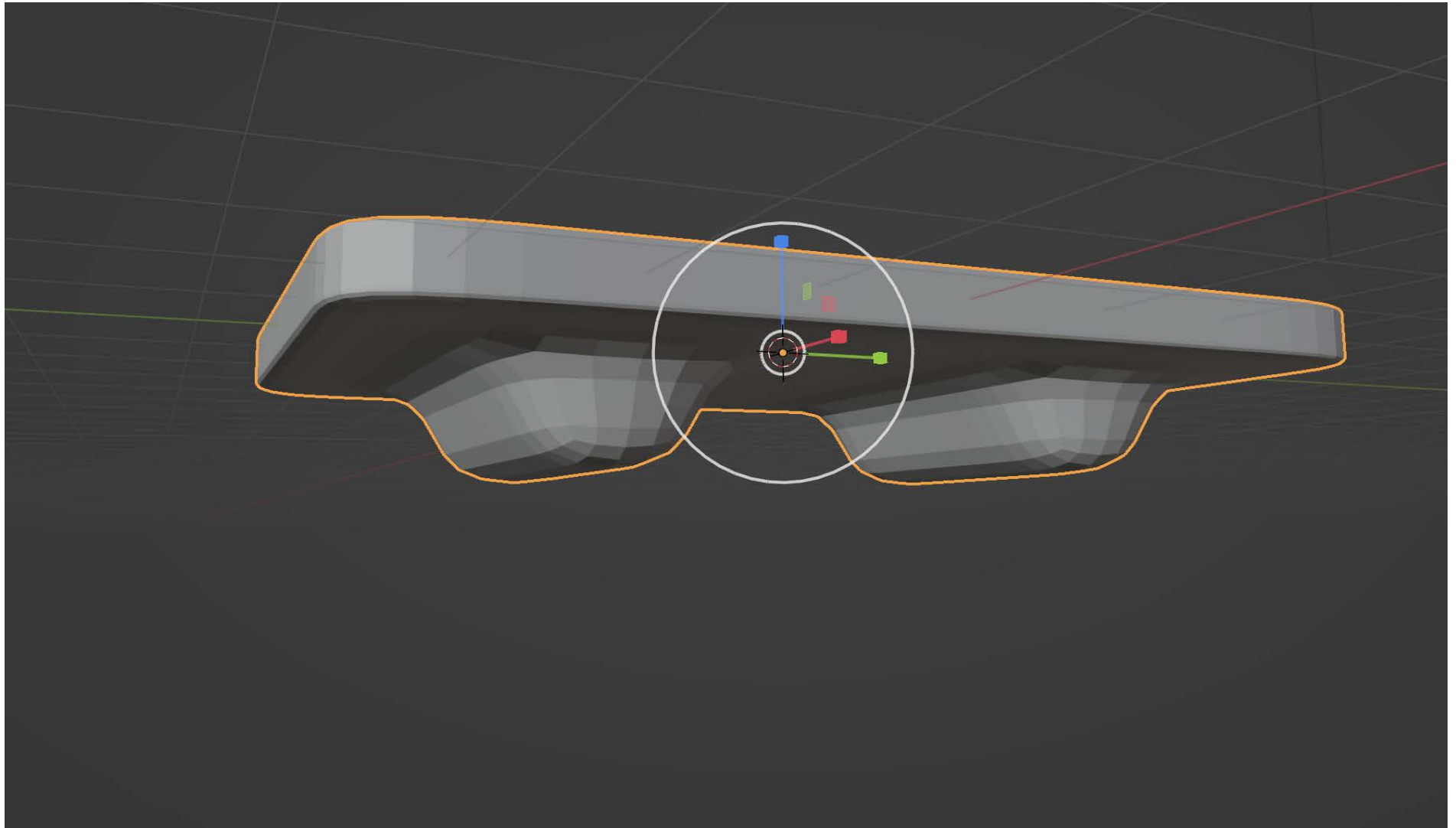


Druk toets E (van 'extrude') in en trek faces naar beneden.

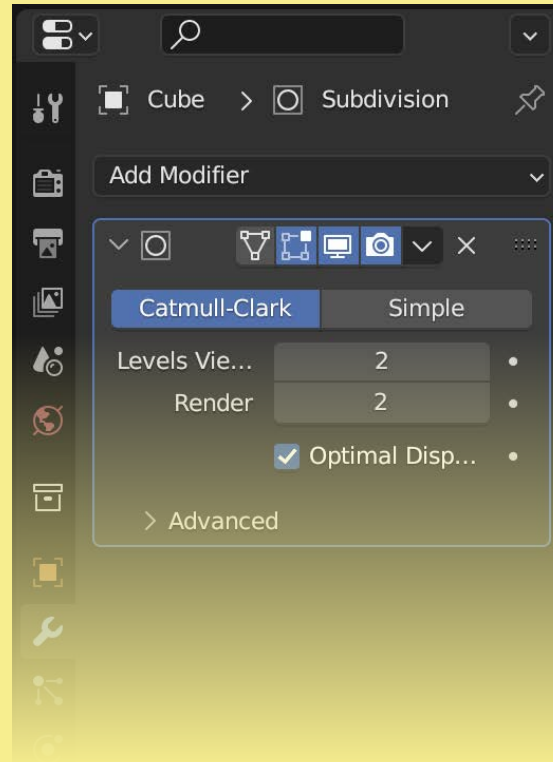
Extrude (E)?

Trekt geselecteerde vlakken, randen of punten uit.

Enkel aanwezig in Edit Mode.



In Object Mode, druk op **CTRL + 3** om modifier **Subdivision Surface** van 3 toe te voegen.

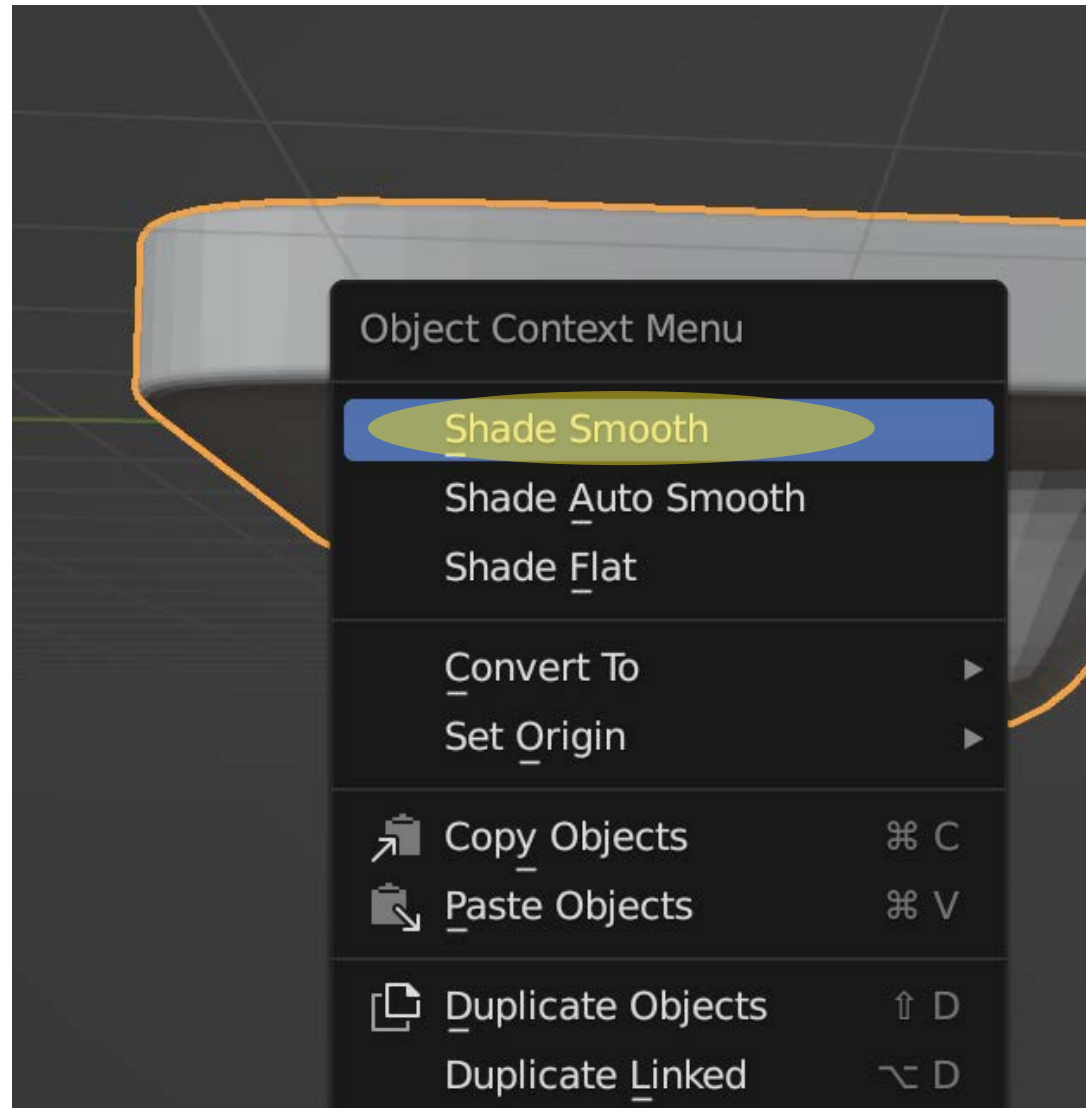


Subdivision Surface

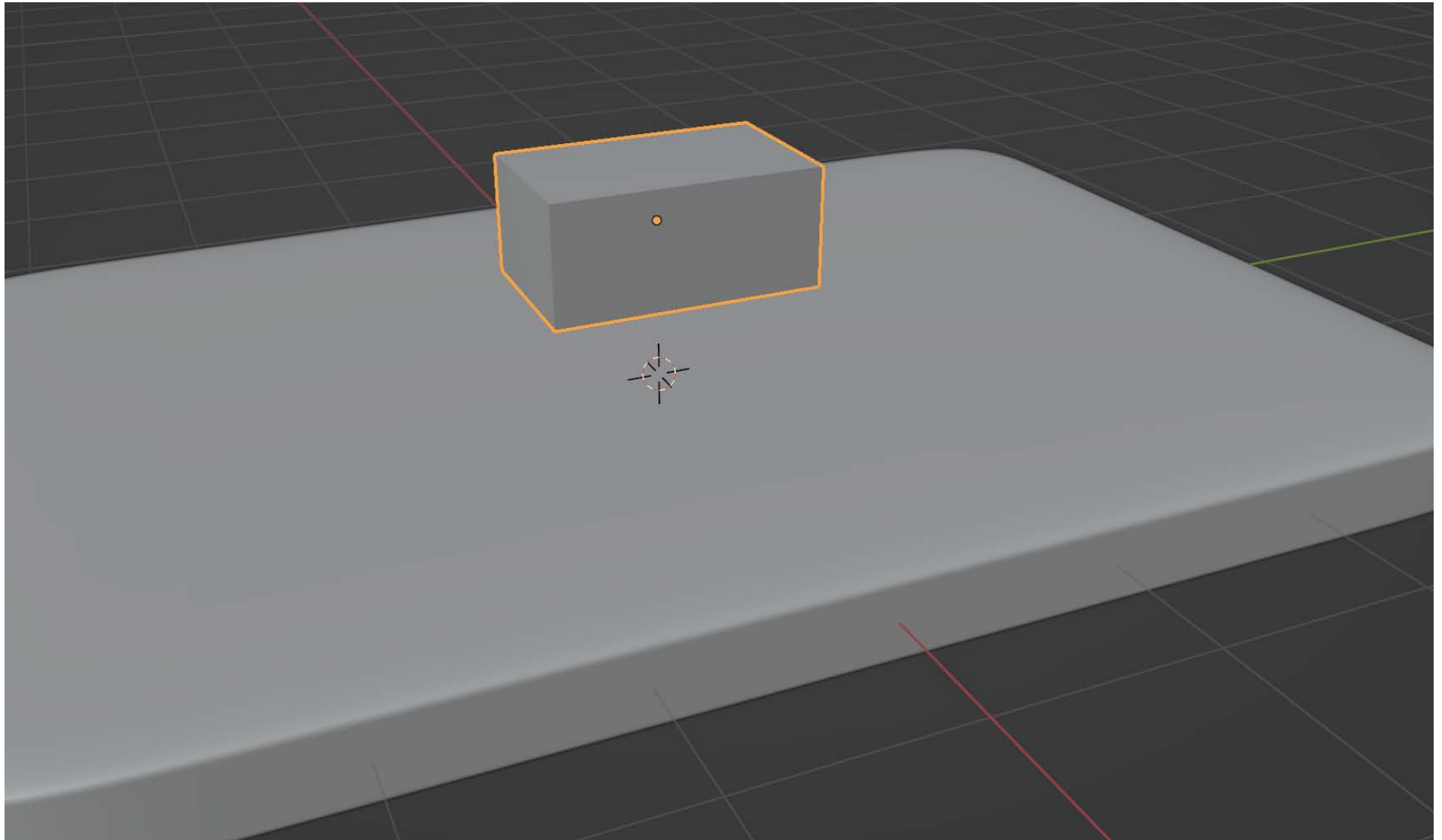
Modifier die een object gladder maakt.

Sneltoets is **CTRL + het cijfer** voor gladheid, met 6 als maximum.

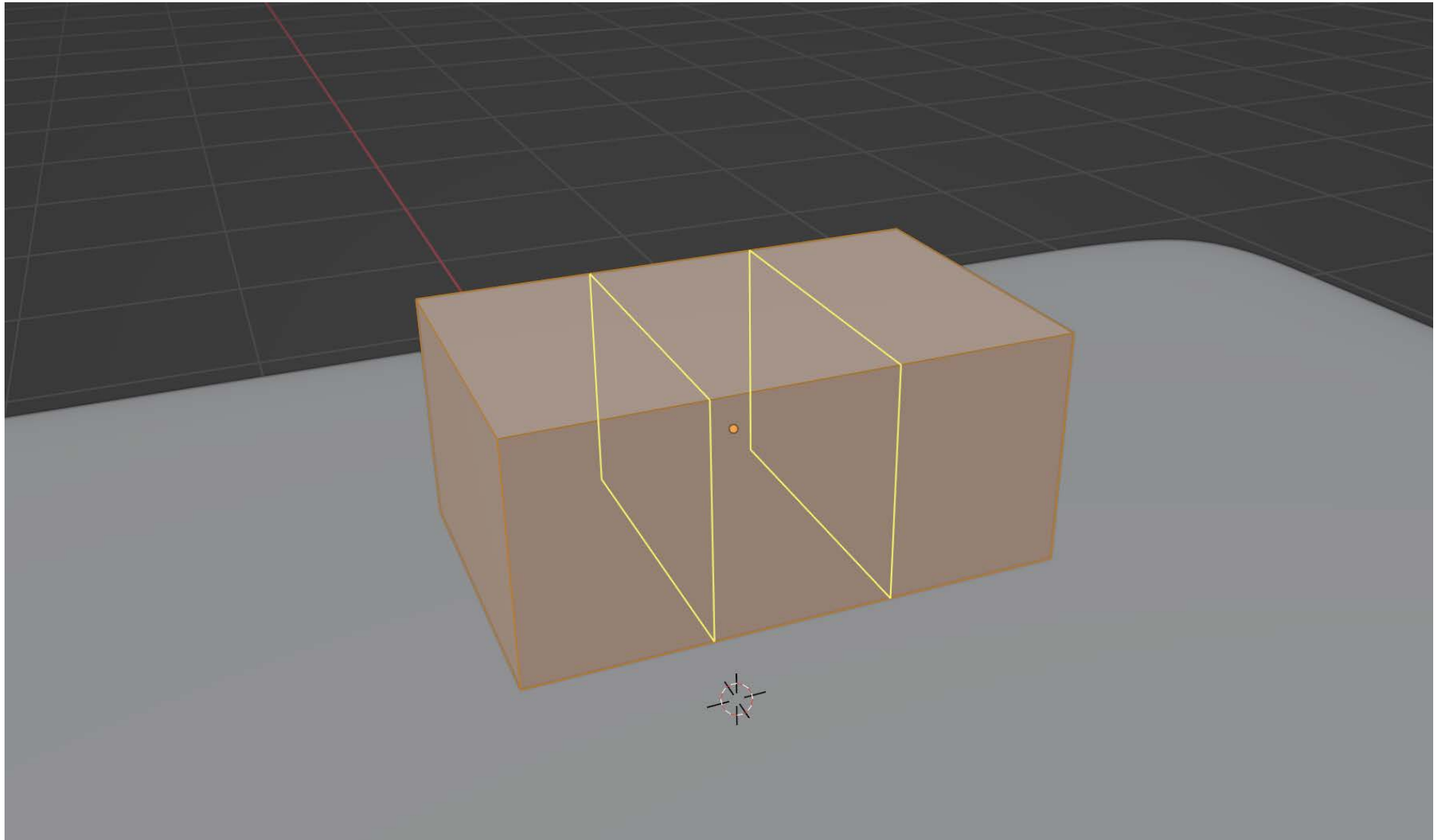
Tip: een modifier kun je ook steeds toevoegen
rechts in de Propertiebalk.



