

The Dark Side of the Shower



Nicolò Vescera 301838



A.D. 1308
unipg

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI PERUGIA

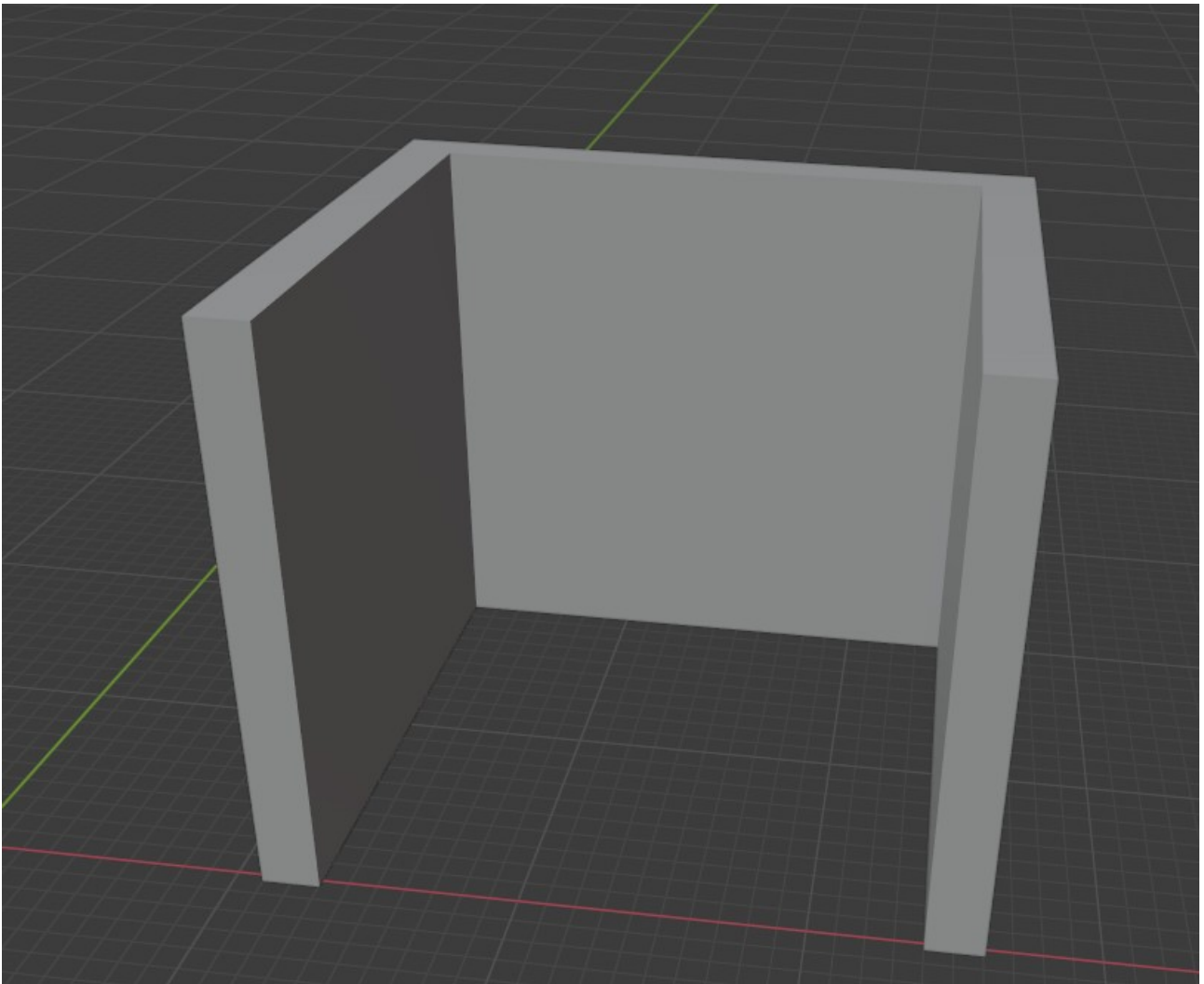
Obiettivo

Realizzare un box doccia verticale con struttura in materiale duro simile al marmo, porte di vetro trasparenti e rubinetti ed erogatori metallici.

Struttura Box Doccia

Tramite i seguenti comandi ho realizzato la struttura esterna del box doccia partendo da un cubo:

- **Extrude Region:** in edit mode, ho selezionato la faccia del cubo da estrarre e l'ho estrusa.
- **X:** utilizzato per eliminare eventuali lati formatisi durante la fase di extrude (x → Dissolve Edges)

