

Korneel Bostyn
Oefening

Blender Plankje Sushi (deel 2)



Deze programma's zullen we gebruiken



Blender

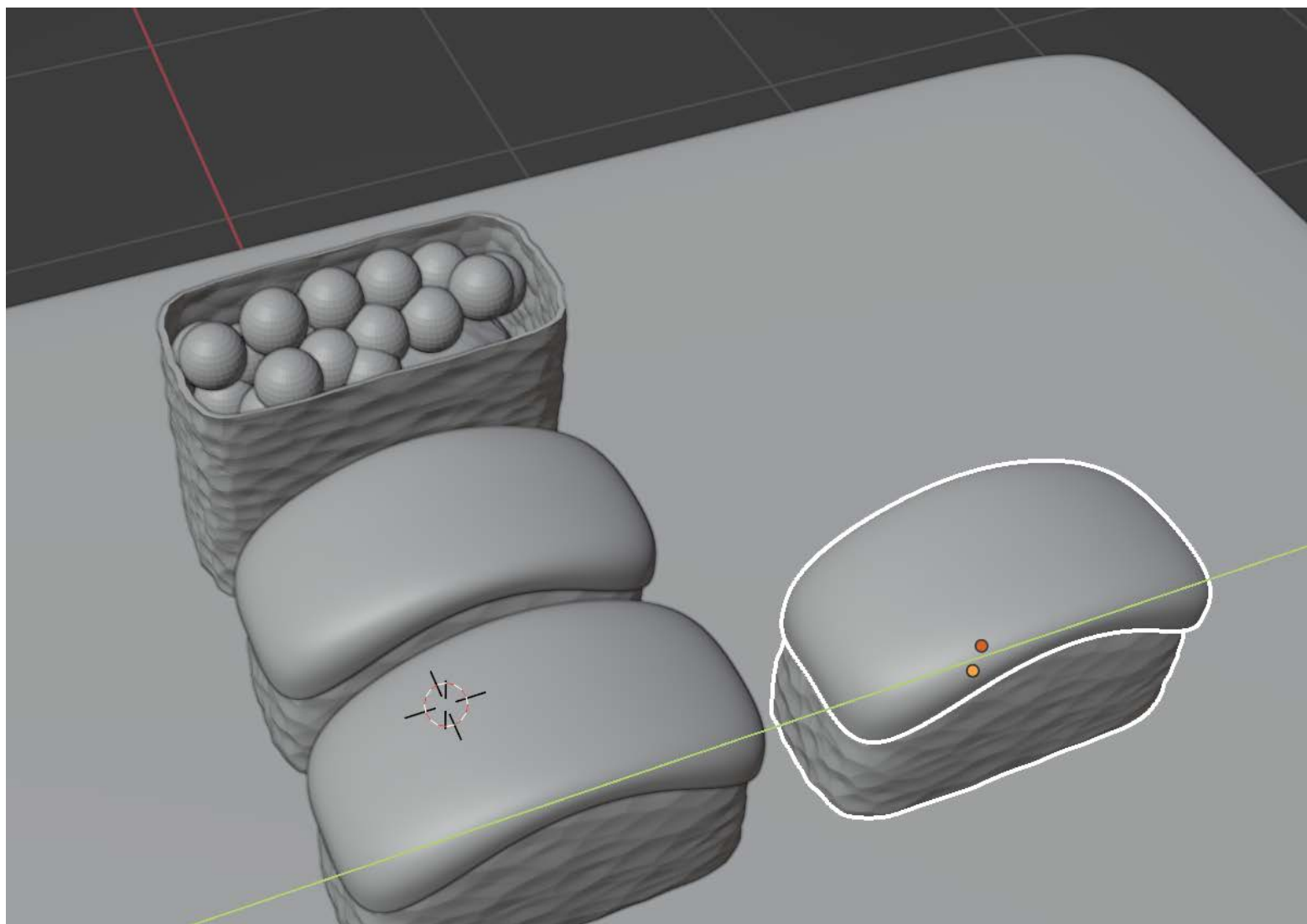
Mesh objects

Cube

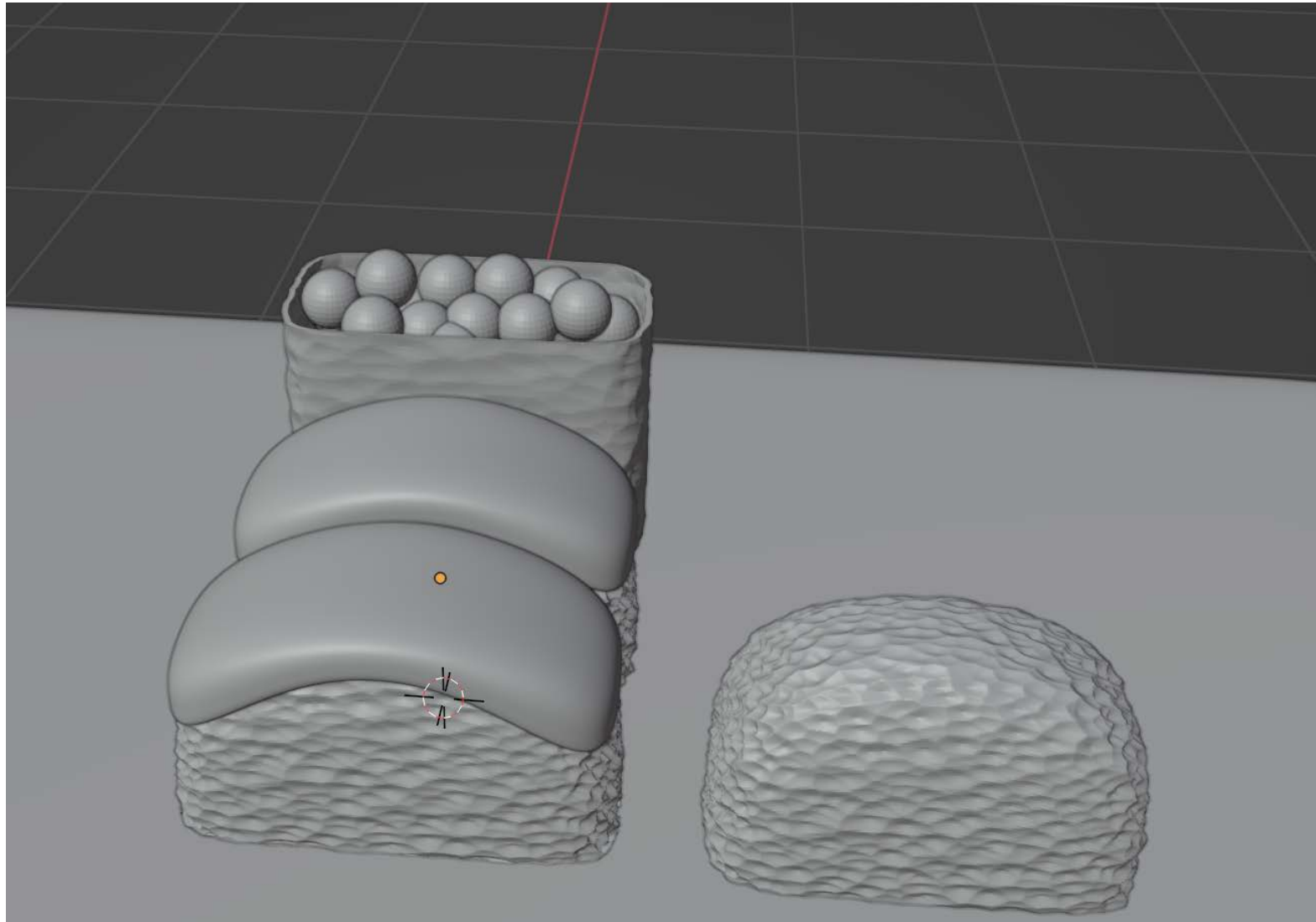
Circle

Cylinder

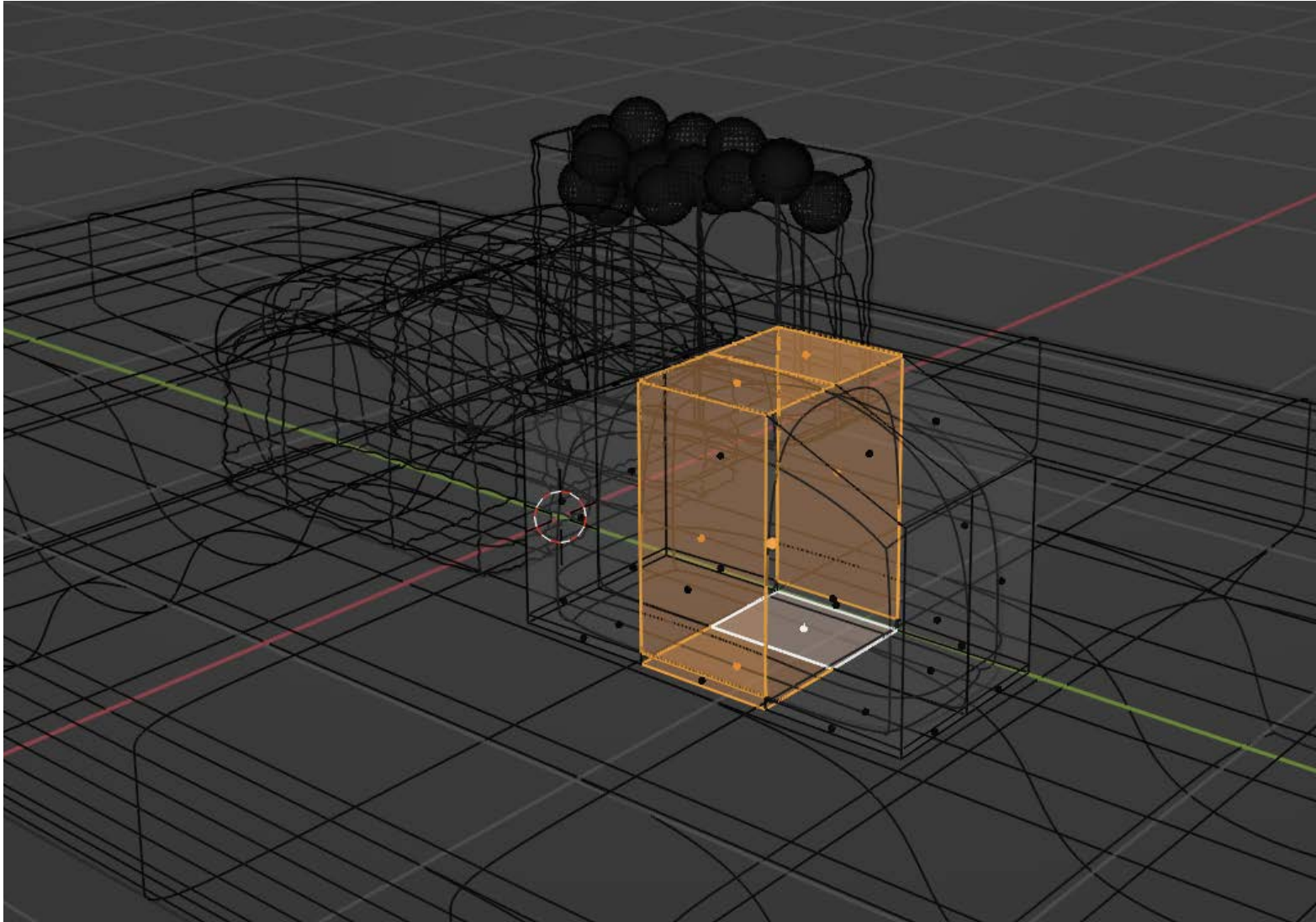
Modifiers



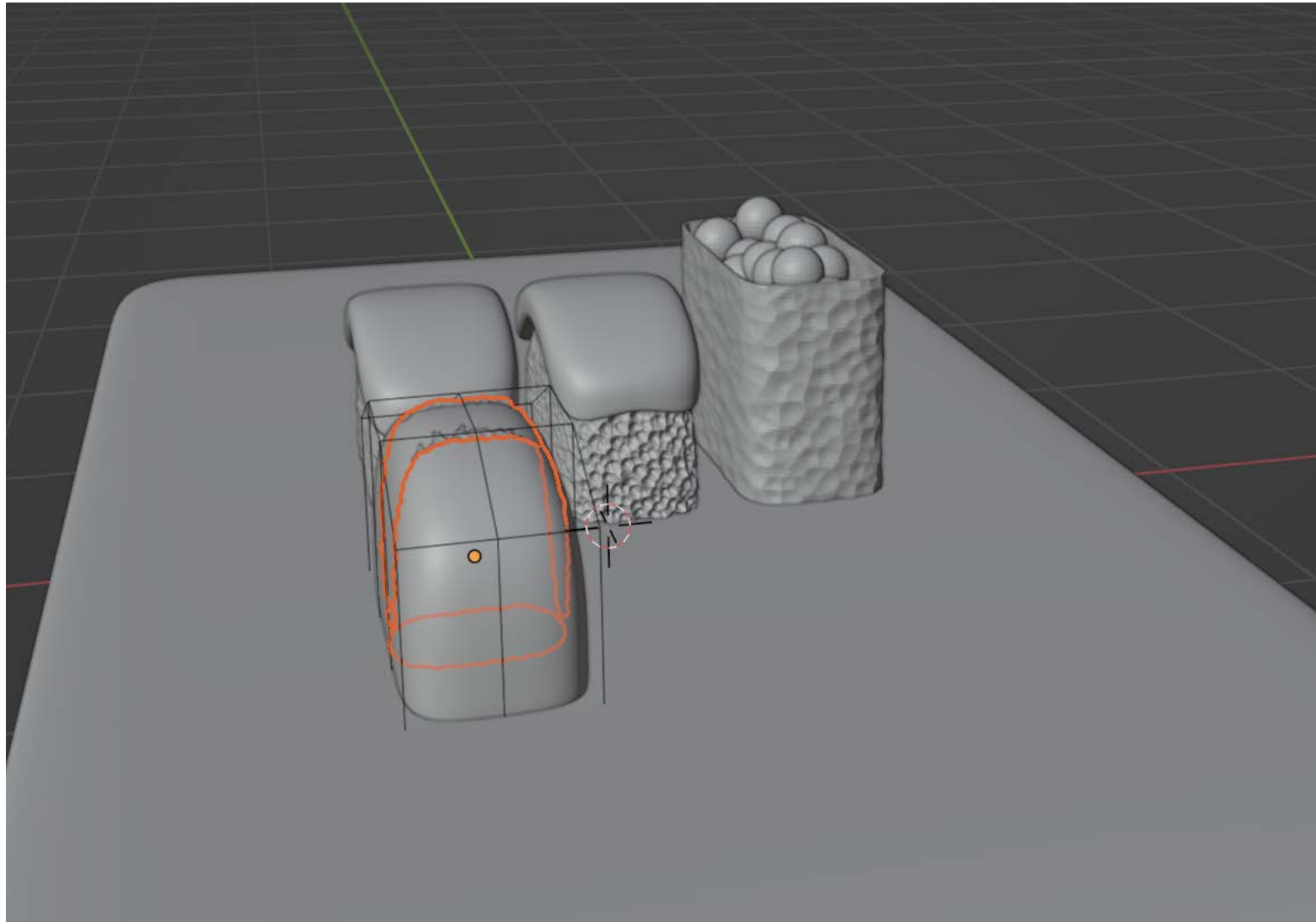
Dupliceer nogmaals een sushi.



