

# Shading

Fonte:

Non avendo trovato un tutorial perfettamente adatto alla mia situazione, ho chiesto supporto a ChatGPT per comprendere meglio il funzionamento dello shading e ottenere una guida ai passaggi necessari per applicarlo correttamente.

In aggiunta, ho consultato il seguente video:

[https://youtu.be/fsLO1F5x7yM?si=-zcD70\\_IIiomWW-W](https://youtu.be/fsLO1F5x7yM?si=-zcD70_IIiomWW-W)

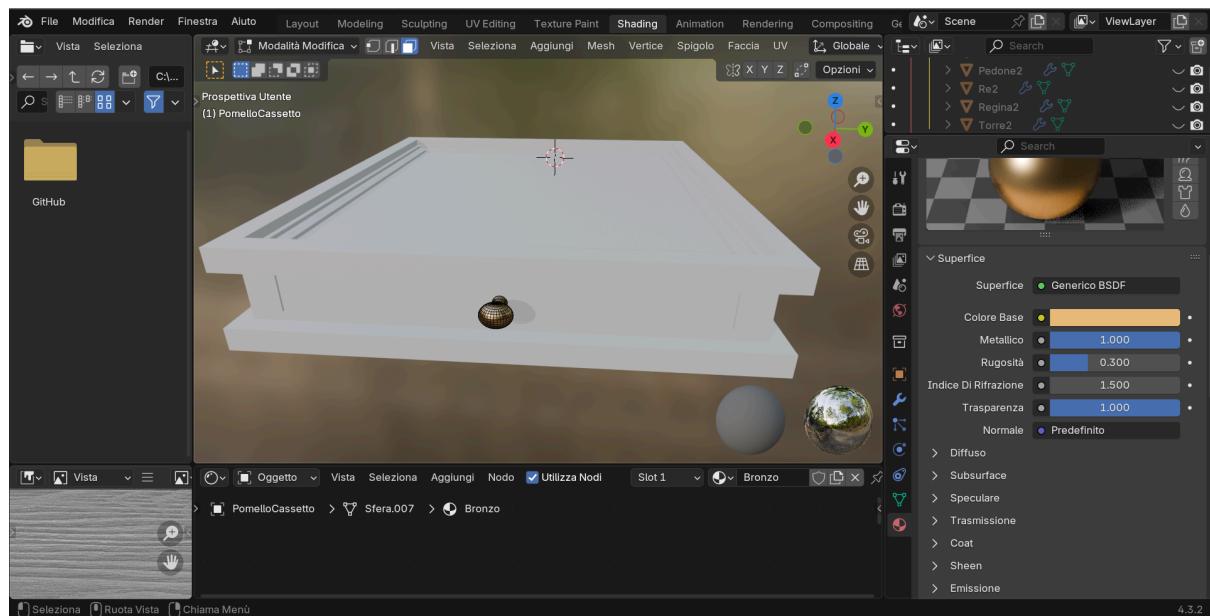
## Passi completi

### 1. Shading del Pomello

Ho deciso di colorare il pomello del cassetto con un materiale color bronzo.

#### 1.1. Creazione Materiale:

- Modalità Oggetto
- Seleziono il pomello
- Pannello Materiali (icona a forma di sfera, in basso a destra)
- Nuovo (per creare un materiale base)

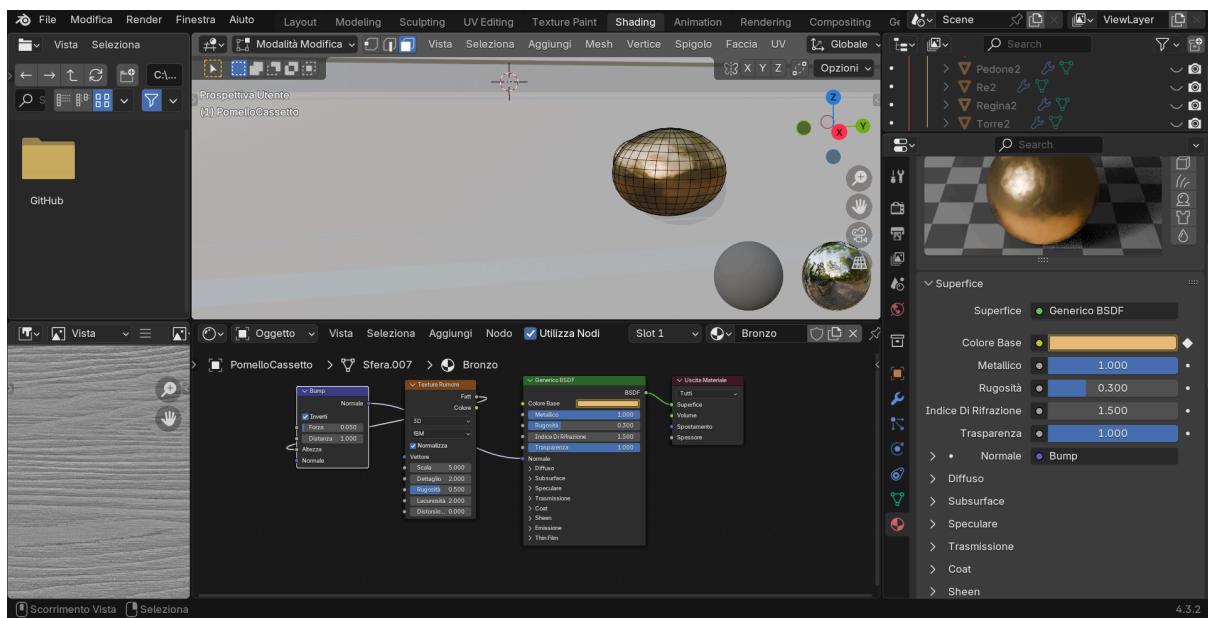


#### 1.2. Valori Scelti:

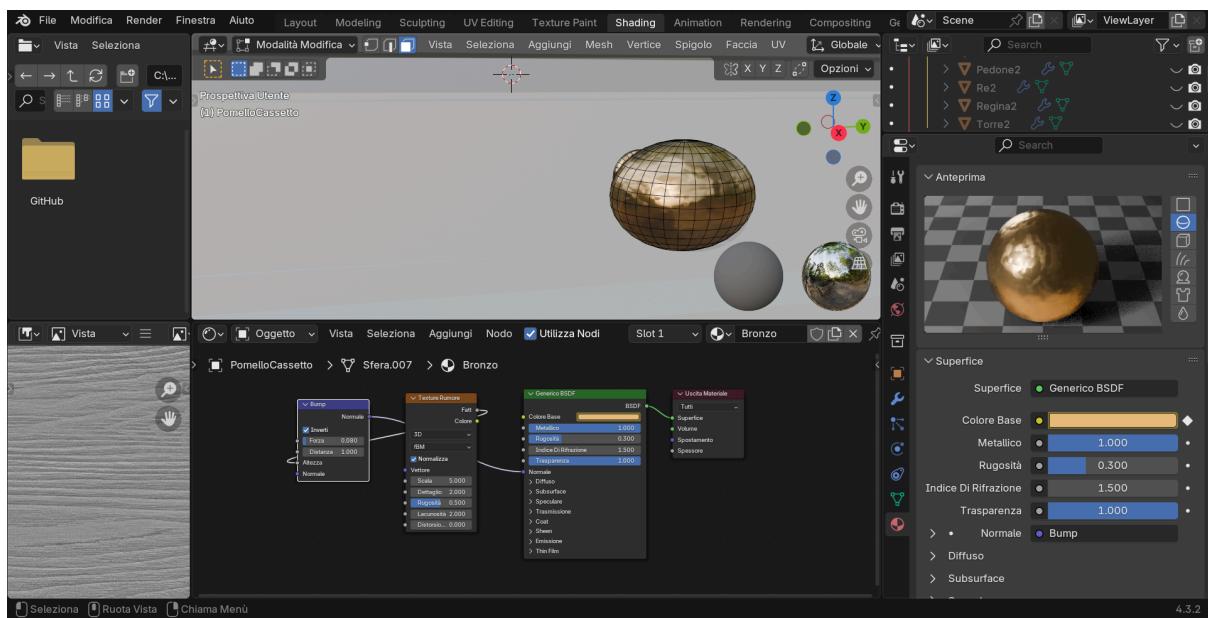
- Colore Base: Hex #E7BC7CFF
- Metallico: 1.000
- Rugosità: 0.300

