

Re

Metodo 3 - Cilindro + Modellazione Manuale

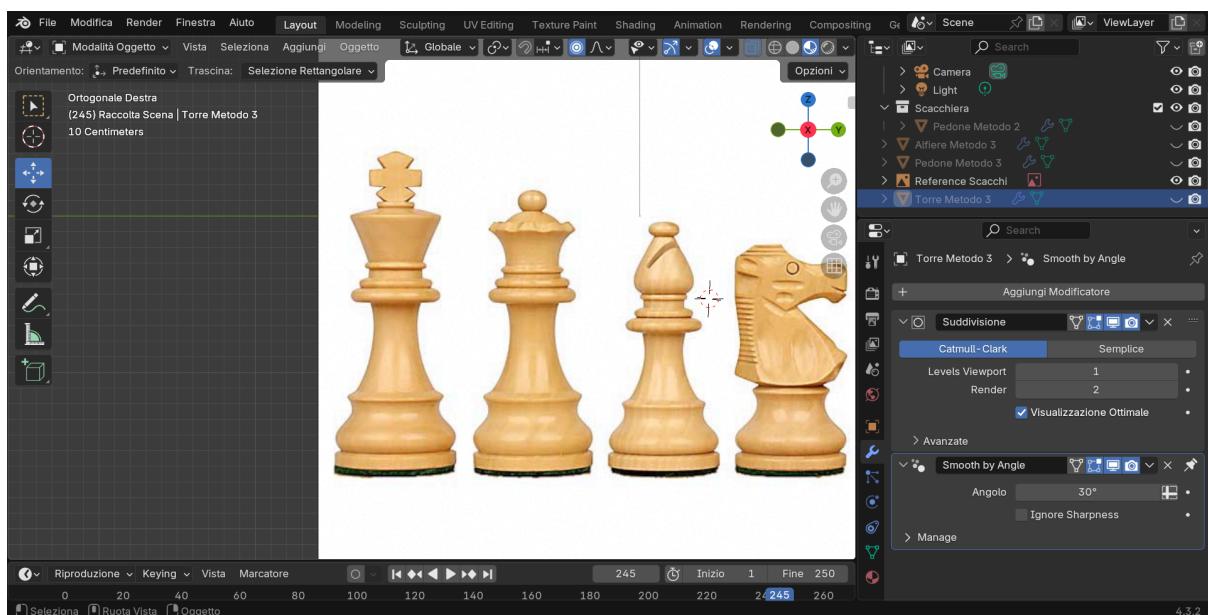
Fonte:

<https://youtu.be/6RxzFsTnvi0?si=ySi5FeHeN68Dm-4o>

Passi completi

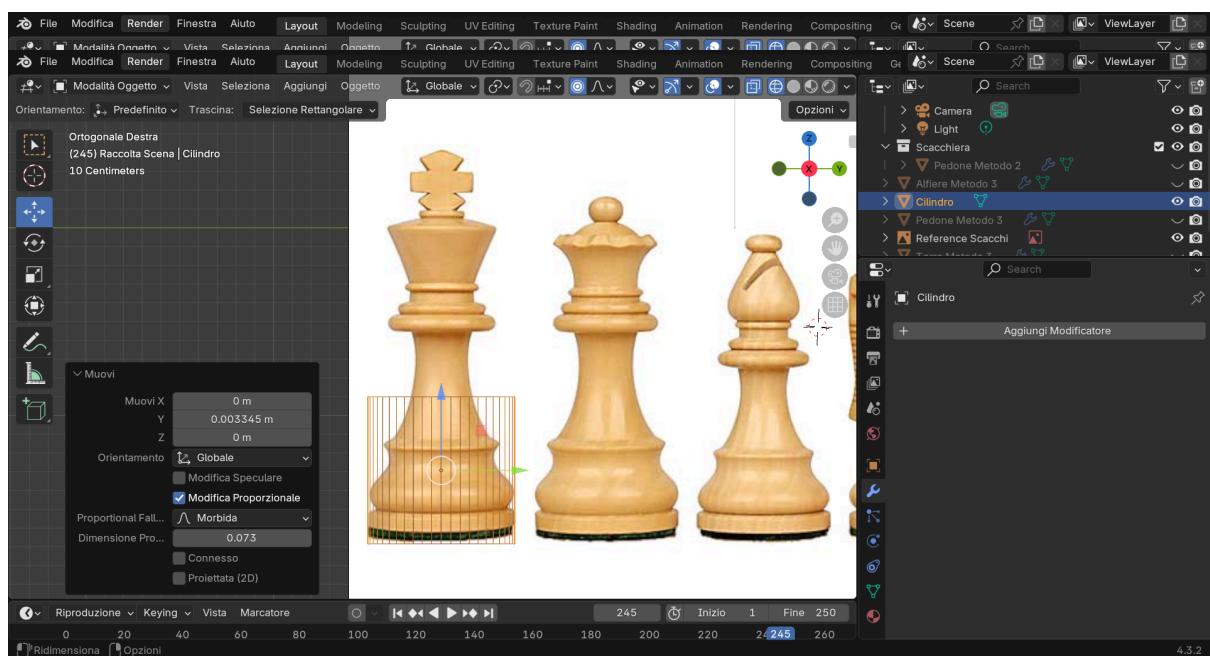
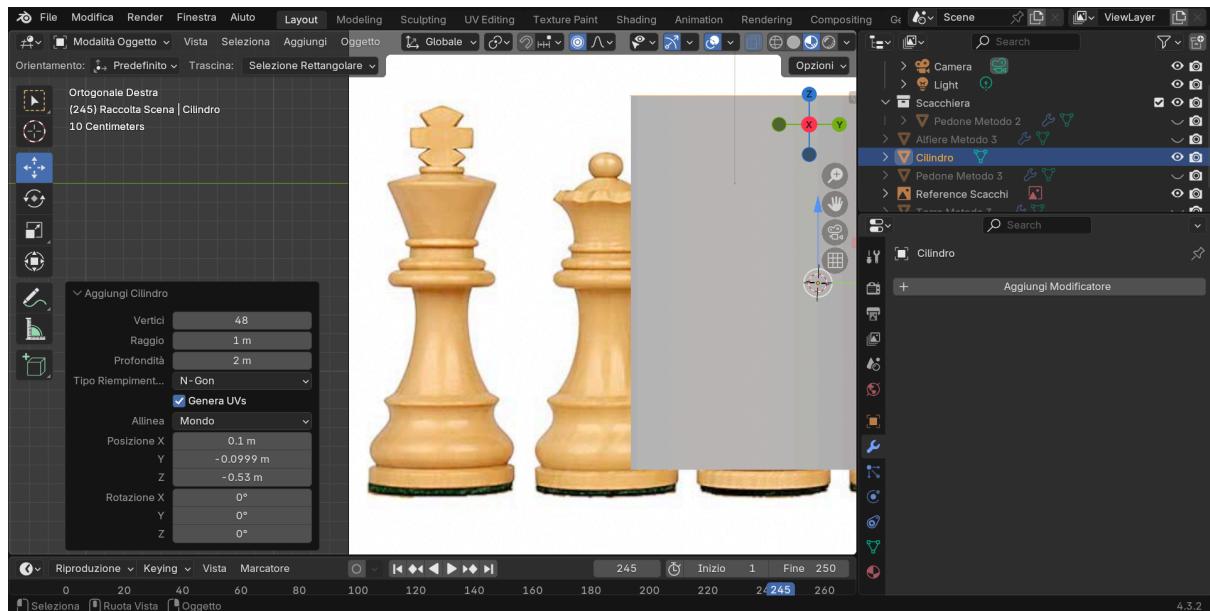
1. Preparazione della Reference

- Posiziono la visualizzazione ortogonale all'asse X
- Centro la visualizzazione sulla figura del re della reference



