

# Corso completo di Architettura 3D per Blender

## 18a lezione - altri materiali di facciata

In questa lezione ci occuperemo dei restanti materiali che costituiscono la facciata più lunga dell'edificio.

Analizzeremo pertanto il materiale da assegnare ai profili che mascherano gli innesti delle vetrate nei rispettivi montanti, alle catene di scarico per l'acqua piovana e ai relativi pozzetti, completando in questo modo tutto ciò che riguarda la parte esterna dell'edificio.

### **Materiale profili vetrate**

Iniziamo dai profili metallici.

Manteniamo attivi solamente il layer dell'edificio e quello della luce Sun.

Selezioniamo i profili verticali e apriamo il pannello dei materiali.

Facciamo click sul tasto New e rinominiamo il materiale "Profili innesti vetrate".

Nella finestra del Node Editor premiamo i tasti SHIFT A, dal menu che compare scegliamo le voci Shader -> Glossy e posizioniamo il nodo subito sotto il nodo Diffuse.

Premiamo nuovamente i tasti SHIFT A, scegliamo la voce Shader -> Mix Shader e inseriamo il nodo nel collegamento tra il nodo Diffuse e il nodo Material Output.

Colleghiamo anche il nodo Glossy.

Per gestire il fattore della specularità del materiale inseriamo altri due nodi.

Premiamo SHIFT A e selezioniamo la voce Input -> Layer Weight.

Premiamo nuovamente SHIFT A e scegliamo l'opzione Converter -> ColorRamp.

Colleghiamo ora il canale Facing del nodo Layer Weight al canale Fac del nodo ColorRamp e il canale Color di quest'ultimo al canale Fac del nodo Mix Shader.

Spostiamo verso sinistra il cursore bianco del nodo ColorRamp portandolo ad esempio in posizione 0.7 per scurire leggermente i bordi del materiale.

Selezioniamo sia i profili orizzontali di chiusura posti in alto che quelli in basso.

Da ultimo selezioniamo i profili verticali al quale abbiamo assegnato il materiale appena creato, premiamo i tasti CTRL L e dal menu che compare scegliamo la voce Materials.

### **Materiale viti profili**

Selezioniamo una serie di viti di fissaggio dei profili.

Apriamo il pannello dei materiali, facciamo click sul tasto New e rinominiamo il materiale “Viti profili”.

Nella finestra del Node Editor aggiungiamo, sotto il nodo Diffuse un nodo Glossy.

Inseriamo nel collegamento tra il nodo Diffuse e il nodo Material Output un nodo Mix Shader al quale colleghiamo anche il nodo Glossy.

Impostiamo il canale Fac del nodo Mix Shader a 0.2.

Scuriamo leggermente il colore del nodo Diffuse portando il parametro Value a 0.7.

Selezioniamo sia la serie di viti di fissaggio poste in alto che quelle poste in basso.

Da ultimo selezioniamo le viti di fissaggio dei profili verticali, premiamo i tasti CTRL L e scegliamo l'opzione Materials.

### **Materiale scarico acqua piovana**

Selezioniamo la catena di scarico per l'acqua piovana.

Apriamo il pannello dei materiali, facciamo click sul tasto New e rinominiamo il materiale “Scarico acqua”.

Nella finestra del Node Editor aggiungiamo un nodo Glossy e un nodo Mix Shader che colleghiamo nella modalità vista finora.

Diminuiamo il parametro Fac a 0.1 e impostiamo il colore del nodo Diffuse sul canale HSV in questo modo:

- H a 0.06
- S a 0.2
- V a 0.2

Selezioniamo l'altra catena per lo scarico dell'acqua e le porzioni di tubo che fuoriescono dalla gronda.

Selezioniamo la catena al quale abbiamo appena applicato il materiale, premiamo i tasti CTRL L e dal menu che compare scegliamo la voce Materials.

### **Materiale pozzetti**

Per ciò che riguarda il materiale da assegnare ai pozzetti sarà sufficiente creare un nuovo shader con il solo nodo Diffuse e rinominare il materiale “Pozzetti”.

Successivamente assegnamo lo stesso materiale anche al secondo pozzetto.

Riattiviamo tutti i layer della nostra scena e impostiamo la vista della camera di ripresa.

Selezioniamo il terreno, impostiamo il parametro number del sistema particellare dell'erba a 350.000 e facciamo partire un nuovo render.