### 1.3. Effetto Realistico (Rilievo):

- Aggiungi -> Texture -> Texture Rumore
- Aggiungi -> Vettore -> Bump
- Collegamenti:
  - Output Fatt Texture Rumore -> Input Altezza Bump
  - Output Normale Bump -> Input Normale Generico BSDF



- Regolo il parametro Forza in Bump per ottenere l'effetto desiderato
- Modalità Modifica -> Assegna



## 2. Shading delle Lettere e dei Numeri

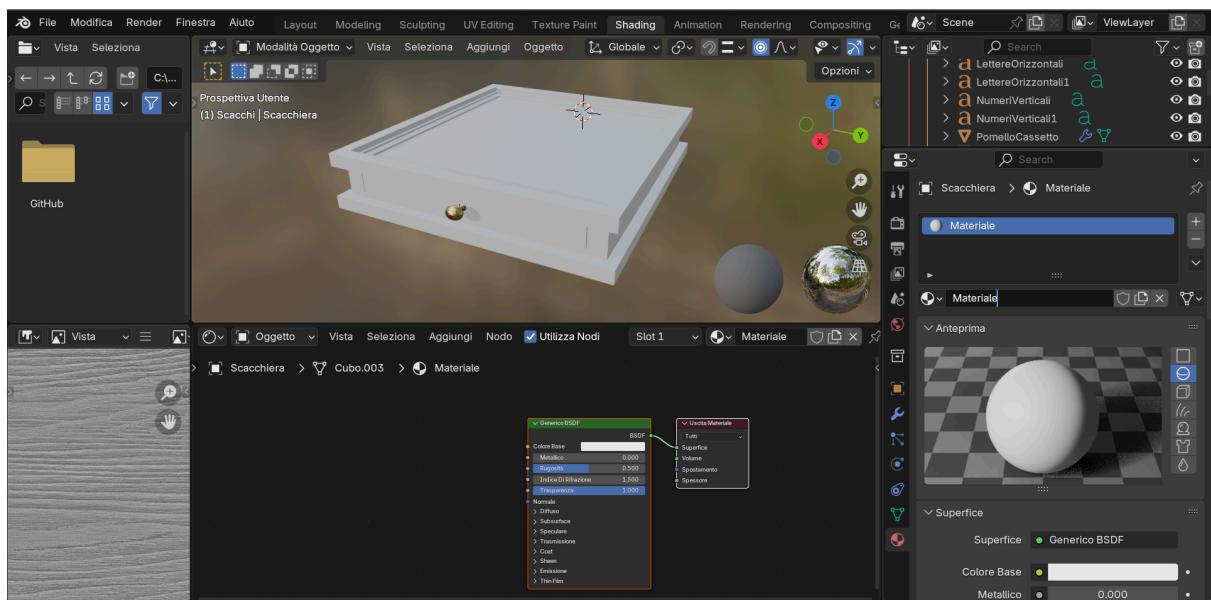
Per rendere le lettere e i numeri visibili, ma senza distrarre dagli elementi principali della scacchiera, li ho colorati di bianco opaco.

### 2.1. Creazione del Materiale

- Creazione del materiale (vedi punto 1.1.)

#### 2.1. Valori Scelti:

- Colore Base: Hex #FFFFFF
- Metallico: 0.000
- Rugosità: 0.500
- Modalità Modifica -> Assegna



## 3. Shading Scacchiera e Caselle

La scacchiera è composta da una singola mesh che include anche il cassetto (escluso il pomello). Pertanto ho creato tre materiali diversi:

- Legno noce scuro per le caselle scure
- Legno betulla chiaro per le caselle chiare
- Legno cerato scuro per la scacchiera e il cassetto

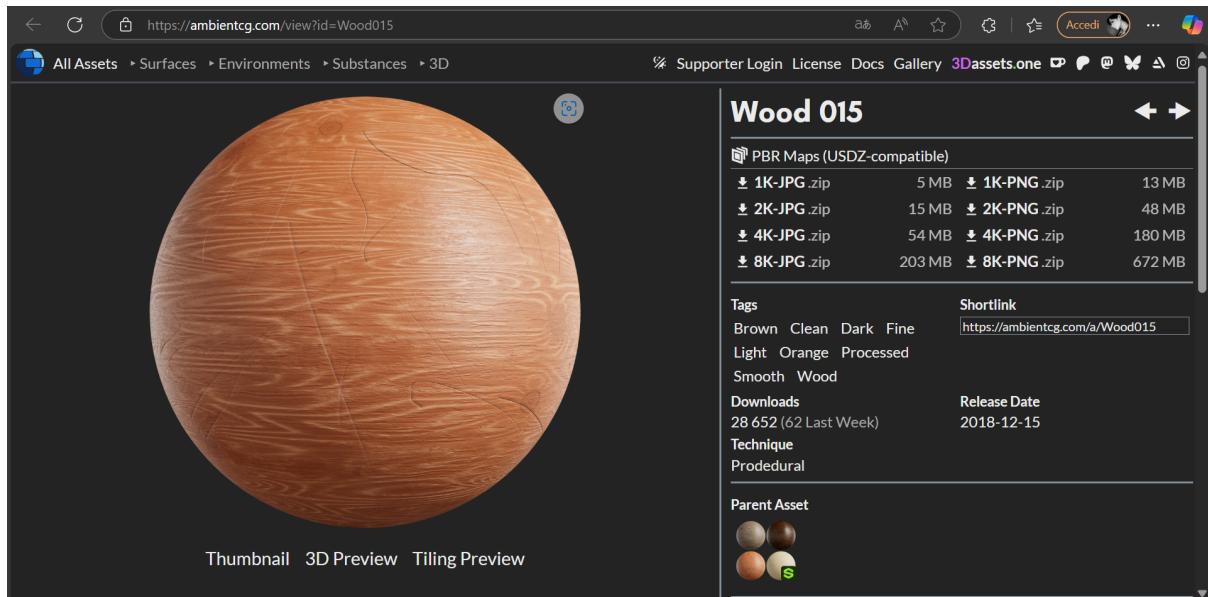
#### NOTA - Spiegazione breve dei nodi utilizzati successivamente:

- Color: colore del materiale
- Roughness: quanto è lucido o opaco
- Displacement: la superficie appare più in rilievo
- Normal (IGL): simula piccole irregolarità usando la luce, ma senza usare la geometria

### 3.1. Caselle scure:

Link per la texture: [Wood 015 on ambientCG](https://ambientcg.com/view?id=Wood015)

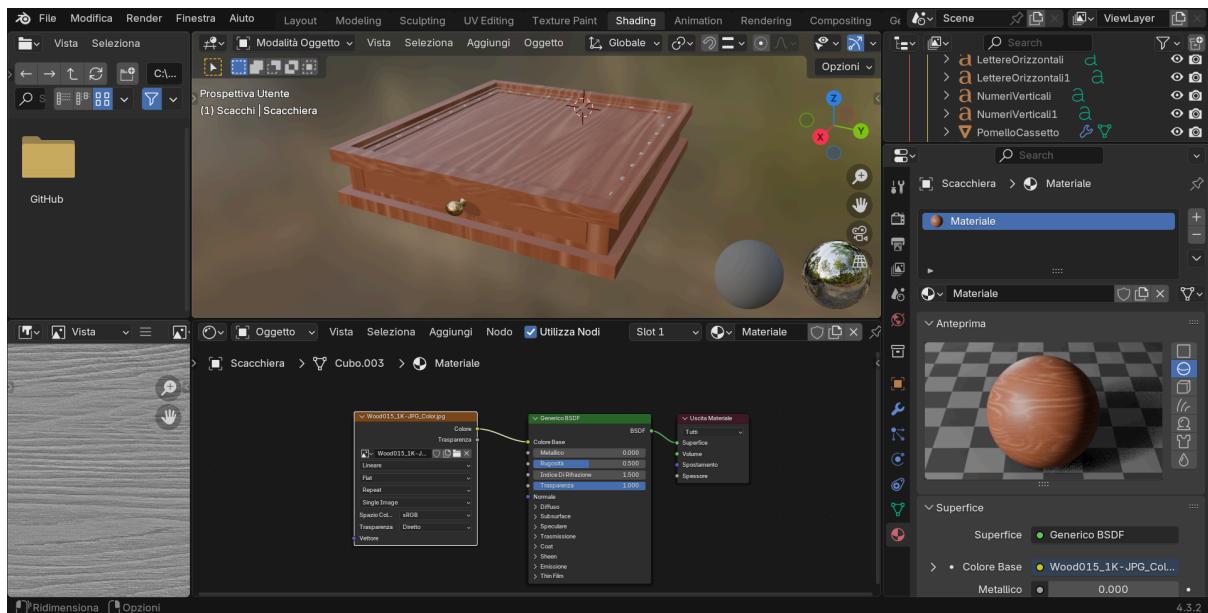
- Scaricato il file zip 1K-JPG.zip contenente varie immagini



- Creazione materiale (vedi punto 1.1.)
- Aggiungi (o Shift + A) -> Texture -> Texture Immagine

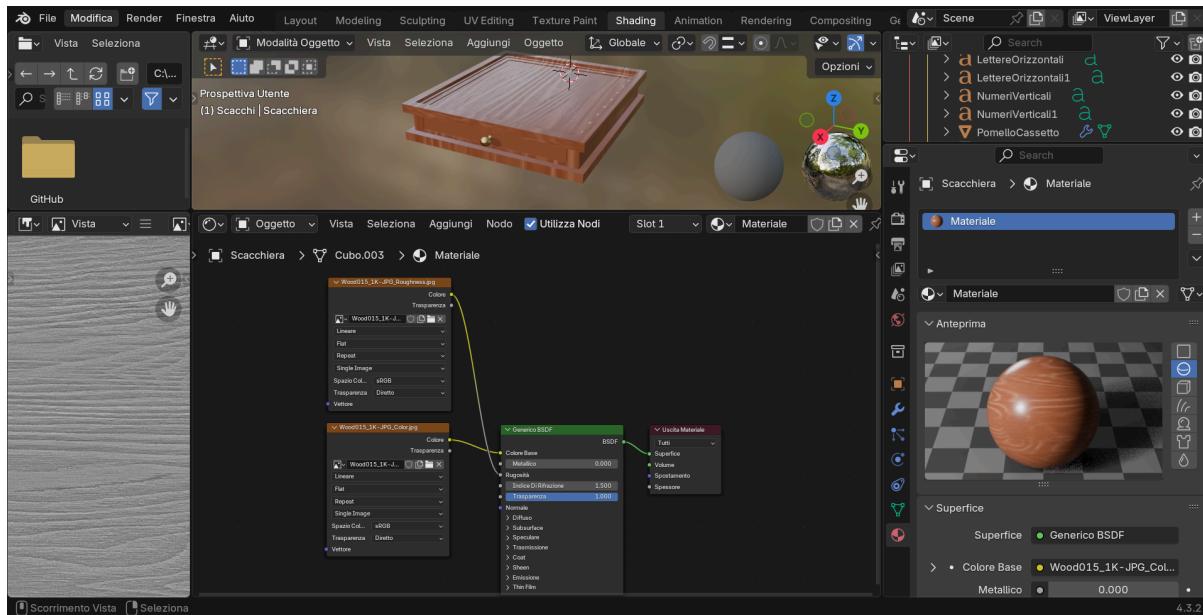
Nodo del colore base:

- Aggiungo l'immagine Wood015\_1K-JPG\_Color
- Collego output Colore del nodo Wood015\_1K-JPG\_Color ad input Colore Base di Generico BSDF



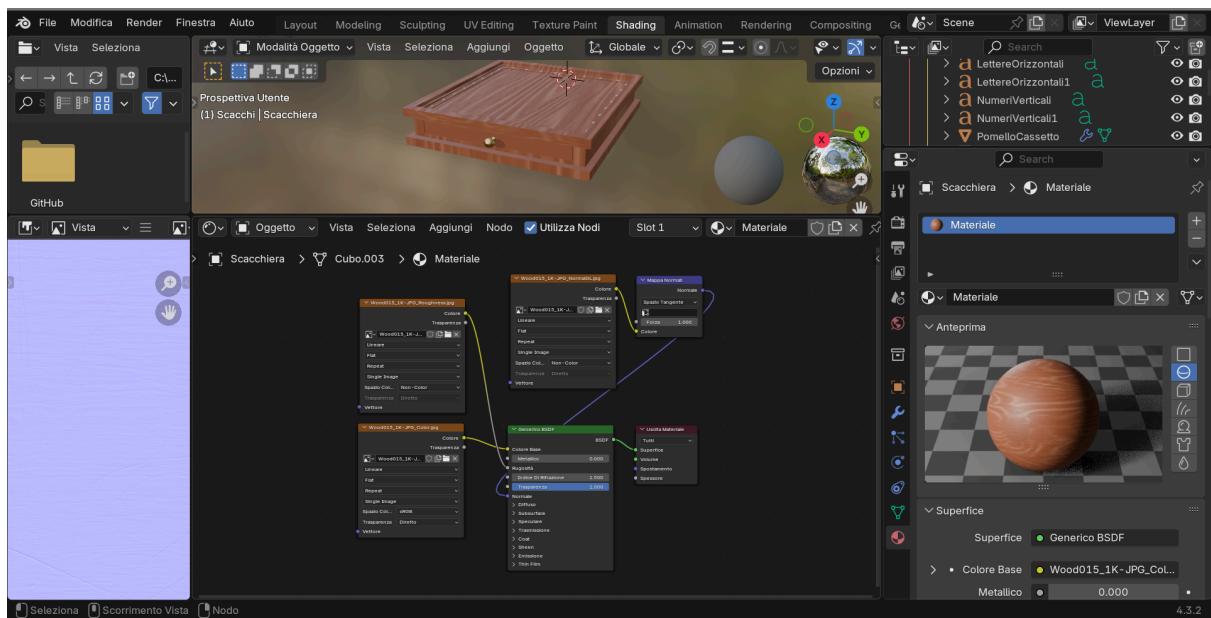
Nodo della rugosità:

- Aggiungi -> Texture -> Texture Immagine
- Aggiungo immagine Wood015\_1K-JPG\_Roughness
- Collego output Colore del nodo Wood015\_1K-JPG\_Roughness ad input Rugosità di Generico BSDF
- Spazio Colore -> Non - Color



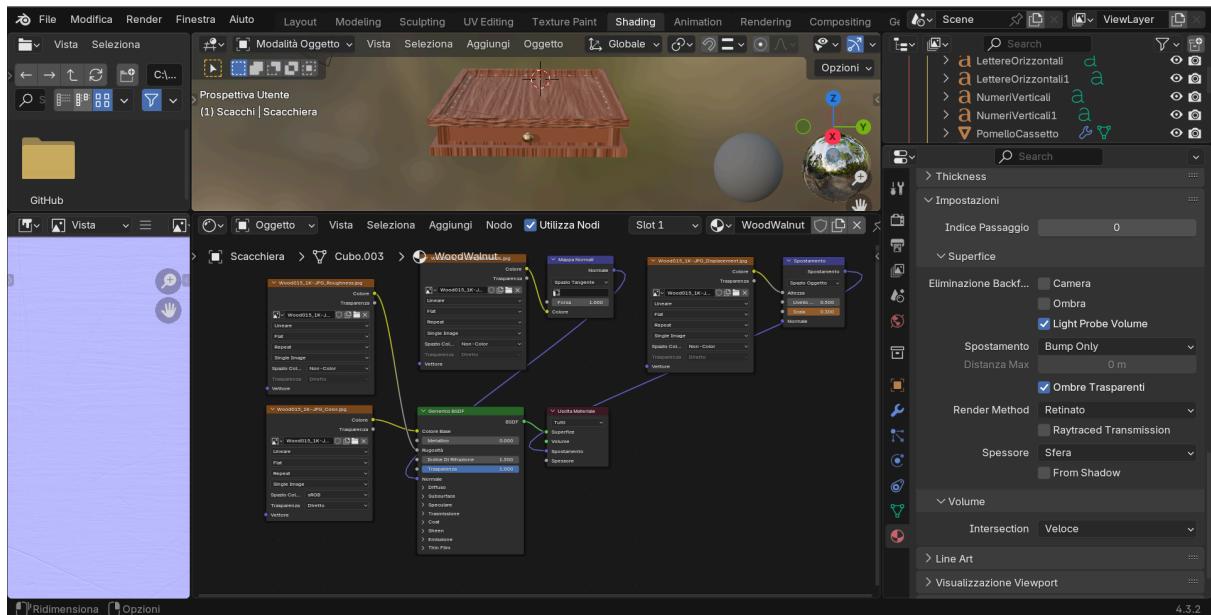
#### Nodo Normal Map:

- Aggiungi -> Vettore -> Mappa Normale
- Aggiungi -> Texture -> Texture Immagine
- Aggiungo immagine Wood015\_1K-JPG\_NormalGL
- Spazio Colore -> Non - Color
- Collego output Colore del nodo Wood015\_1K-JPG\_NormalGL ad input Colore di Mappa Normale
- Collego output Normale di Mappa Normale ad input Normale del Generico BSDF

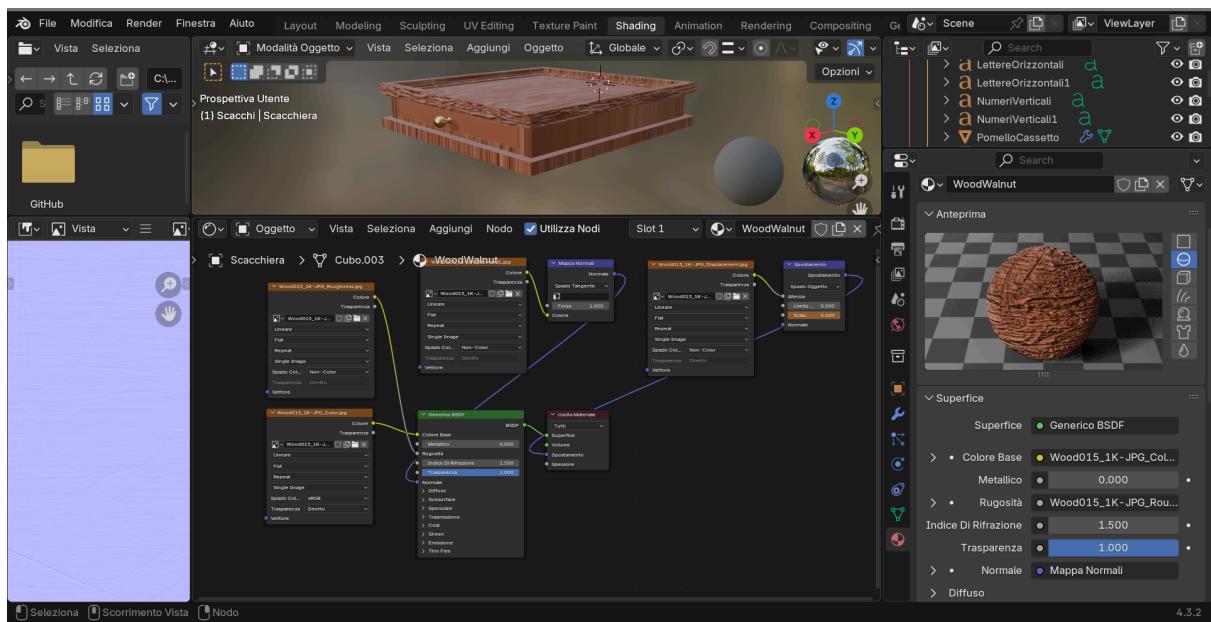


### Nodo Displacement:

- Aggiungi -> Vettore -> Spostamento
- Aggiungi -> Texture -> Texture Immagine
- Aggiungo immagine Wood015\_1K-JPG\_Displacement
- Spazio Colore -> Non - Color
- Collego output Colore del nodo Wood015\_1K-JPG\_Displacement ad input Altezza di Spostamento
- Collego output Spostamento di Spostamento ad input Spostamento di Uscita Materiale