Met rechtermuisknop, klik op **Shade Smooth**.
Dit maakt oppervlak nog gladder.



Voeg **Cube** (SHIFT + A) toe en vervorm. Dit wordt onze eerste sushi.

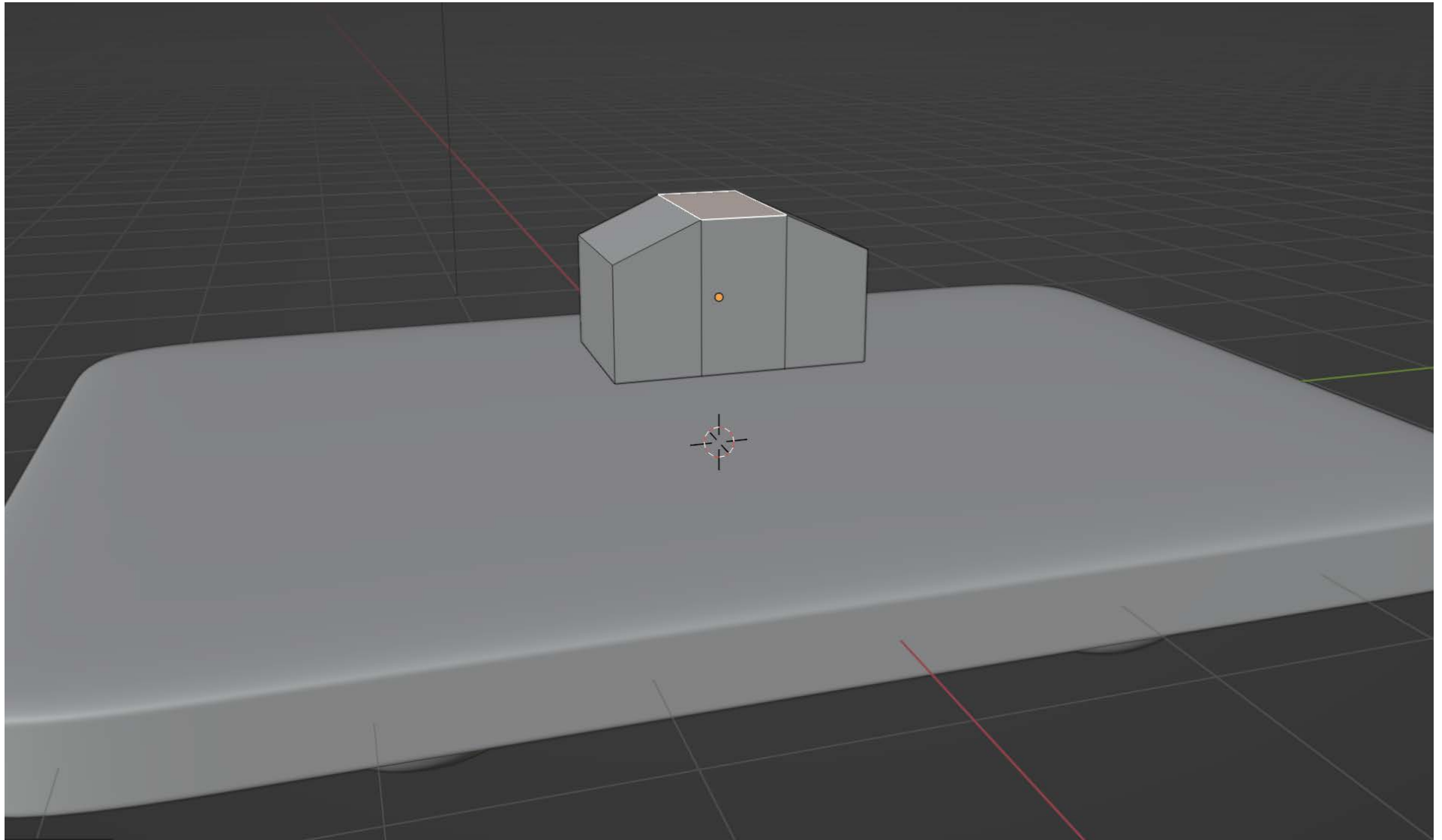


In Edit Mode, druk **ctrl + R**. Hiermee voeg je een extra snede toe. Scroll om er twee toe te voegen. Deze functie heet 'Loop cut'.

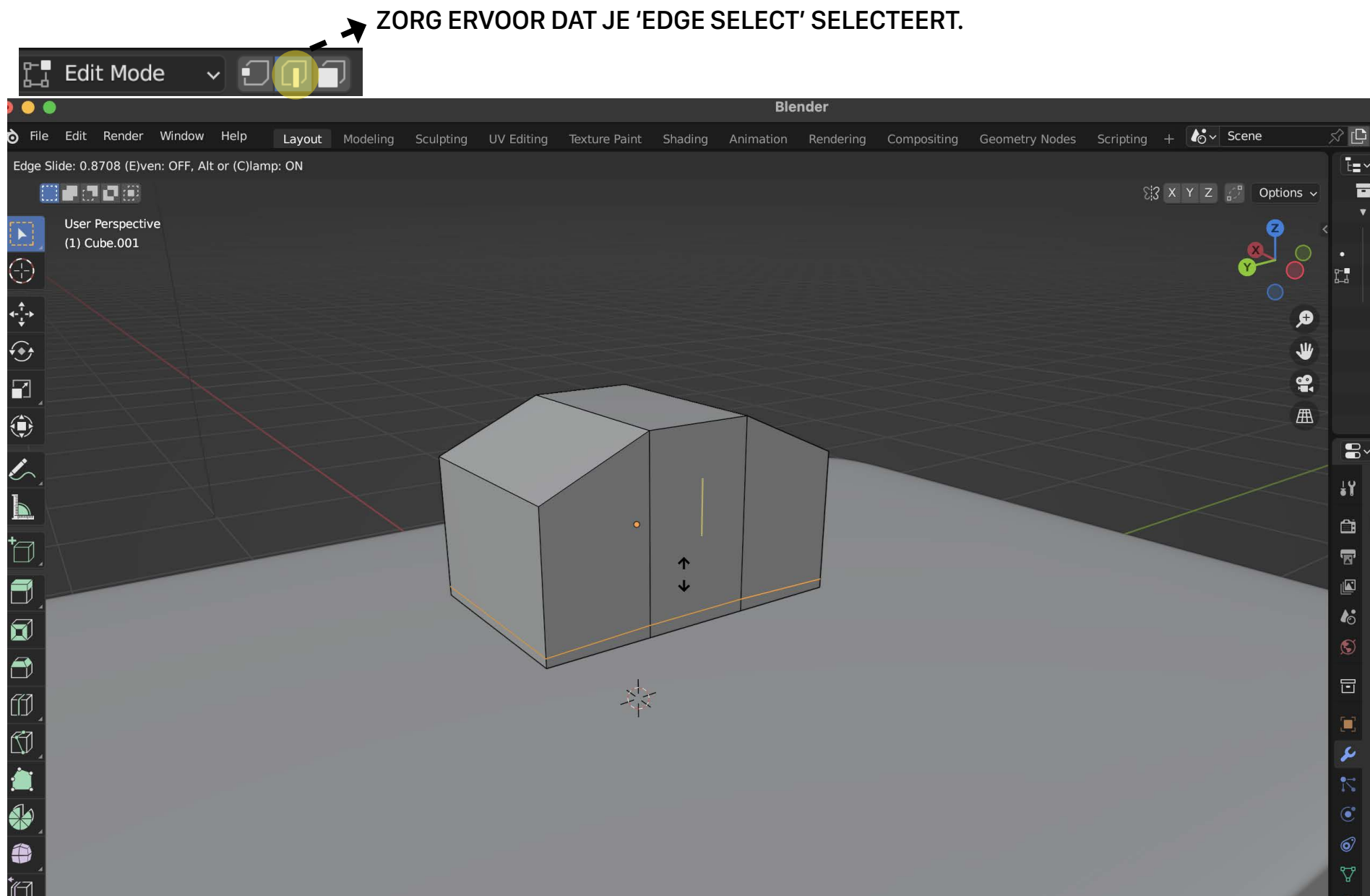
Loop cut?

voegt extra snede(s) toe rond een model,
zodat je meer controle hebt over de vorm en details.

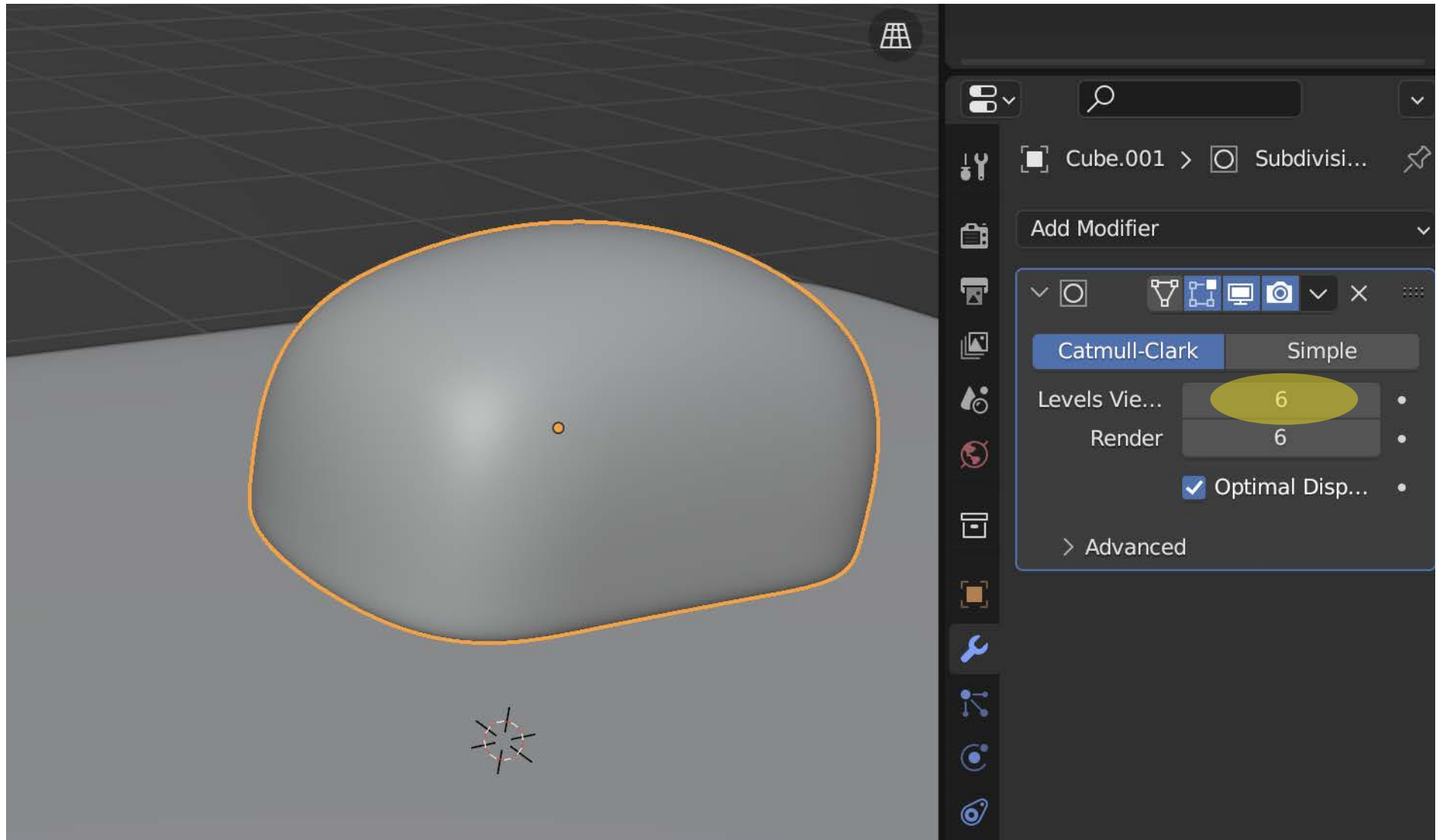
Door te scrollen vermeerder je het aantal snedes.
Bevestigen doe je door 1x te klikken.



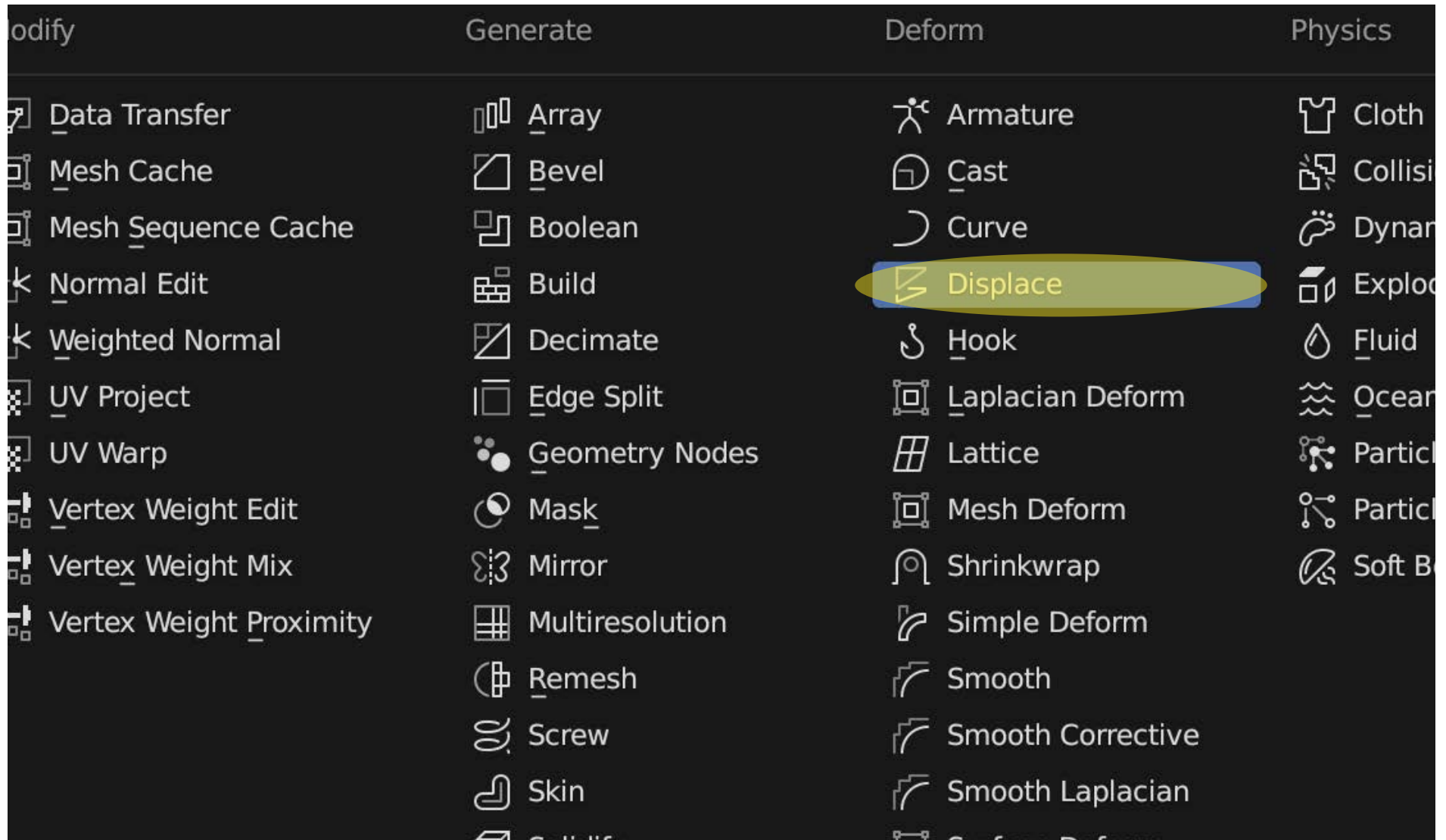
Selecteer bovenste vlak (Face) en druk op **G.
Vervorm door met muis naar boven te bewegen.**



Selecteer een Edge en druk op ctrl + R. Trek een Edge naar beneden om eentje extra bij te voegen aan de onderkant.



