

Blender
Glas met rietje

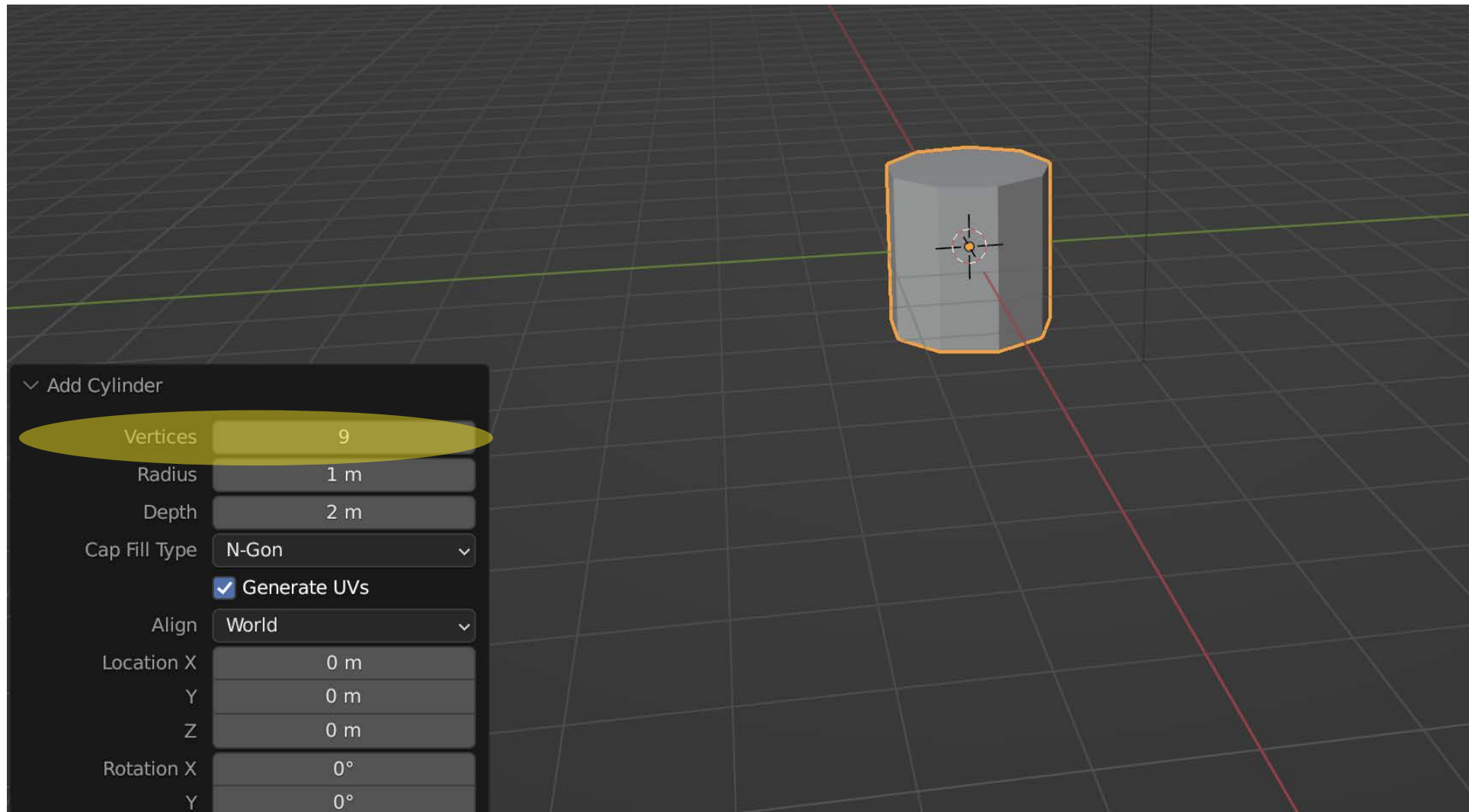
Deze programma's zullen we gebruiken



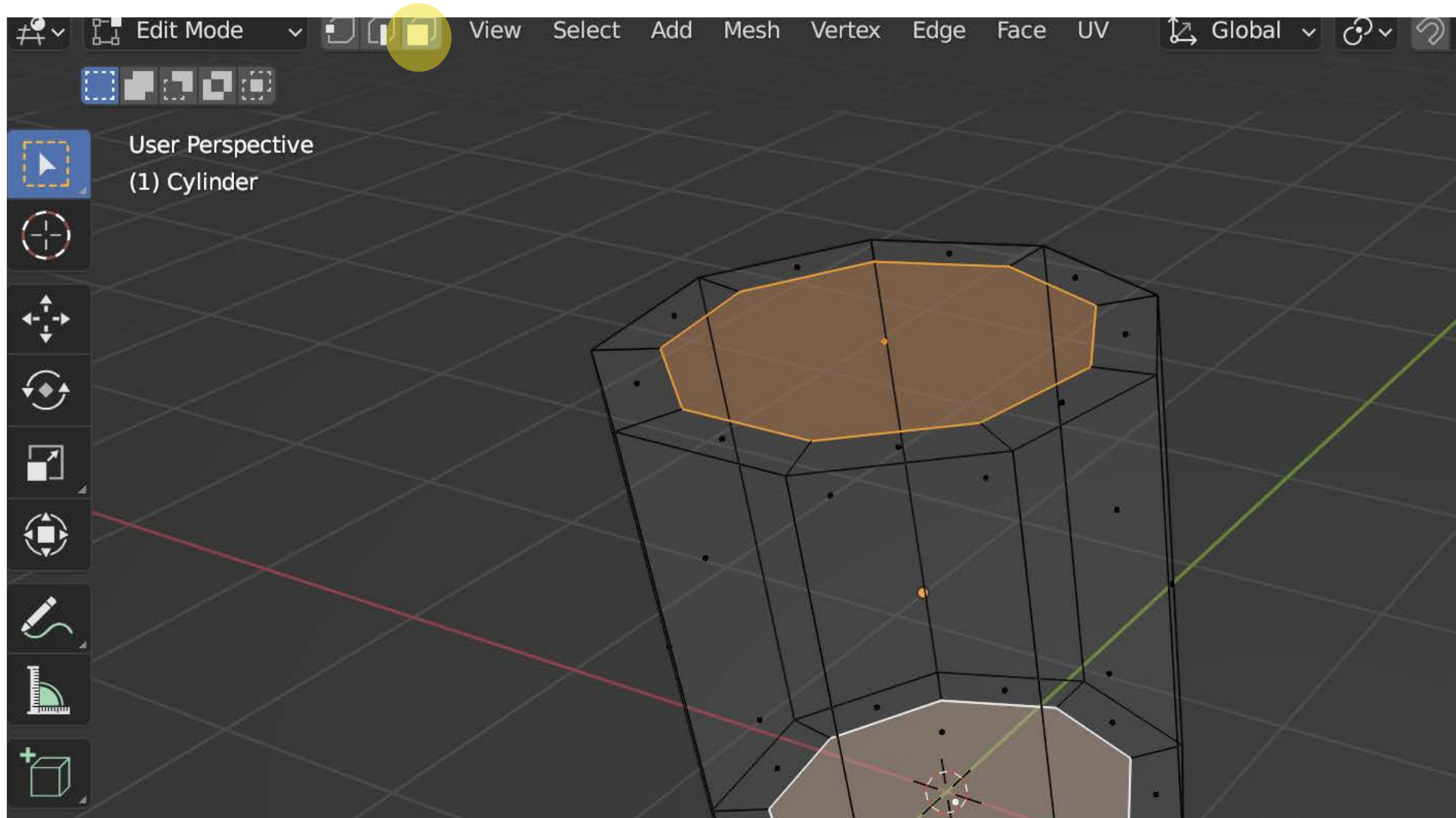
Blender
Render (Cycles)