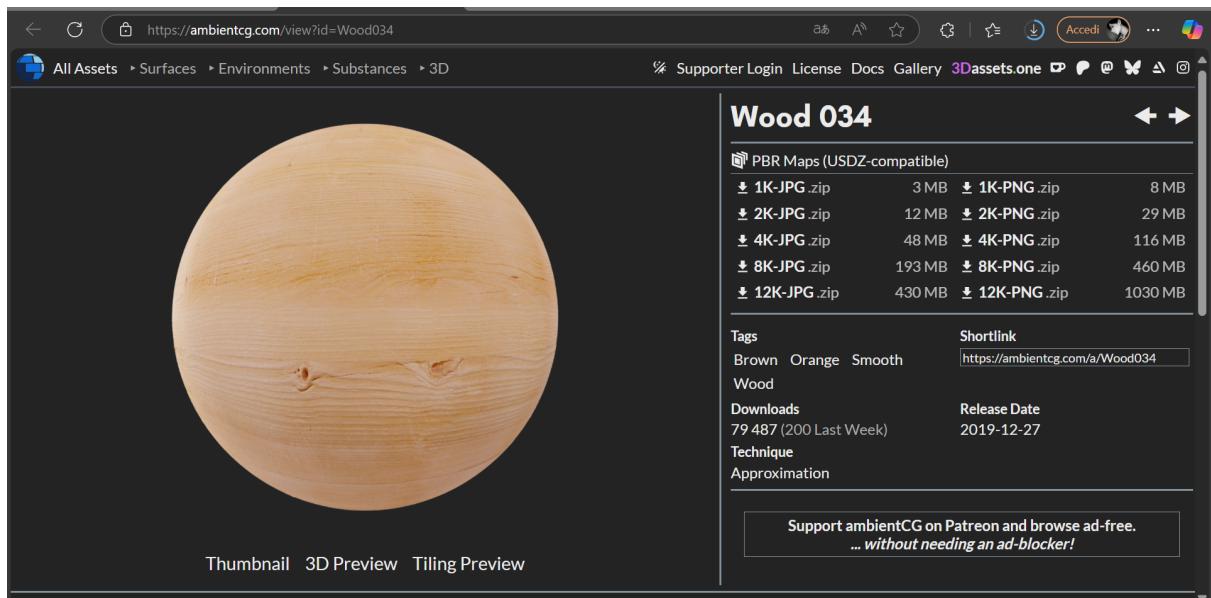
- Ho regolato il parametro Scala del nodo Spostamento per attenuare il rilievo eccessivo



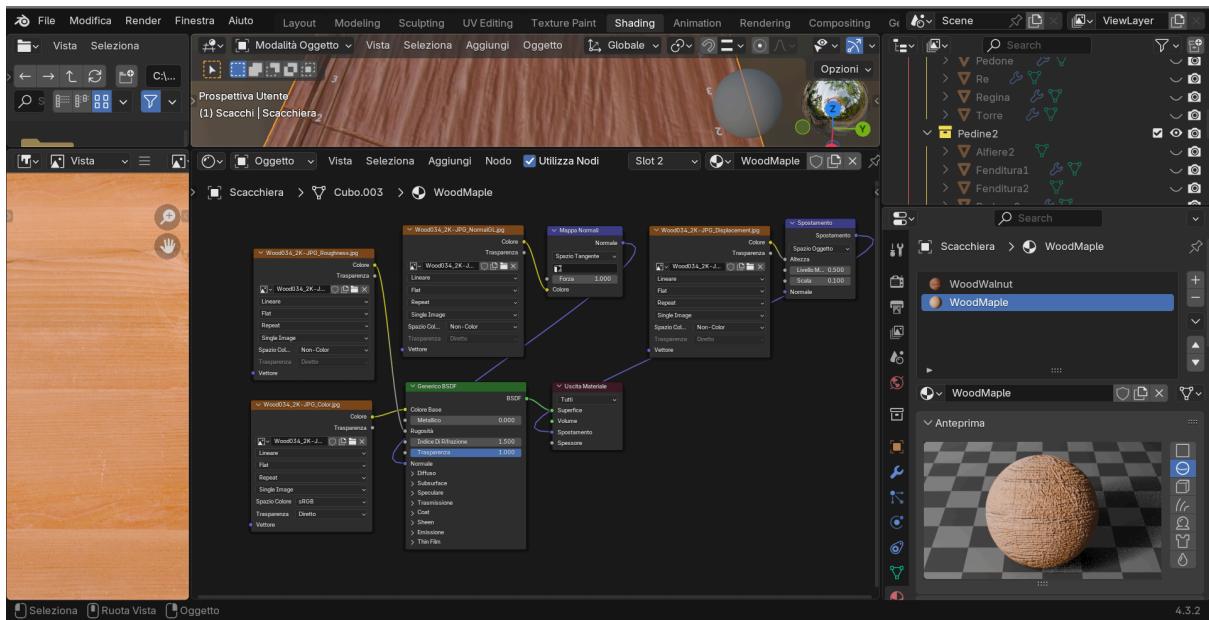
### 3.2. Caselle chiare:

Link per la texture: [Wood 034 on ambientCG](https://ambientcg.com/view?id=Wood034)

- Scaricato il file zip 2K-JPG.zip (per verificare differenze rispetto al 1K-JPG.zip delle caselle scure) contenente varie immagini



- Passaggi identici al punto 3.1., ma con le relative texture del Wood 034



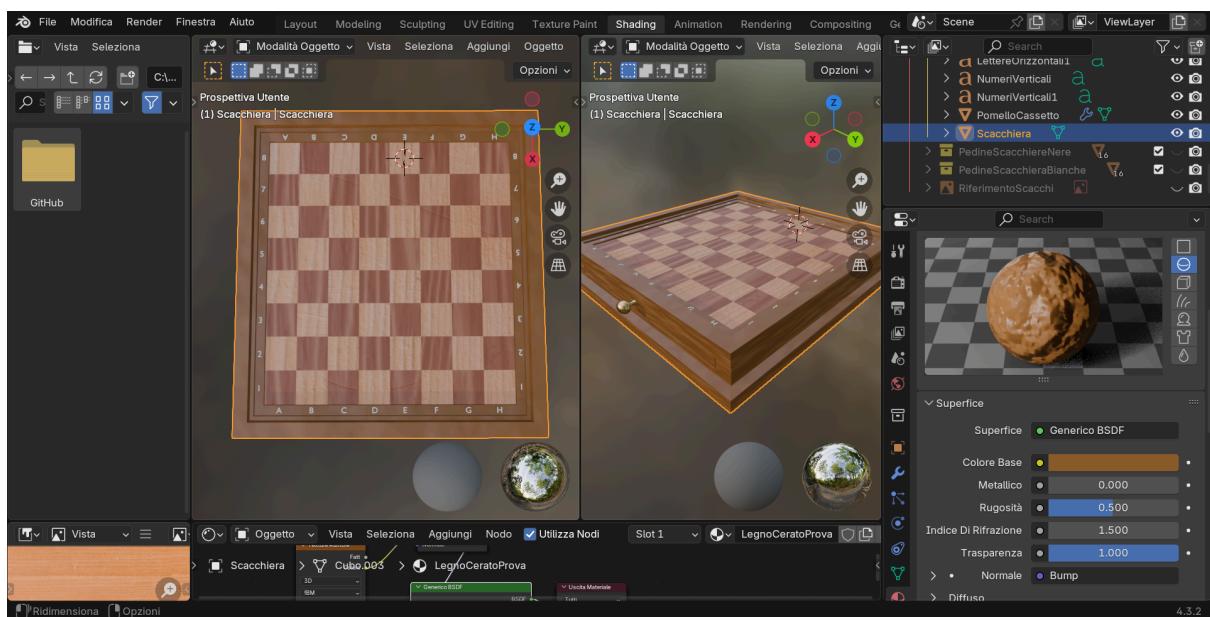
### 3.3. Scacchiera e Cassetto:

Poiché le texture (come quelle applicate alle caselle) creavano problemi nella parte inferiore della scacchiera, ho scelto un colore semplice e ho aggiunto imperfezioni per conferire un effetto realistico.