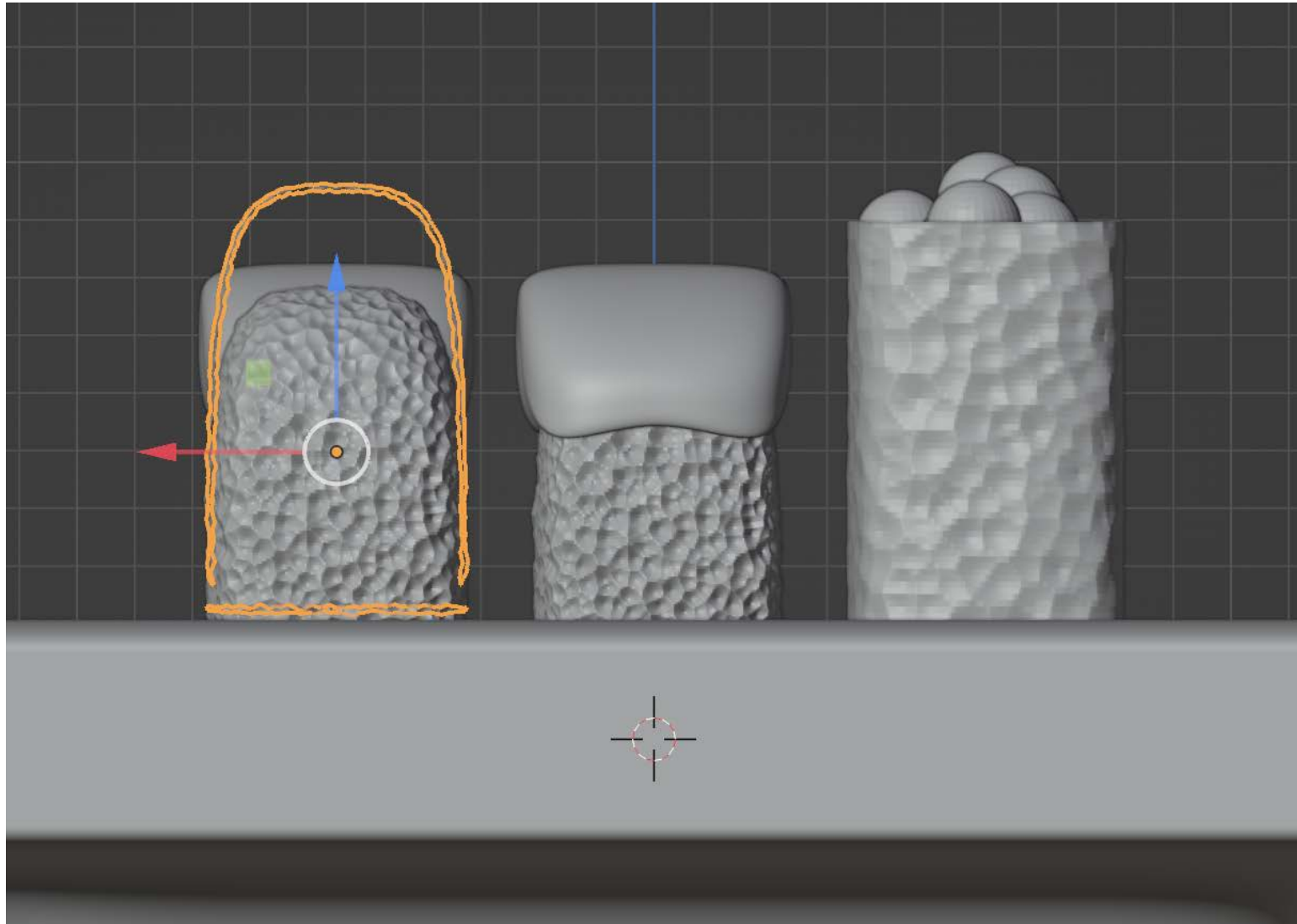
Verwijder bovenste object (zalm).



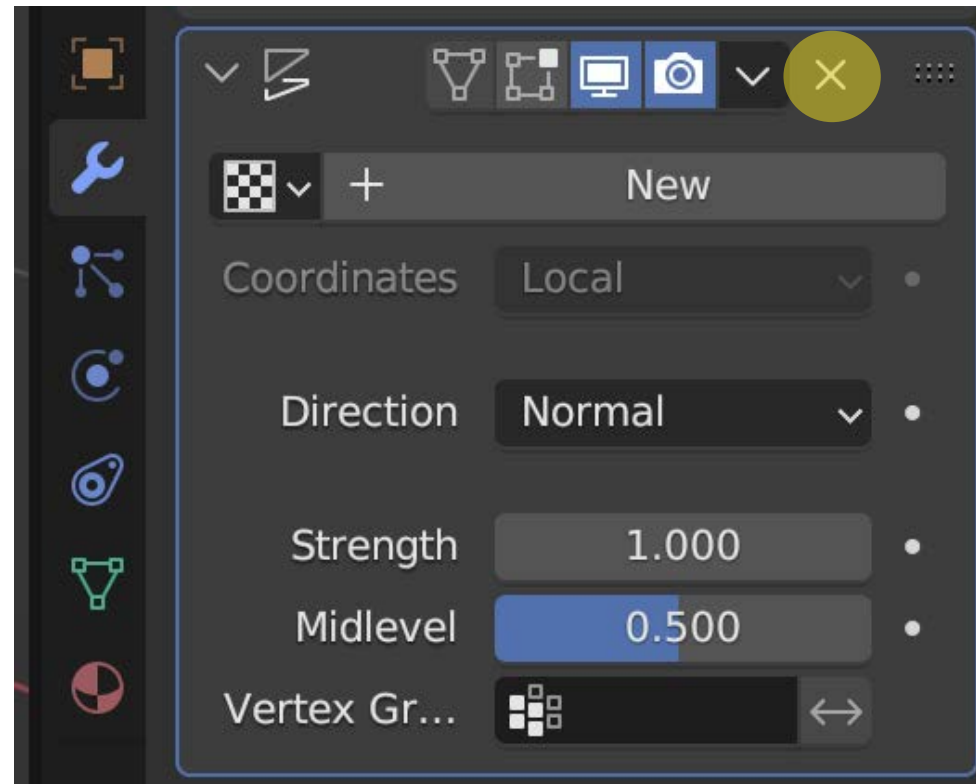
In Edit Mode, selecteer **middelste Faces (rondom)**.



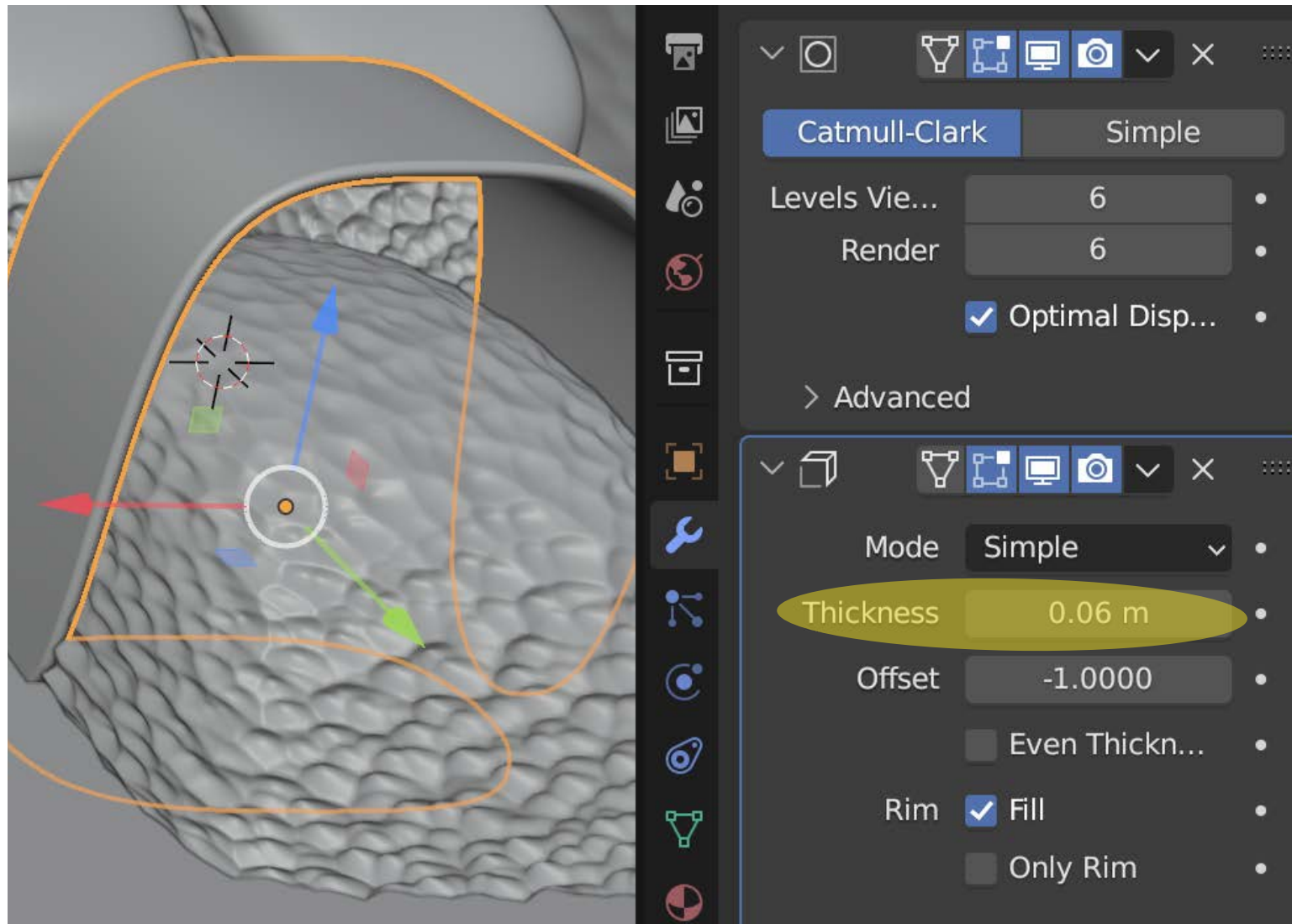
Dupliceer (SHIFT + D) op plaats (rechtermuisklik) en Seperate (sneltoets P, kies voor Selection)



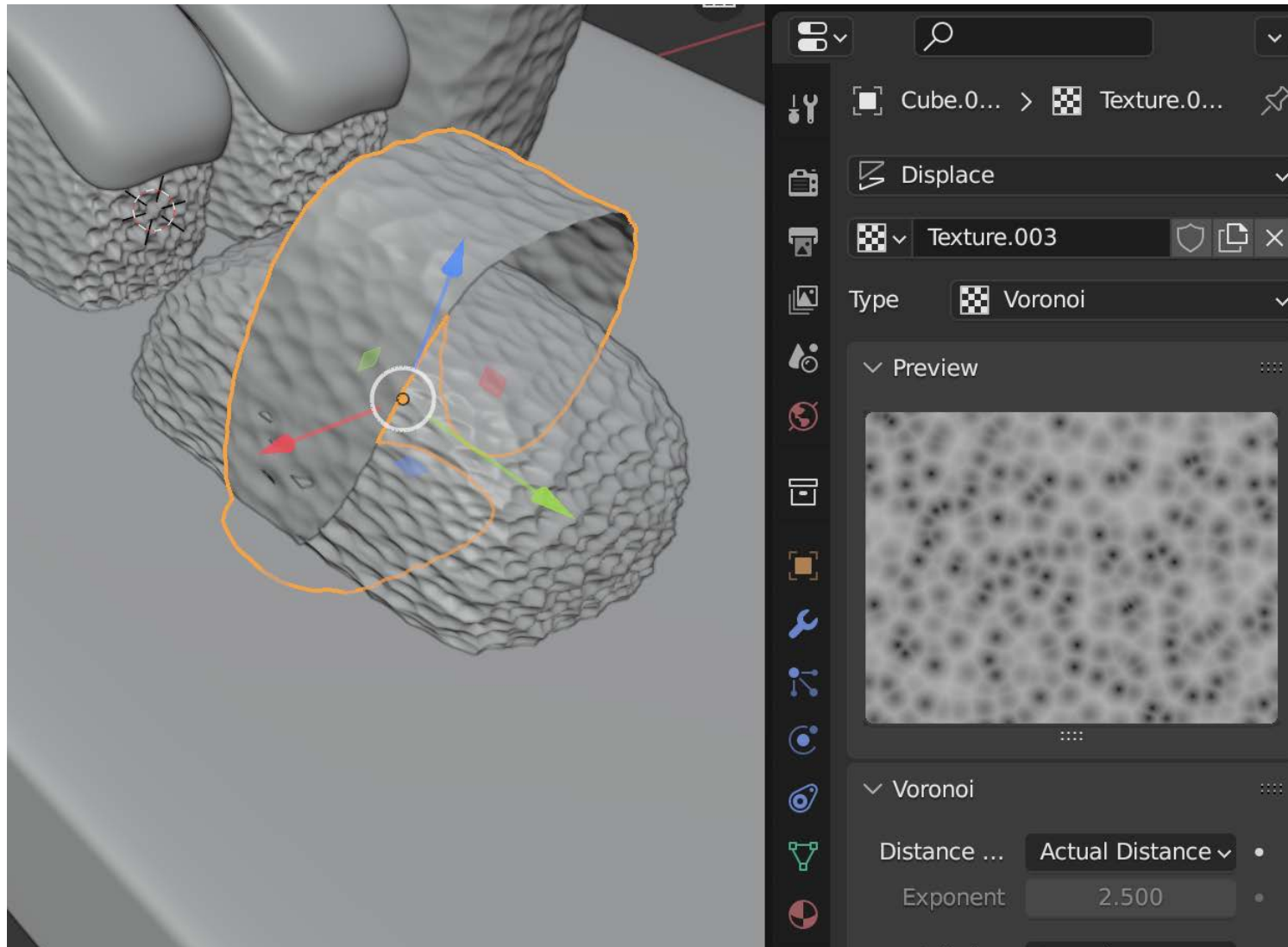
In Object Mode, **vergroot object naar boven (S, Z)**,
verplaats zodat onderkant uitgelijnd is met ander object (G, Z)