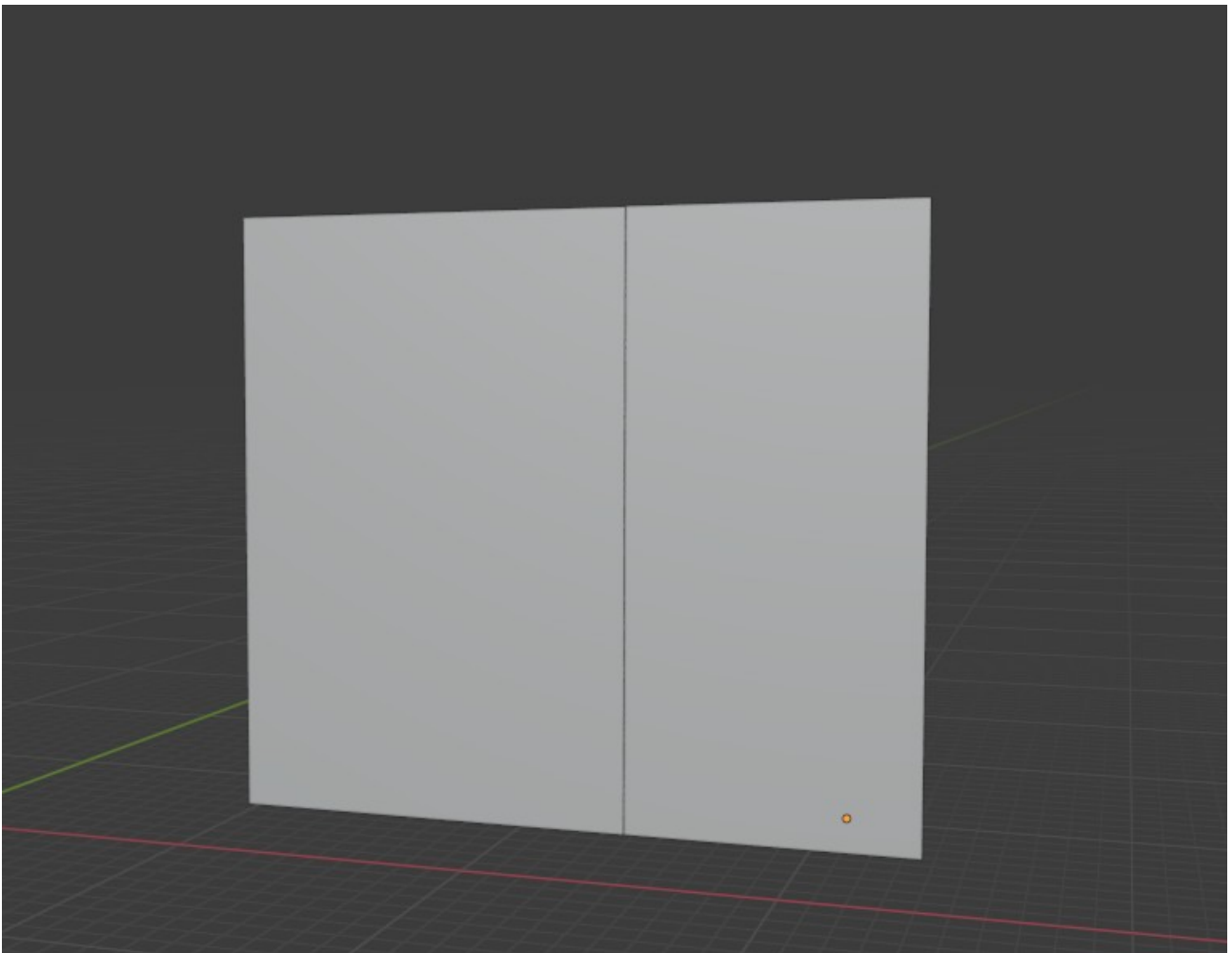


Porte in Vetro

Ho realizzato le porte del box doccia, partendo da un piano, nel seguente modo:

- **Extrude Region:** in edit mode, utilizzato per dare un po' di spessore alle porte e per trovare la giusta lunghezza di ciascuna.
- **X:** utilizzato per eliminare eventuali lati formatisi durante la fase di extrude (x → Dissolve Edges)