- Creazione del materiale (vedi punto 1.1.)

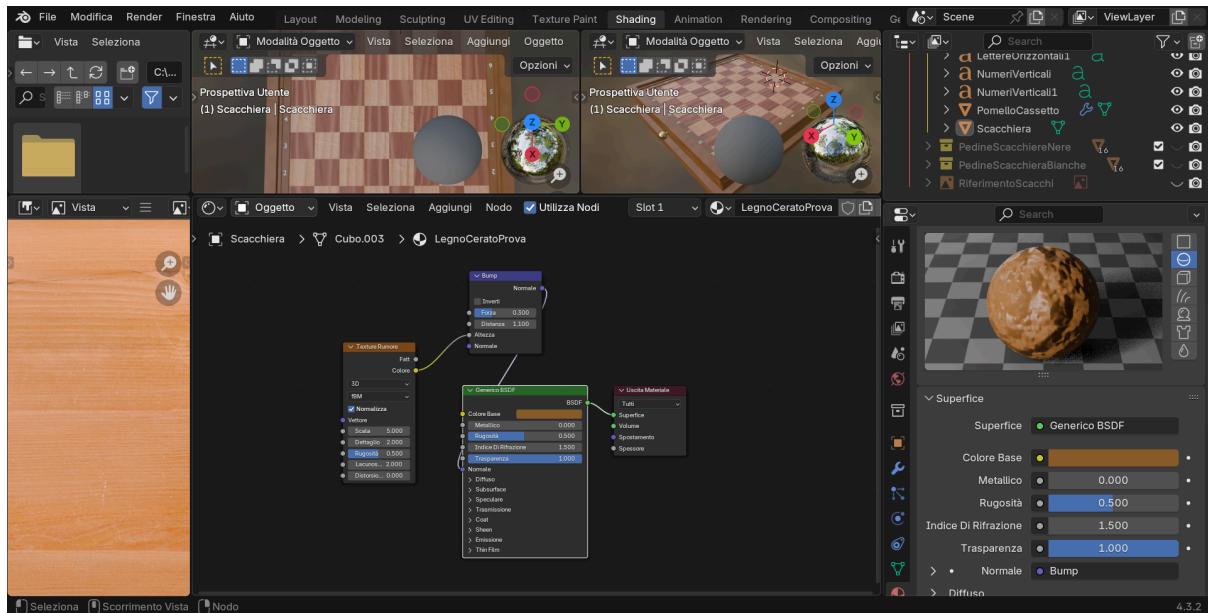
#### Valori Scelti:

- Colore Base: Hex #8B5A2BFF
- Metallico: 0.000
- Rugosità: 0.500



Per creare rilievi che generano delle ombre in modo realistico senza usare texture:

- Aggiungi -> Texture -> Texture Rumore
- Aggiungi -> Vettore -> Bump
- Collego Output Colore del nodo Texture Rumore ad Input Altezza del nodo Bump
- Collego Output Normale di Bump ad Input Normale di Generico BSDF



Ho selezionato la scacchiera in modalità modifica e ho assegnato il colore corretto. Successivamente, ho selezionato alternativamente le caselle chiare/scure e ho assegnato il materiale corrispondente.

## 4. Shading Pedine

### 4.1. Pedine Nere:

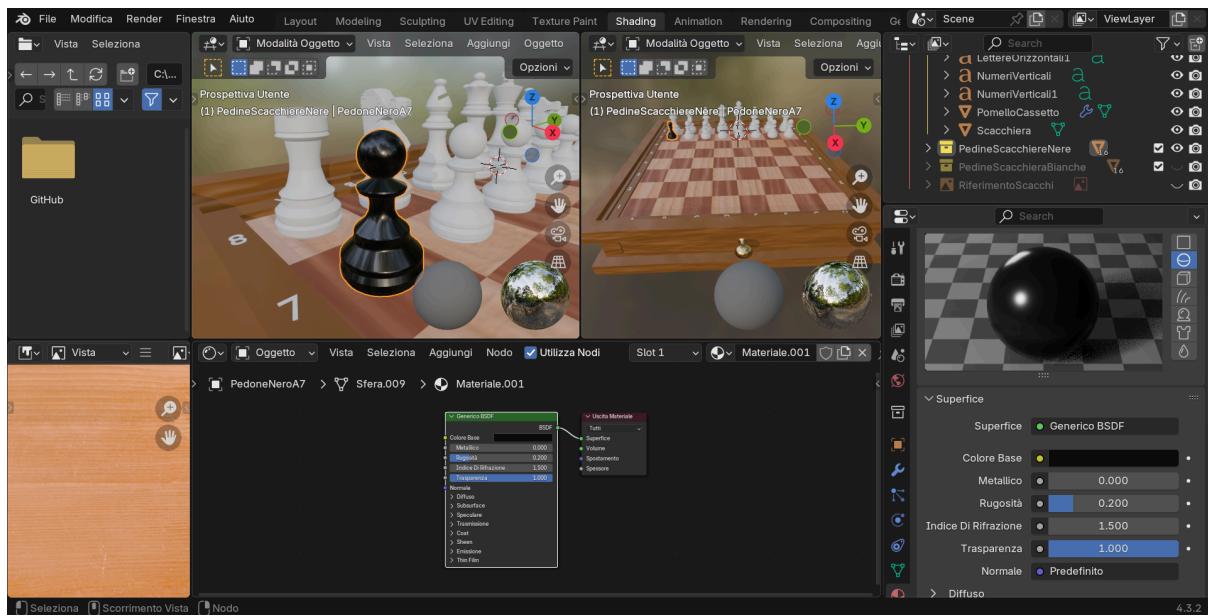
Uso un colore semplice:

- Seleziono il pedone in A7 dalla Modalità Oggetto
- Creo un nuovo materiale (vedi punto 1.1.)

