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 Turbosmooth dopo aver usato Crease per mantenere gli spigoli dell’oggetto.

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 che poi divido col comando Chamfer per realizzarne il doppio; elimino le facce più strette davanti e dietro e faccio Bridge tra i bordi delle assi. Inclino la parte superiore della sedia col comando Move e Rotate. Creo tre buchi laterali, li aggiusto col comando Crease e infine applico il Turbosmooth.

TUTORIAL BARILOTTO

Parto da un cilindro su cui creo un buco che lo attraversa orizzontalmente (una volta creati i due buchi identici, unisco i bordi con Bridge).

Seleziono tutti i loop all’interno del buco e li connetto (Connect) con 12 loop. Seleziono le facce alternate all’interno del buco e le estrudo vero l’interno (Extrude).

Creo dei loop (Shift+R) che delimitino la forma della rientranza sulla testa del cilindro e cancello le facce; collego il bordo con Bridge, prima i due loop più corti davanti e dietro e poi quelli lunghi con la faccia appena creata. Attivo il Turbosmooth dopo aver usato Crease per mantenere gli spigoli dell’oggetto.