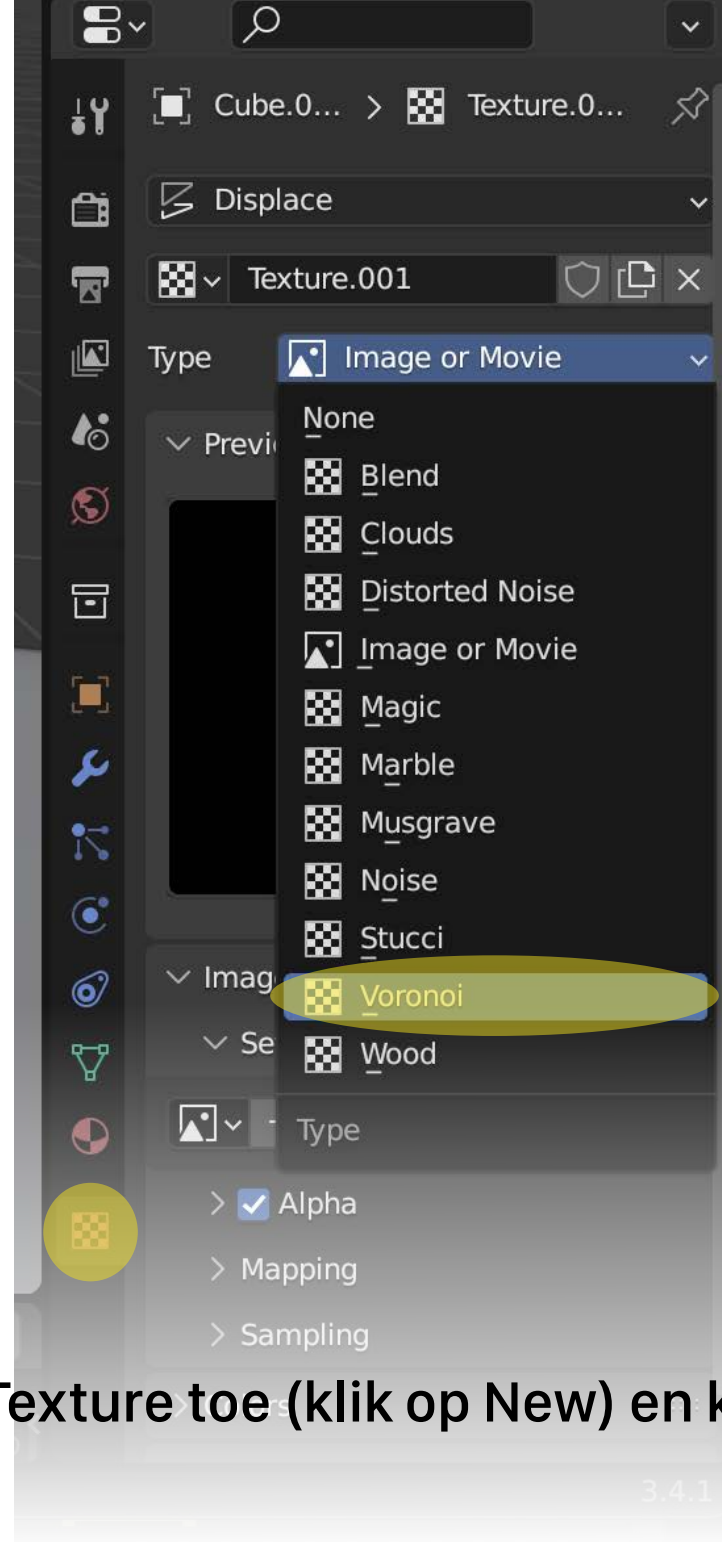
In Object Mode, voeg modifier **Subdivision Surface** toe.
Kies 2x voor 6 (sneltoets: ctrl + 6).



Voeg modifier **Displace** toe.

Displace?

Verplaatst/wijzigt het oppervlak van een object op basis van een textuur om detail of vervorming toe te voegen.

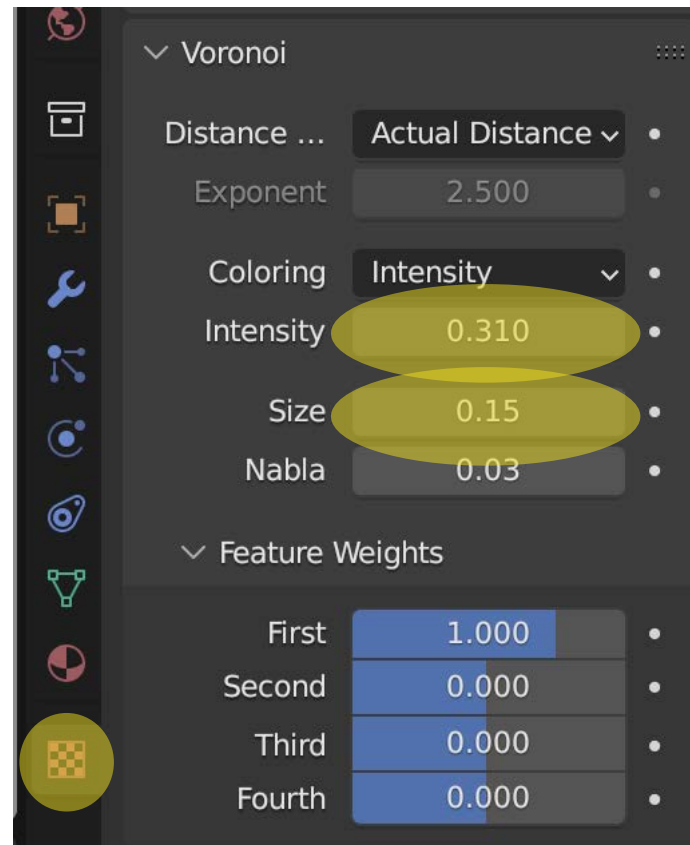
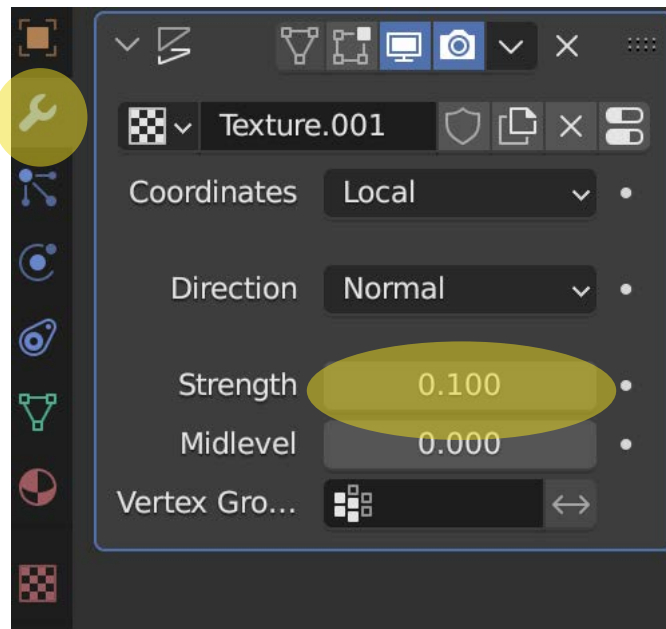
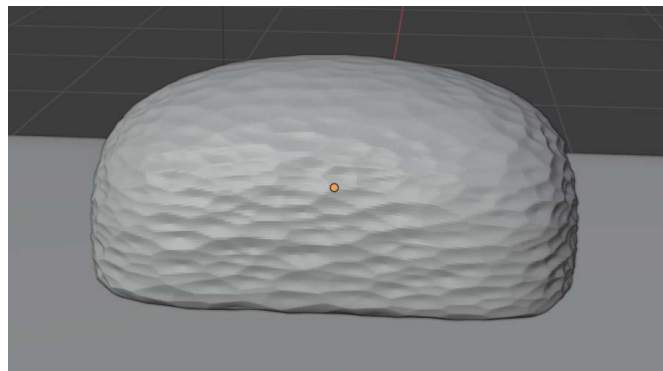


Voeg nieuwe Texture toe (klik op New) en kies voor **Voronoi**.

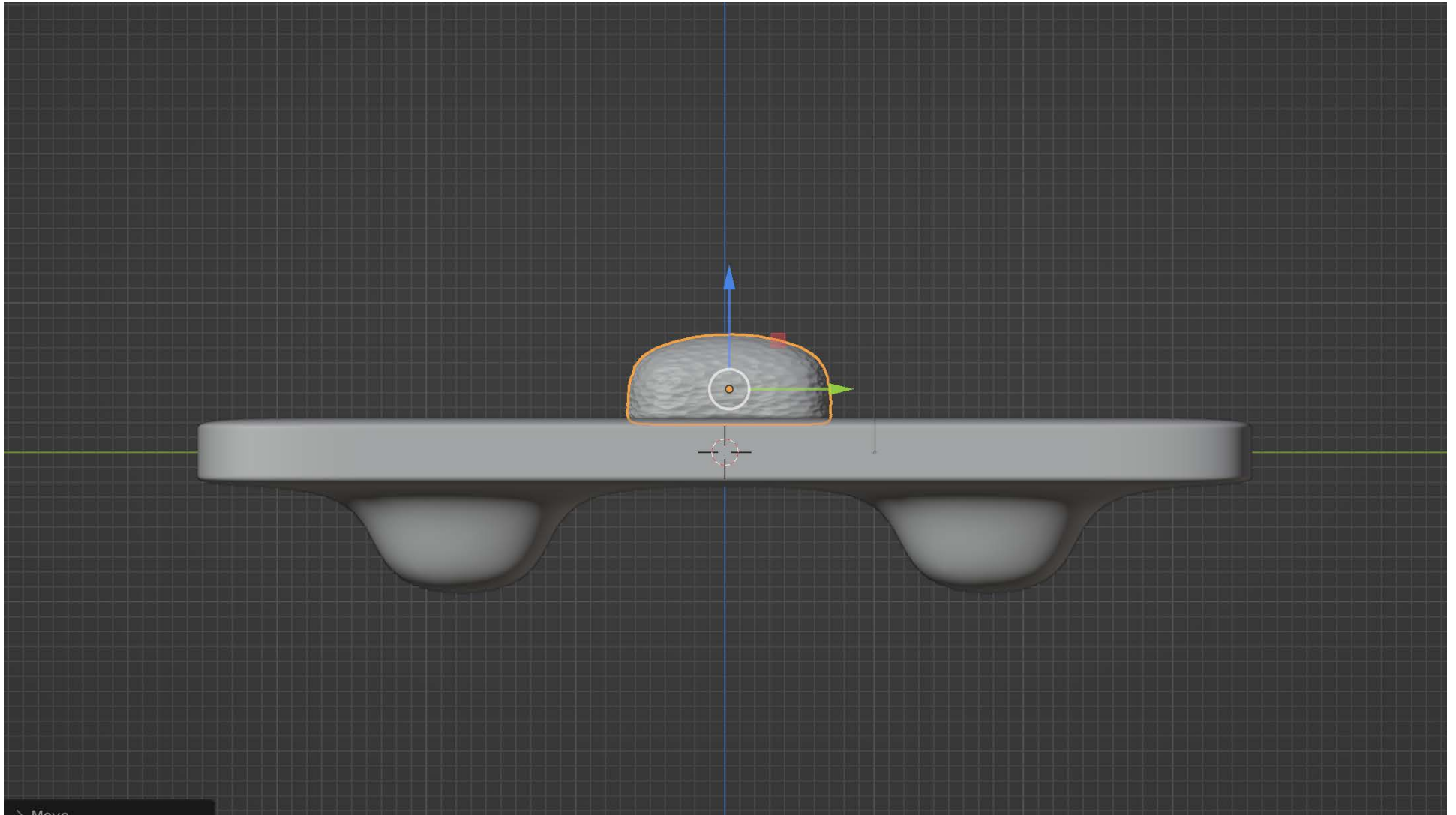
Voronoi?

Type texture dat bij modifier Displace
willekeurige celvormige patronen creëert.

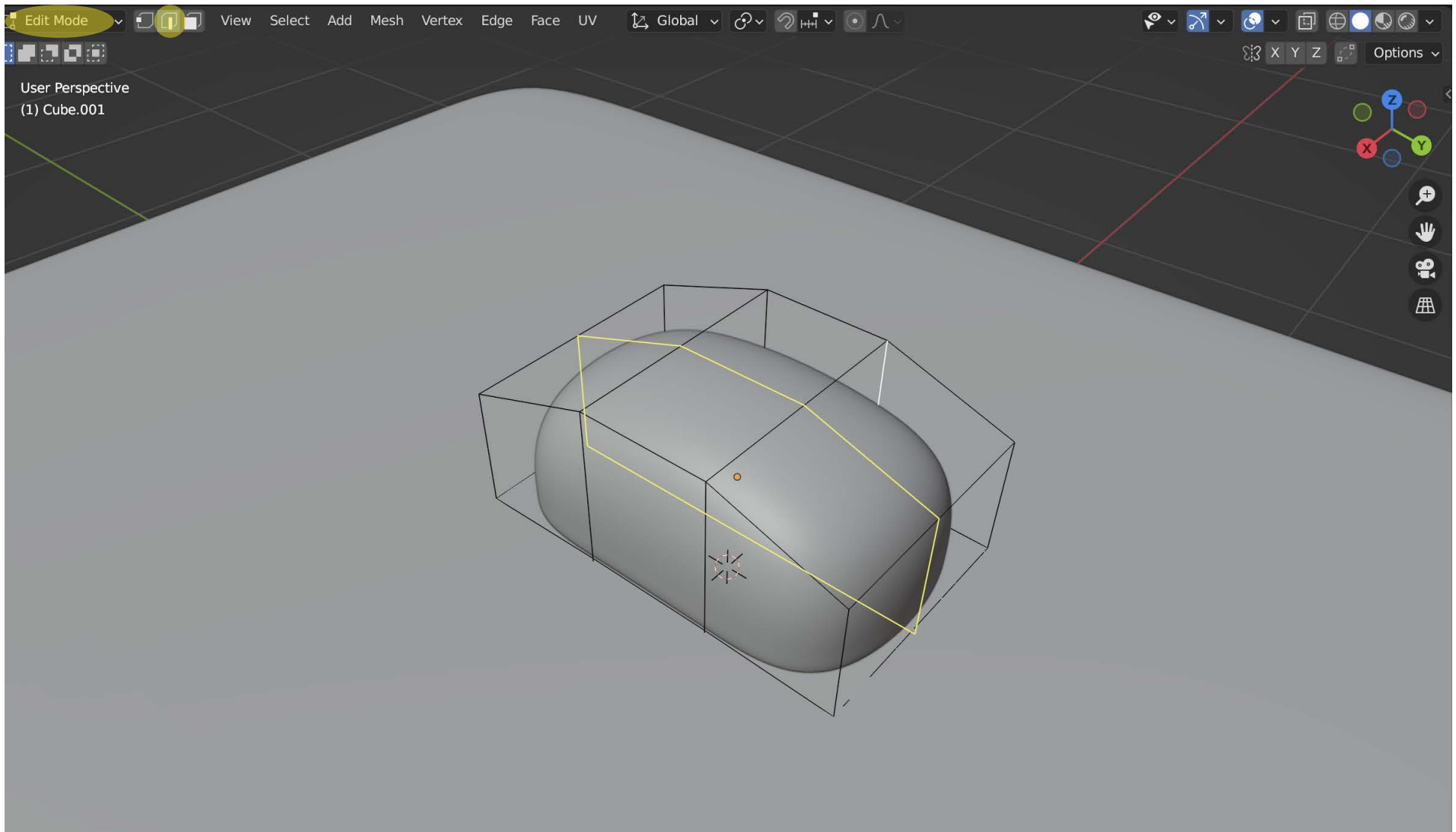
Effect is een gebroken/organisch ogende vervorming van het object.



Pas parameters aan bij zowel de **Displace modifier** als bij de bijhorende **Texture** zodat sushi subtiel textuur krijgt.

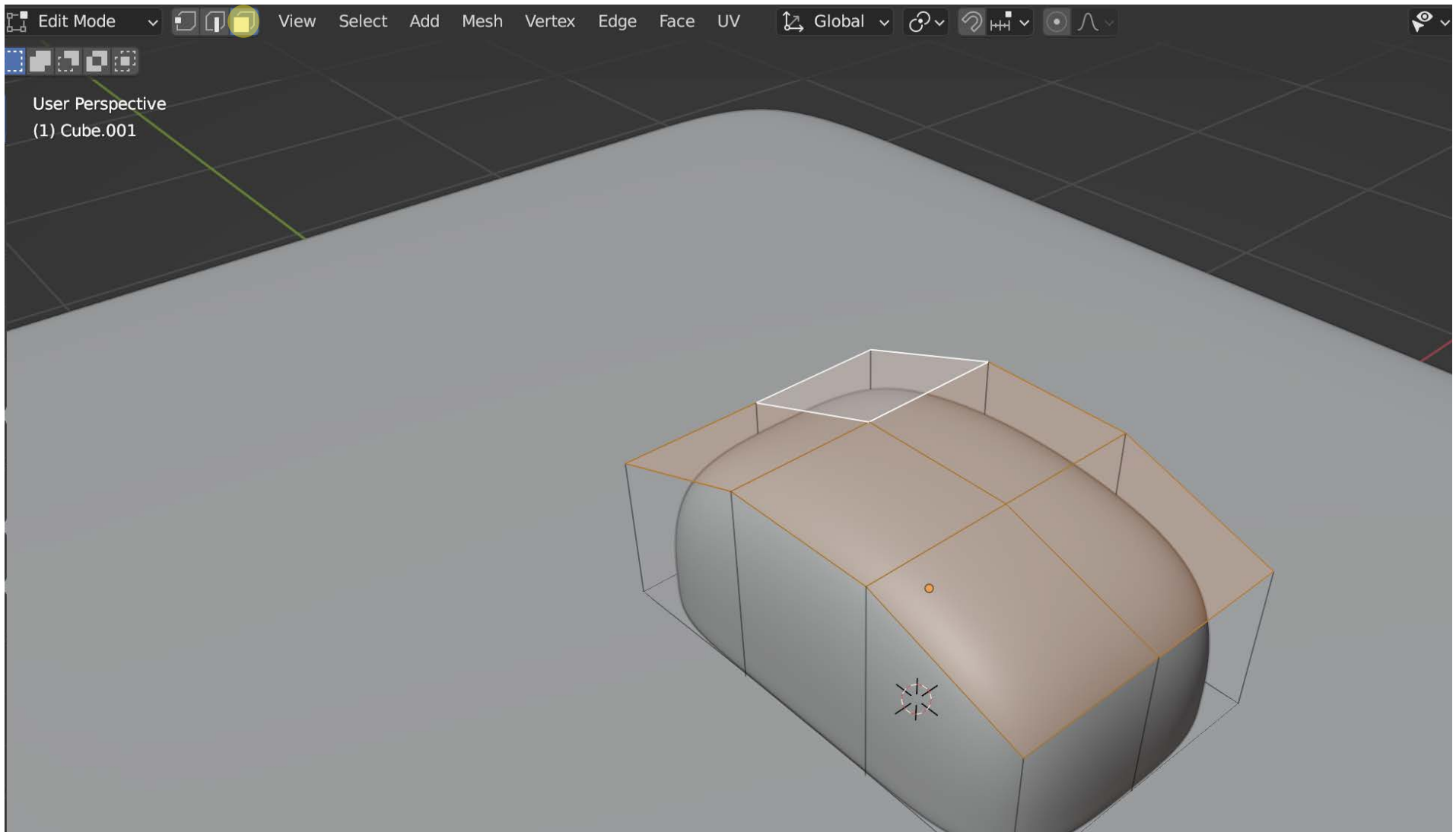


Plaats sushi midden op plankje met **Move (G)**.