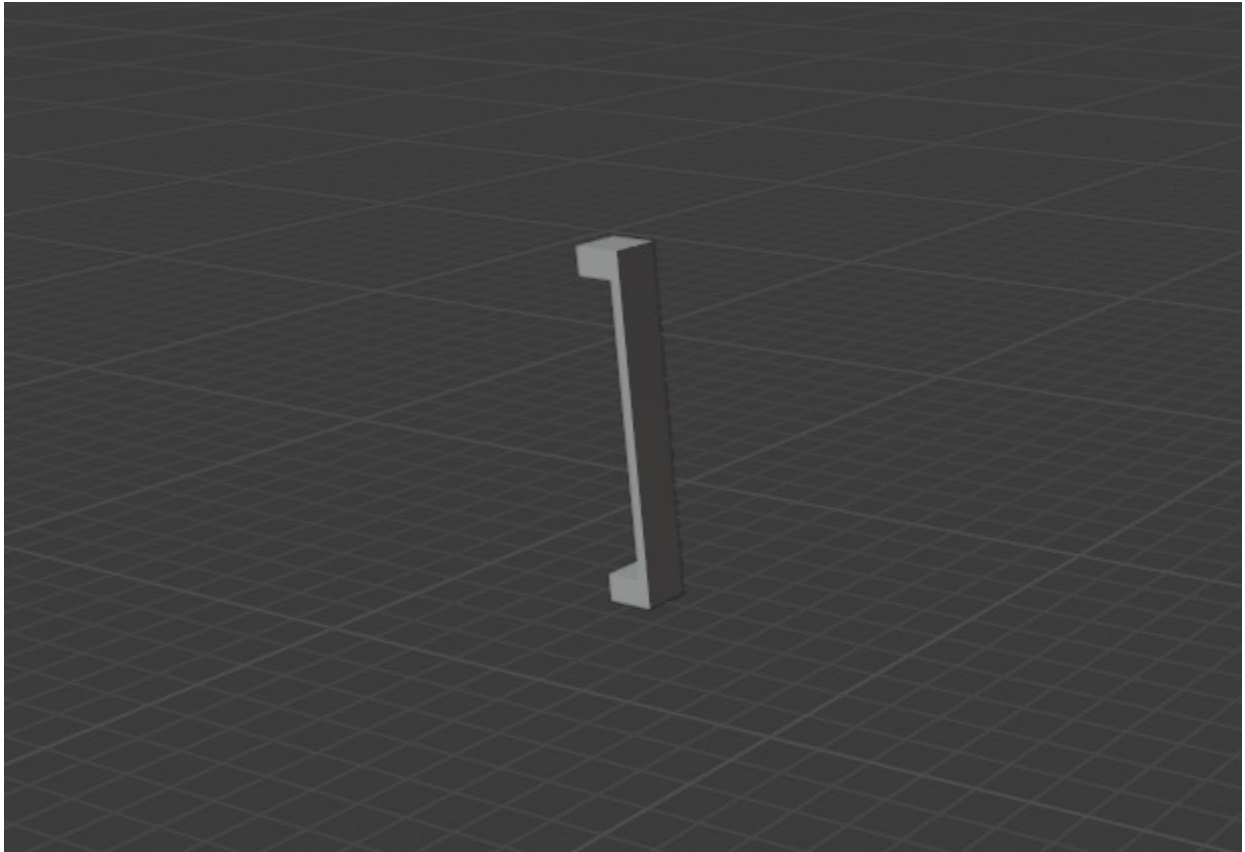
Ho creato la porta più piccola (sinistra), con i comandi **SHIFT + D** l'ho duplicata e, tramite il comando **Extrude Region**, le ho aumentato la lunghezza per realizzare la porta più grande (destra).



Maniglia della Porta

La maniglia della porta più grande è stata realizzata a partire da un cubo con i seguenti comandi:

- **CTRL + R:** in edit mode, utilizzato per suddividere il blocco in sottoparti uguali per poter realizzare il lato lungo della maniglia.
- **Extrude Region:** in edit mode, utilizzato per dare un po' di spessore alle porte e per trovare la giusta lunghezza di ciascuna.
- **Scale:** per ridimensionare l'oggetto e dargli la grandezza adatta.



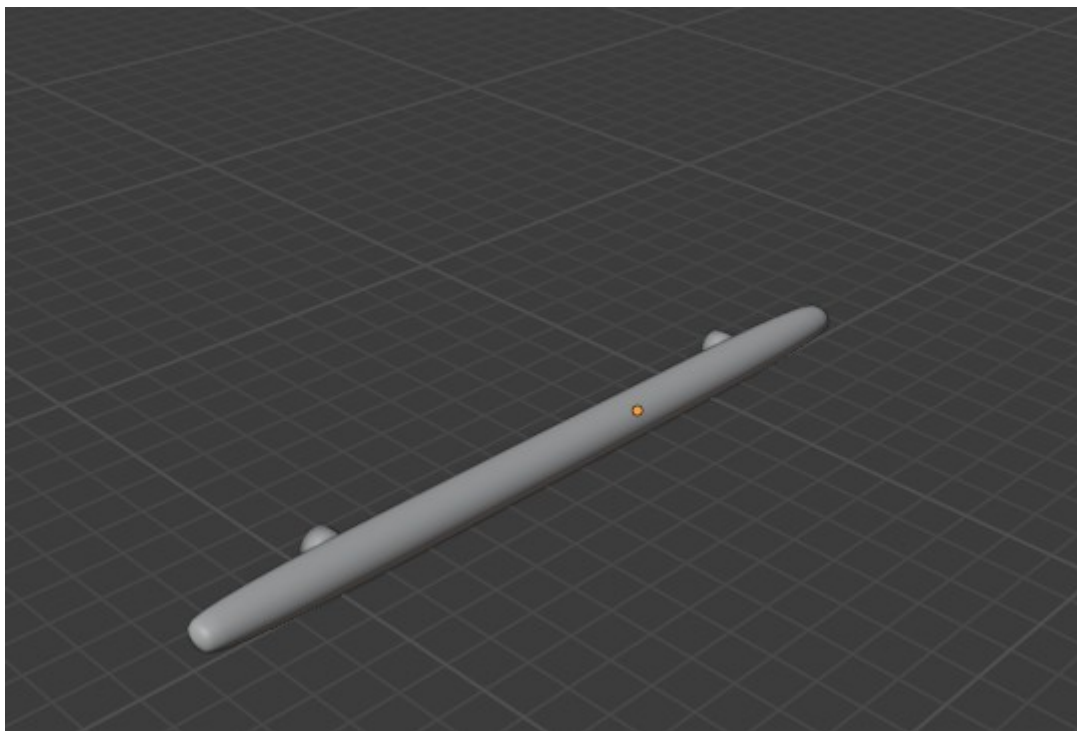
Tubi della doccia

Parte Inferiore

Per realizzare questa parte ho utilizzato 3 cilindri: uno per la parte più lunga e due per creare i supporti attaccati al muro.