Materials
Base Color

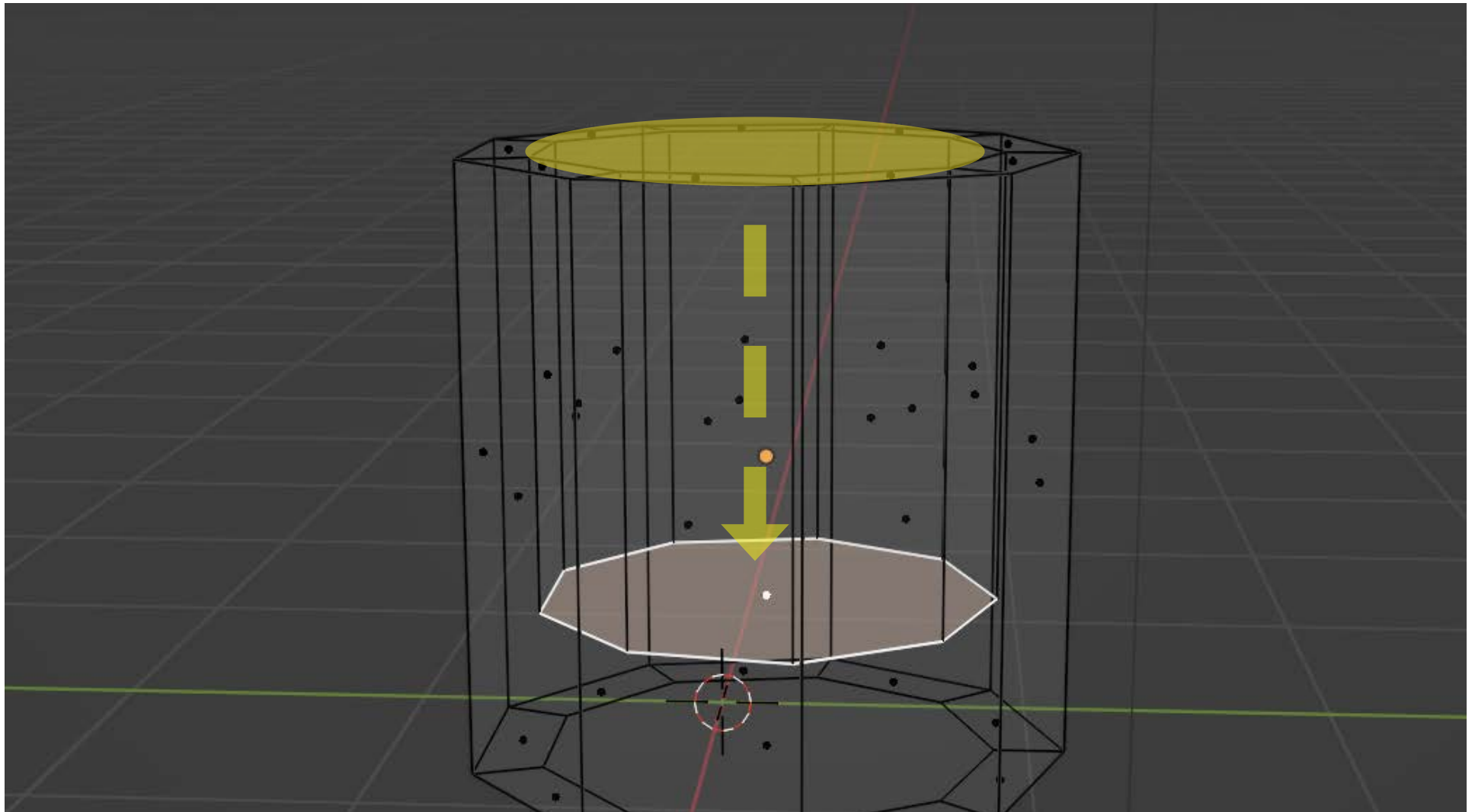
Shading
Glass



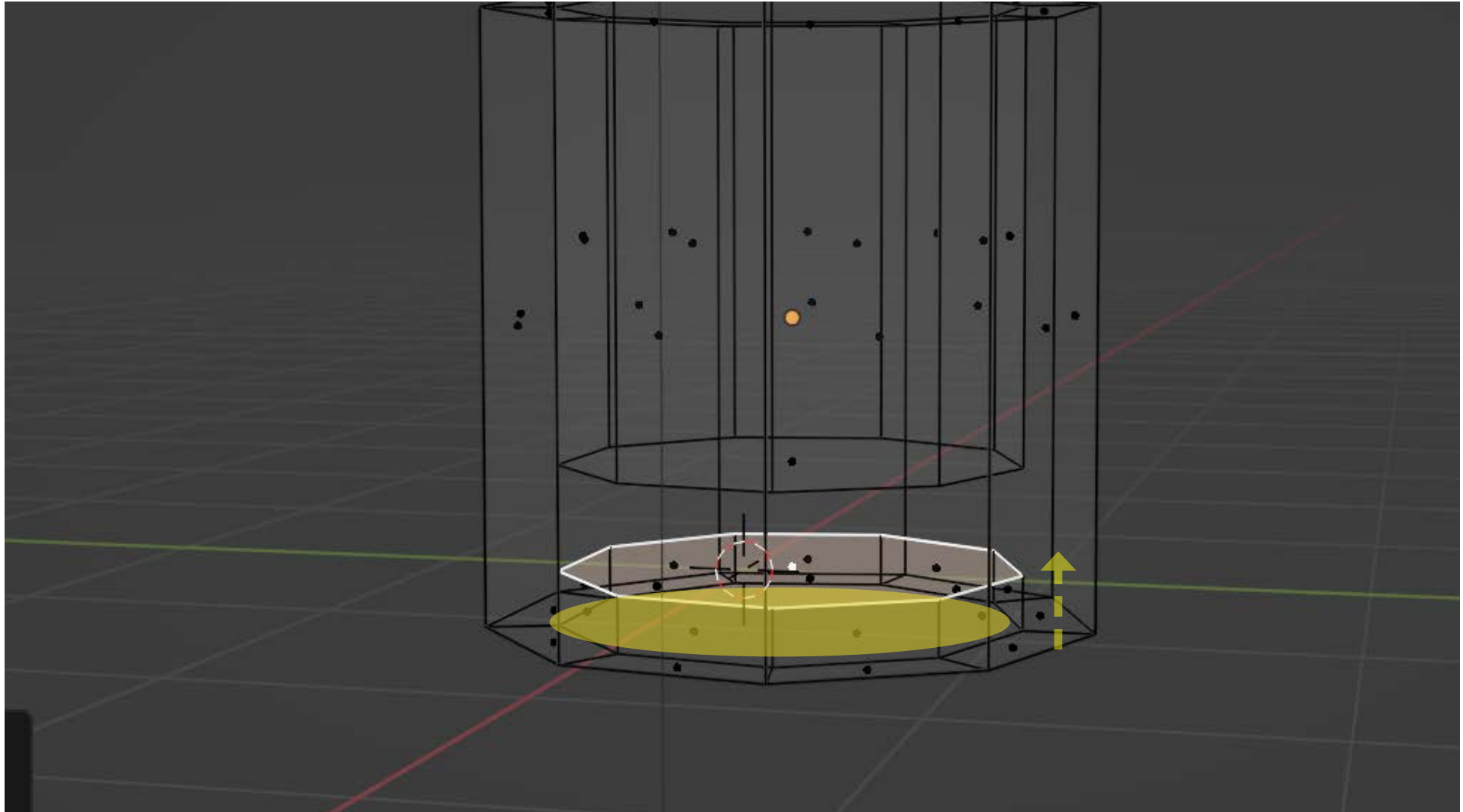
In Object Mode, voeg **Cylinder** toe met 9 faces.
Zie je de Cylinder Settings niet? Druk F9.