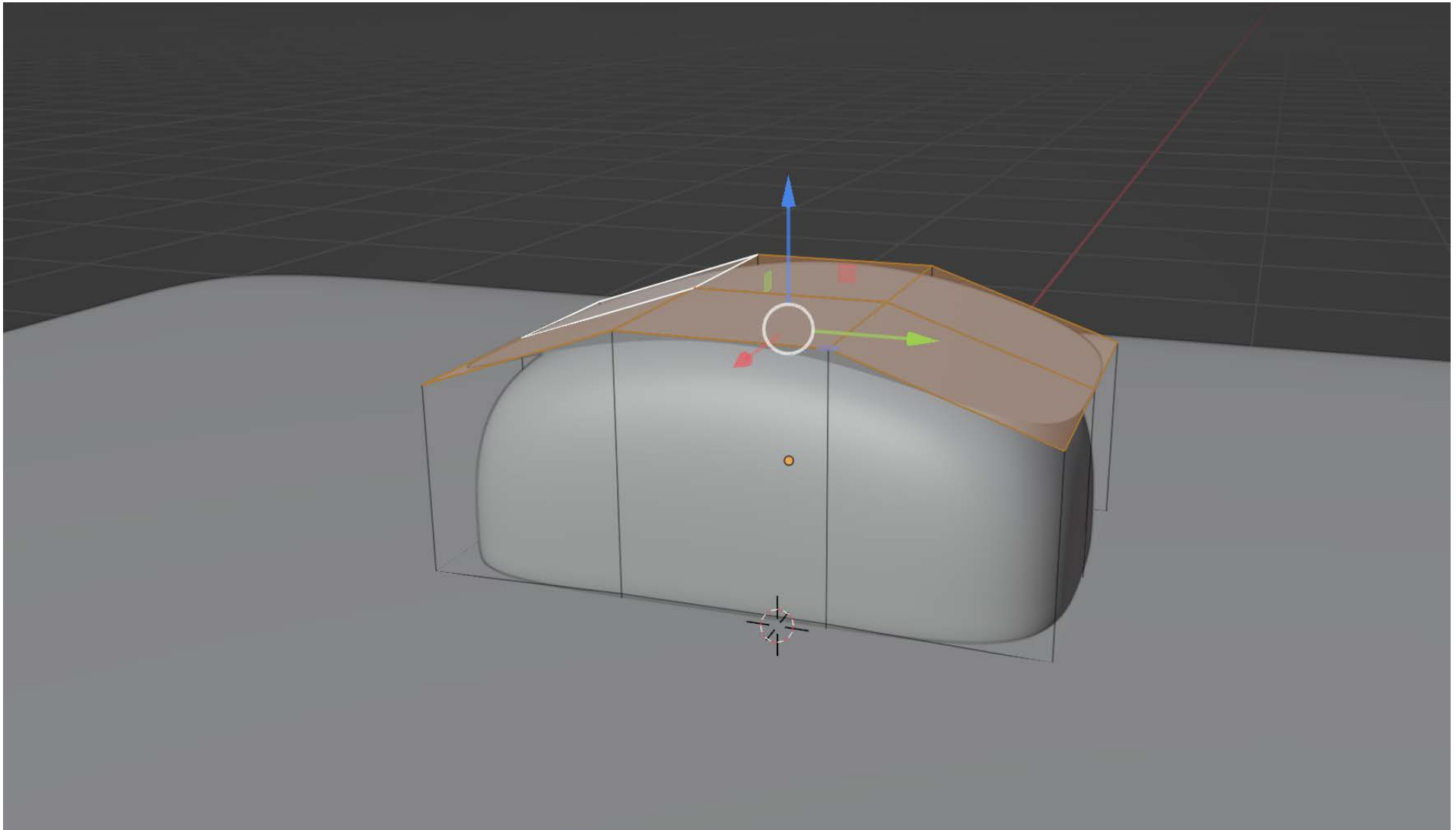


In Edit Mode, voeg in midden van lengte van Sushi
extra edge toe met **ctrl + R**.

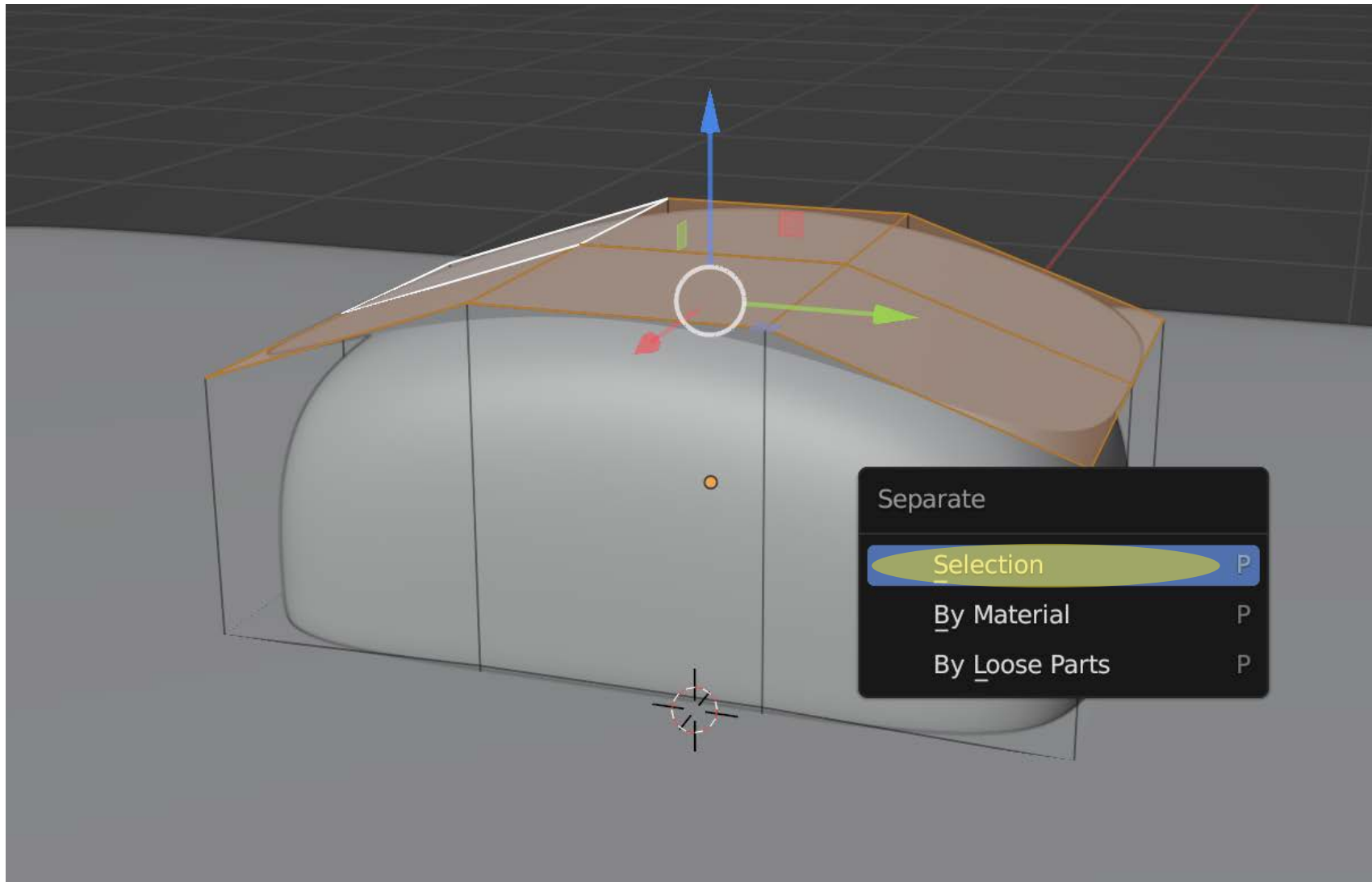
 **ZORG ERVOOR DAT JE 'FACE SELECT' SELECTEERT.**



Selecteer alle Faces (klikken met CTRL ingedrukt).



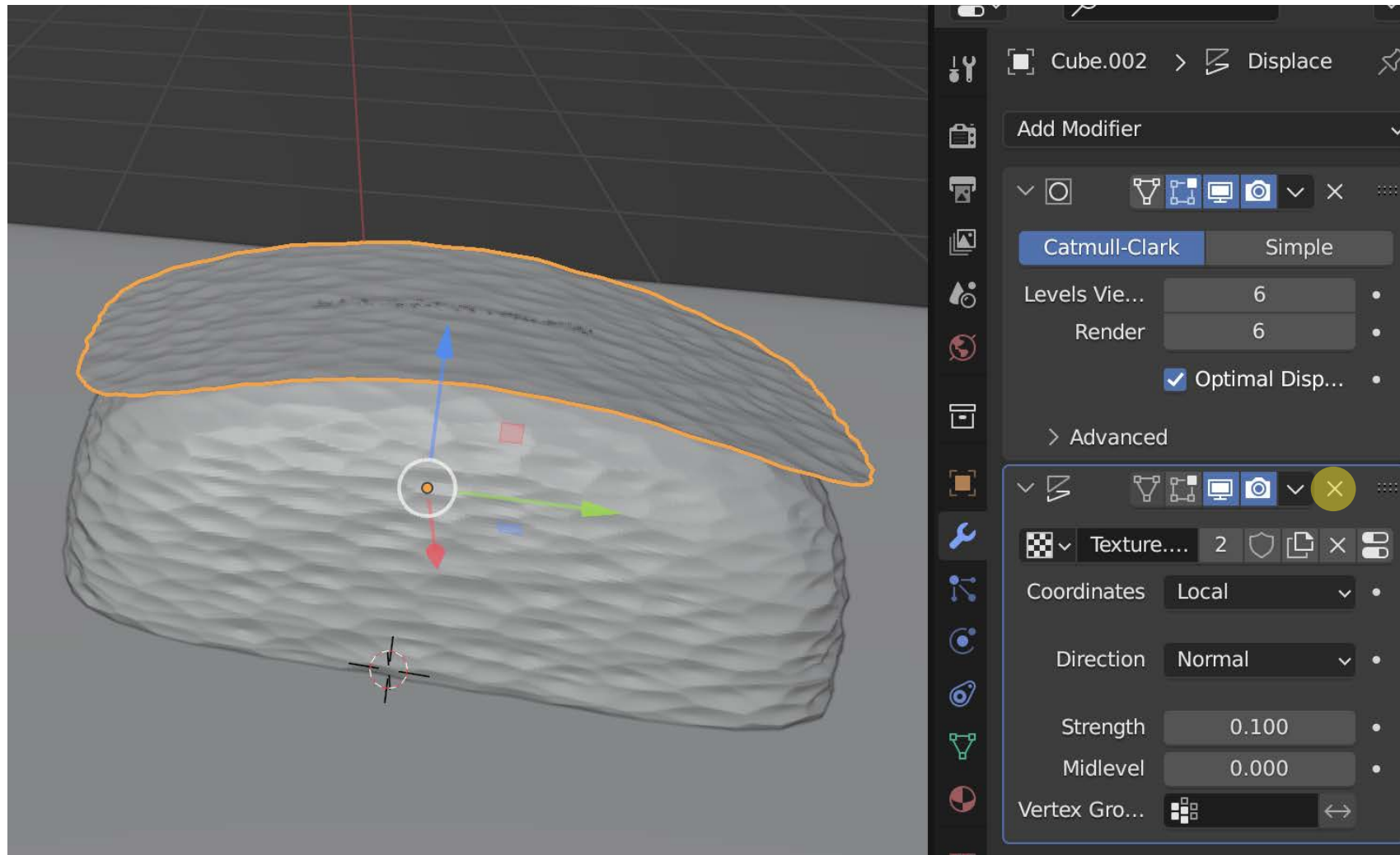
**Druk op SHIFT + D om te dupliceren,
Klik direct met rechtermuisknop om op plaats te plakken.**



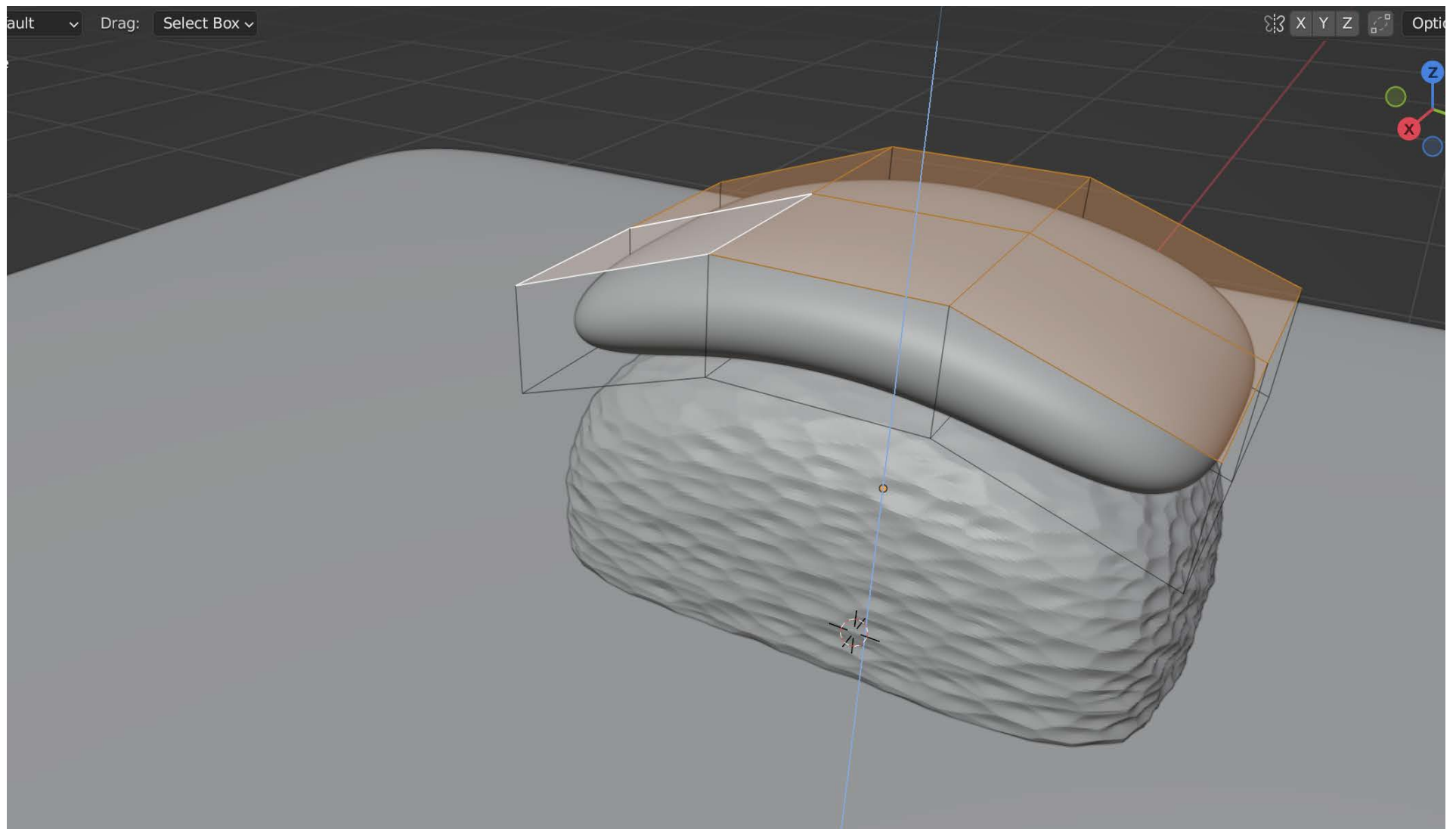
Druk op P om Seperate menu boven te halen en klik op Selection.

Seperate?

