Immagine che contiene schermata, Software multimediale, testo, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Aggiunta path con modificatore mirror (preso come input il corpo) su asse Y per le braccia  
  
Immagine che contiene schermata, testo, Software multimediale, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Duplicato braccio (+modificatore) con comando alt-d e tolto attributo linked (così da avere gambe e braccia separate) per la creazione delle gambe

Immagine che contiene schermata, Software multimediale, testo, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Spostati, con il Propotional Editing per rendere un po’ più curva la piegatura delle gambe, i punti finali delle gambe come nella foto di riferimento

Immagine che contiene schermata, cartone animato, Modellazione 3D

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Mi sono reso conto che il corpo sembra molto squadrato ancora e vorrei arrotondarlo un po’

Per non perdere salvataggi creo copia file step\_2.blend che chiamo step\_2.1.blend.

Immagine che contiene testo, schermata, Software multimediale, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Aggiunto:

* bordi
* usato comando ctrl-b (bevel) ai lati della testa e della parte bassa del corpo per arrotondare
* stretto un po il bacino
* accorciato i lati del corpo con scale-x

usato comando per arrotondare (bevel) per conoscenza guardando tutorial blender su youtube:  
https://www.youtube.com/watch?v=4haAdmHqGOw&t=14280s&ab\_channel=BlenderGuru  
  
Immagine che contiene schermata, Software multimediale, Modellazione 3D, Software per la grafica

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Migliorato occhi

Immagine che contiene schermata, Modellazione 3D, Software per la grafica, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Immagine che contiene schermata, Modellazione 3D, Software per la grafica, Software multimediale

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Problema riscontrato:  
in un punto singolo ci sono + vertici (3 in questo caso) tutti attaccati tra loro e se voglio spostare la parte bassa del corpo più in alto devo selezionarli e spostarli uno alla volta  
  
Soluzione:  
Premendo A (all, seleziona tutti i vertici dell’oggetto) e poi M (merge) -> by distance, si può scegliere di unire tutti i vertici che sono a una certa distanza tra loro, ho impostato 0.0001 e lui ha mergiato tutti quelli che mi davano problemi.  
  
Problema riscontrato:  
ho eliminato metà corpo, decidendo di usare il modificatore specchio su di esso per modificare così più facilmente, il proboema è che una volta specchiato le parti del corpo non si rimettevano più insieme e c’èrano dei buchi che non si sarebbero potuti richiudere se non a occhio spostando ogni singolo vertice.  
Soluzione:  
dopo averci passato tanto tempo sono riuscito a trovare questa informazione:  
<https://www.reddit.com/r/blender/comments/ktldb9/ctrl_z_undo_not_working_help/?rdt=35561>  
e ho impostato il numero di undo a 256, poi mi sono accorto che sotto mirror c’era una checkbox con scritto clipping, ho controllato sulla guida di blender ed era quello che mi serviva.  