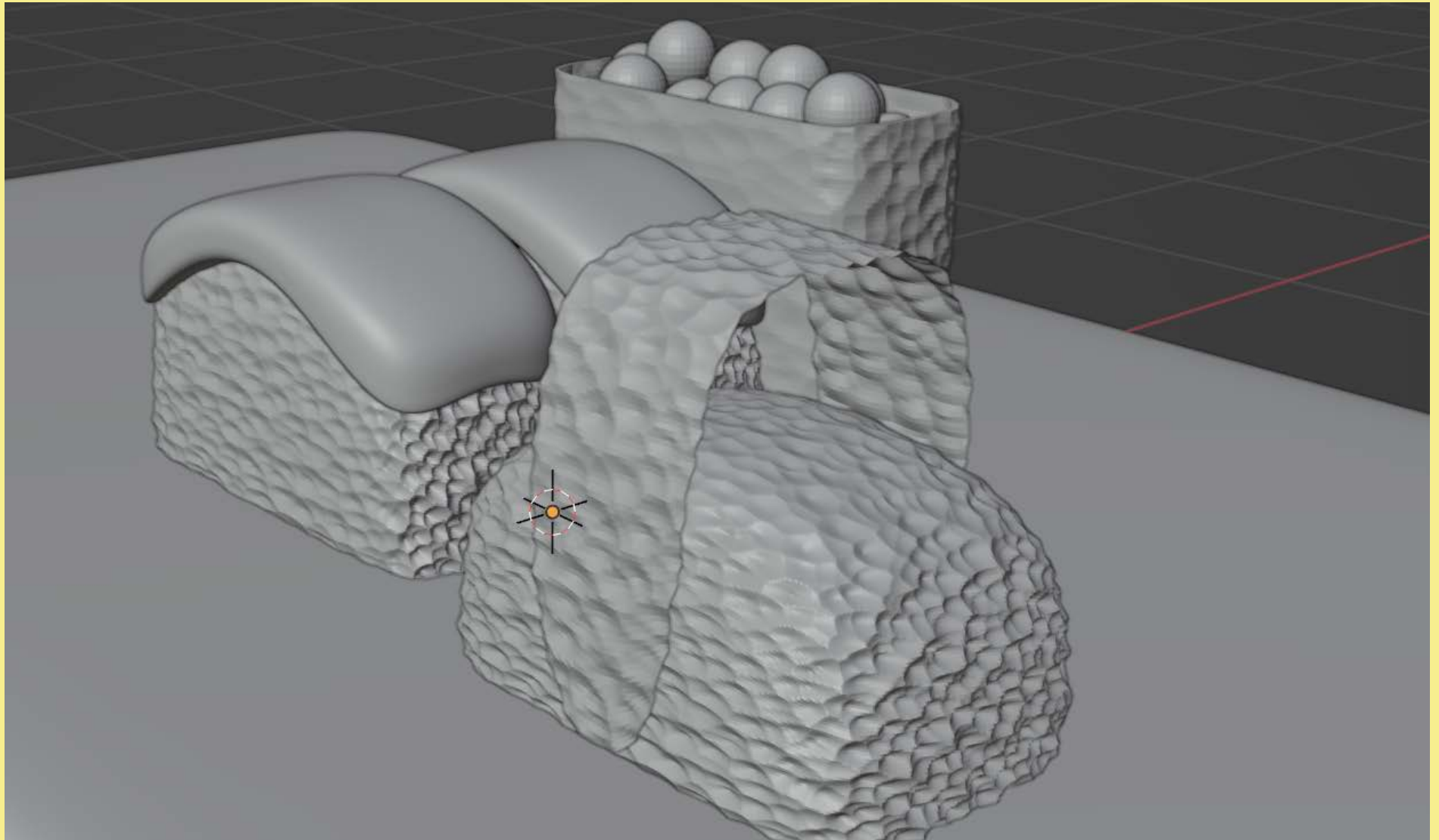
Verwijder **Displace** Modifier om oppervlakte terug glad te maken.



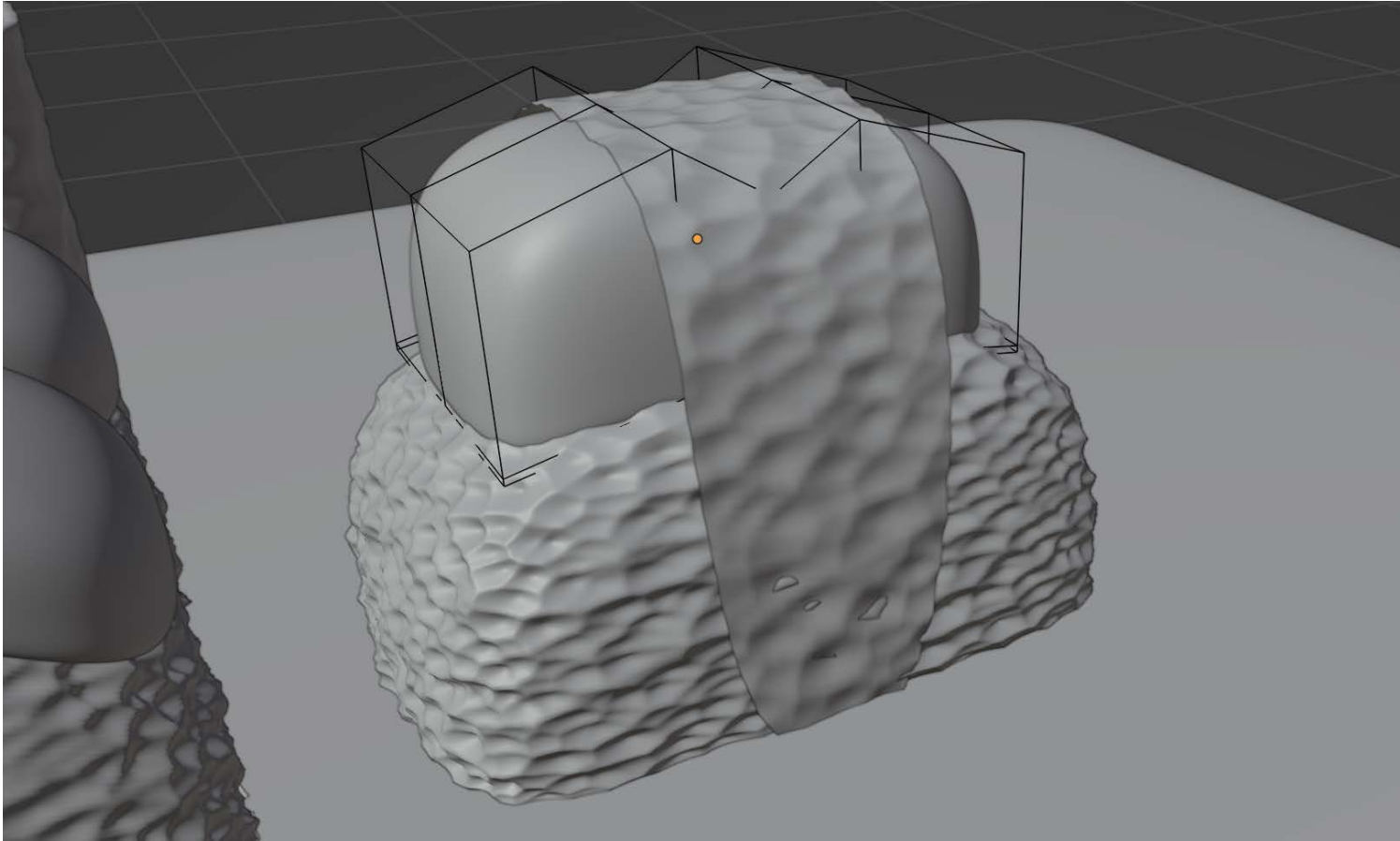
Voeg **Solidify** Modifier toe om dikte te geven.



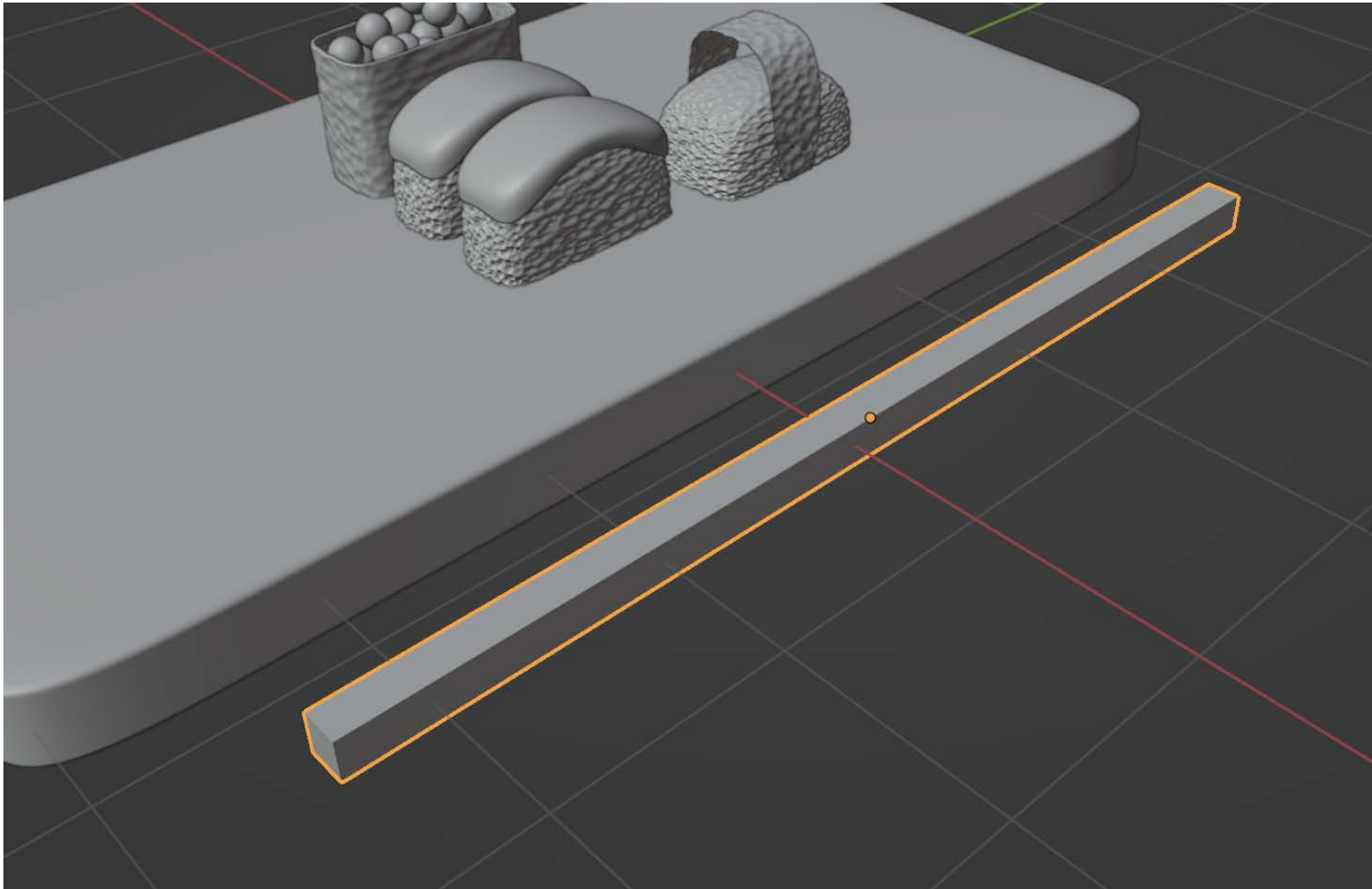
Voeg nieuwe **Displace** Modifier toe om terug textuur te geven.