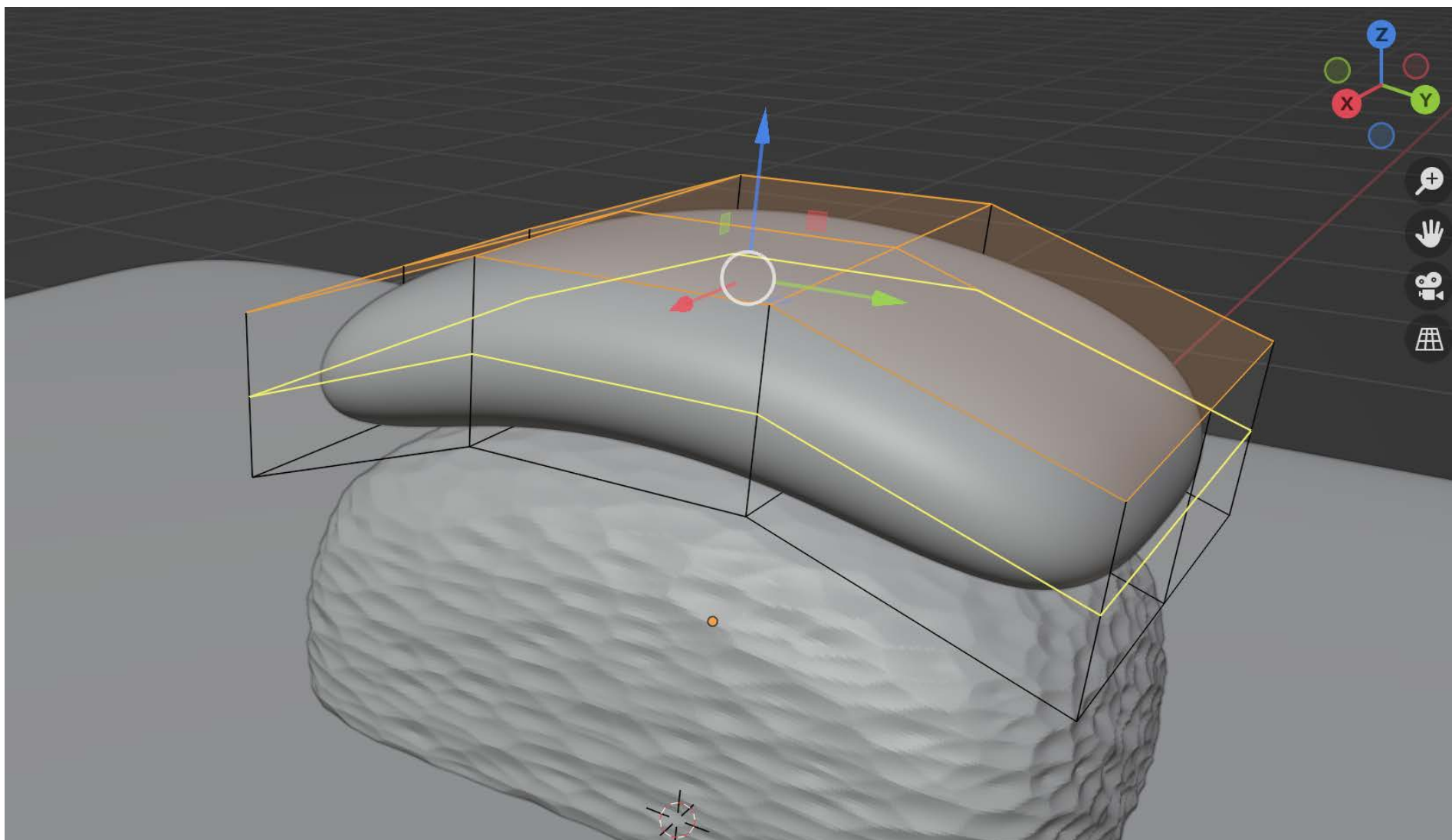
De sneltoets P in Edit Mode splitst geselecteerde delen van een mesh af naar een nieuw object. Dit wordt "Separate" genoemd.



In Object Mode, **verwijder Displace Modifier**.
Dit zal de textuur van object verwijderen.

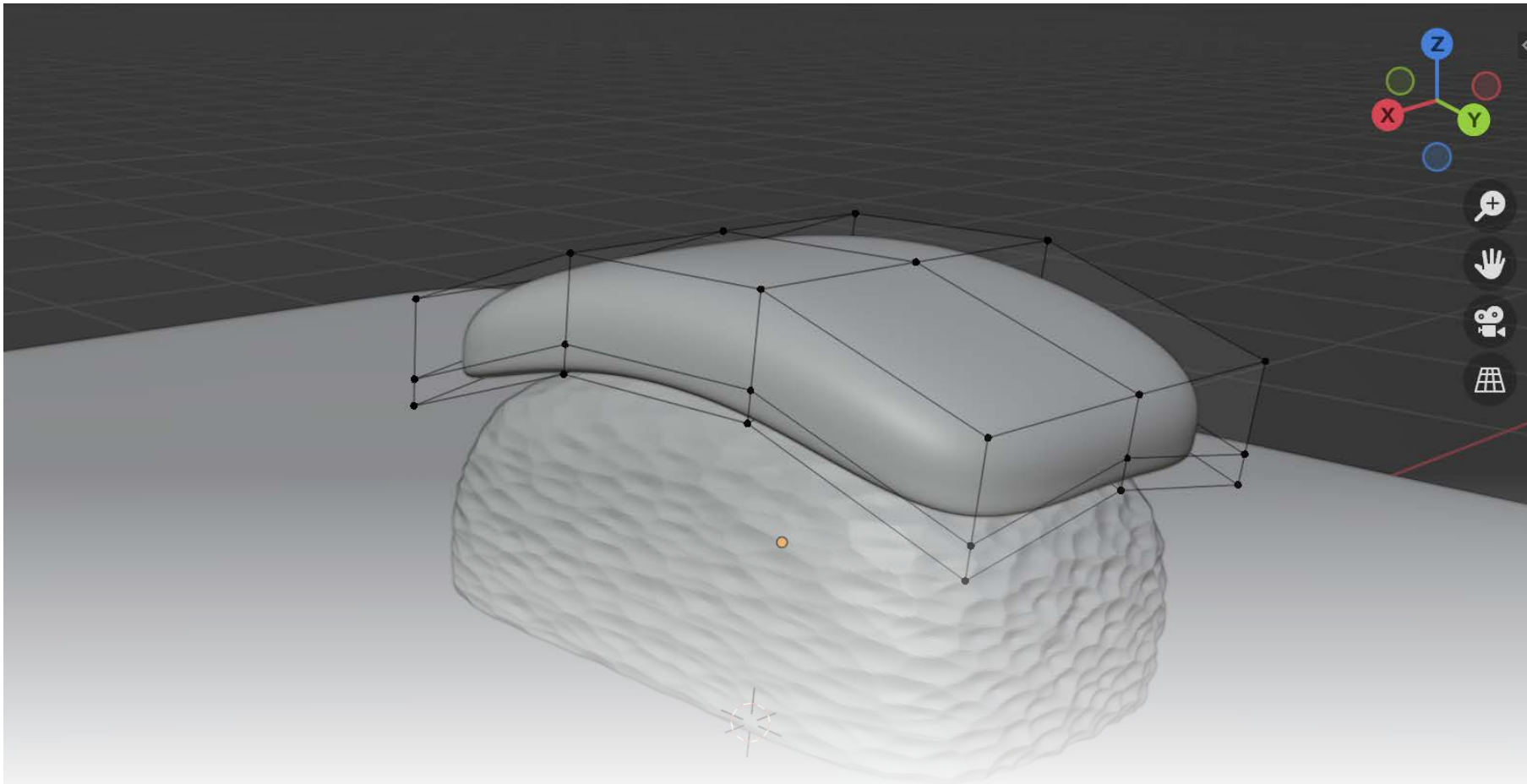
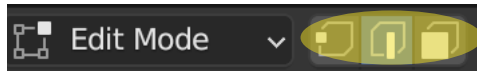


In Edit Mode, selecteer alle bovenste Faces
en **Extrude (sneltoets E)** vorm naar boven.



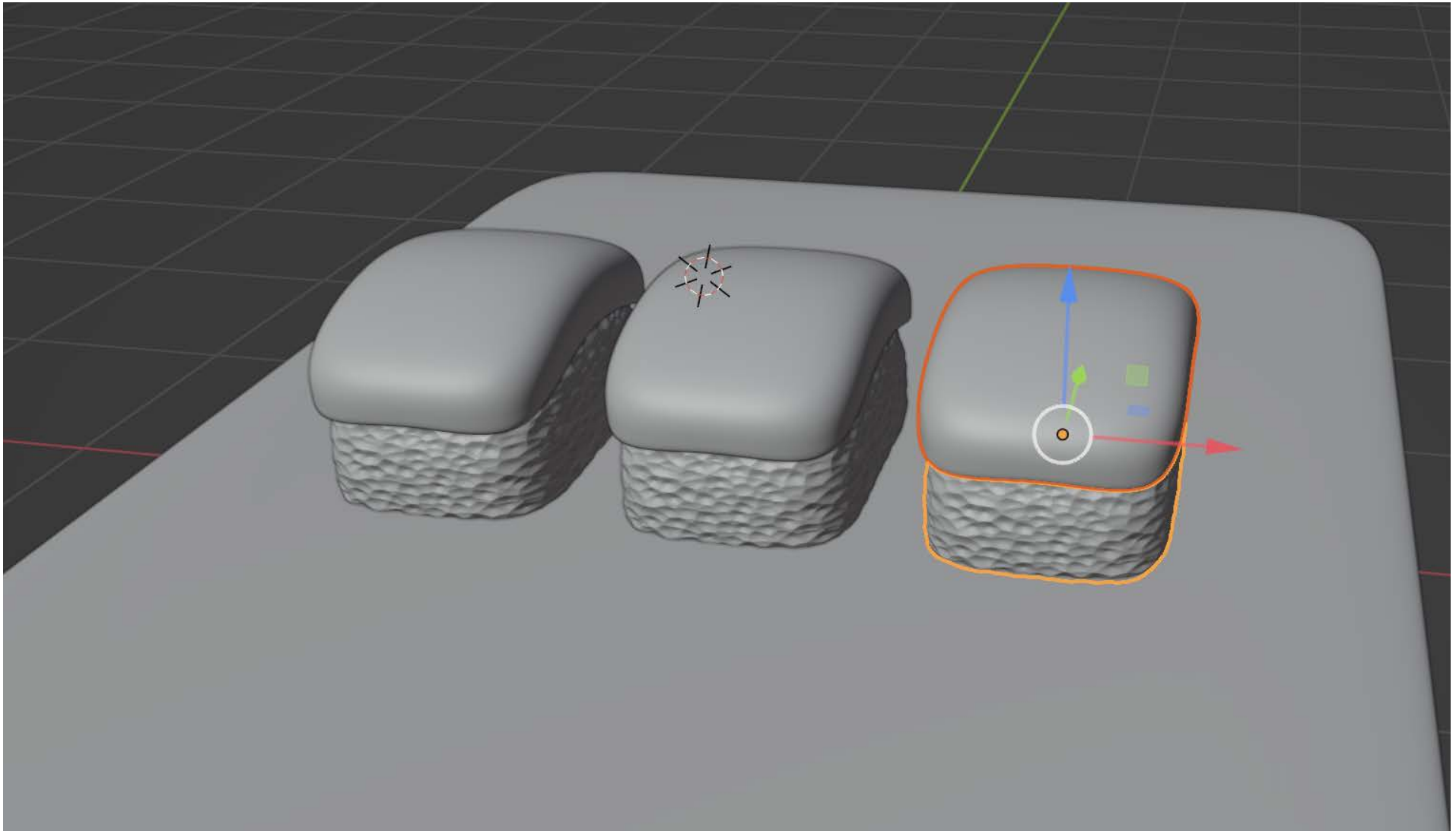
Klik alle bovenste faces terug aan en
voeg extra snede toe in midden met **ctrl + R**.