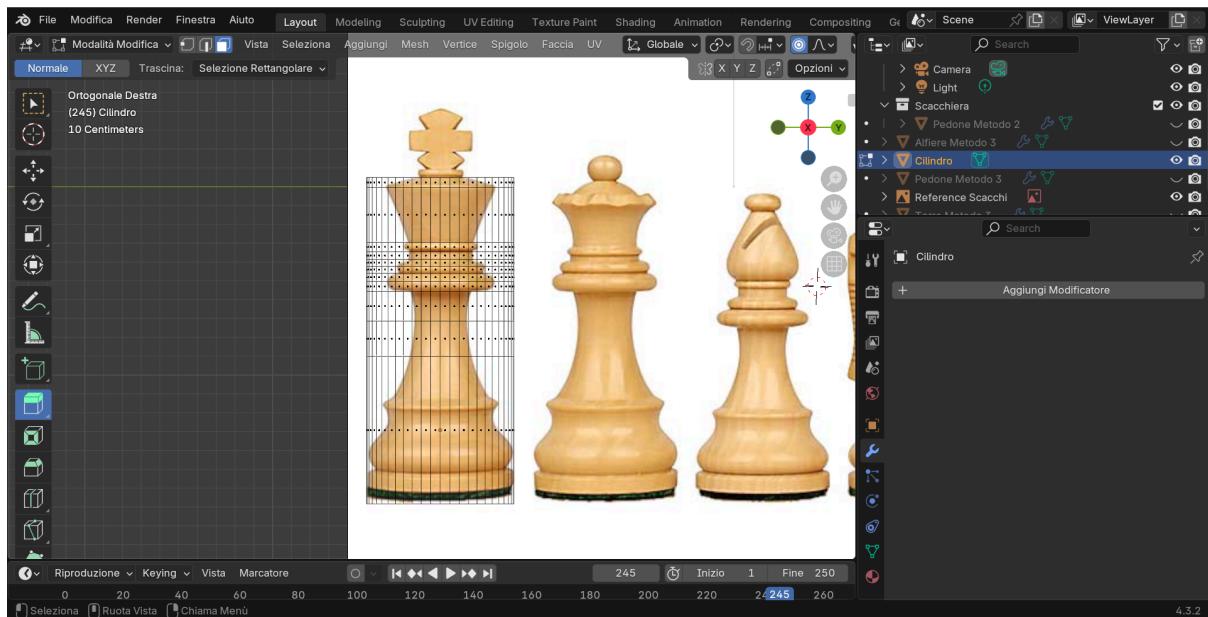
2. Creazione della base

- Aggiungi -> Mesh -> Cilindro
- Sposto il cilindro nella posizione corretta con tasto G e tasto S