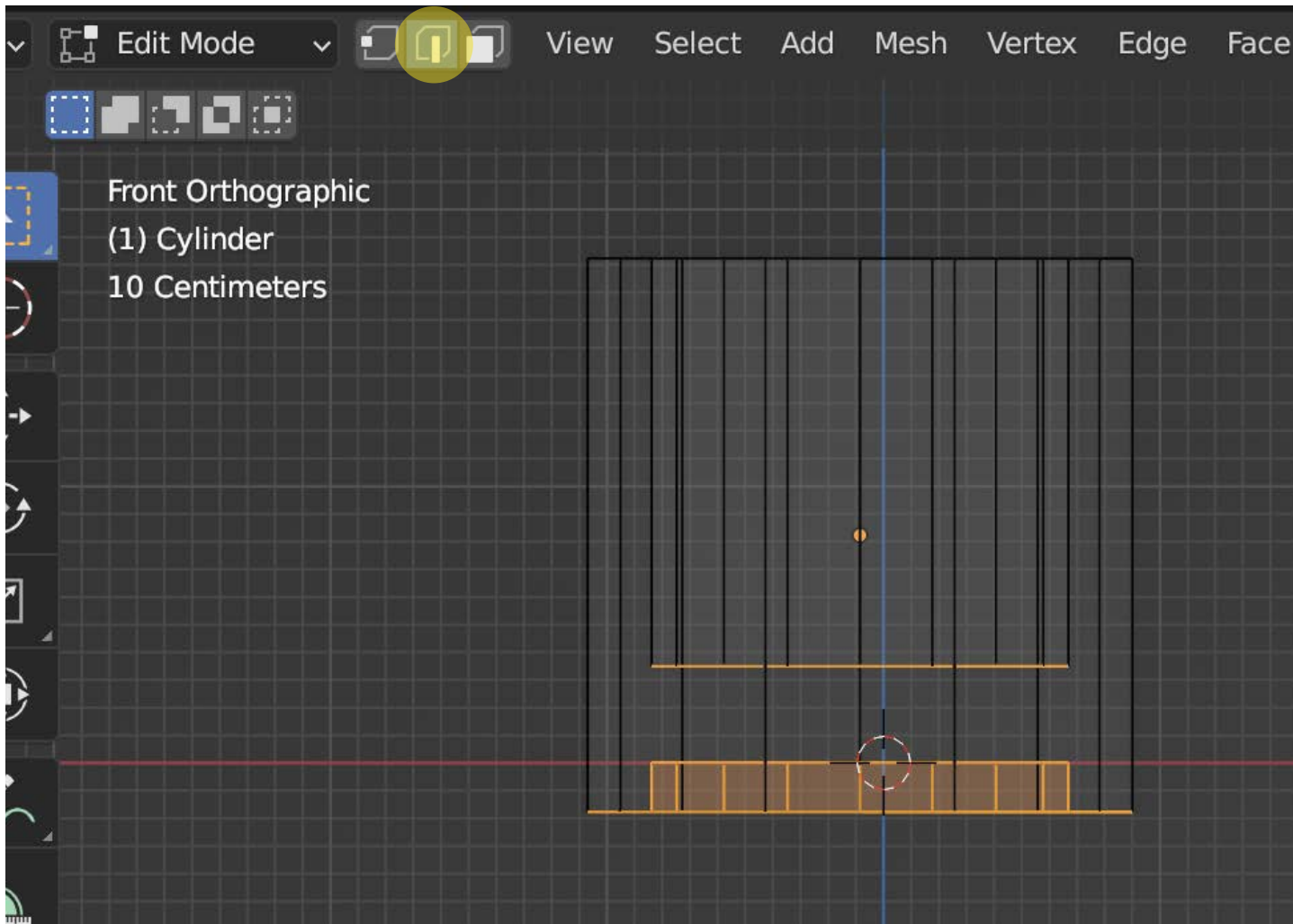
In Edit Mode, selecteer bovenste en onderste Face.
Met **Inset (i)**, voeg extra Face toe naar midden.



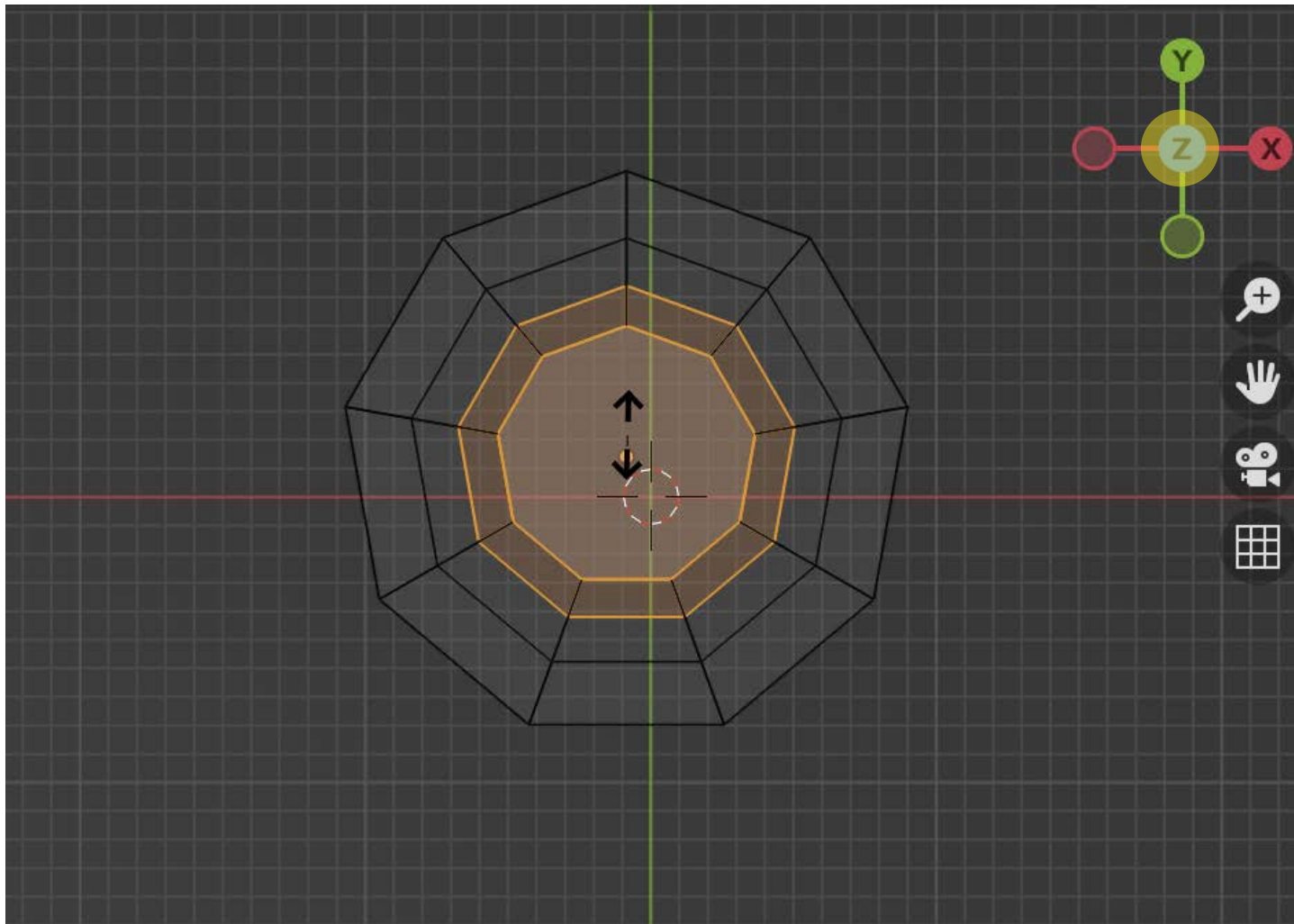
Met **Extrude (E)**, breng bovenste middelste Face naar midden van glas.