PAS AAN MET HOEKEN, EDGES EN FACES

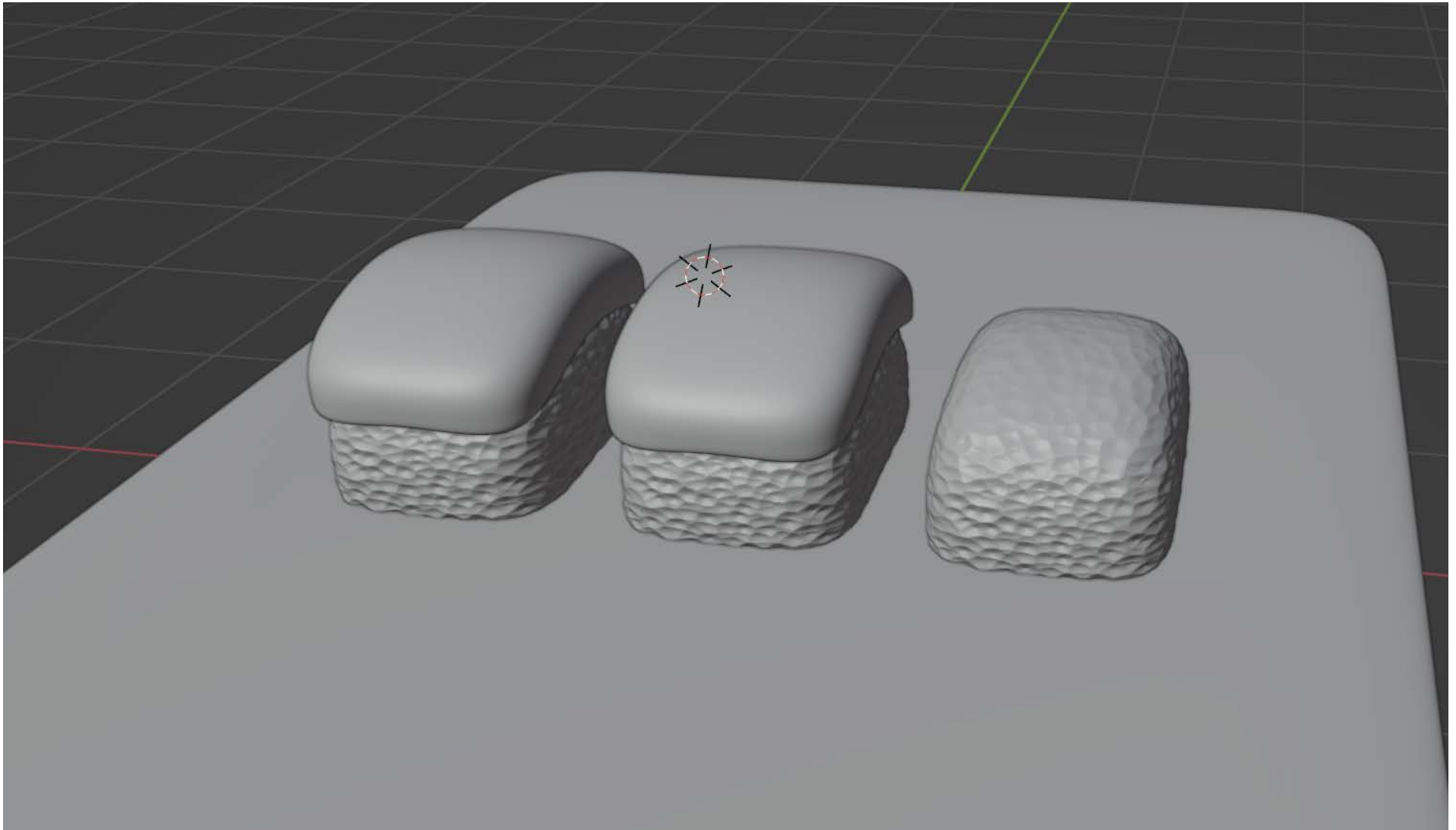


Pas zalm zo natuurlijk mogelijk aan

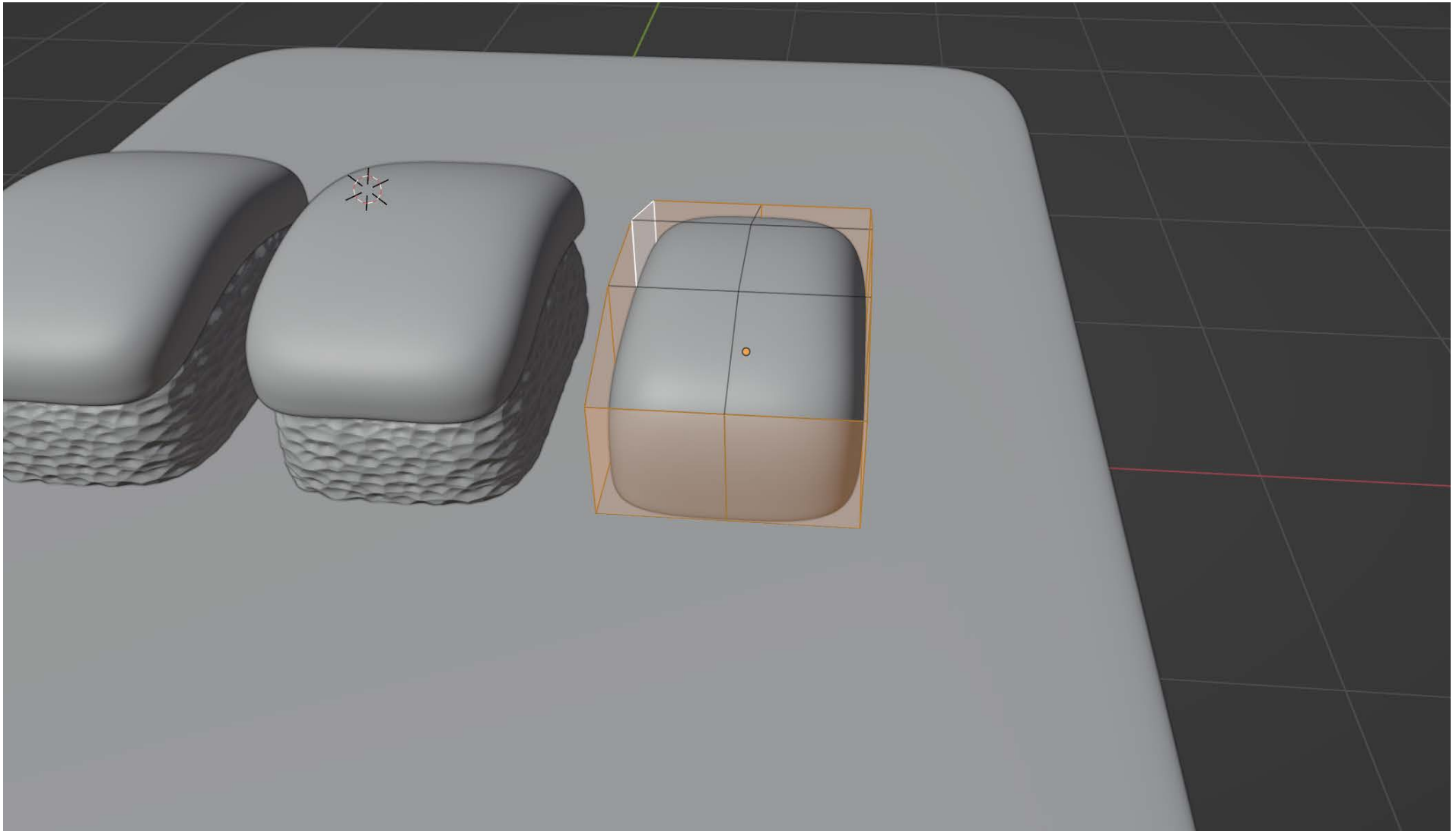
Selecteer Edges aan beide zijden van object, en beweeg met **Move (G)** om beter te laten aansluiten op ander object. Enkel verticaal bewegen? Druk dan na indrukken G, **toets Z (Z-as)** in.



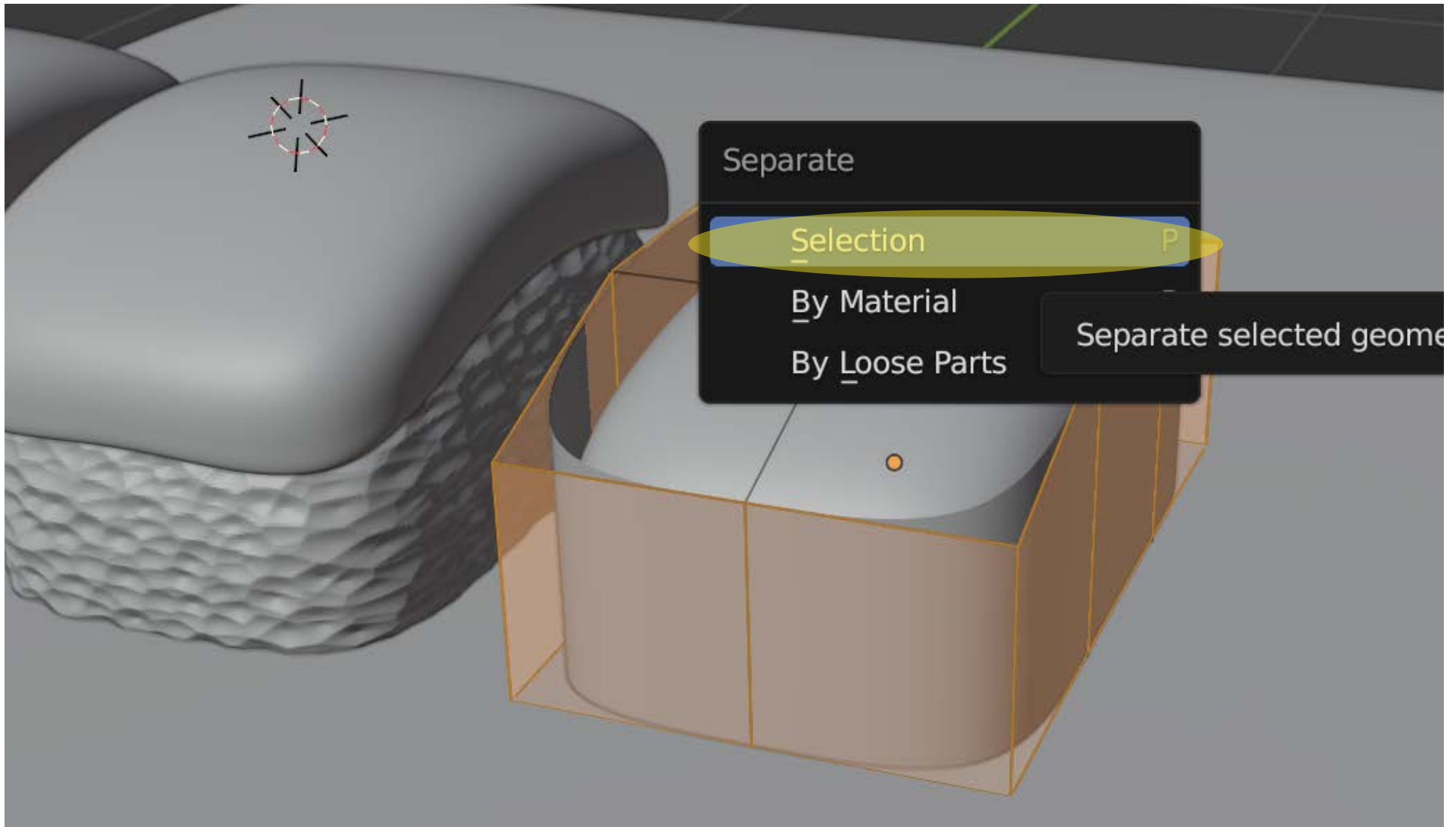
Selecteer beide objecten en **dupliceer het 2x** ernaast.



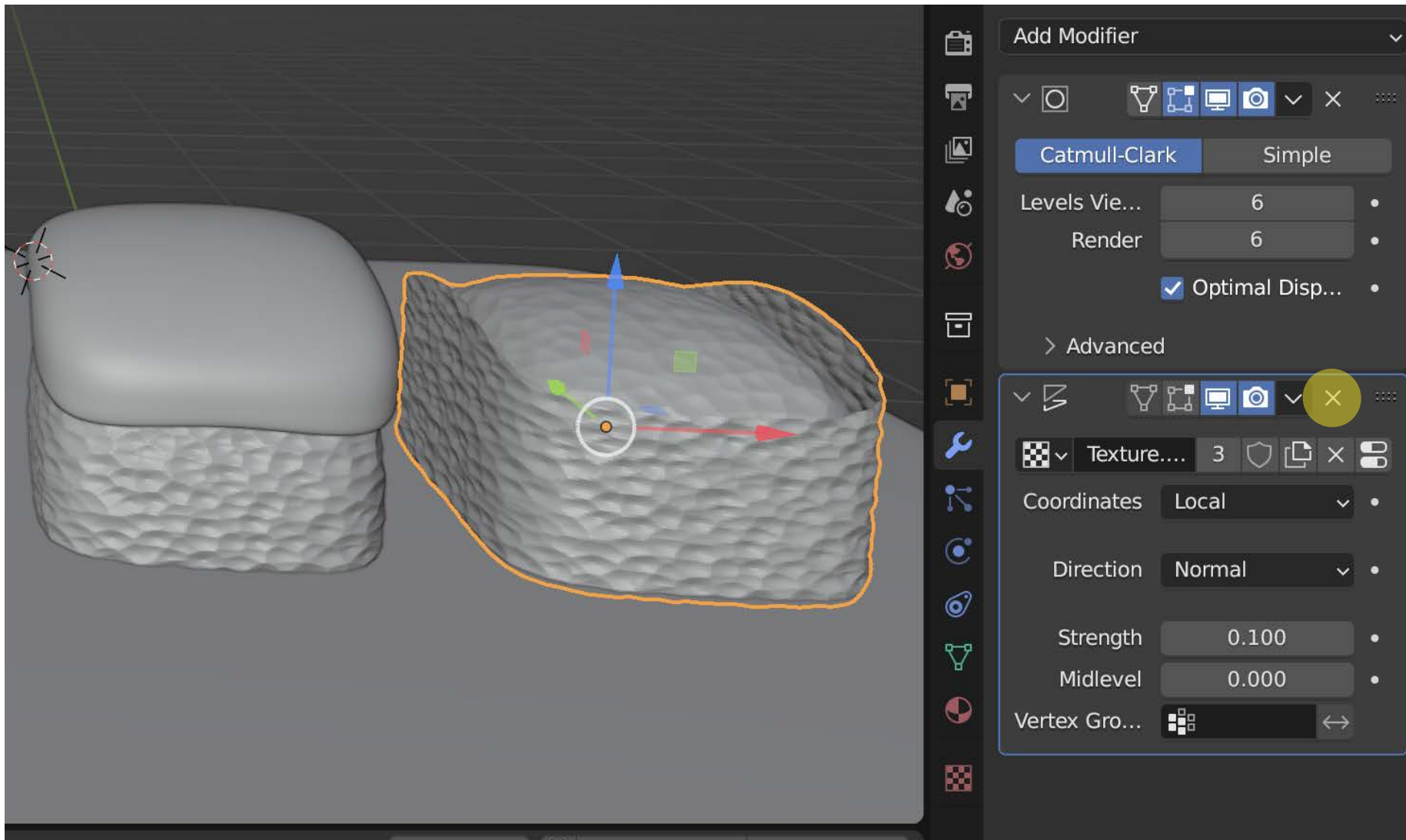
Verwijder (x) zalm van sushi.



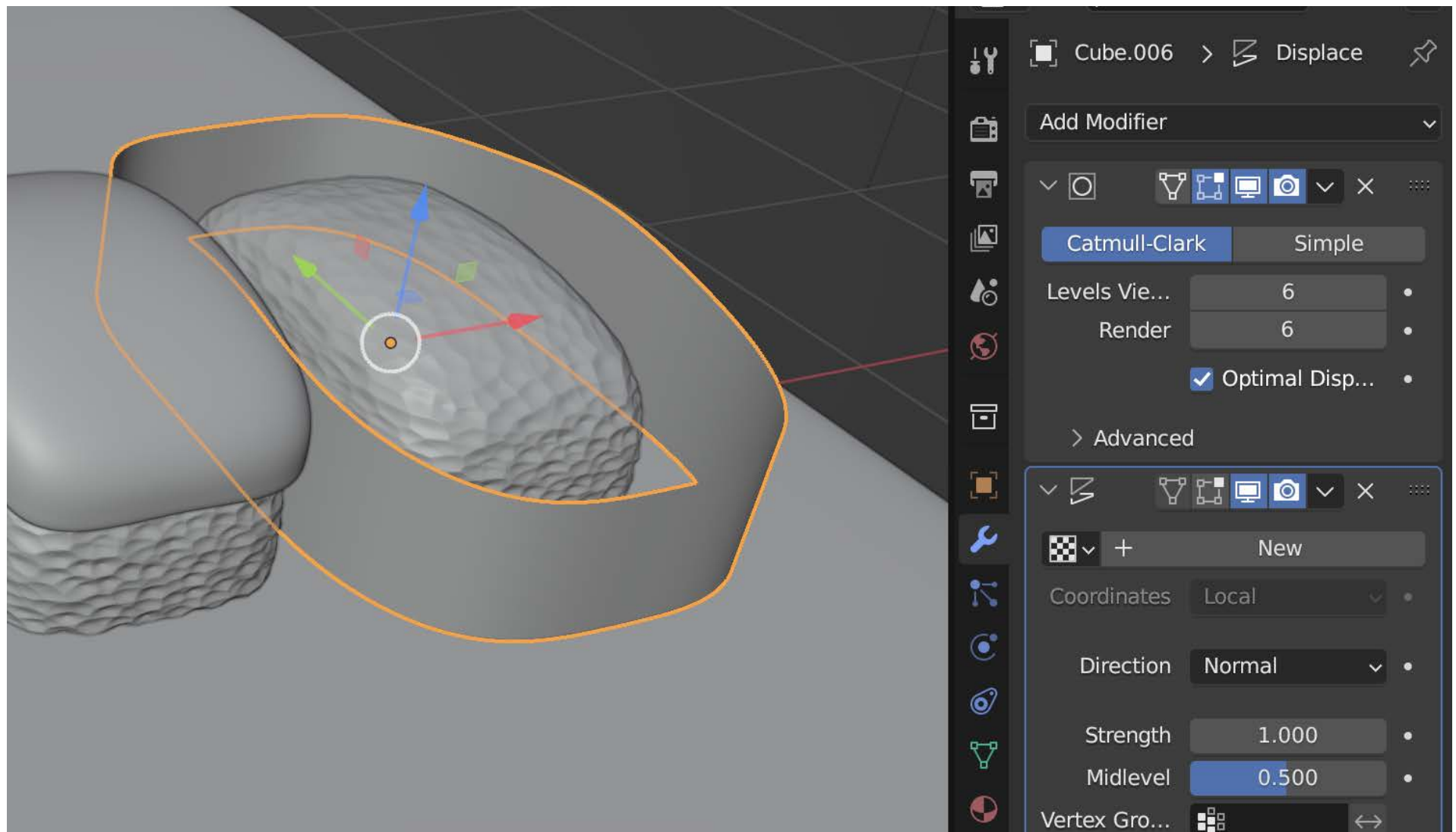
In Edit Mode, **selecteer alle buitenste Faces.**



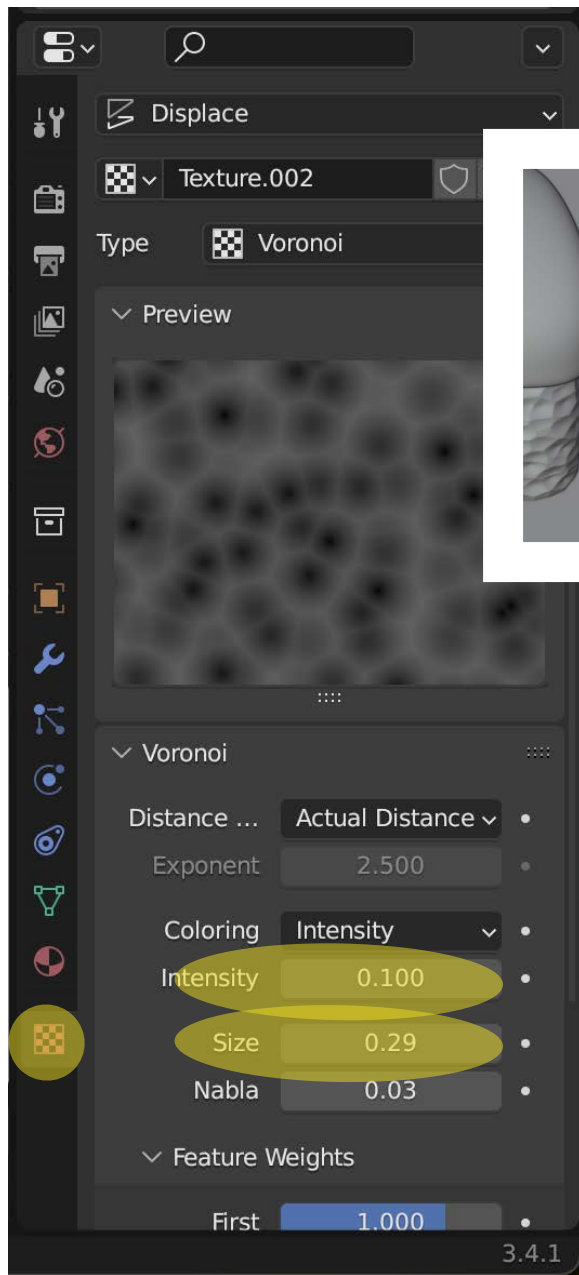
Druk op P om **Seperate** menu boven te halen en klik op Selection.