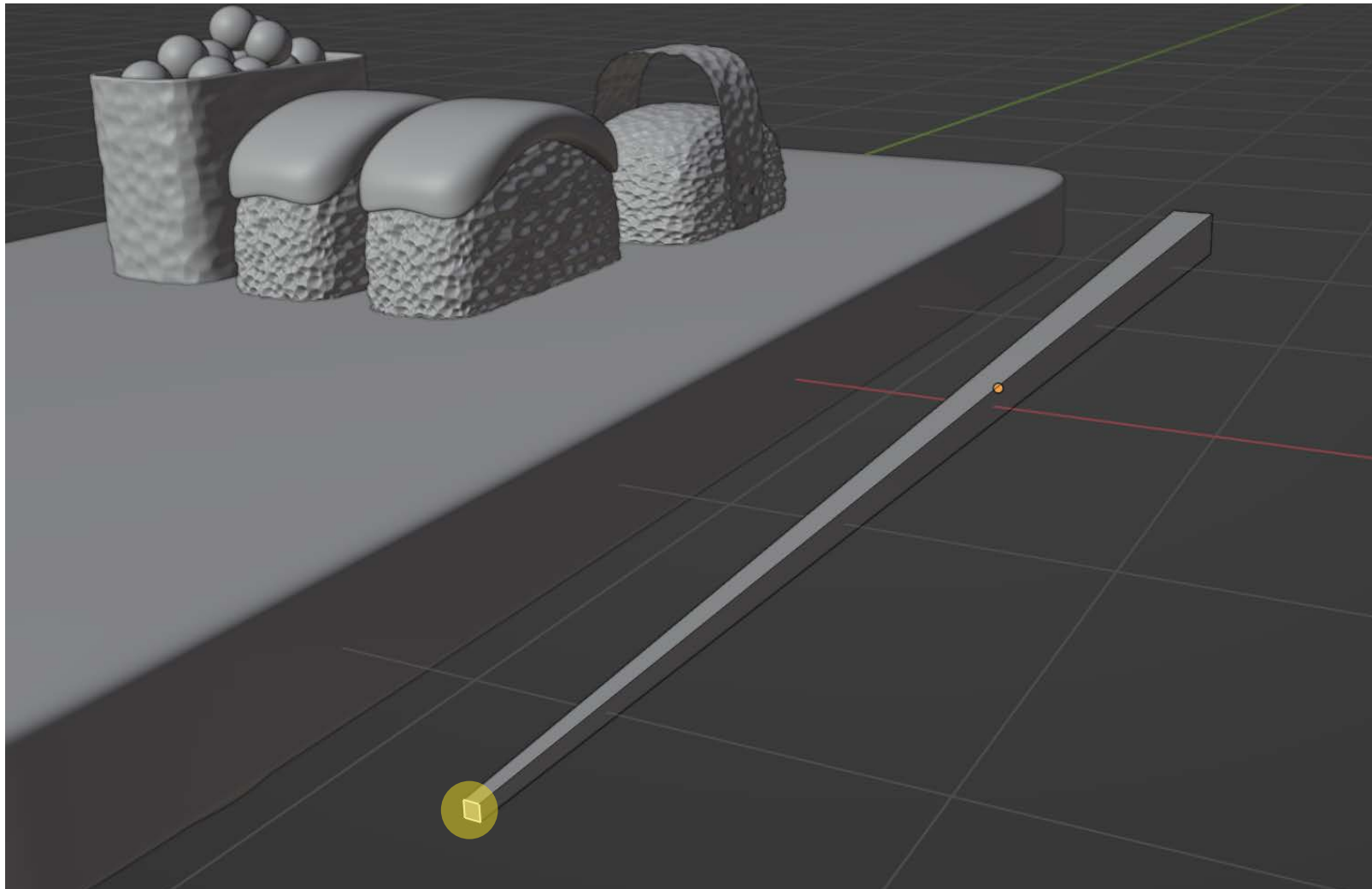
RESULTAAT



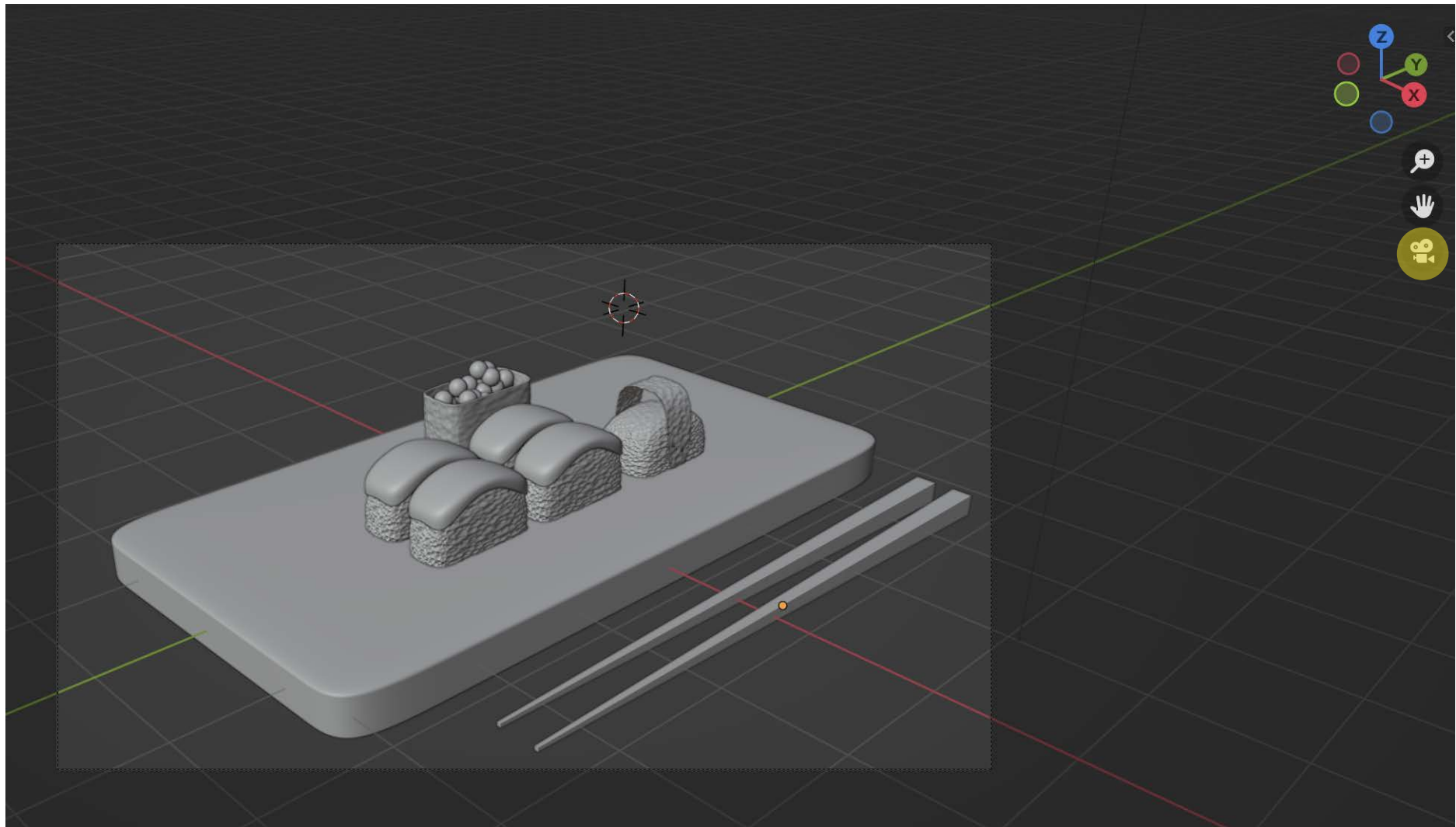
Dupliceer rijstobject (SHIFT + D), verwijder modifiers.
Doe vorm passen tussen objecten (met size, Loop cut, move).



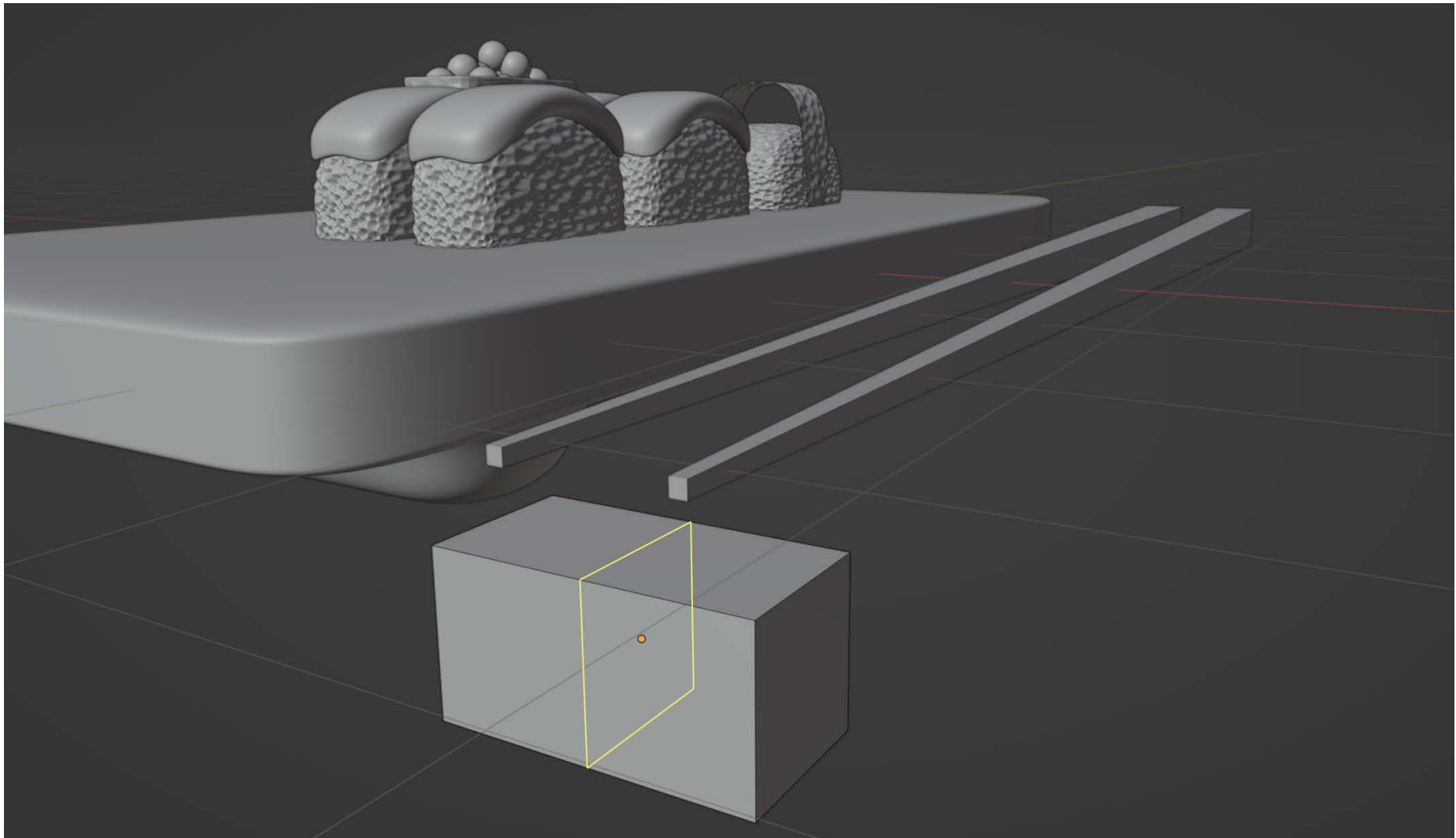
Voeg een **Cube** toe en vervorm tot stokje.



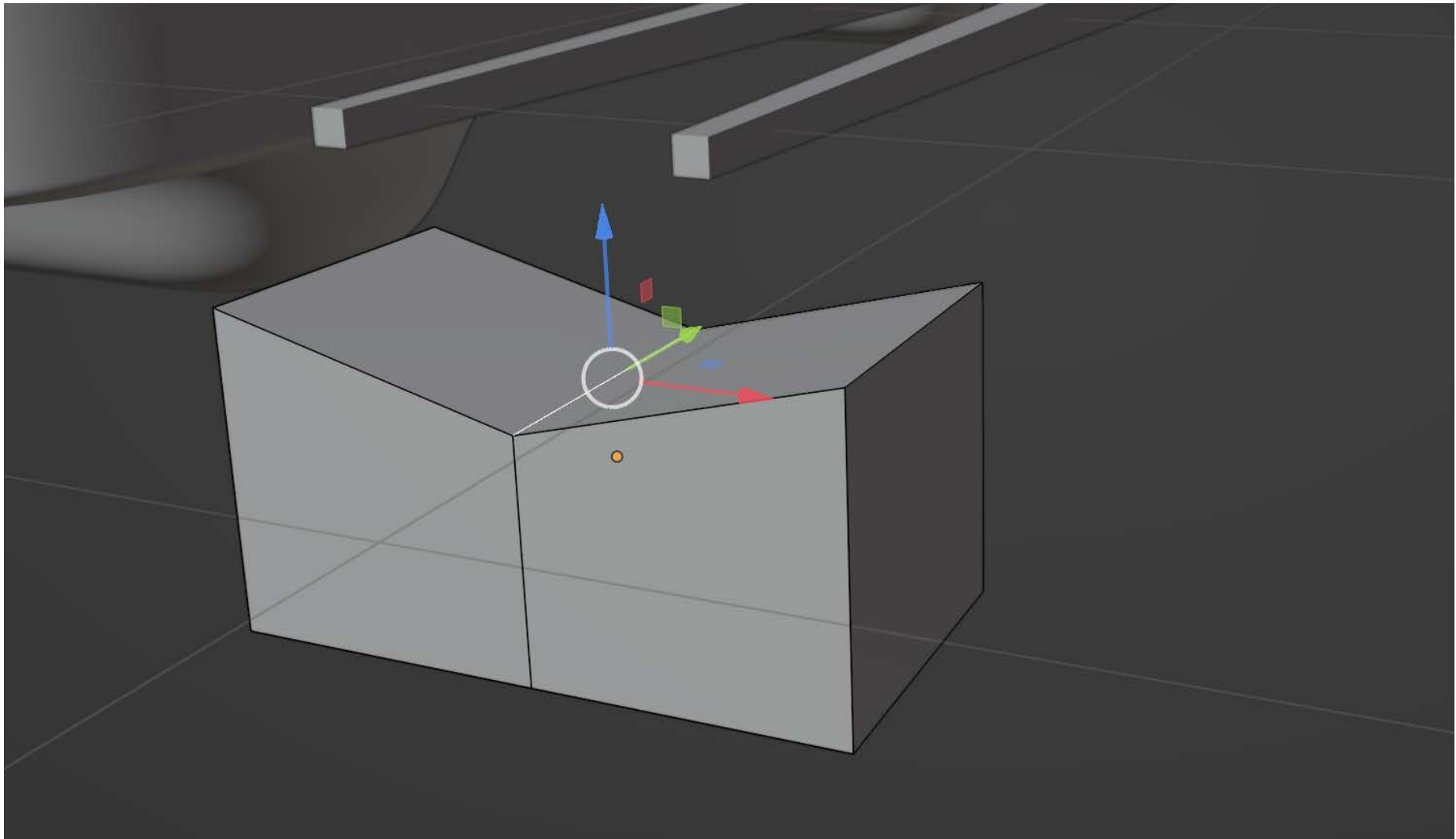
In Edit Mode, selecteer voorste Face en maak kleiner (S).



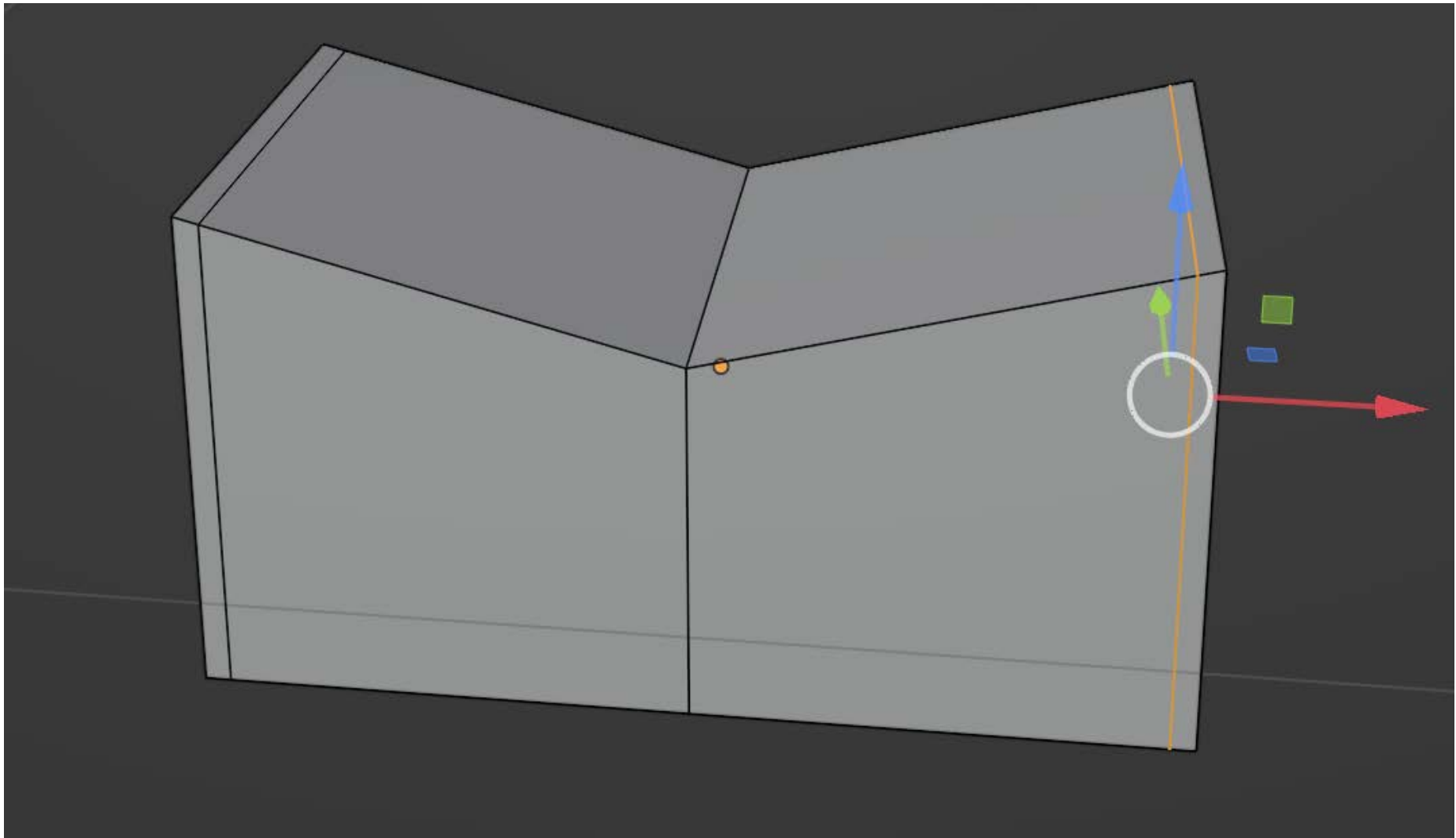
Dupliceer stokje. Bekijk vanuit **Camera View**. Staat alles mooi in beeld?
Je kunt camera verplaatsen of draaien met tools die je al kent.