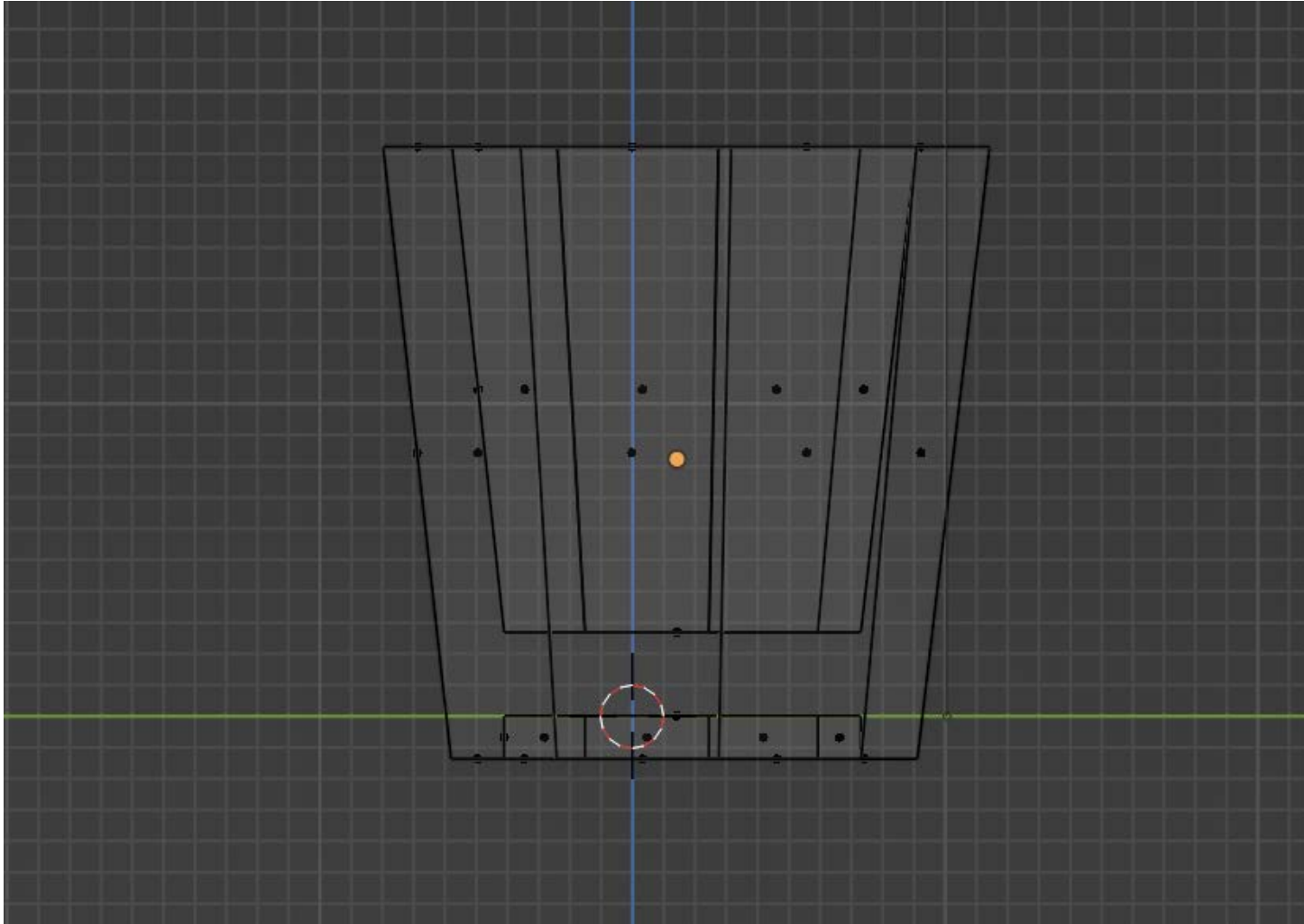
Met **Extrude (E)**, breng onderste middelste Face iets hoger in glas.



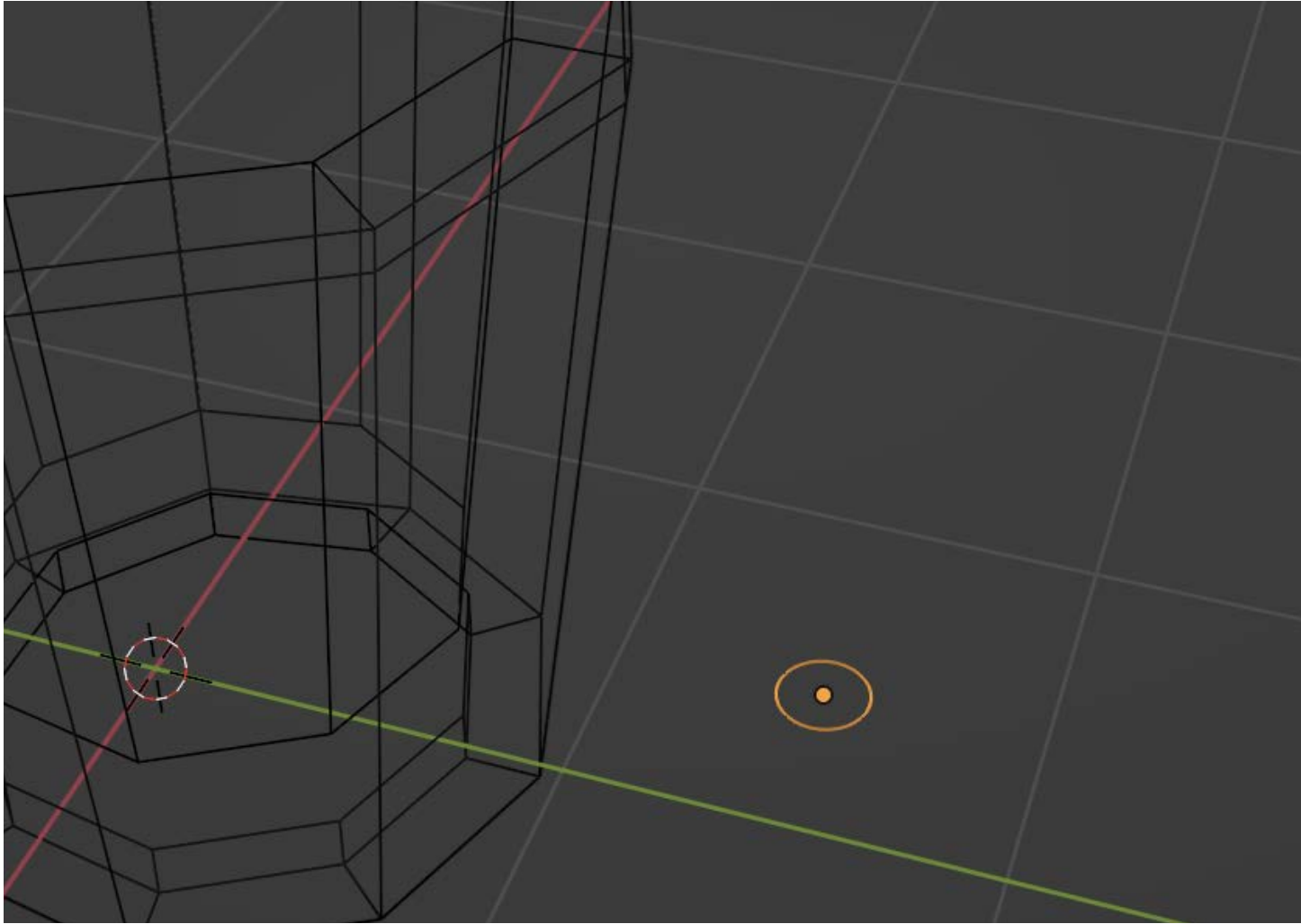
Selecteer alle onderste Edges.