Per i supporti sono partito da un cilindro e tramite lo strumento **Scale** l'ho reso della giusta dimensione. Con i comandi **SHIFT + D** l'ho duplicato così da ottenere il secondo.

Per la parte lunga sono partito da un cilindro e tramite lo strumento **Scale** l'ho reso della giusta dimensione. In **Edit Mode**, ho selezionato le due facce e tramite il comando **I** ho aggiunto delle suddivisioni alle facce. Ho infine aggiunto, nella sezione **Modifier Properties**, il modificatore **Subdivison Surface** per ottenere dei bordi smussati e affusolati.



Tubo Grande della Doccia

Per modellare questa parte sono partito da un cilindro ed ho utilizzato questi comandi:

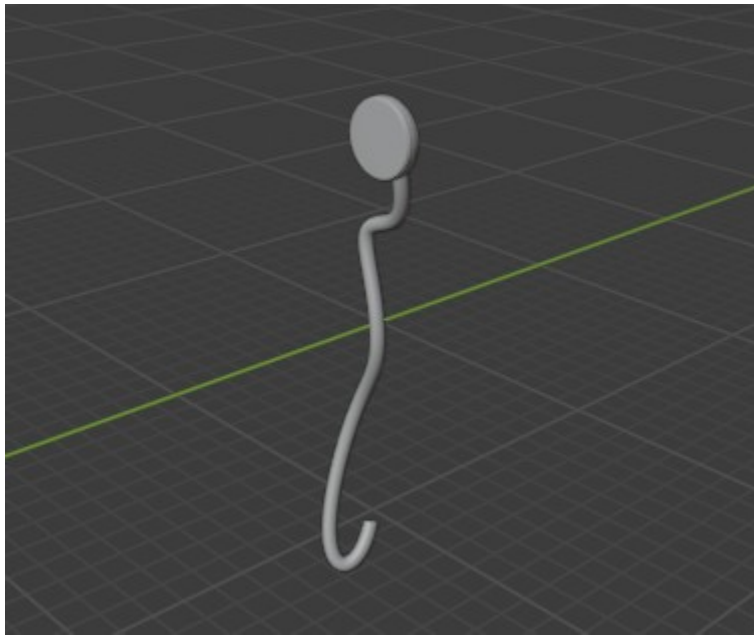
- **Scale:** per dare il giusto diametro e la giusta lunghezza al tubo
- **Rotate:** per andare a creare gli angoli di giunzione di 90° del tubo. Ho selezionato la faccia dalla quale doveva partire l'angolo di 90°, ho fatto attenzione di posizionare lo strumento **Cursor** nel punto in cui doveva ruotare e ho ruotato la faccia creando l'angolo desiderato.
- **I:** per creare la parte finale della doccia (cipolla), ho selezionato la faccia del tubo e tramite questo comando l'ho allargata.
- **Extrude Region:** per dare spessore alla parte finale della doccia (cipolla), ho selezionato la faccia creata con il comando precedente e le ho dato il giusto spessore.



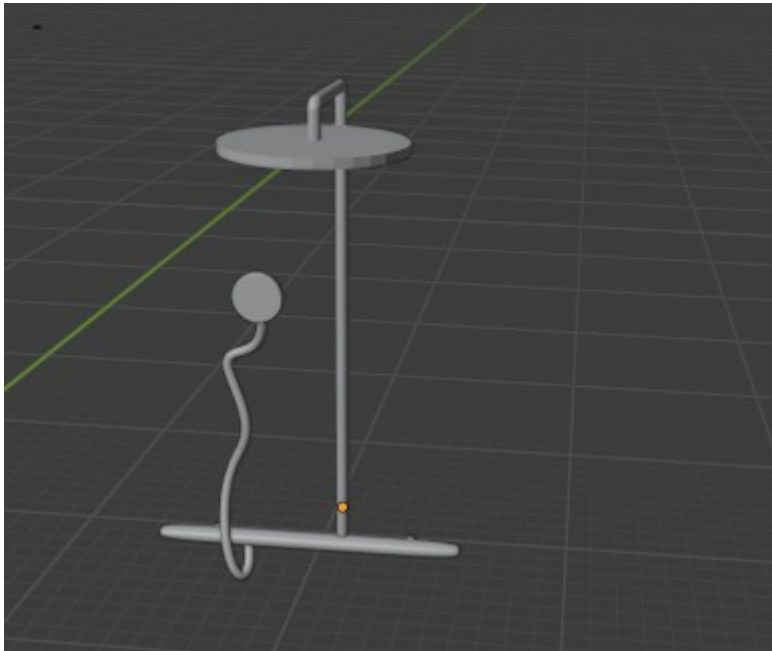
Doccino

Per realizzare il doccino ho utilizzato i seguenti strumenti:

- **Bezier Curve:** per realizzare il tubo del doccino
- Comando **E**: selezionando il vertice finale della Bezier Curve per aggiungere un nuovo vertice ed allungare il tubo.
- **Rotate:** per ruotare parti del tubo e dargli la forma voluta
- Comando **I**: per creare la parte finale del doccino (cipolla)
- **Extrude Region:** per dare spessore alla parte finale del doccino (cipolla)



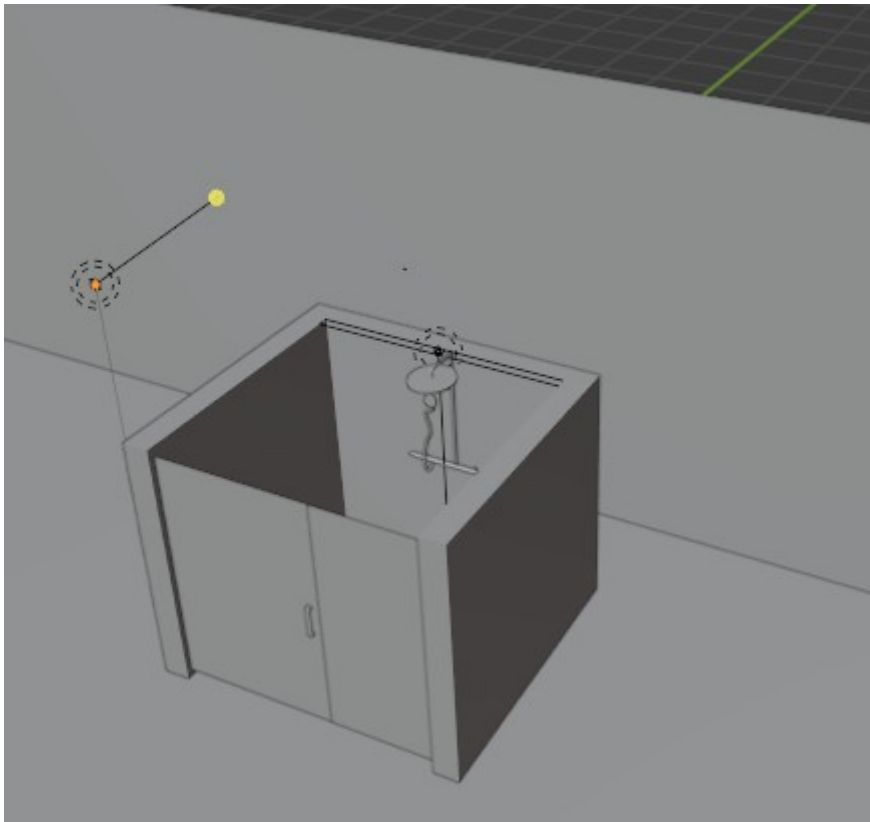
Risultato finale



Luci

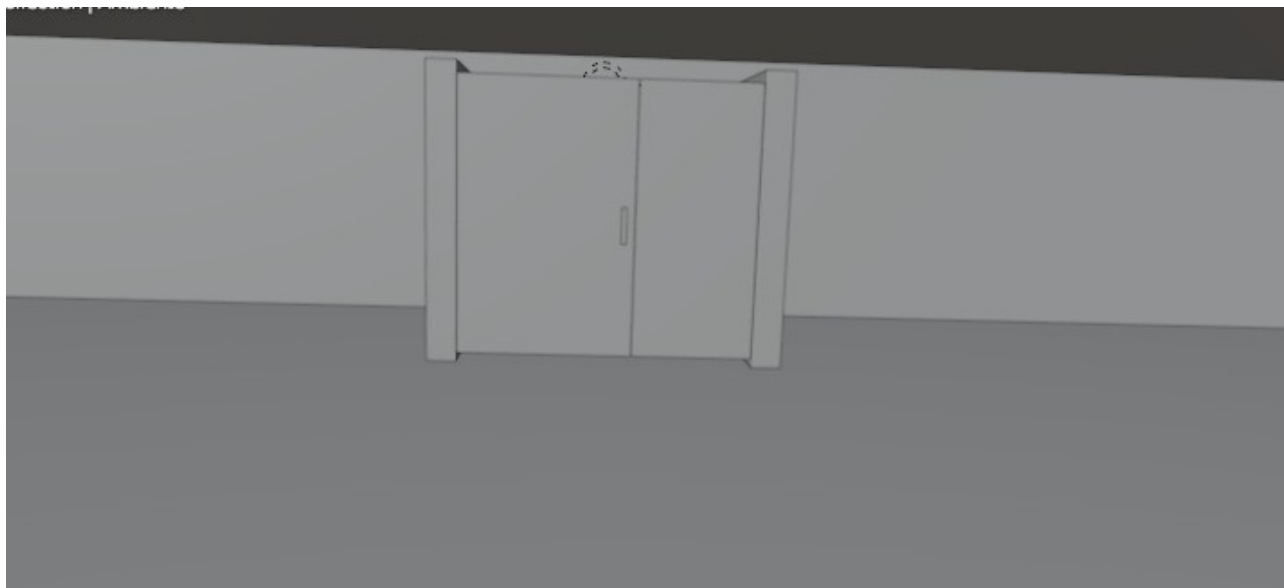
Ho aggiunto 2 fonti luminose diverse:

1. Striscia led (**Area Light**) all'interno della doccia, di colore Viola, utilizzata per illuminare l'interno della doccia. Tramite lo strumento **Scale**, le è stata data una forma rettangolare.
2. Luce Ambientale (**Area Light**), di colore Giallo/Bianco, per simulare la luce di un lampadario o una lampadina.