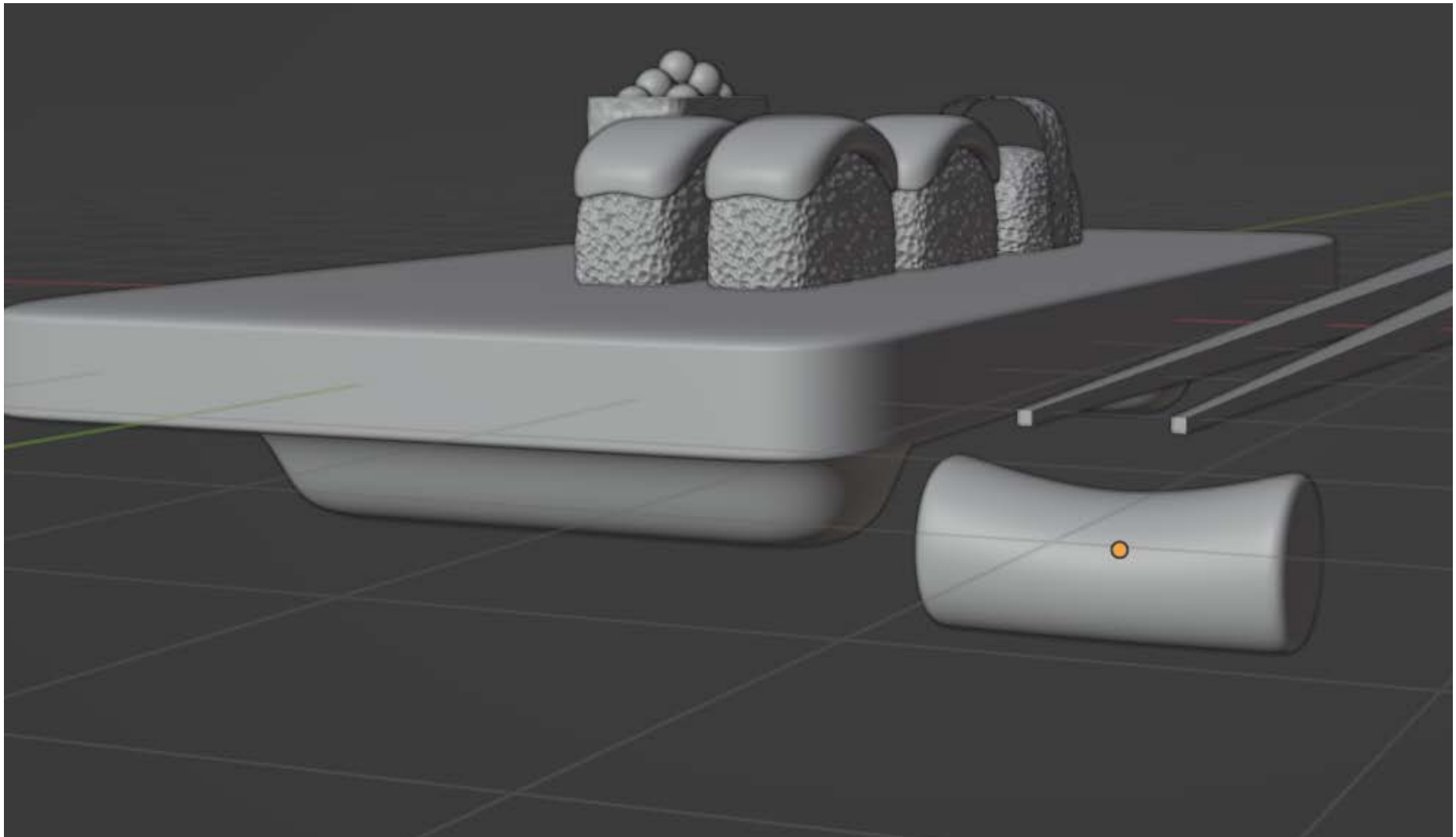
Voeg **Cube** toe waarop stokjes zullen rusten. In **Edit Mode**, voeg een Loop Cut toe in midden (CTRL + R).



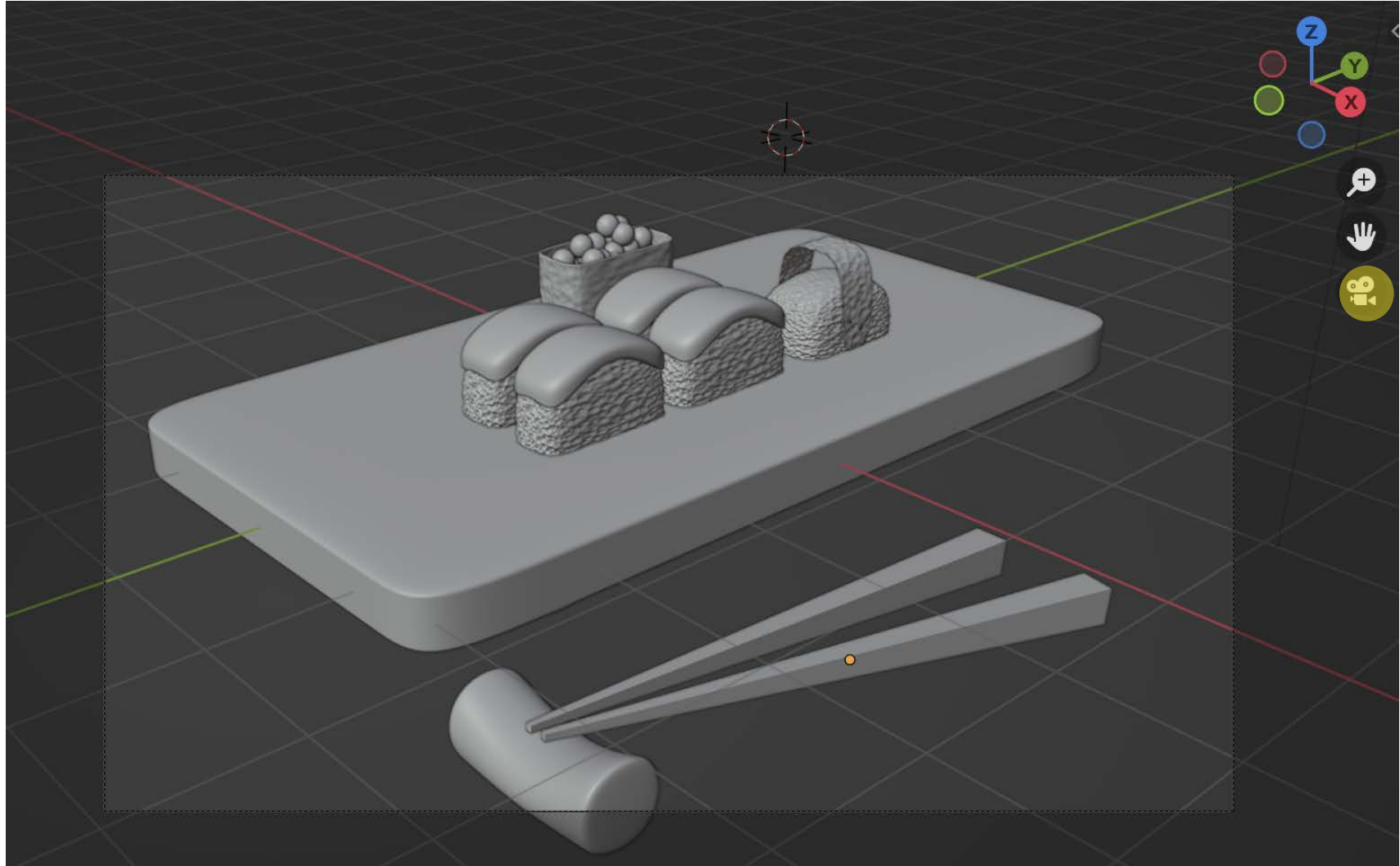
Selecteer snede en beweeg naar beneden met **Move** (G, Z).



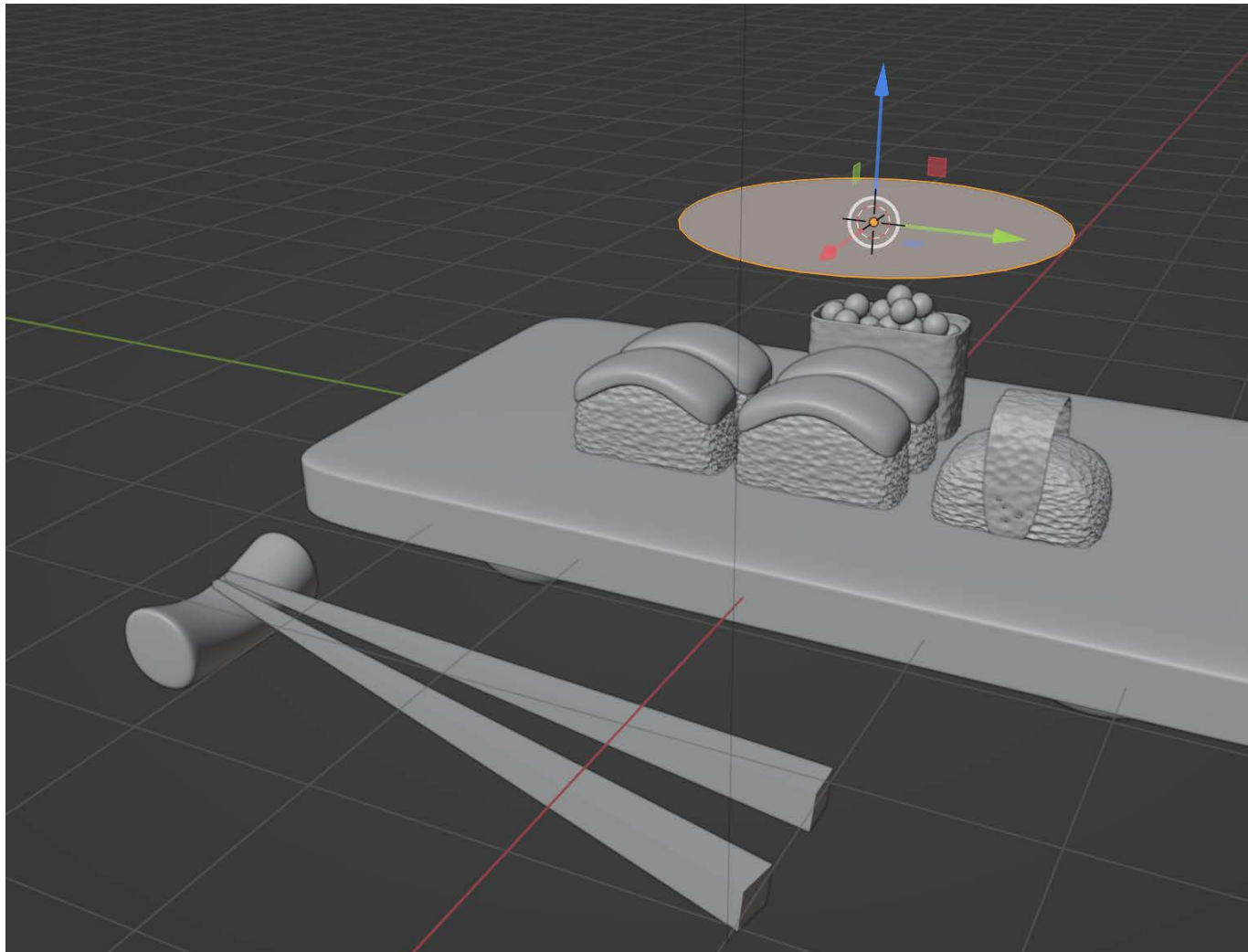
Voeg ook aan randen 2x **Loop cut** toe (om straks een betere afronding te hebben bij Subdivision Modifier).



Voeg Subdivision Modifier toe.



Positioneer alles passend in beeld.