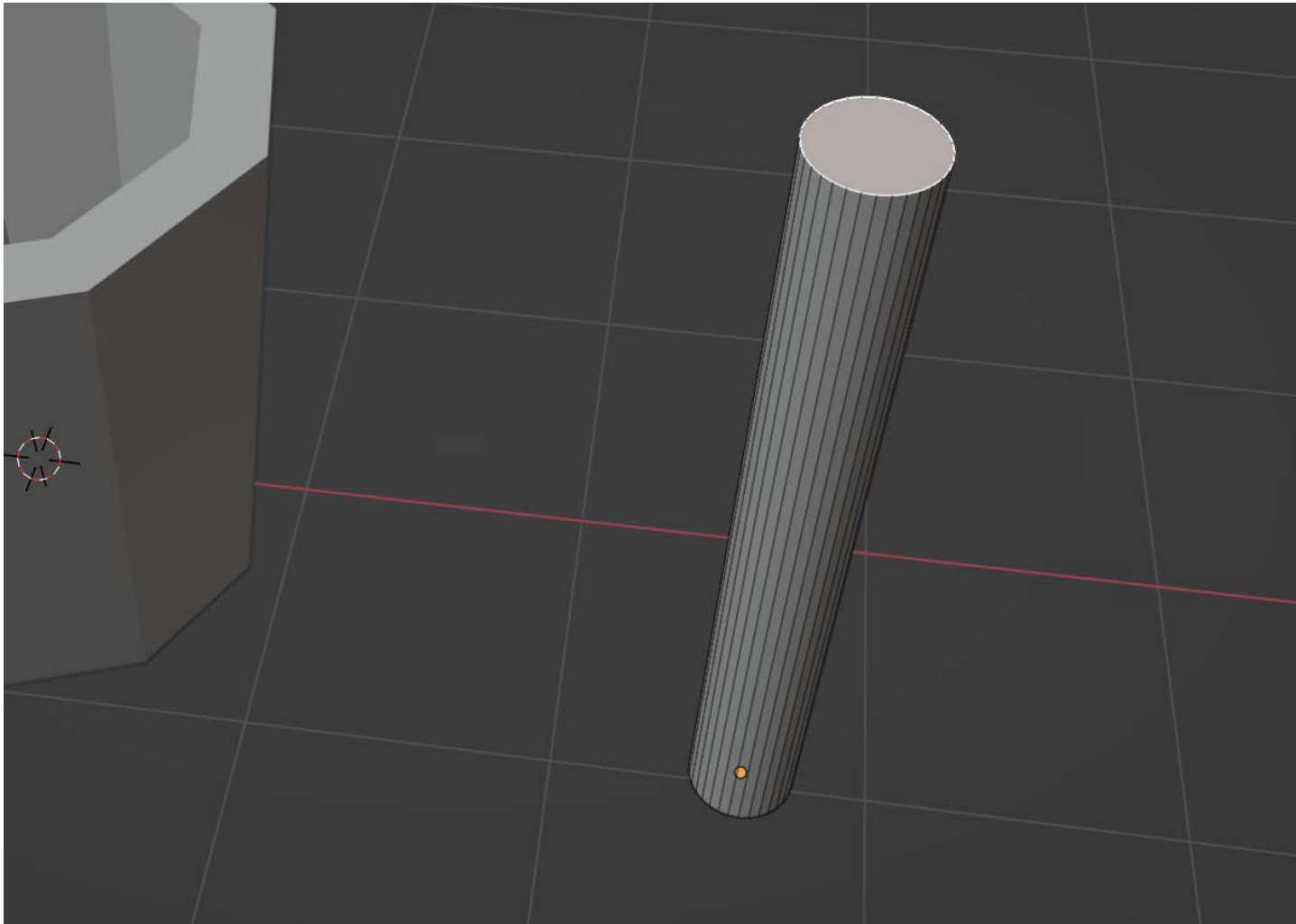
Met **Scale (S)**, verklein naar midden toe.



VOORLOPIG RESULTAAT

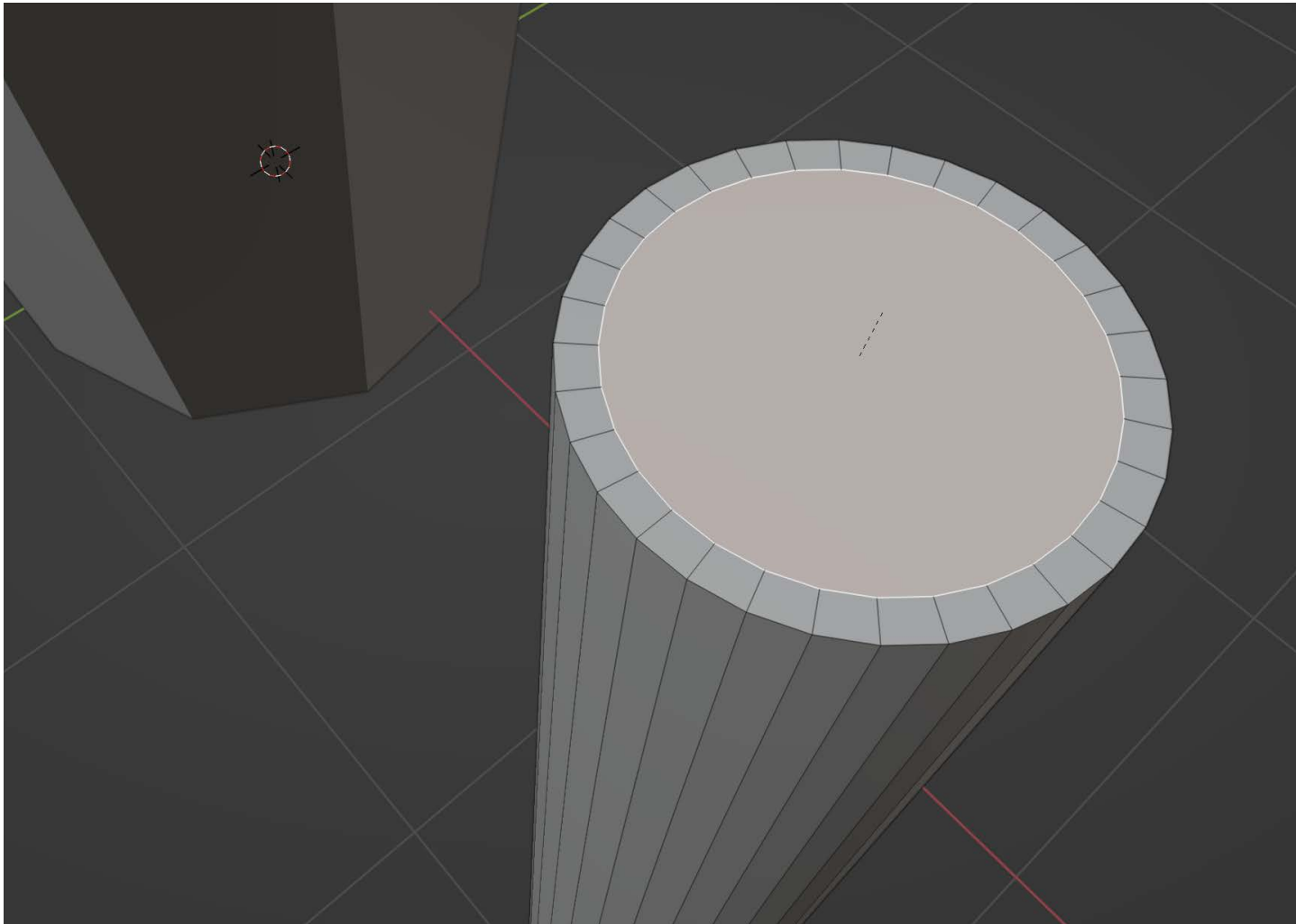


Het rietje. Voeg **Circle** toe, verklein naar grootte van rietje.

