

BEER made with Blender

Umgebung & Erstellung Glass

Hintergrund:

- Import Image as plane & Light-Emission

Boden:

- Glossy BDSF für verteilte Reflektion

Glass:

- Cylinder-Mesh
- Smooth-Shade für Eliminierung der Kanten
- Glass BSDF für einen glasigen Effekt



Es werde Bier

- Cylinder-Mesh
- Diverse Anpassung der Vertices
- Erhöhung der Flüssigkeit am Rand für einen realistischeren Effekt
- Glass BSDF für einen glasigen Effekt
- Volume-Absorption für die Farbe des Biers



Schaum & Licht

Schaum:

- Cylinder-Mesh & Erstellung Random-Oberfläche
- Shade-Smooth zur Eliminierung scharfer Kanten
- Kombination von Surface-Scattering und Diffuse BSDF

Licht:

- Unterschiedlich positionierte Planes
- Unterschiedlich starke Emission der Planes
- Nutzung verschiedener Farben (leichte Blautöne)