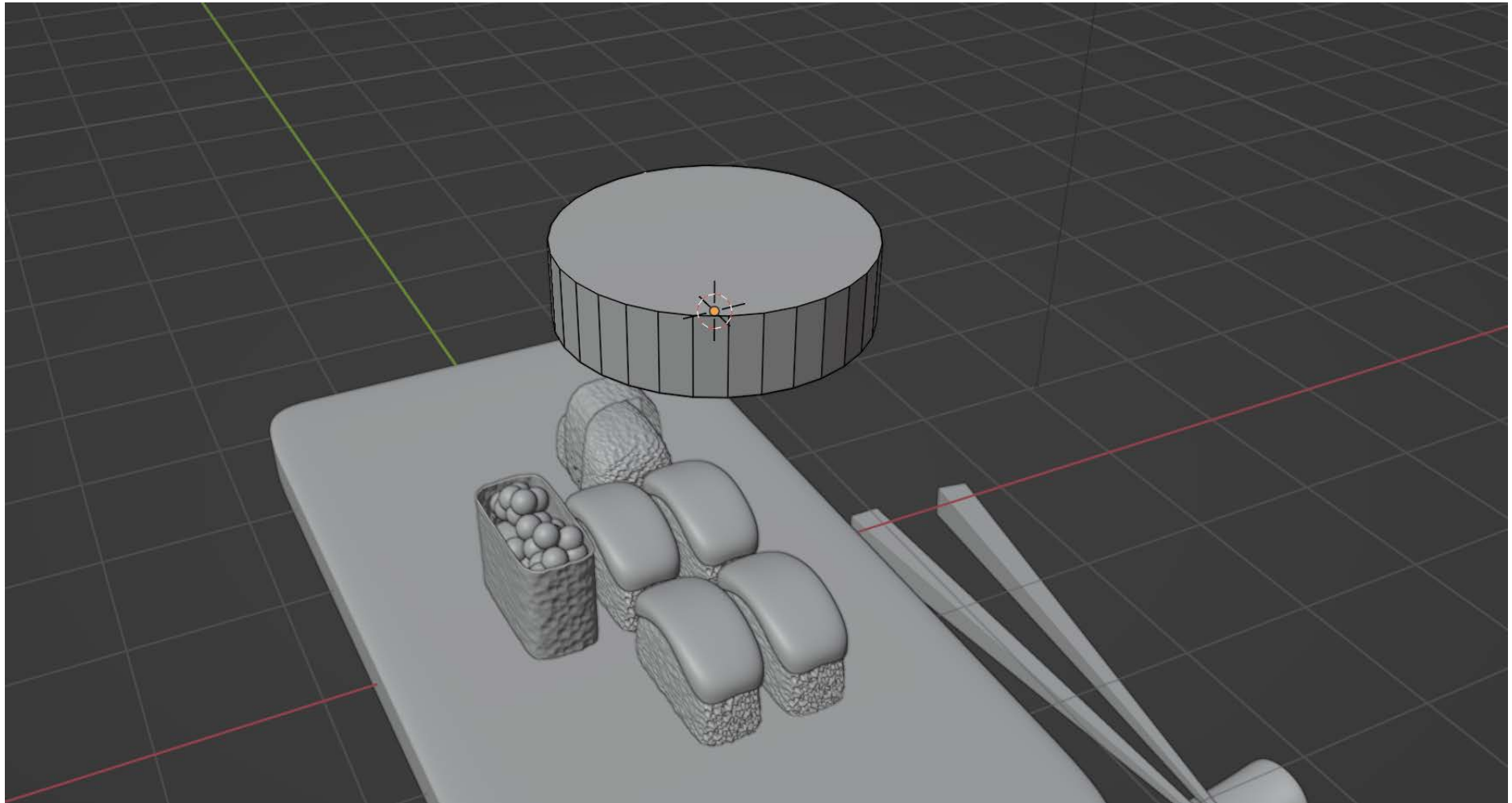


TIP

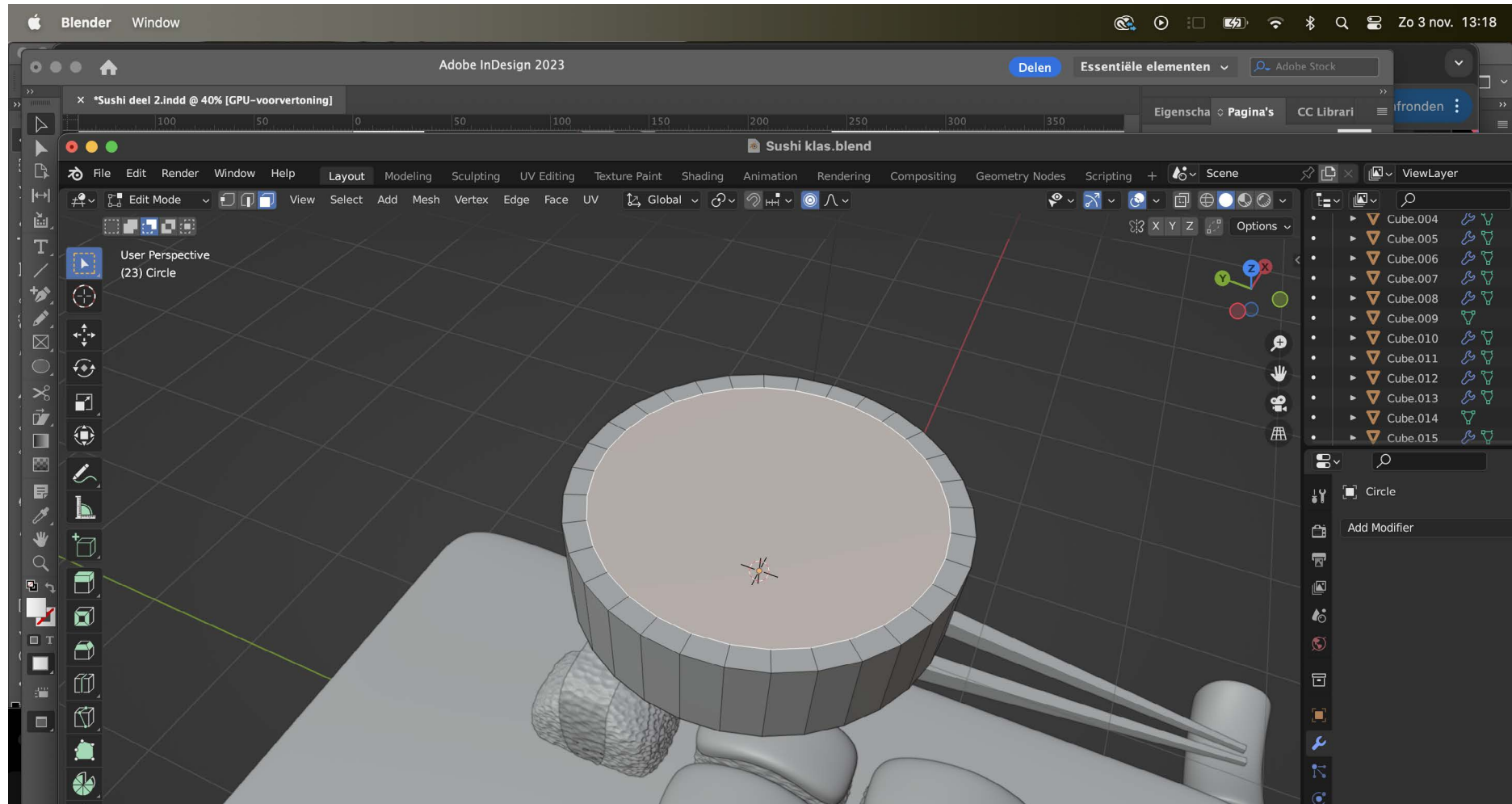
Is er geen
volume in
cirkel?

In Edit Mode,
druk op F om
een Face toe
te voegen.

Voeg **Circle** toe. Hiervan maken we een potje met saus.



in Edit Mode, **Extrude (E)** cirkel.

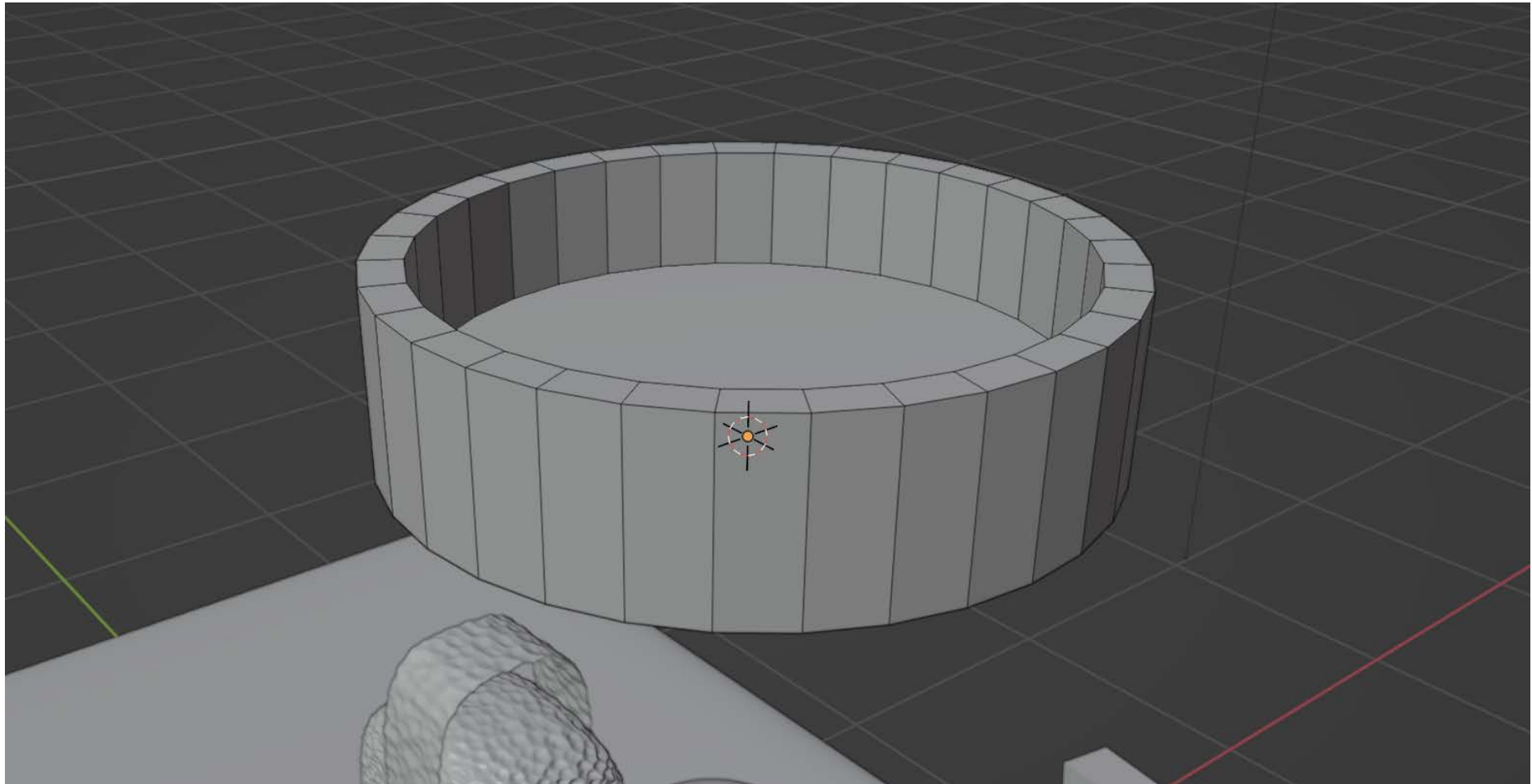


Selecteer bovenste Face en maak met **Inset Face (i)** kleinere, binnenste face.

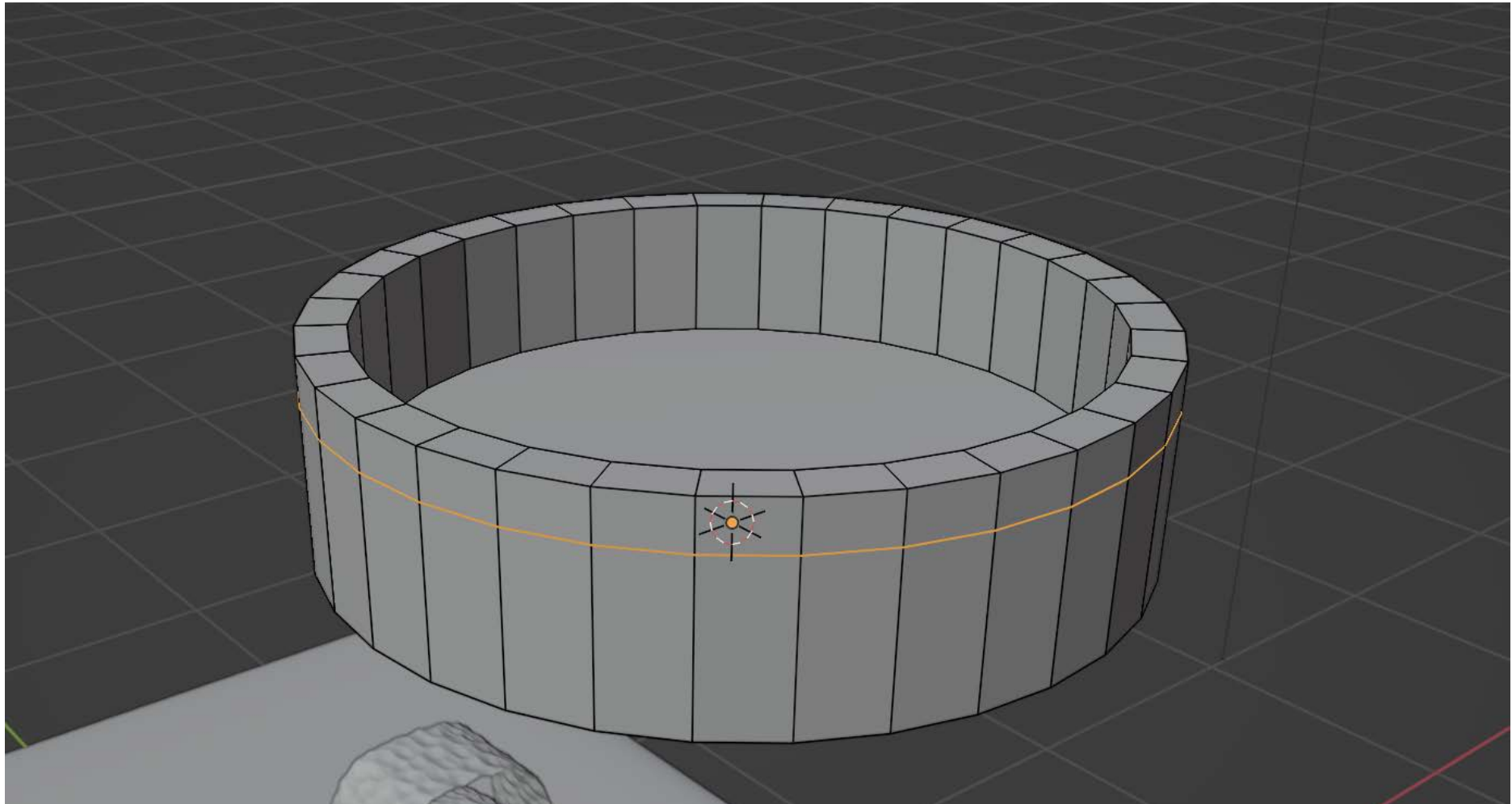
Inset Face (i)?

Hiermee kun je een kleinere, binnenste face maken binnen een geselecteerde face, waardoor een extra face ontstaat door de randen naar het midden van de face te verschuiven.