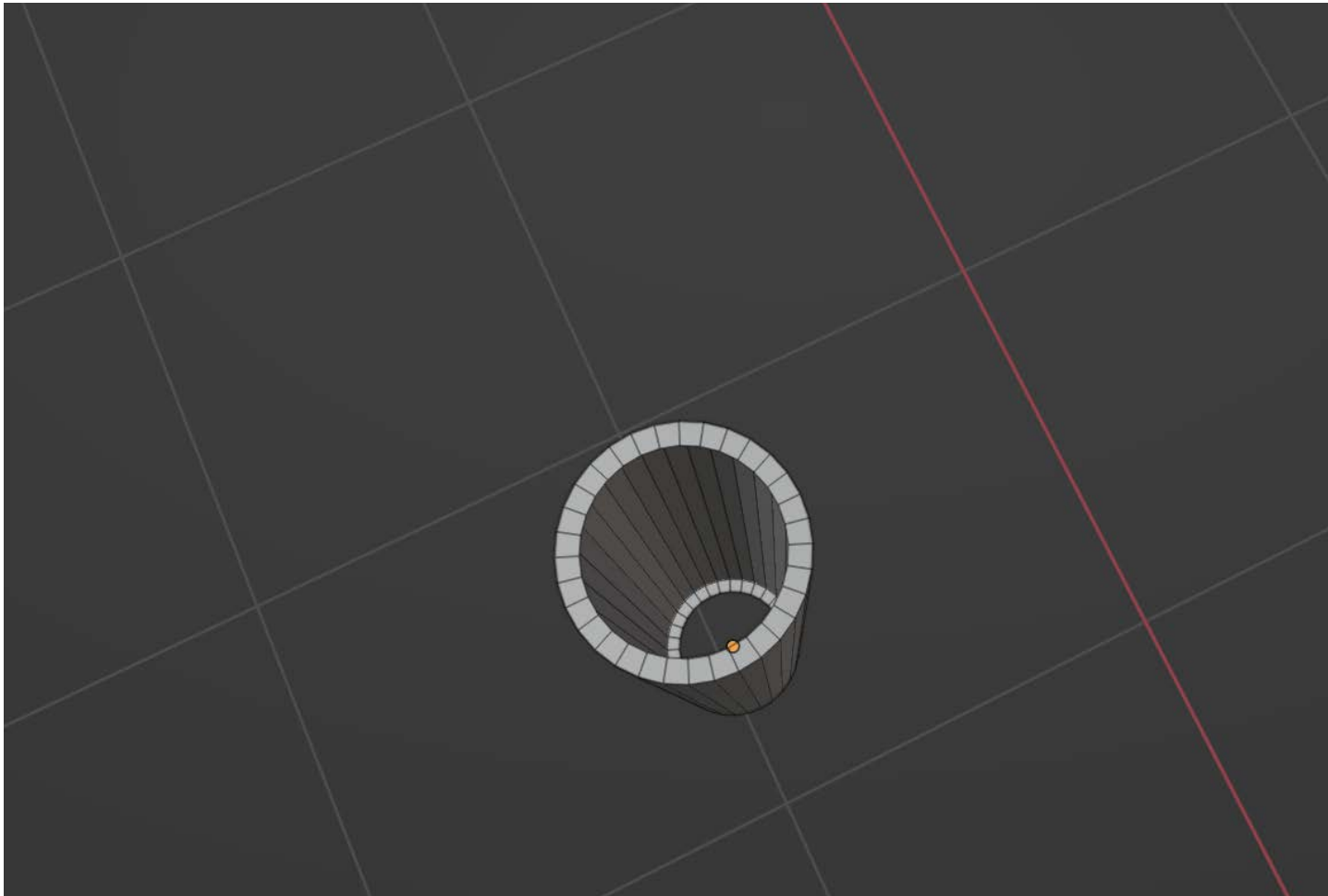


In Edit Mode, voeg **Face toe (F)**.
Extrude (E) naar boven.

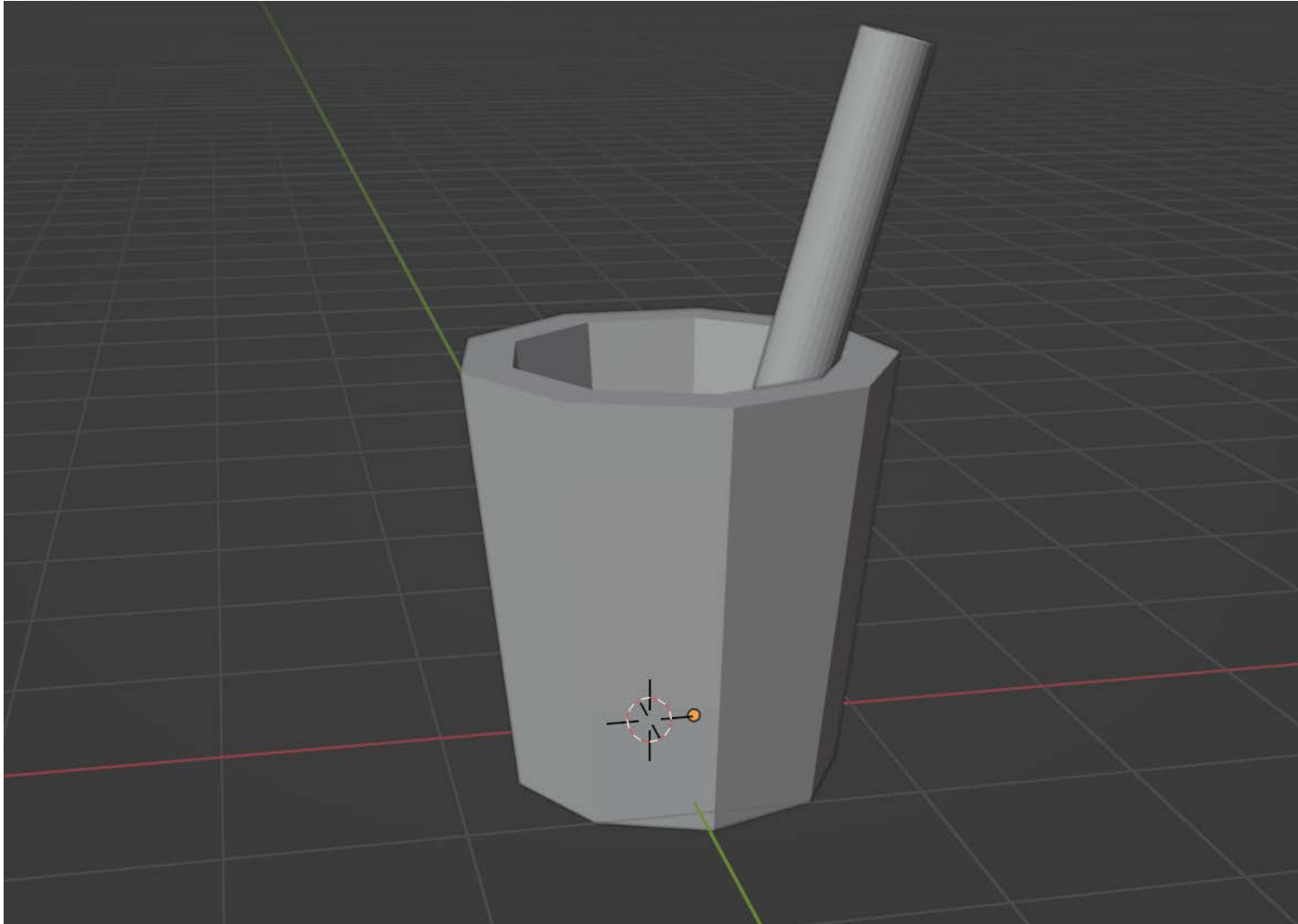
TIP: Gebruik SHIFT om
eerst beide Faces te
selecteren



Intrude (i) naar binnen toe,
zowel bovenkant als onderkant van Cylinder.