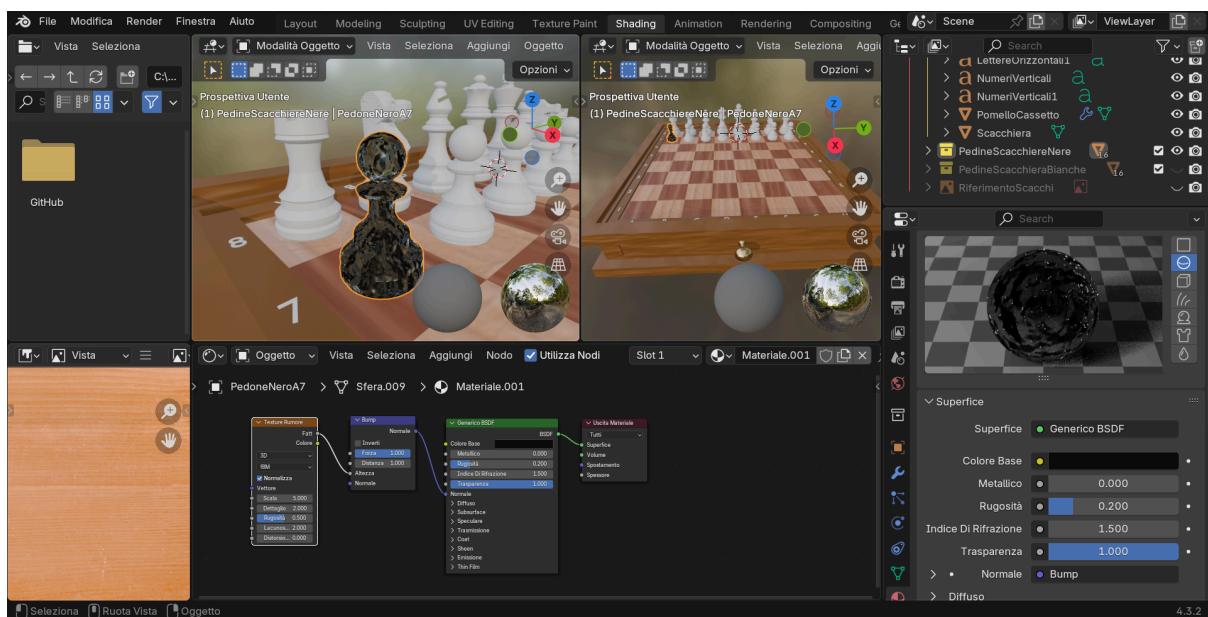
Nodi e parametri per il colore base:

- Colore Base: #0A0A0AFF
- Rugosità: 0.200

## Step 9. Shading



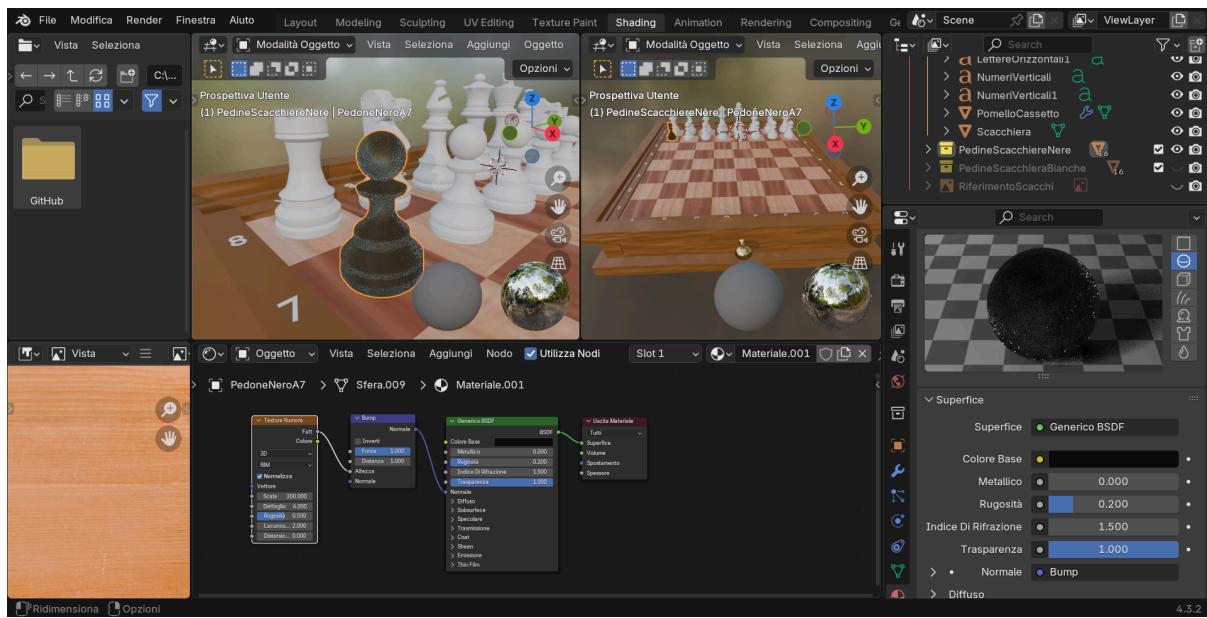
- Aggiungi -> Texture -> Texture Rumore
- Aggiungi -> Vettore -> Bump
- Collego Output Fatt di Texture Rumore a Input Altezza di Bump
- Collego Output Normale di Bump a Input Normale di Generico BSDF



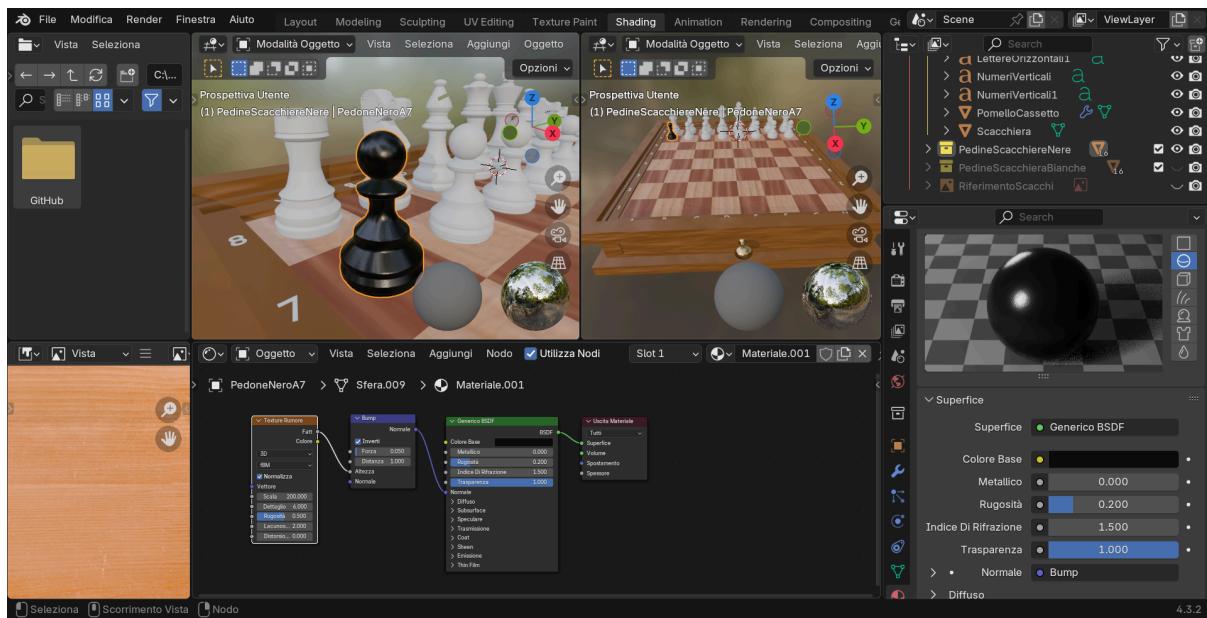
### Sistemo i parametri:

- Scala: 200.000
- Dettaglio: 6.000
- Rugosità: 0.500

## Step 9. Shading



- Forza: 0.050



- Assegno questo materiale a tutte le pedine nere dalla Modalità Modifica



#### 4.2. Pedine Bianche:

Ho fatto diversi tentativi utilizzando le fonti:

- Link per la texture: [Marble 003 on ambientCG](#)
- Tutorial: <https://youtu.be/AD3jx0jTqNw?si=QG1q7pRaM9VfJ98>

Infine ho scelto di creare un materiale semplice con venature:

- Seleziono il pedone in A2 dalla Modalità Oggetto
- Creo un nuovo materiale (vedi punto 1.1.)