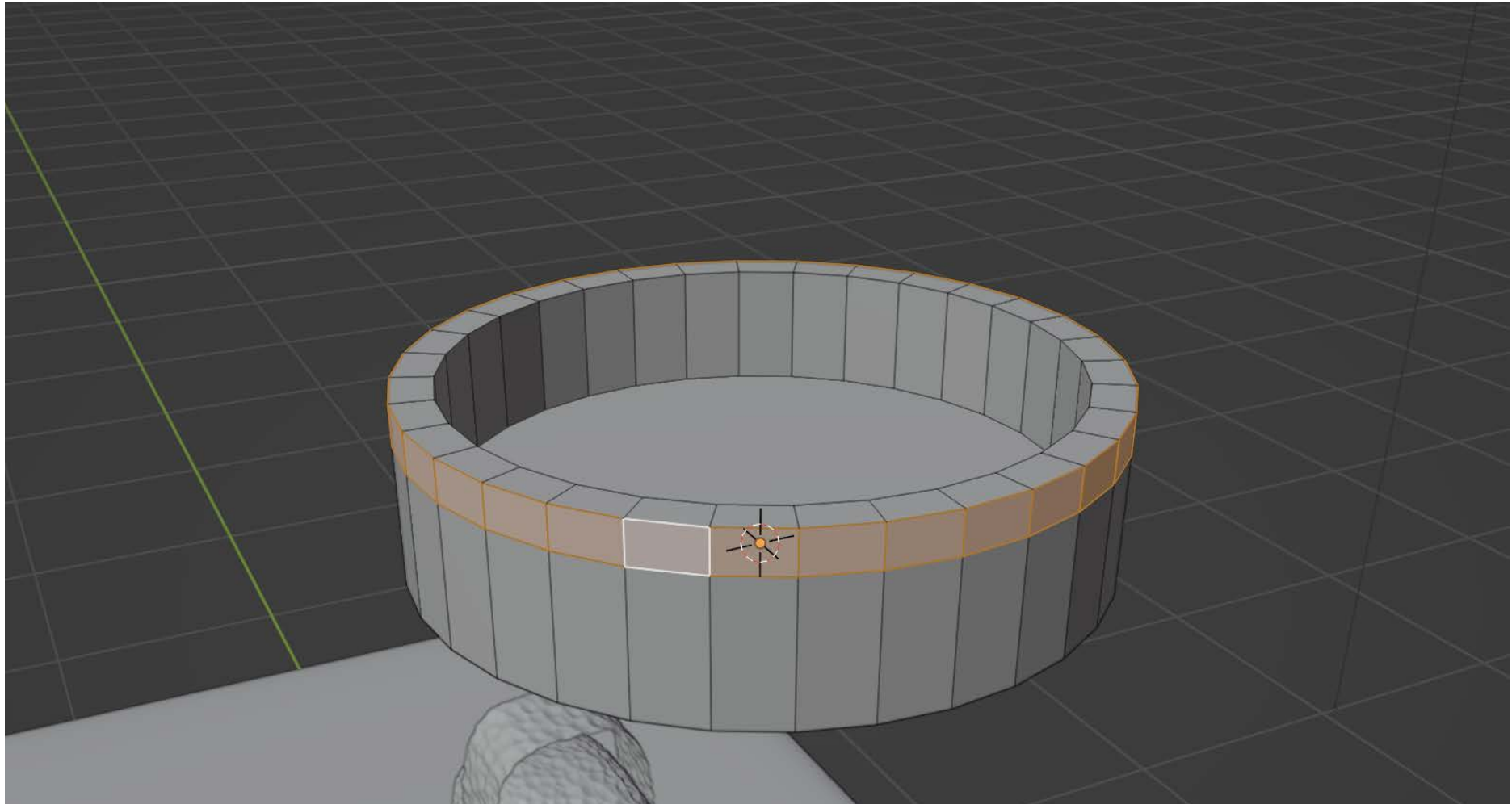
Dit is handig voor het toevoegen van details of het creëren van randen rondom faces.



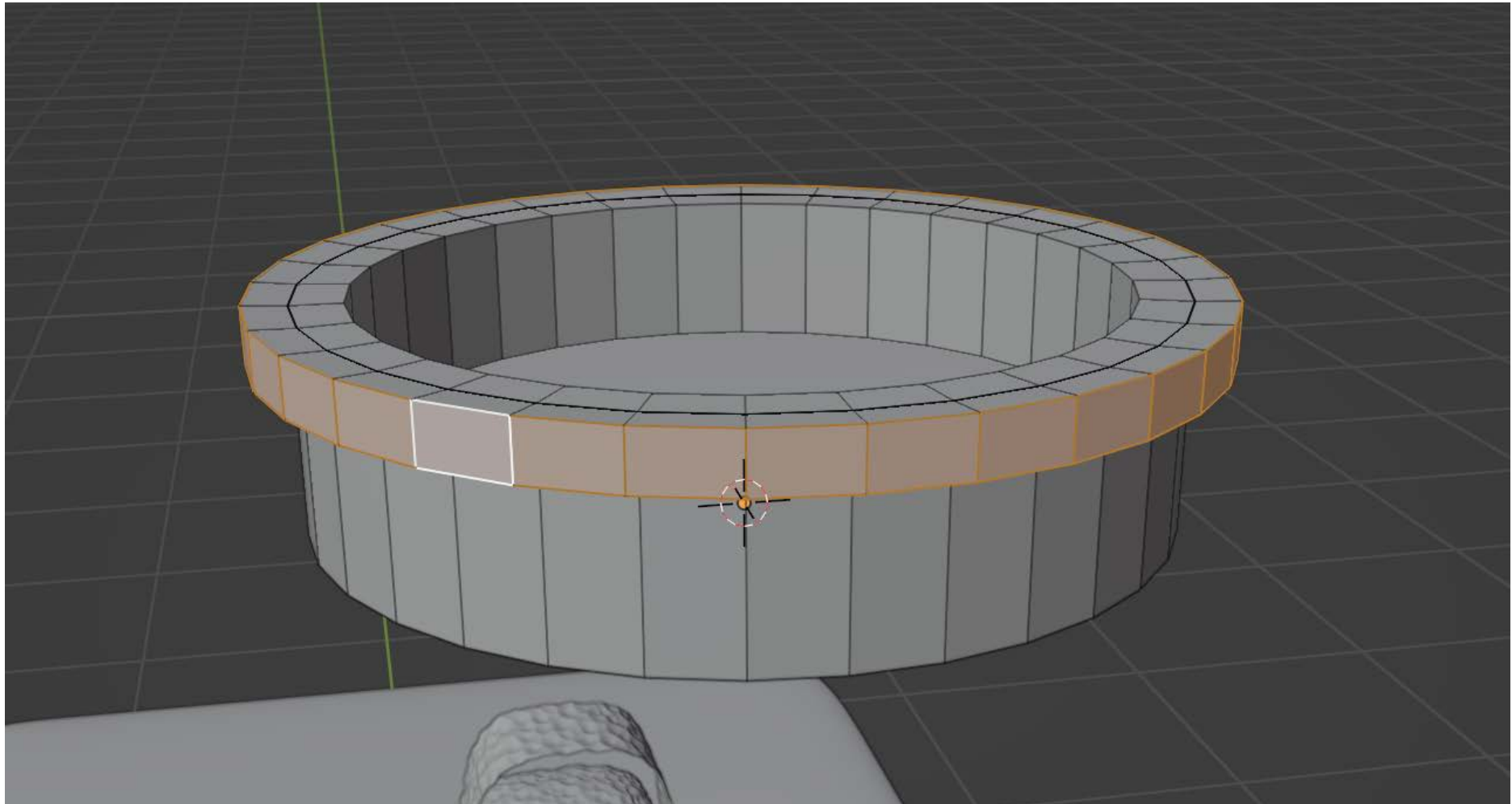
Extrude (E) binnenste face naar beneden.



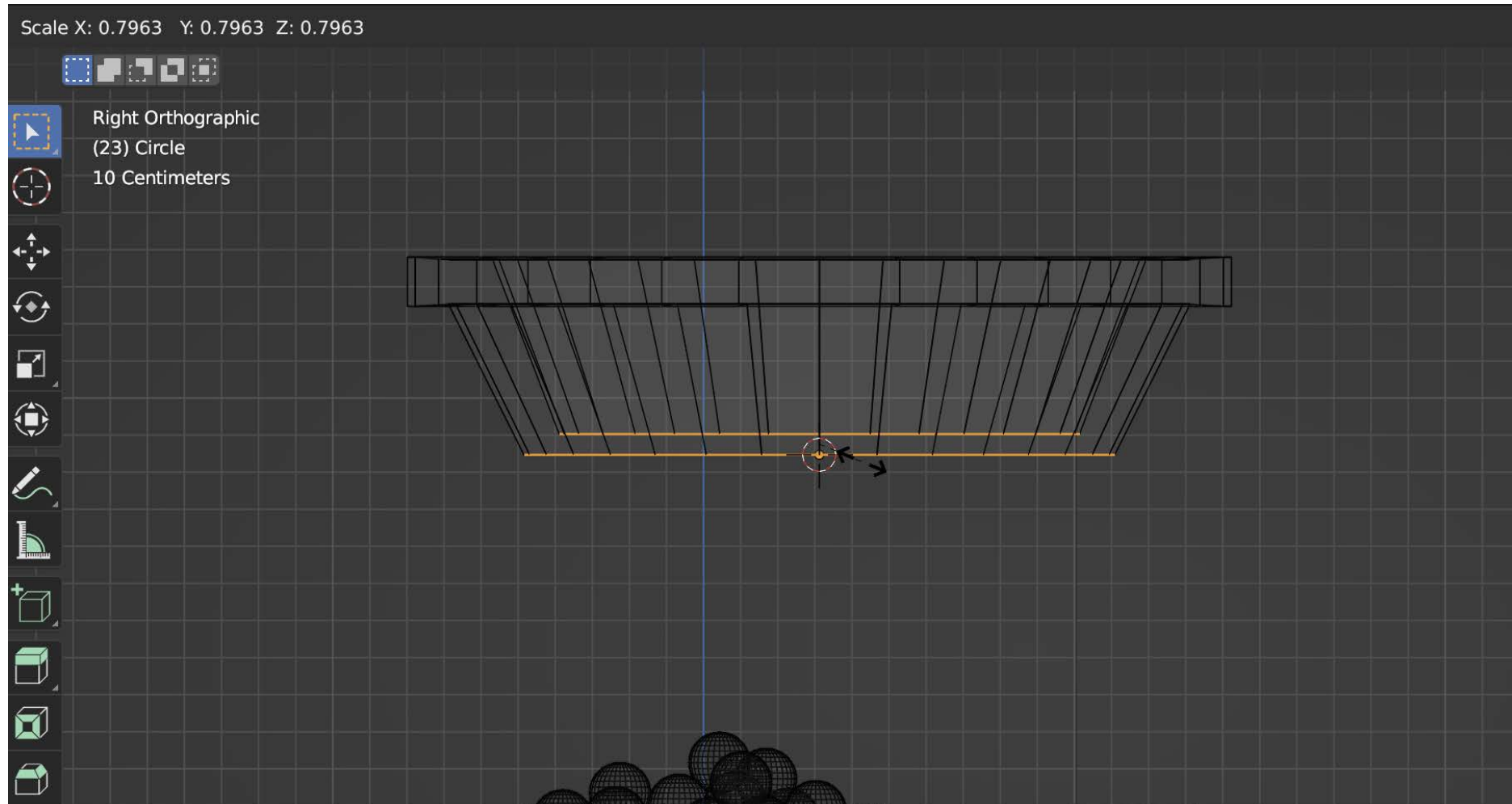
Voeg **Loop cut** (CTRL + R) toe om rand te geven.



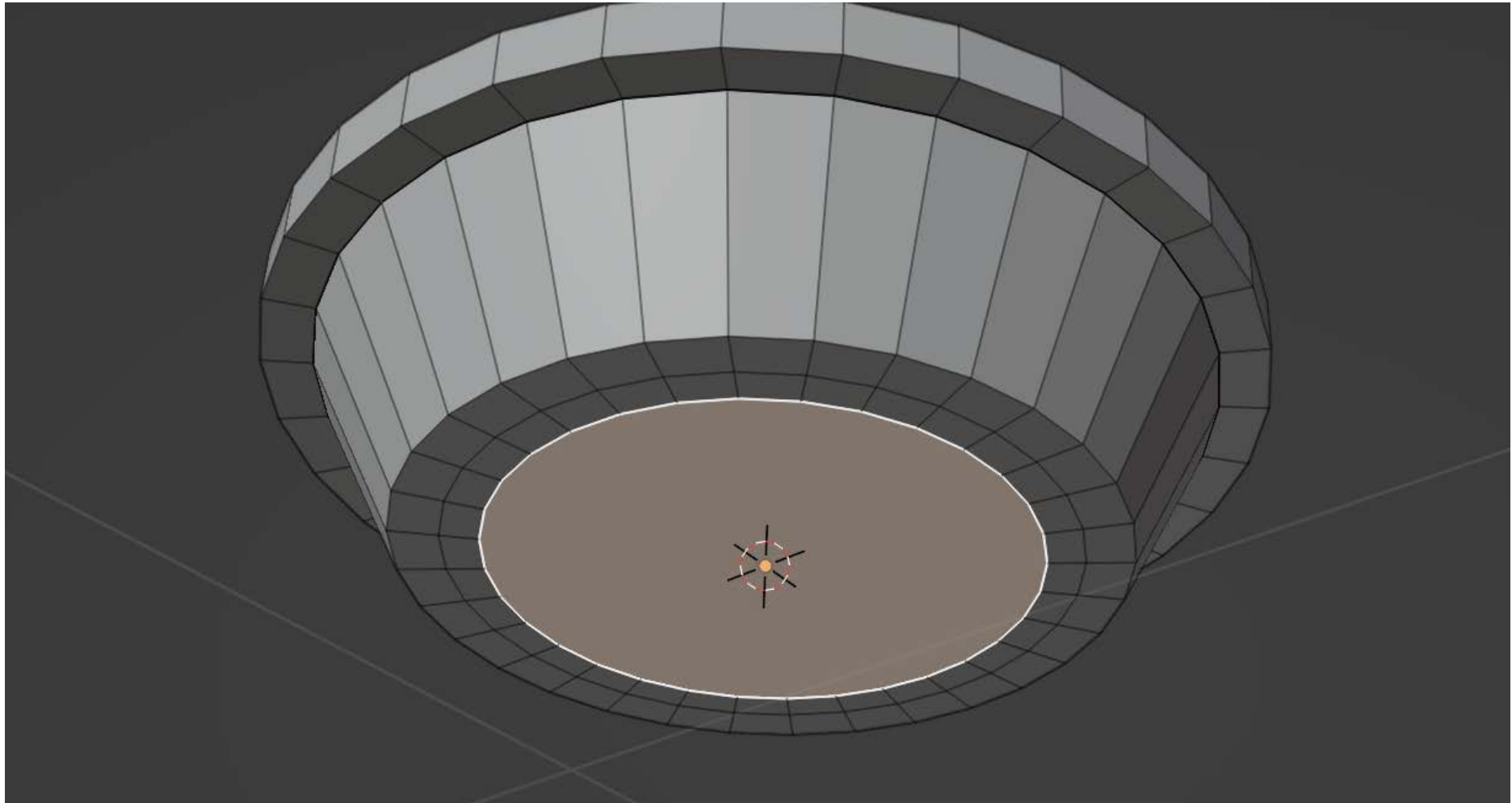
Selecteer Faces rondom (met ⌘ ingedrukt)



