

Corso completo di Architettura 3D per Blender

17a lezione - materiali cornici vetrate - 2a parte

Materiale sottogronda

Ricomponiamo la scena con gli altri modelli dell'edificio.

Selezioniamo il solaio di copertura ed isoliamo la sua visualizzazione.

Apriamo il pannello dei materiali, facciamo click sul tasto New e rinominiamo il materiale "Solaio copertura".

Nella finestra del Node Editor aggiungiamo un nodo Glossy e un nodo Mix Shader.

Collegiamo entrambi e modifichiamo solamente il parametro Fac portandolo a 0,02.

Nella 3DView premiamo i tasti CTRL 3 per passare alla vista Left Ortho.

Impostiamo la modalità di lavoro in Edit Mode e con una finestra di selezione, selezioniamo l'area del sottogronda.

Nel pannello dei materiali facciamo click sul tasto +, dall'apposita icona richiamiamo il materiale "Cornici vetrate" e facciamo click sul tasto Assign.

Impostiamo lo shading della 3DView in Material e, come puoi notare, anche in questo caso dobbiamo eseguire il texturing della geometria per poter visualizzare correttamente il materiale.

Premiamo quindi il tasto U, dal menu che compare scegliamo l'opzione Smart UV Project e nella finestra in sovrimpressione facciamo click su OK.

Nella finestra dell'UV Image Editor selezioniamo solamente i vertici dei rettangoli più grandi che rappresentano i pannelli del sottogronda, li ruotiamo di 90° così da orientare correttamente la texture sulla geometria e li scaliamo leggermente fino a occupare l'intera area della texture.

Selezioniamo ora i vertici relativi alle fughe dei pannelli e li scaliamo in modo tale da adeguare la loro dimensione alla larghezza dei vertici dei pannelli.

Ricomponiamo nuovamente l'intera scena con tutti i modelli dell'edificio e impostiamo la vista della camera di ripresa.

Premiamo i tasti SHIFT B e disegniamo una finestra che comprenda l'intero quadro di rendering.

Apriamo il pannello Render e attiviamo la casella Border, in questo modo verrà renderizzato solo ciò che è compreso nell'obiettivo della camera.

Attiviamo gli altri due layer del terreno e della recinzione, riportiamo l'intensità della luce Sun a 5 e facciamo partire un rendering di prova.