Mura

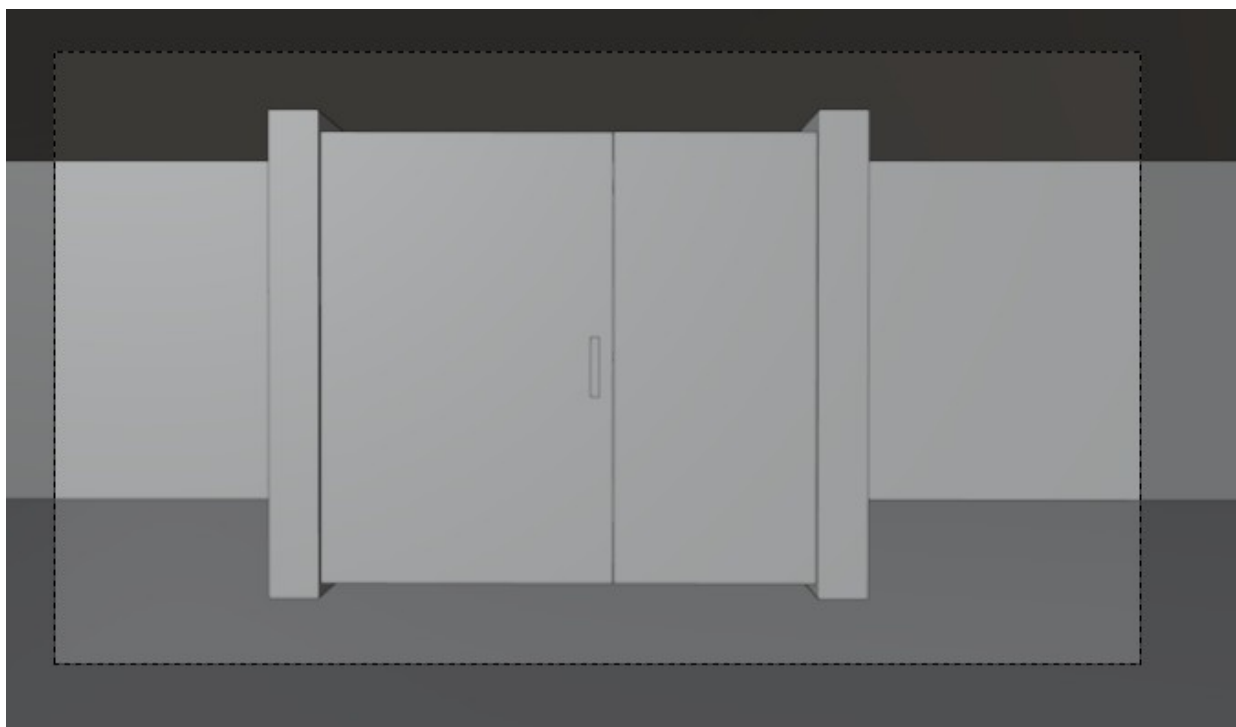
Ho aggiunto 3 piani: **Top**, **Bottom** e **Back** per dare l'idea che la doccia sia contenuta in una stanza.