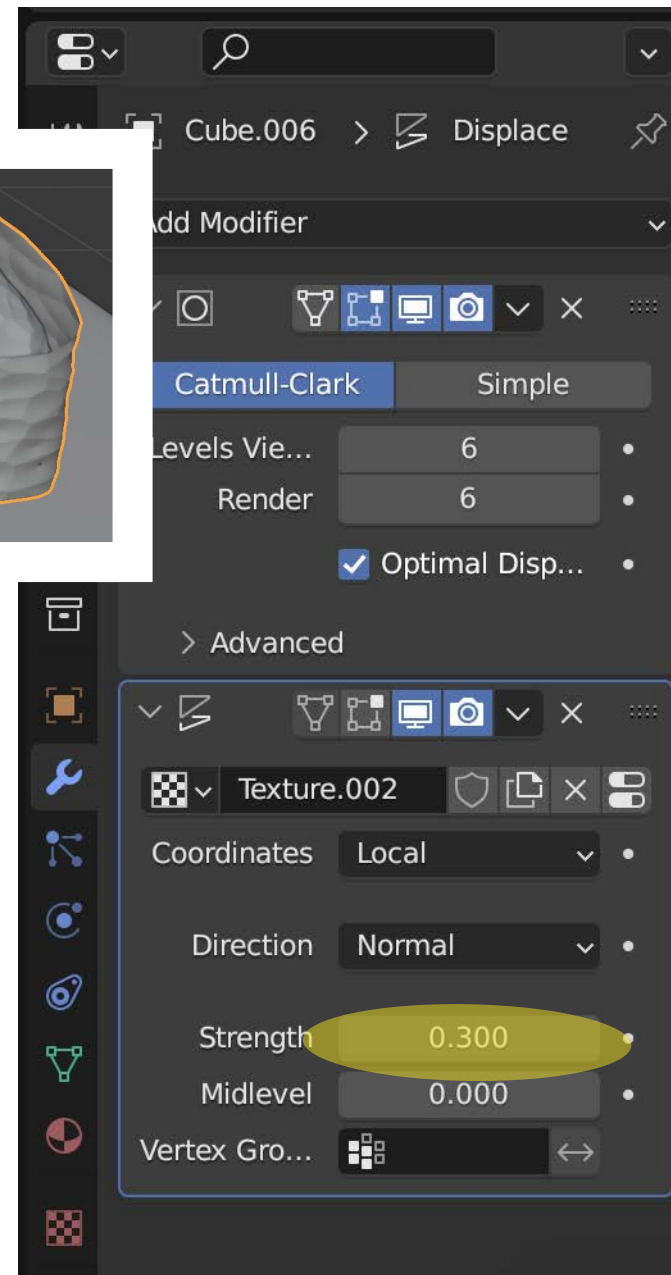
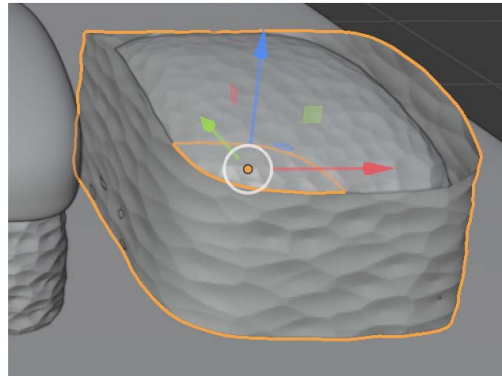
In Object Mode, **verwijder Displace Modifier.**



Voeg nu nieuwe **Displace Modifier** toe.

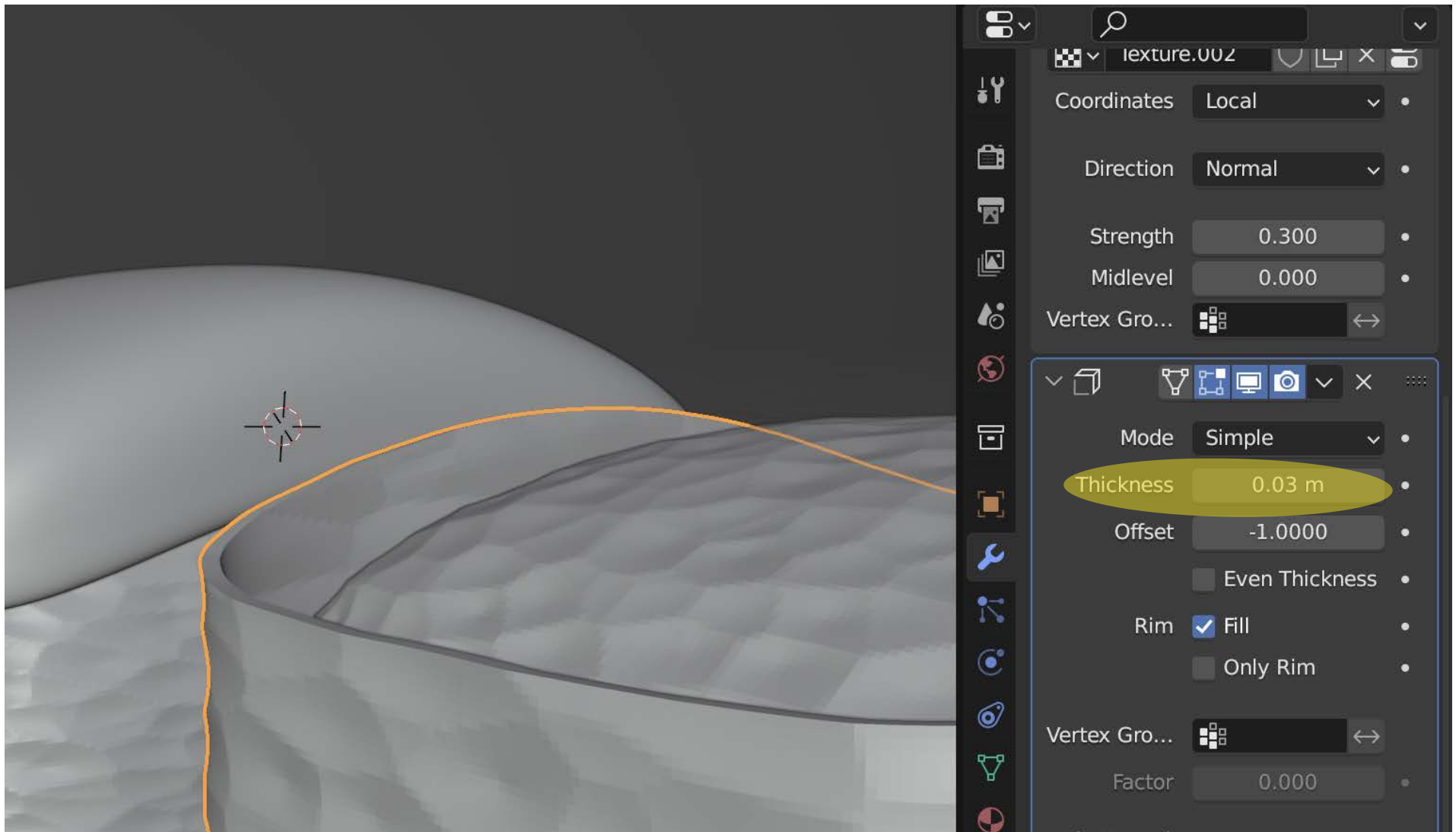


RESULTAAT



Bij **Texture**, kies voor **Voronoi**.
Pas parameters aan.

Bij **Modifiers**,
Pas eveneens parameters aan.

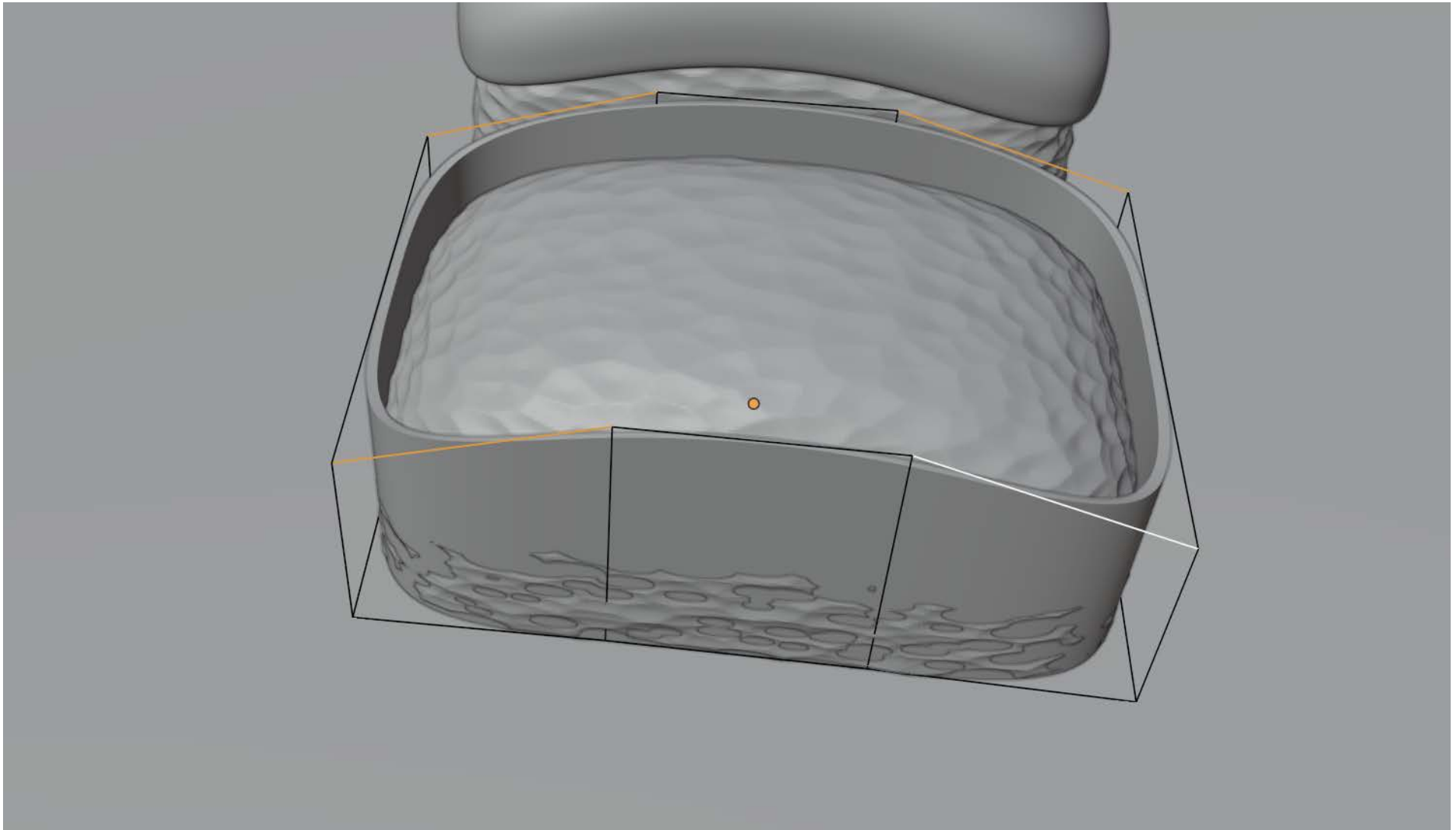


Voeg Modifier **Solidify** toe en wijzig parameters.

Solidify?

geeft een object dikte door extra geometrie toe te voegen,
waardoor vlakken dikker worden gemaakt.

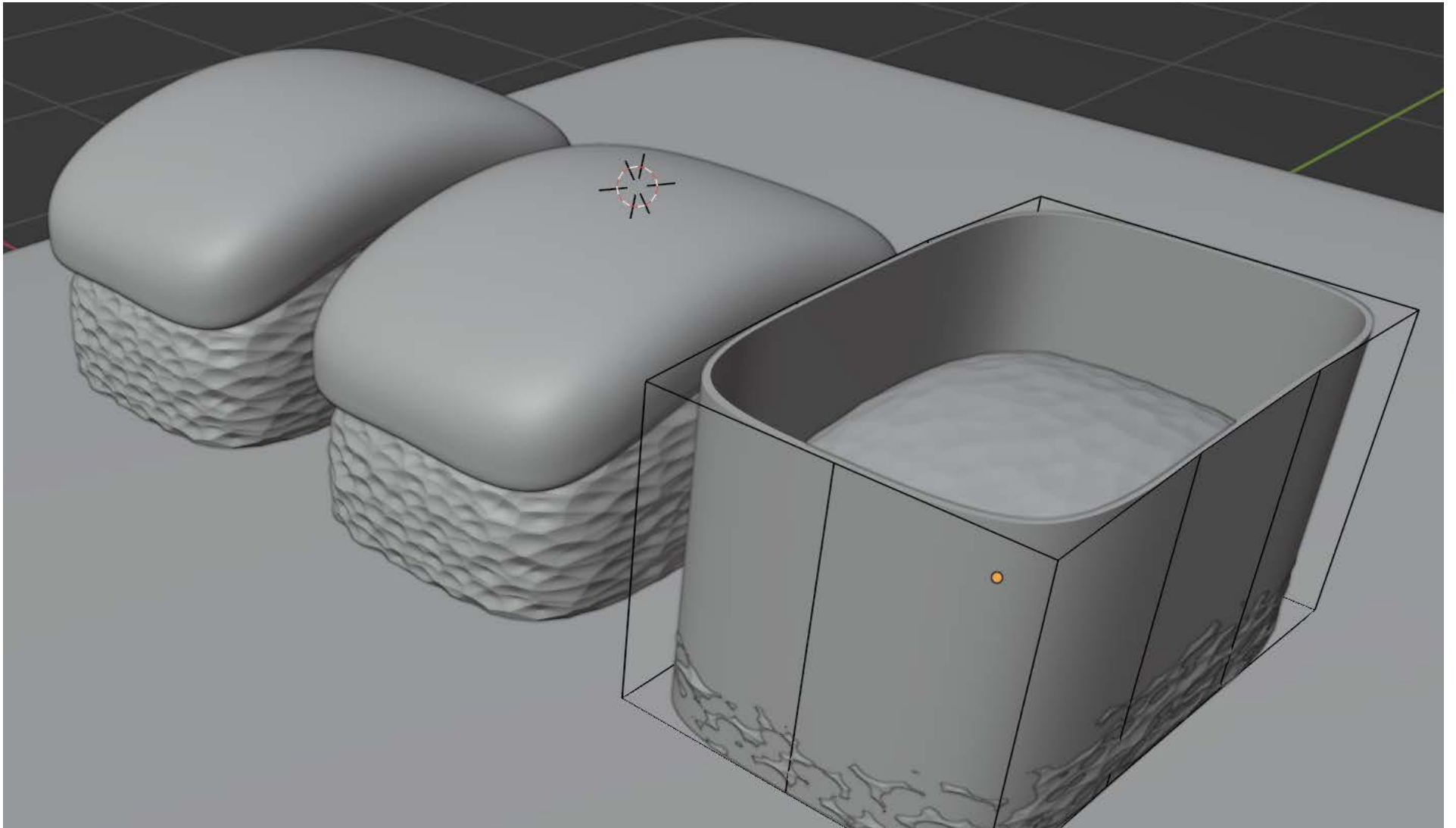
(zie vorige handleidingen)



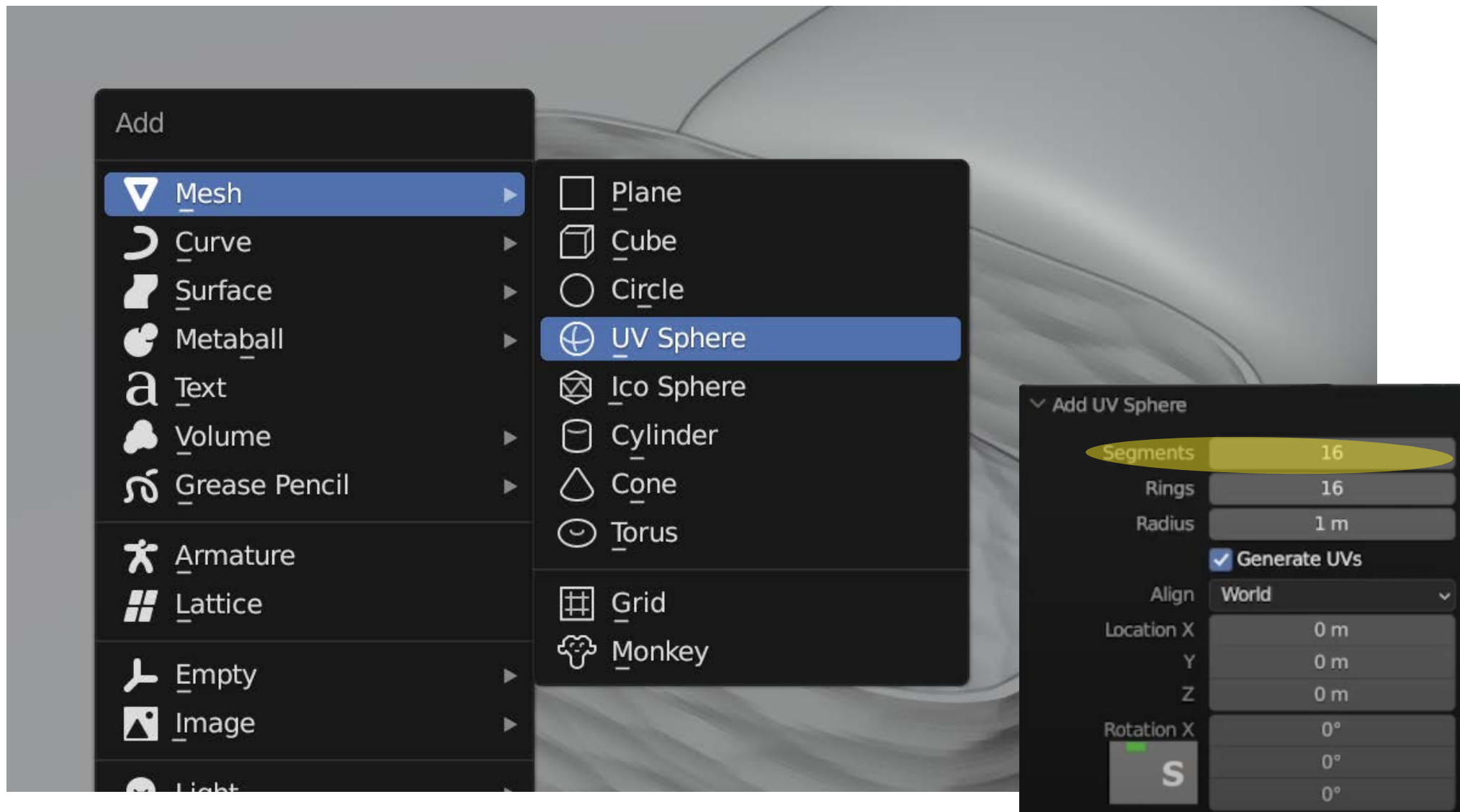
In Edit Mode, **selecteer bovenste Edges** naar boven en verplaats naar boven (sneltoets G, daarna Z).