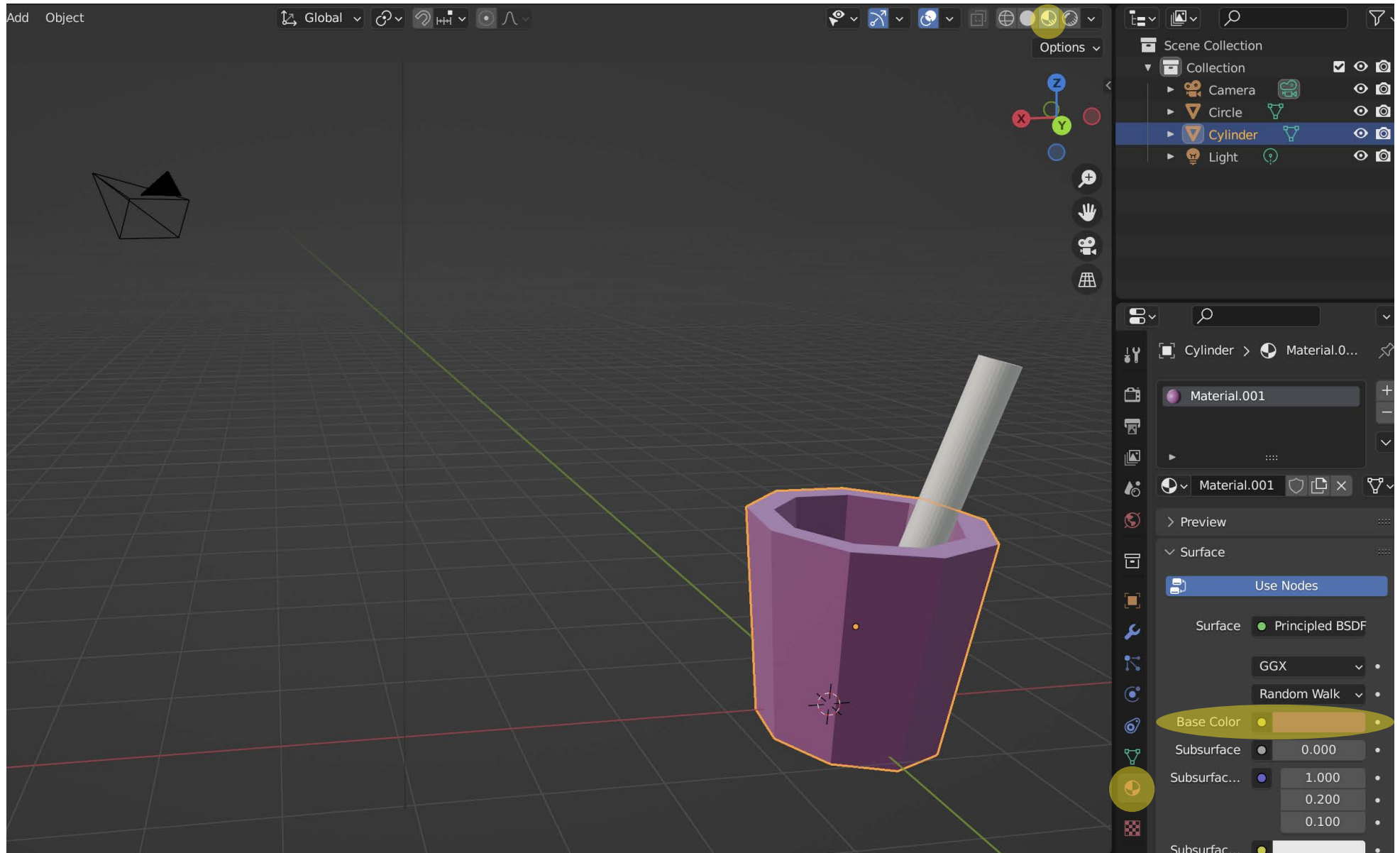


Selecteer beide Faces (boven- en onderkant).
Verwijder Faces (X + Faces). Je rietje is hol geworden.

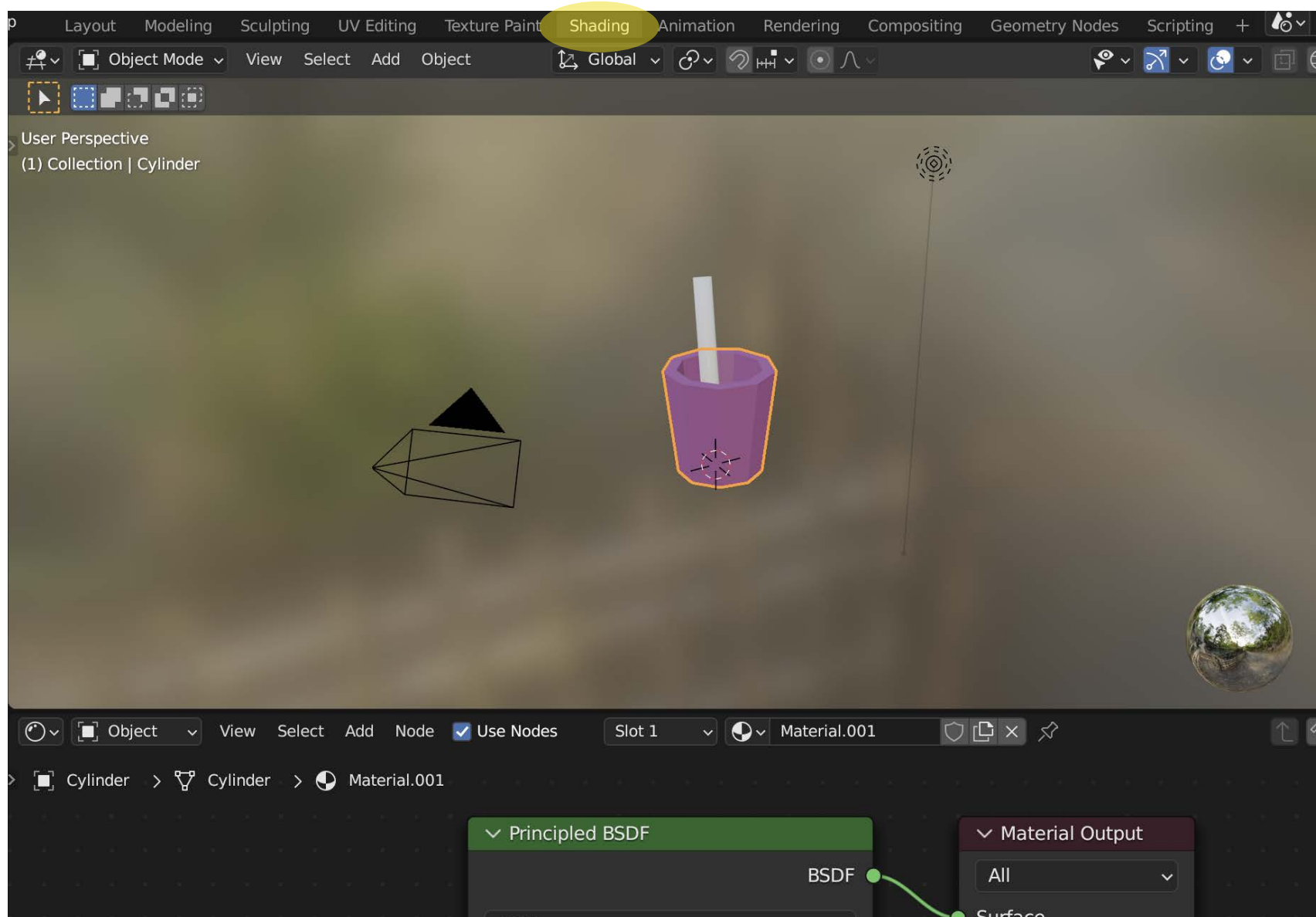


**Plaats rietje passend in glas
(laat aanleunen tegen rand).**

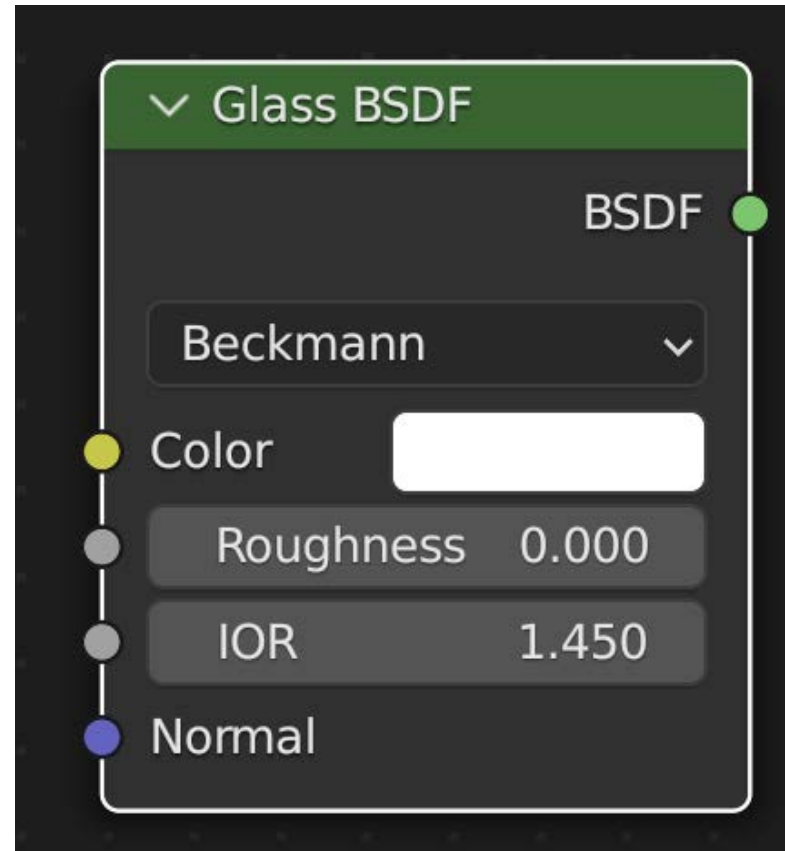
SCHAKEL MATERIAL
PREVIEW IN!