Nodi e parametri per il colore base:

- Colore Base: #F8F8F8FF bianco caldo
- Rugosità: 0.200
- IOR: 1.450
- Aggiungi -> Texture -> Texture Rumore
- Aggiungi -> Converti -> Rampa Colore
- Aggiungi -> Vettore -> Bump
- Collego Output Fat Texture Rumore a Input Altezza Bump
- Collego Output Colore Rampa Colore a Input Colore Base Generico BSDF
- Collego Output Normale Bump a Input Normale Generico BSDF

Nodo Texture Rumore:

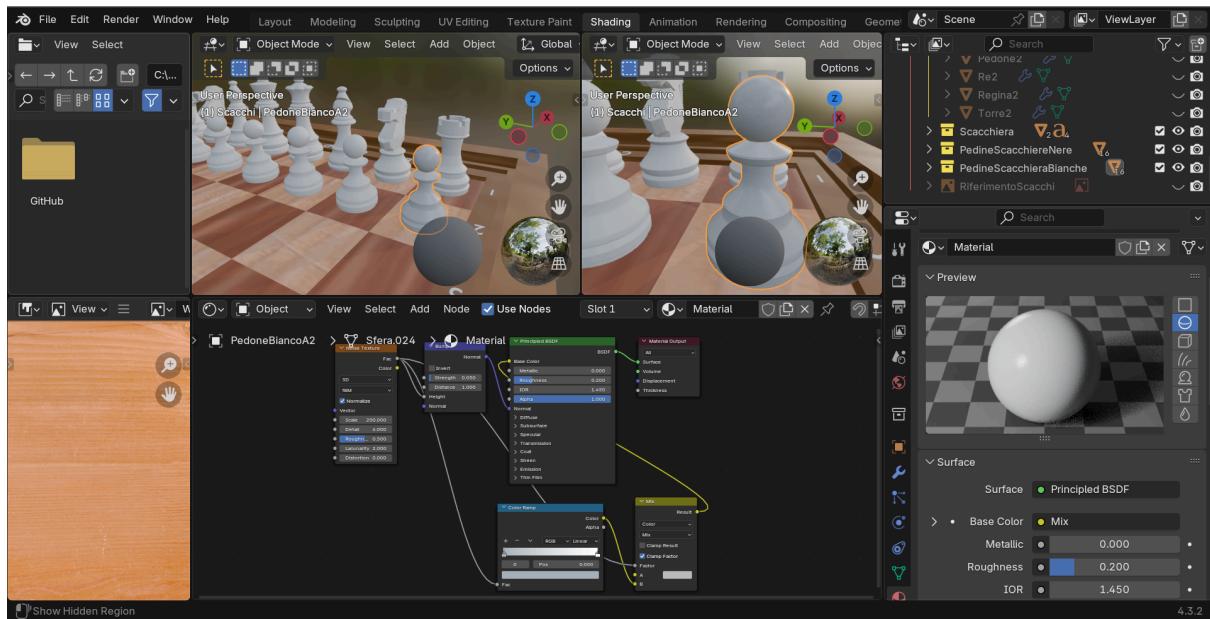
- Scala: 200.000
- Dettaglio: 6.000
- Rugosità: 0.500

Nodo Bump:

- Forza: 0.050

Venature colorate:

- Aggiungi -> Converti -> Rampa Colore
- Aggiungi -> Colore -> Mix Colore
- Collega Input Fatt Texture Rumore a Output Fatt Rampa Colore
- Collega Input Colore a Output B Miscela
- Collega Input Fatt Texture Rumore a Output Fattore Miscela
- Collega Input Result Miscela a Output Colore Base Generico BSDF



- Assegno il materiale a tutte le pedine bianche dalla modalità modifica



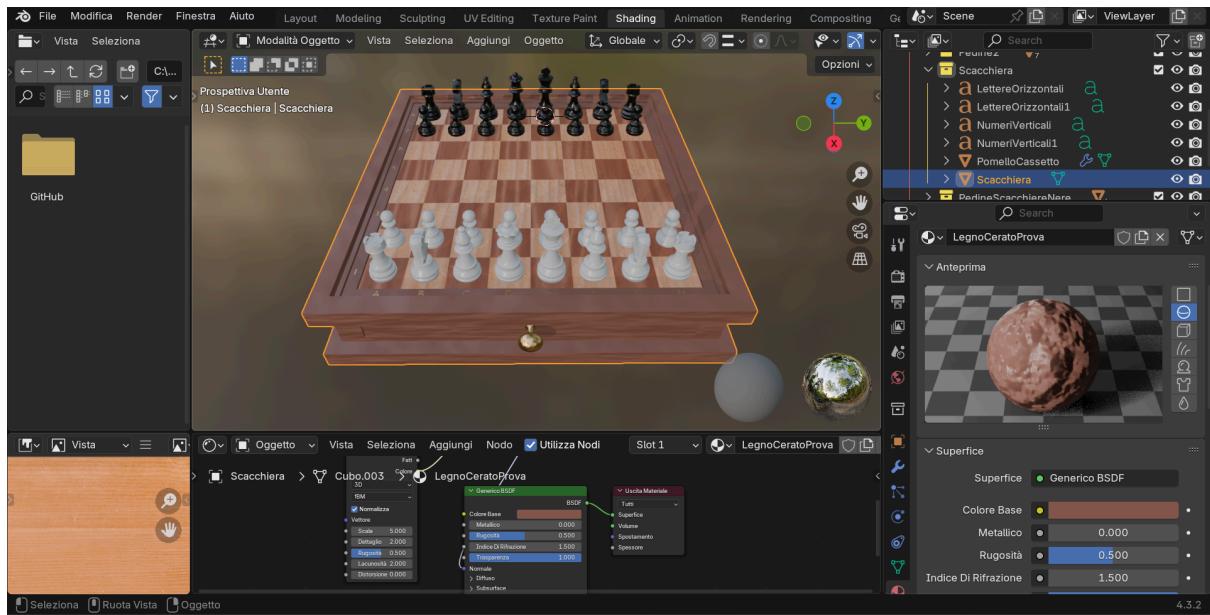
## 5. Shading Completato

Sistemo la combinazione di colori:

- Le lettere e i numeri: li rendo dello stesso materiale del pomello (bronzo)

## Step 9. Shading

- La scacchiera: aggiorno il colore a #82574BFF (più scuro rispetto alla versione precedente)



- Vario leggermente i parametri del legno della scacchiera

