TUTORIAL GAMBE

Inizio la gamba destra modellando una box che segua la forma del bracciolo, usando il modificatore Edit Poly creo due loop con Shift+R (Swift Loop) vicino alle facce più laterali, cancello le due facce sottostanti e estrudo i bordi per creare le gambe col comando Shift+move e chiudo la base delle gambe col comando Cap.

Creo due buchi rettangolari identici nella parte interna delle gambe cancellando la faccia creata da quattro loop e unisco i due bordi con Bridge.

Modello due buchi per le viti in corrispondenza dell’asse per le viti e altri due ovoidali che ospitano la stessa forma estrusa di un altro componente con un buco al centro che permette alla vite di passare da una parte all’altra. Creo altri buchi nell’angolo, il più alto attraversa l’oggetto da una parte all’altre.

Per modellare un buco si parte dalla realizzazione di un esagono sul piano: creo due loop perpendicolari o connettendo un ring di loop (Connect) o creandoli con Swift Loop, dopodiché seleziono entrambi i loop e li divido in due col comando Chamfer e ricreo due loop perpendicolari nel mezzo, poi collego i vertici diagonali in modo da creare una X, seleziono il vertice centrale e lo estendo col comando Chamfer in modo che diventi un esagono; cancelo la faccia esagonale e col bordo selezionato aumento il Crease fino al valore 1 e in seguito lo porto (Move) all’interno tenendo premuto Shift, aumento il Crease anche per il fondo del buco e uso il comando Cap per chiuderlo.

Applico il Crease agli spigoli dell’oggetto e accendo il Turbosmooth con tre iterazioni per smussare le forme dei buchi.

Copio l’elemento come secondo Object e applico il modificatore Mirror rispetto all’asse Z per creare la gamba sinistra.

TUTORIAL SEDUTA

Per la seduta parto da una box che modello seguendo le immagini di riferimento.

Posiziono dei loop per creare le due bande laterali con Swift Loop e poi connetto i due loop interni 5 volte (Connect), in seguito moltiplico per due questi loop col comando Chamfer per creare le assi orizzontali.

Cancello le facce più strette sopra e sotto così da creare le bande della seduta; collego i lati delle bande col comando Bridge.

Realizzo 4 buchi nella parte inferiore due davanti e due dietro.

Applico il Crease agli spigoli dell’oggetto e accendo il Turbosmooth con tre iterazioni per smussare le forme dei buchi.

TUTORIAL SOTTOSEDUTA

Inizio dalla parte dietro e parto da una Box e la inclino seguendo le immagini di riferimento; realizzo le estrusioni laterali (Extrude) segnando il confine con dei loop (Shift+R), su cui al centro creo due buchi. Estrudo la parte laterale (Extrude) del sottoseduta e creo altri quattro buchi sotto di essa. Seleziono l’oggetto e lo copio (Shift+move) e applico Mirror rispetto all’asse X. Attivo il T

TUTORIAL SCHIENALE

Parto da un Plane che segue la forma della parte superiore inclinata del lato dello schienale, aggiungo la parte sotto muovendo il bordo inferiore (Shift+move) e poi estrudo tutti i bordi per creare l’ingombro totale e faccio Bridge per chiudere la forma. Col comando Connect creo 5 loop orizzontali