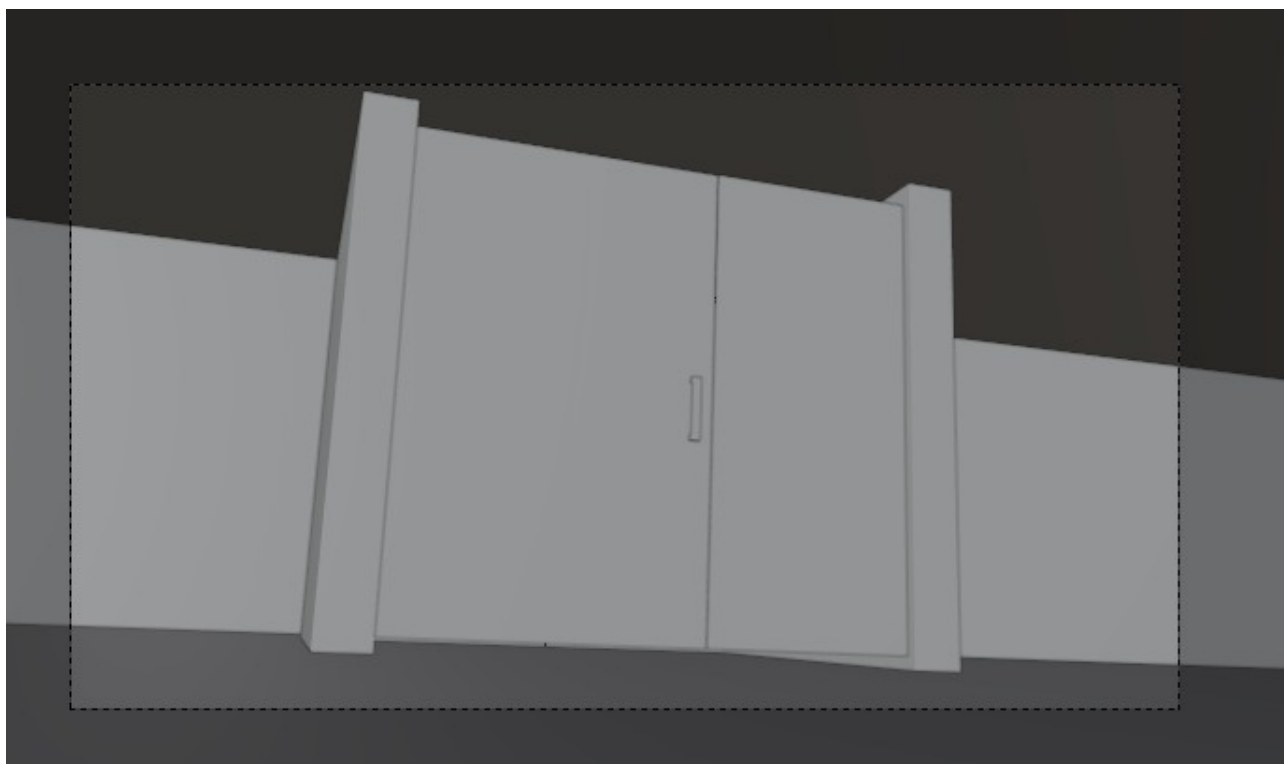
Telecamere

Ho aggiunto 2 telecamere:

1. **Vista frontale** della doccia



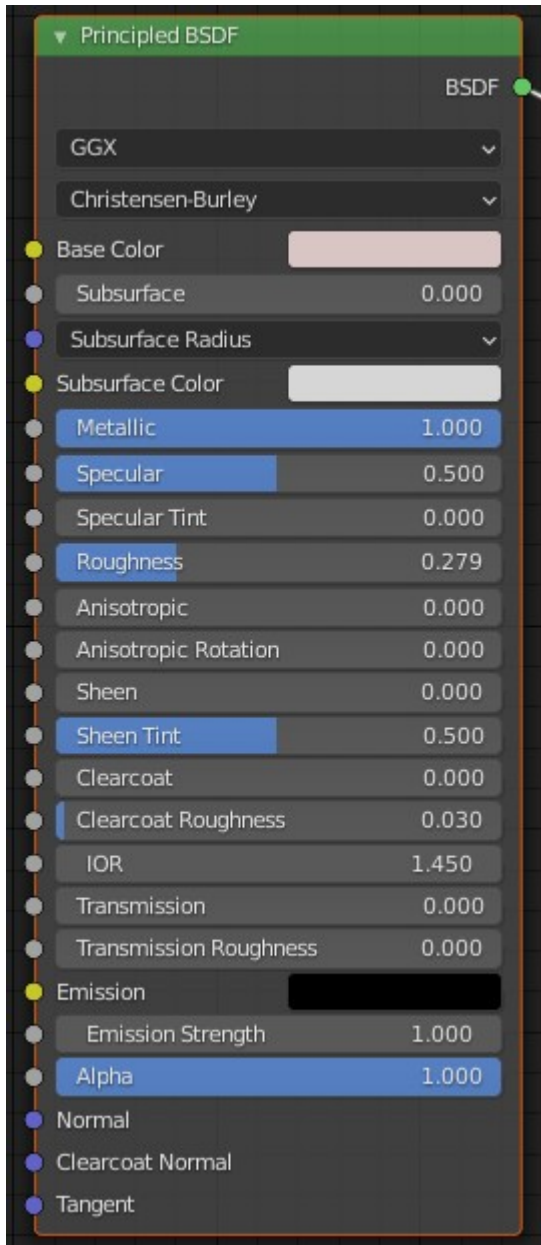
2. Vista dal basso



Materiali

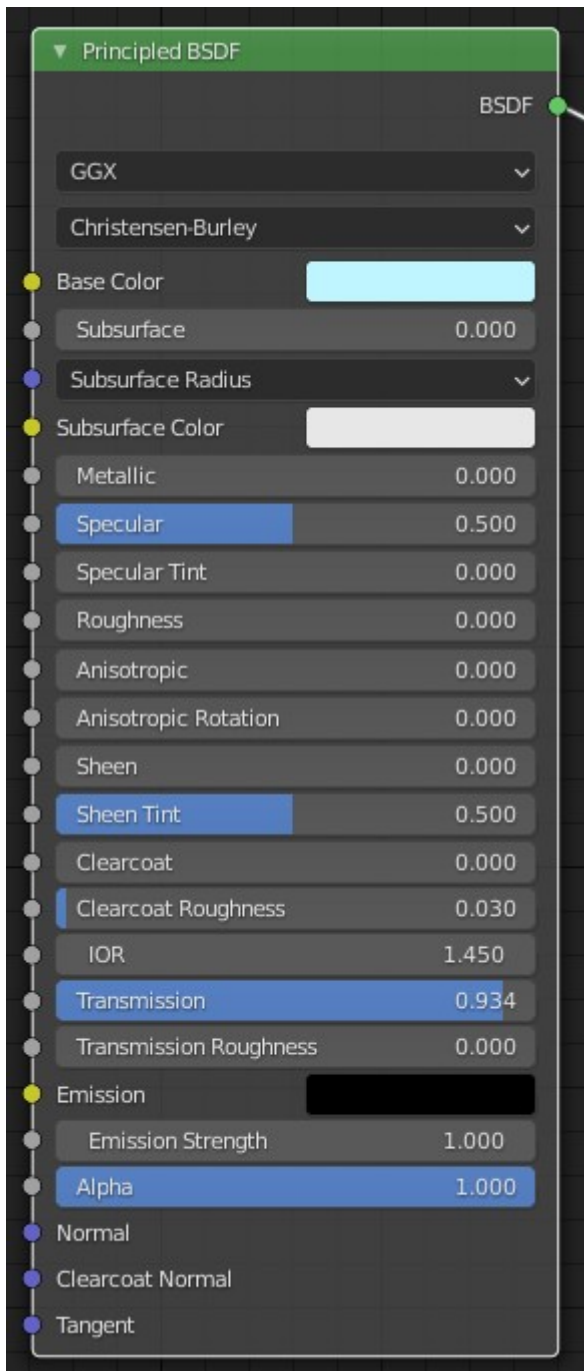
Metallo

I materiali metallici sono stati realizzati utilizzando il materiale **Principled BSDF** con le seguenti proprietà:



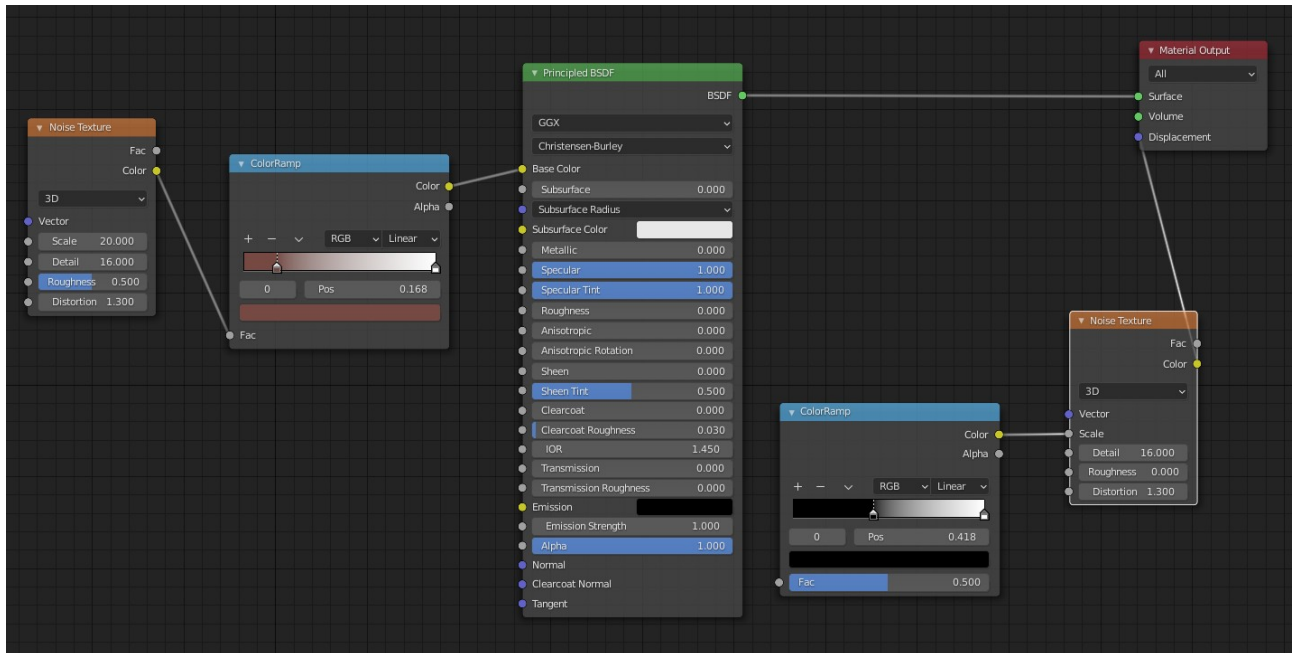
Vetro

Per realizzare le porte in vetro ho utilizzato il materiale **Principled BSDF** con le seguenti proprietà:



Marmo

Il marmo è stato realizzato a partire da un materiale **Principled BSDF** nel seguente modo:



(Utilizzare lo zoom per leggere meglio)

Il **Materiale Vetro** è stato applicato alle porte.

Il **Materiale Metallo** è stato applicato sia alla maniglia della porta più grande, sia a tutti i tubi (doccino, cipolla doccia, ecc.).

Il **Materiale Marmo** è stato applicato alle mura della doccia.

Render Finali