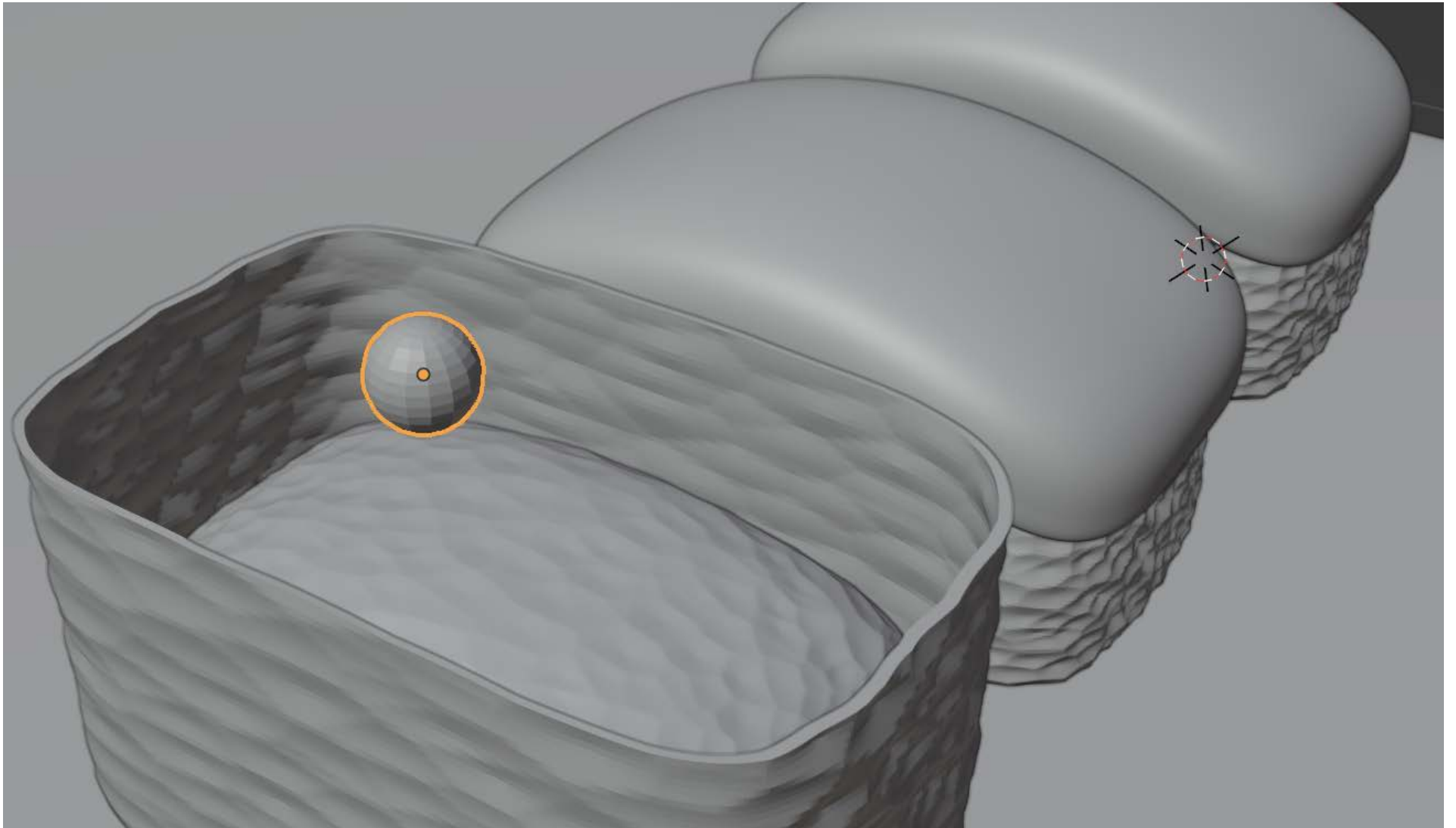
(lukt het niet? scroll om actieradius kleiner te maken of schakel Proportional Editing uit)



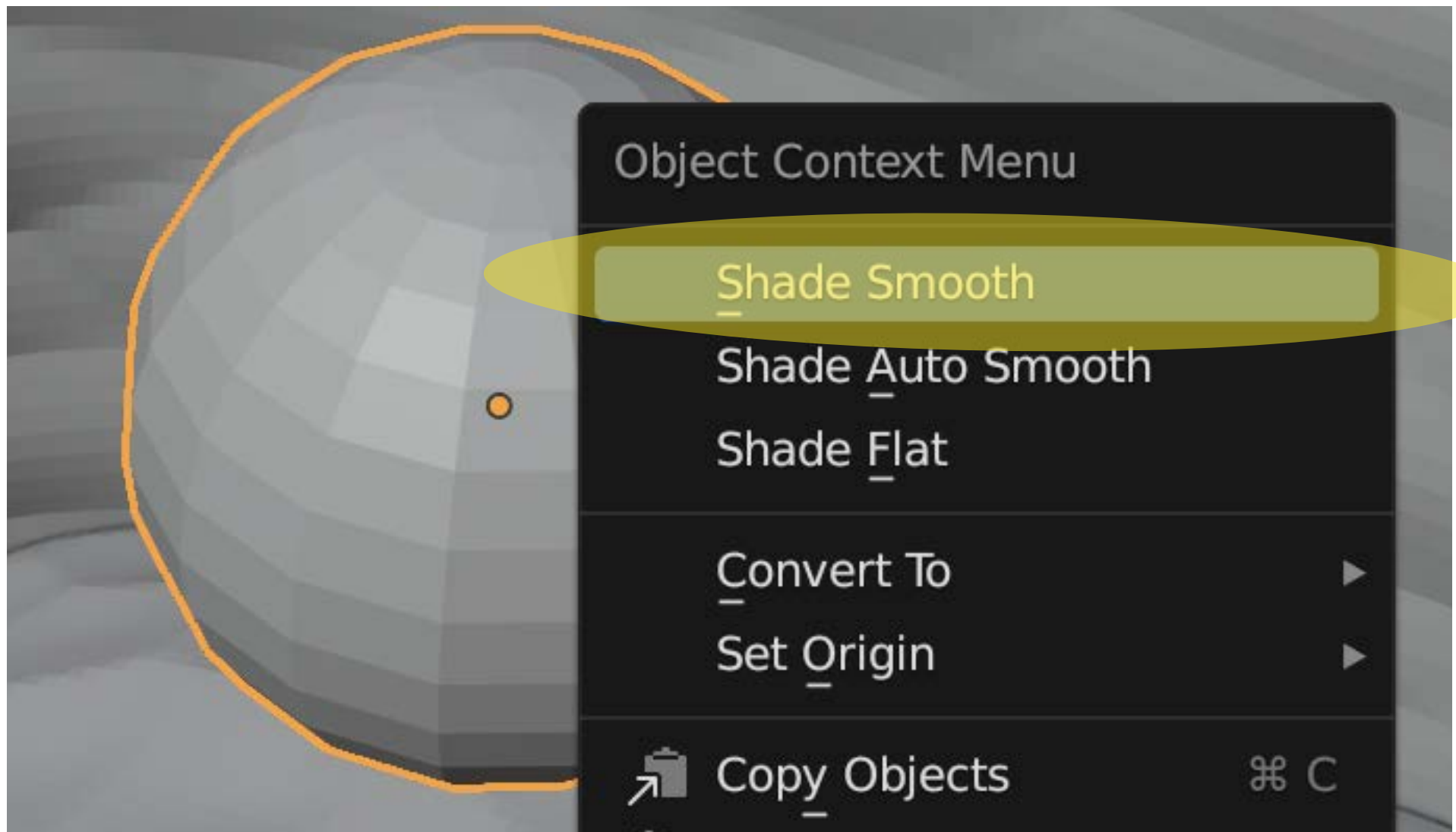
Maak vorm ook iets hoger.



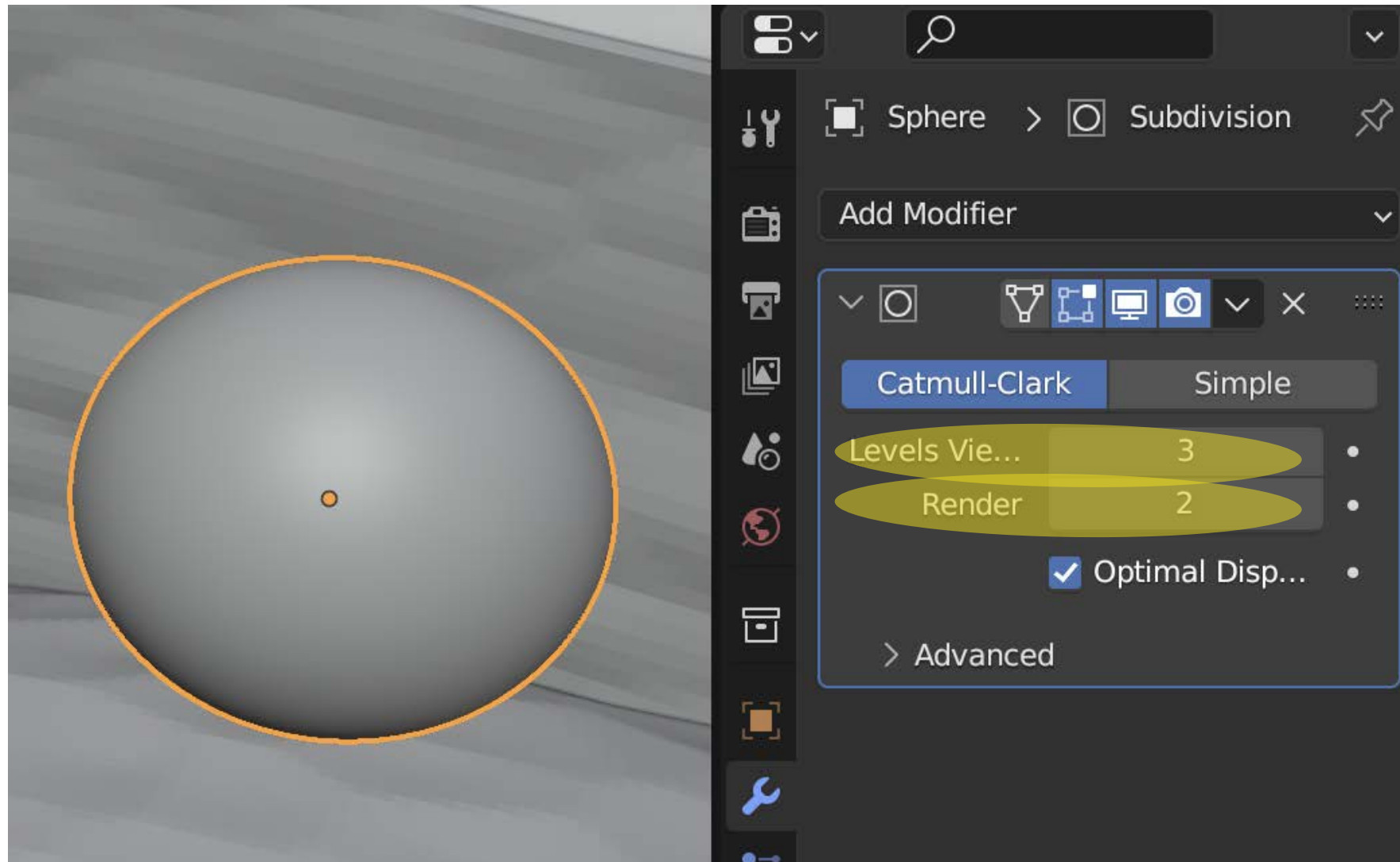
Voeg **UV Sphere** toe van ongeveer 16 segments (SHIFT + A)



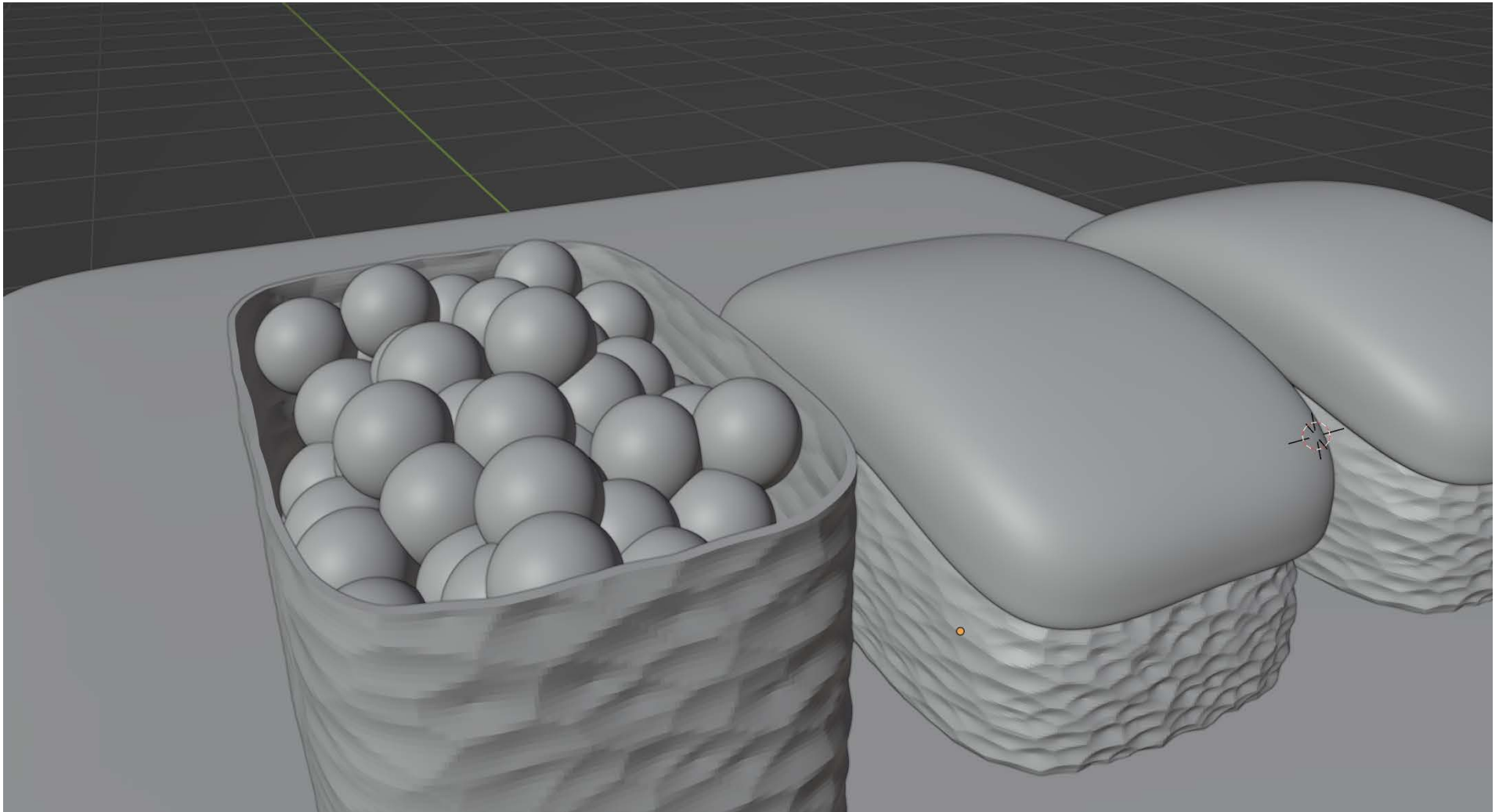
Verklein en plaats bij sushi.



Geef Shade Smooth om vorm gladder te maken.



Voeg modifier **Subdivision Surface** toe en verhoog waardes.
UV Sphere wordt nog egaler.



Dupliceer (SHIFT +D) meermaals zodat ander object wordt opgevuld.