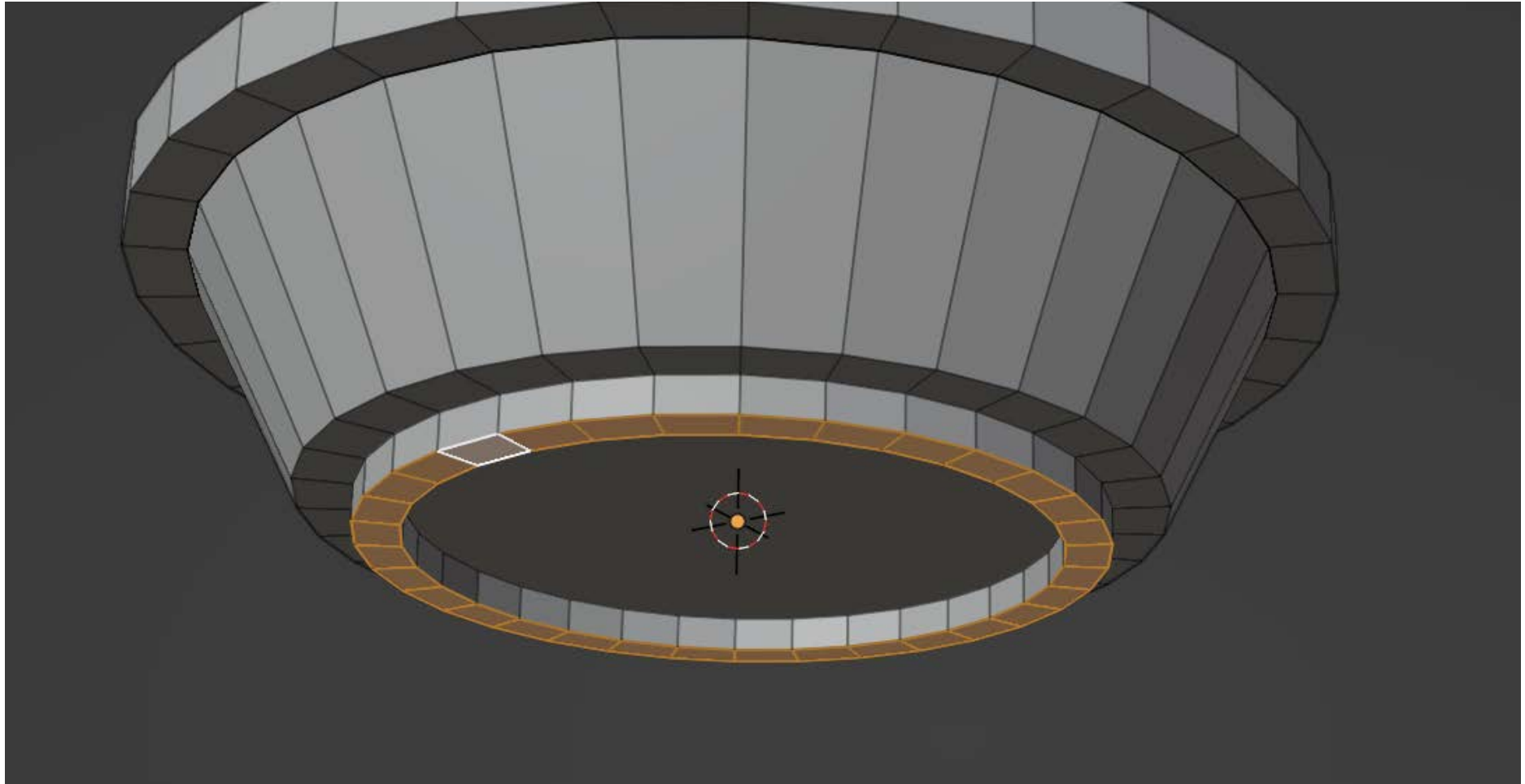
Maak Faces groter naar buiten door Scale (S) te gebruiken.



Selecteer onderste horizontale Edges en verklein naar binnen door Scale (S) te gebruiken.



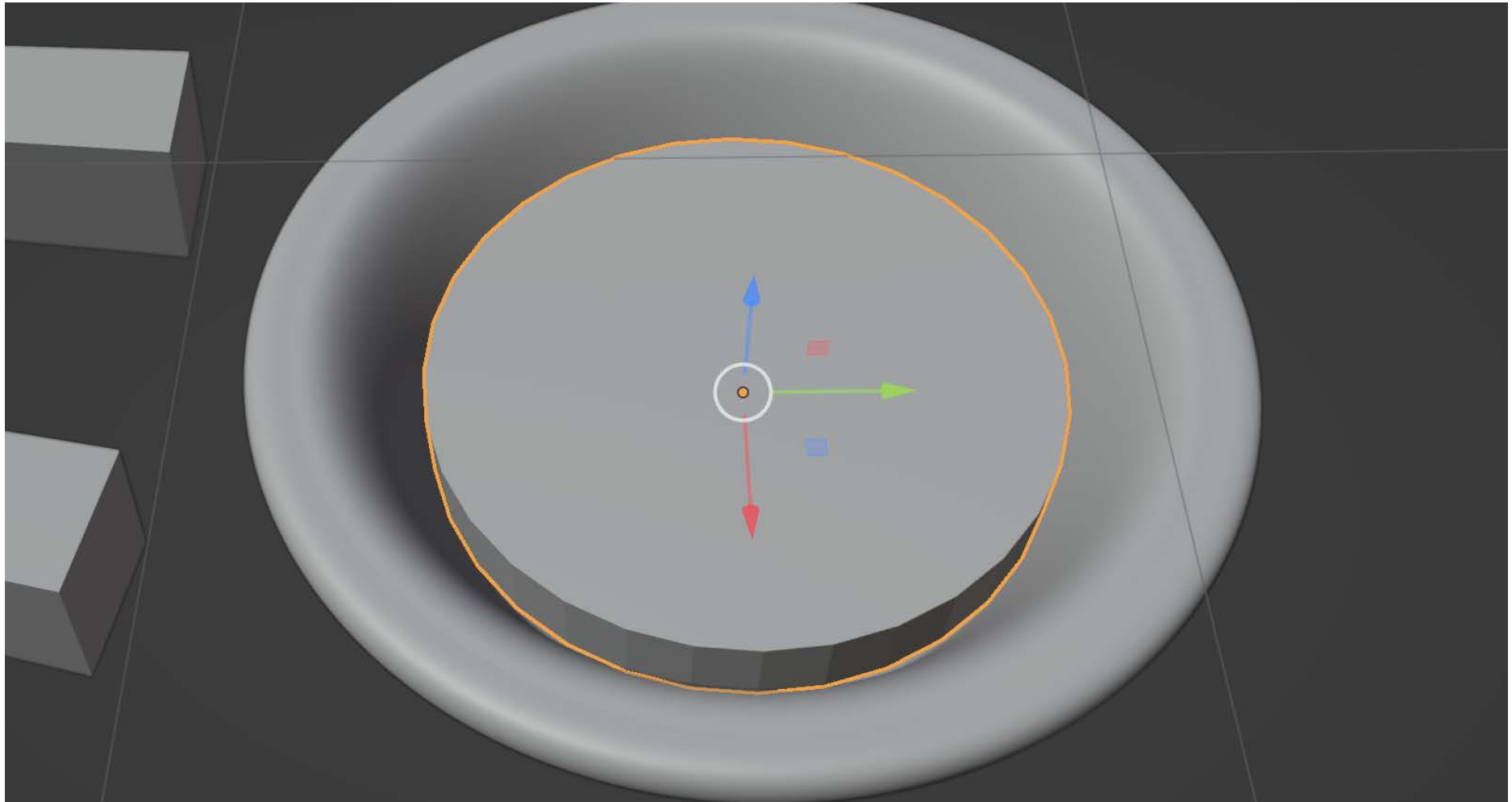
Aan onderkant, voeg 2x nieuwe Faces toe met **Intrude Face (i)** zodat een dubbele rand ontstaat.



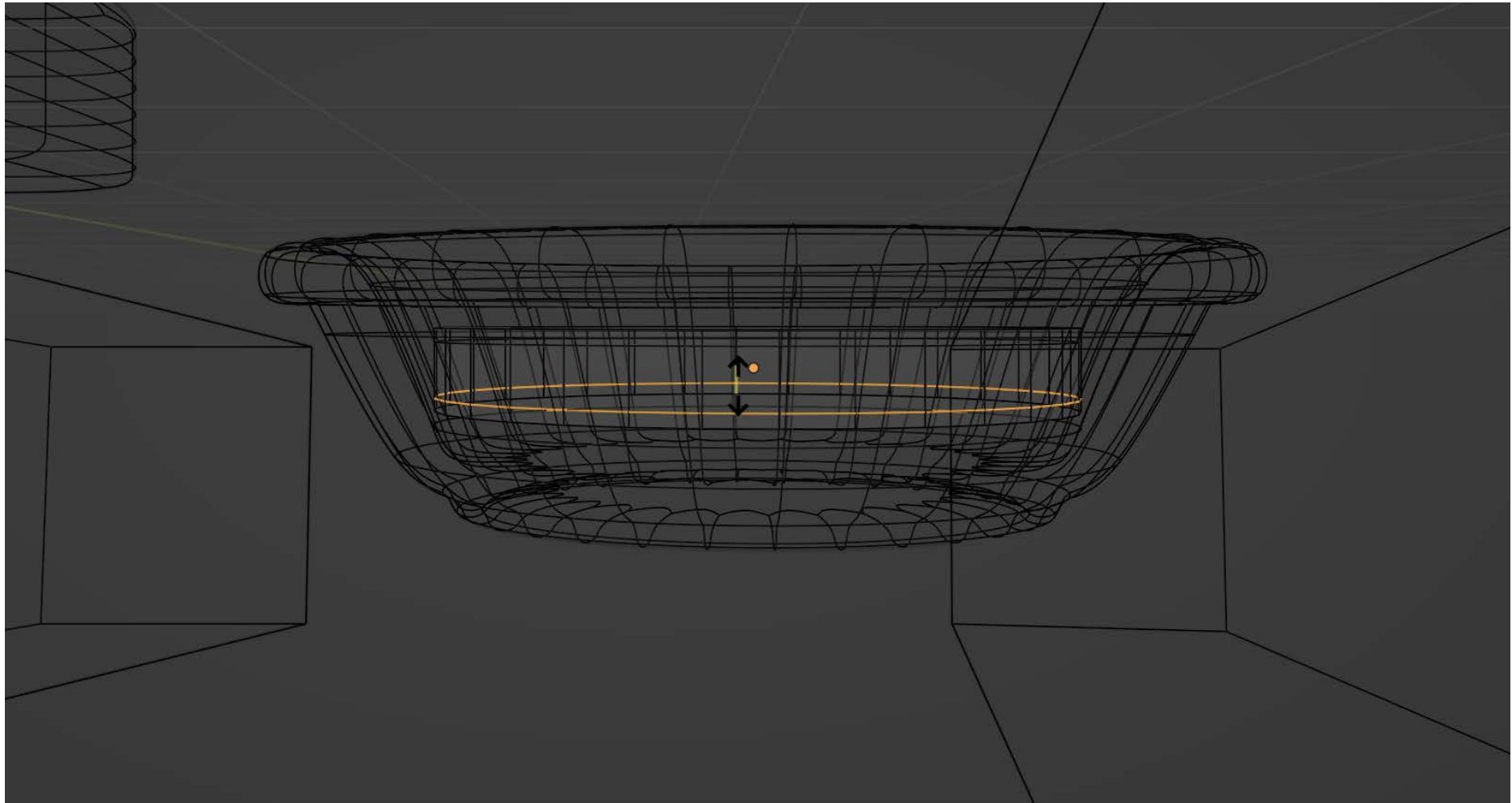
Selecteer en extrude middelste faces.



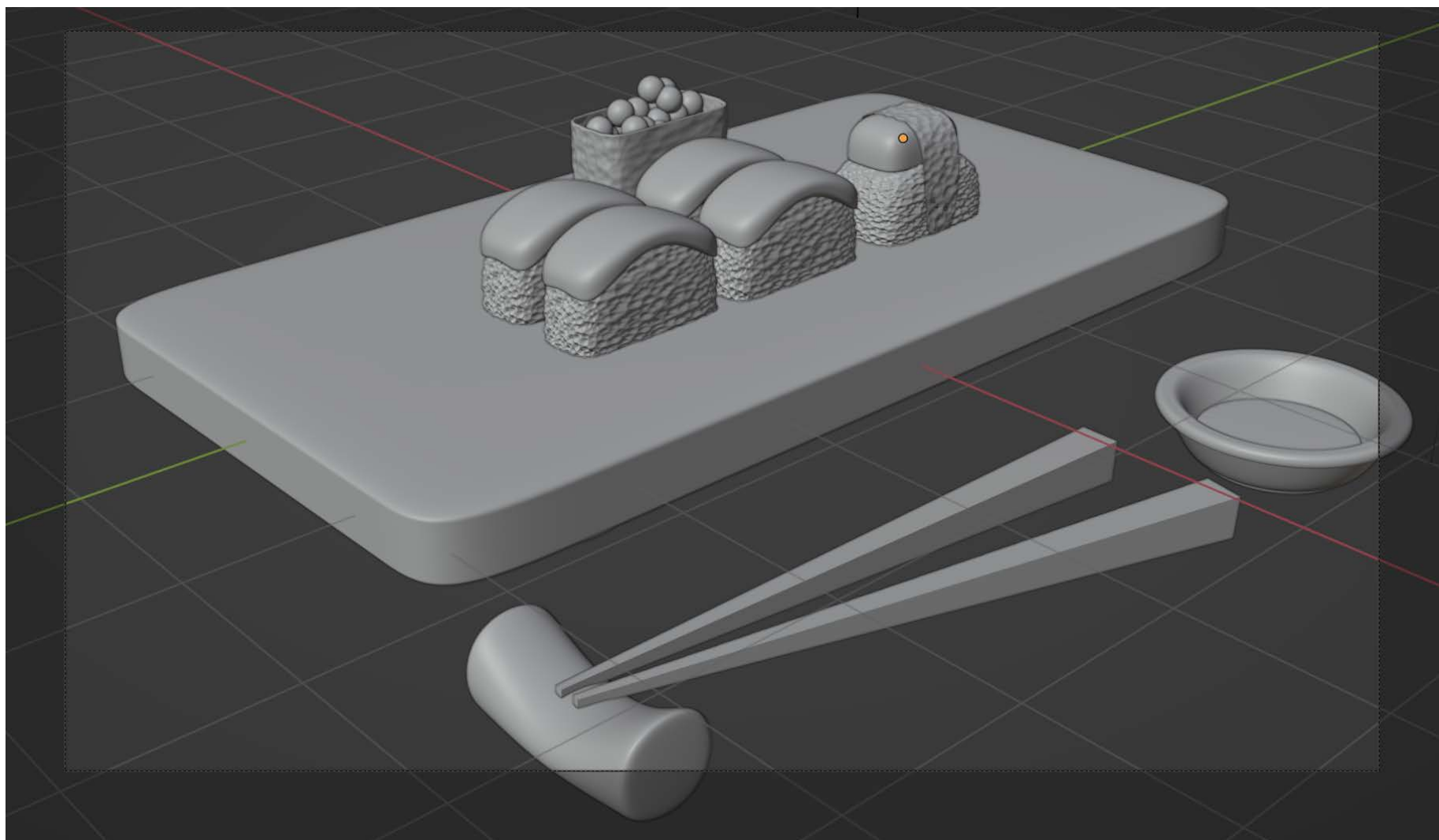
In Object Mode, voeg Subdivision Modifier toe.



Voeg **Cylinder** toe en maak passend in potje.



Voeg evt. met **Loop cut** extra snede toe aan zowel onder- en bovenkant om rand afgeronder te maken. Voeg daarna Subdivision Modifier toe.



Pas compositie aan naar eigen wens.
Herpositioneer camera indien nodig.