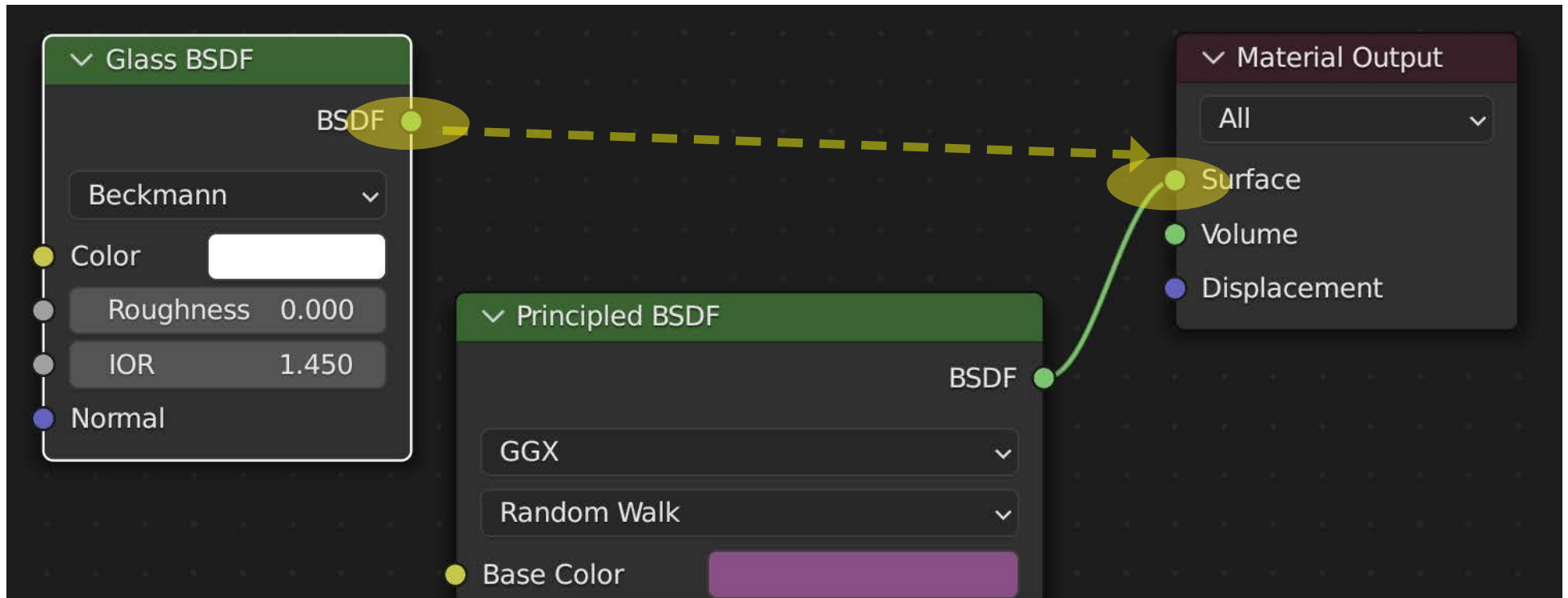
In Object Mode, selecteer glas en geef een **New Material**.
Geef daarna een Base Color.



Selecteer je glas en open **Shading** tabblad.



Er is een **Node** specifiek voor glasmateriaal. Voeg Glass BSDF toe.



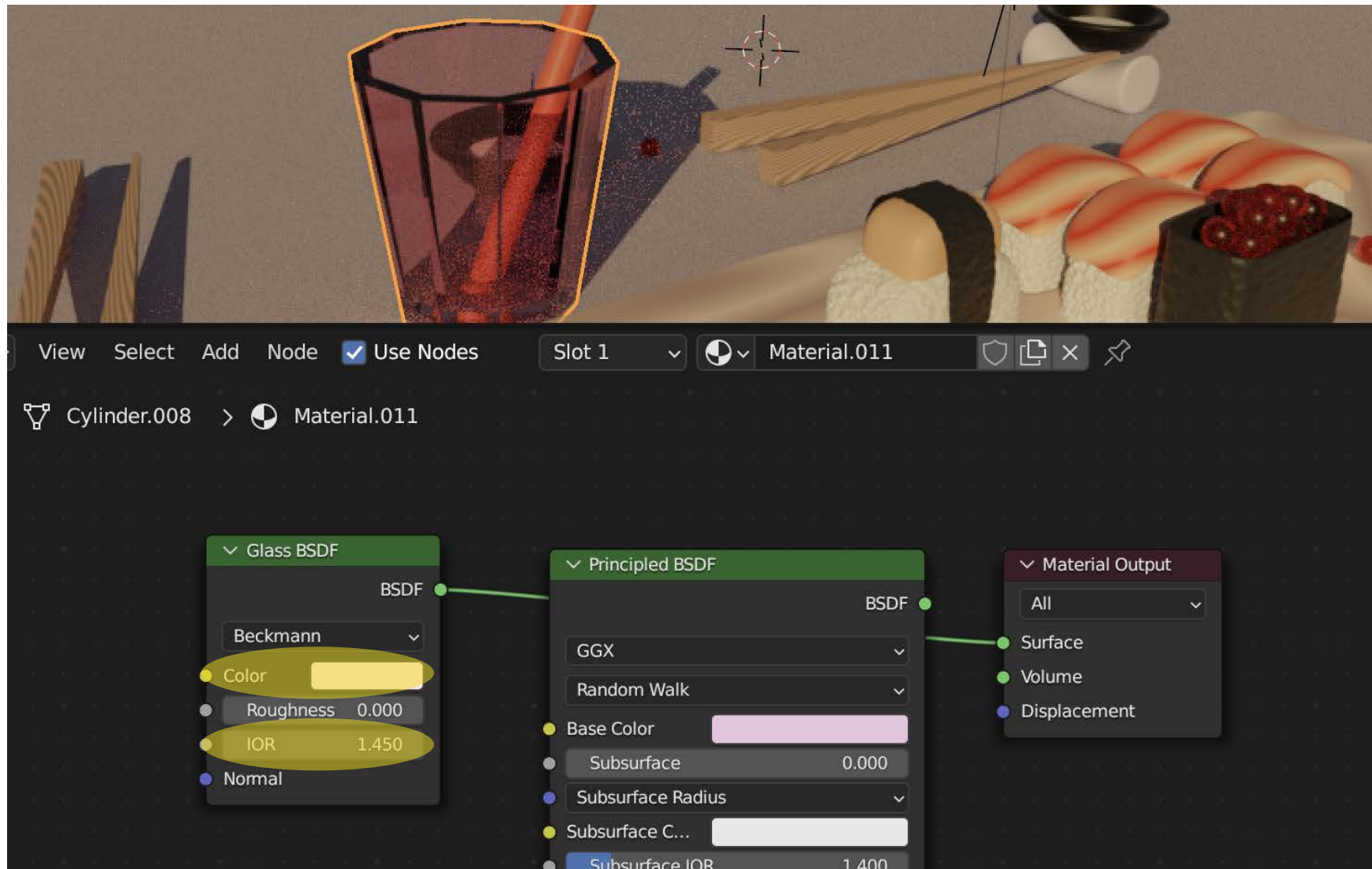
Koppel **BSDF** van **glass** met Surface in de **Material Output** van je glas.

BSDF?


BSDF-node (Bidirectional Scattering Distribution Function) is een shader die de manier simuleert waarop licht op oppervlakken valt en reflecteert, zoals glas, metaal of plastic.

Het combineert diffuse, glans en transparantie-eigenschappen voor realistische materialen in je render.

Je moet de BSDF-node koppelen aan de Material Output-node om het materiaal zichtbaar te maken in je render.



**Geef kleur en pas IOR aan naar ongeveer 1.450.
IOR staat voor Index of Refraction (brekingsindex)
en bepaalt hoe sterk licht afbuigt wanneer het door het glas gaat.**



VERGEET NIET **SHADE SMOOTH**
(RECHTERMUISKNOP) TOE TE
PASSEN OP RIETJE OM OPPERVLAKTE
VLOEIENDER TE MAKEN.

Zorg je zelf voor een **Material** voor het rietje?



Plaats glas passend in je artwork.