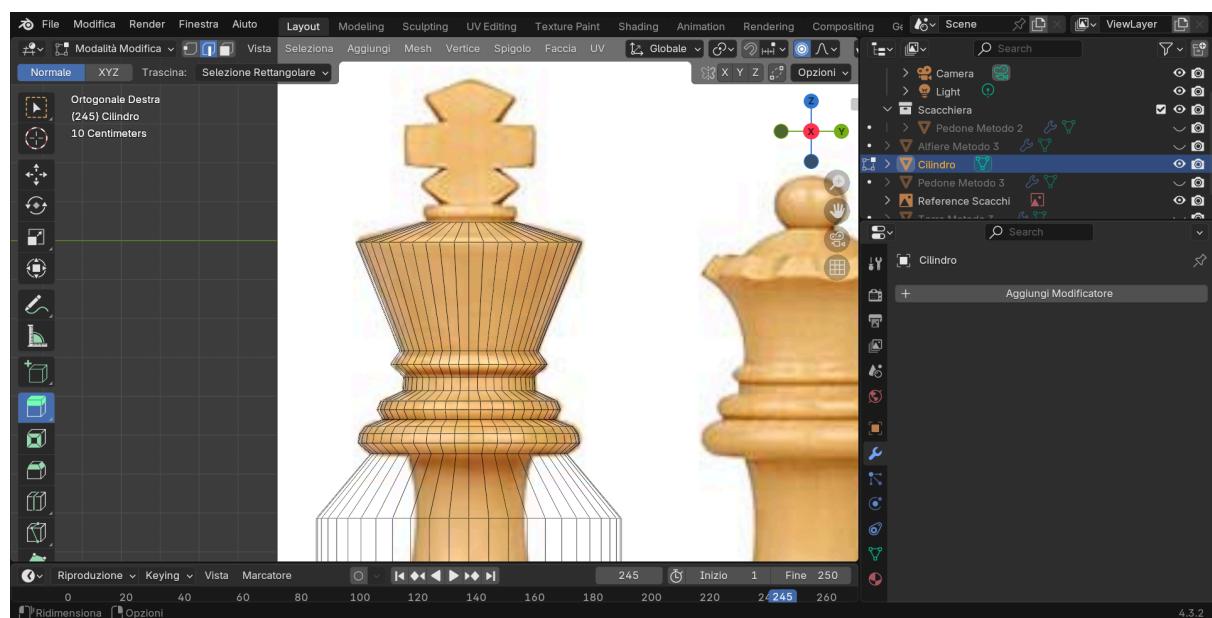


3. Modellazione del profilo

- Seleziono la parte superiore del cilindro
- Tasto G e tasto Z per sollevare il profilo verso l'alto
- Durante questa operazione, aggiungo nuovi Loop Cuts nei punti critici per rendere facilitare il processo di modellazione successivo

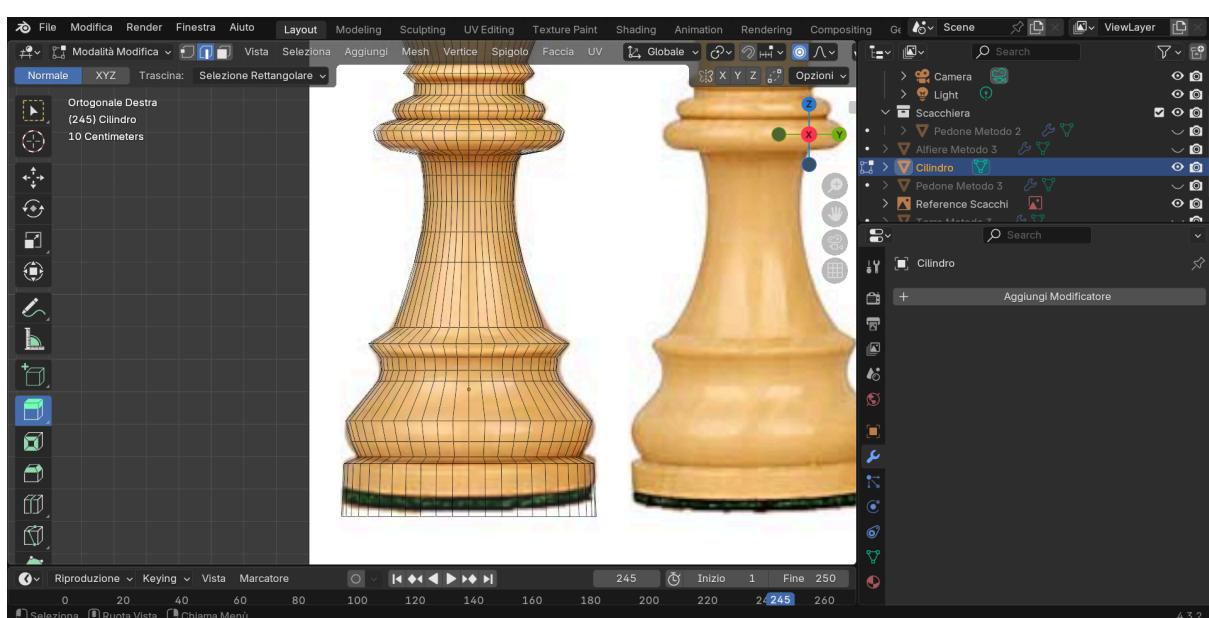
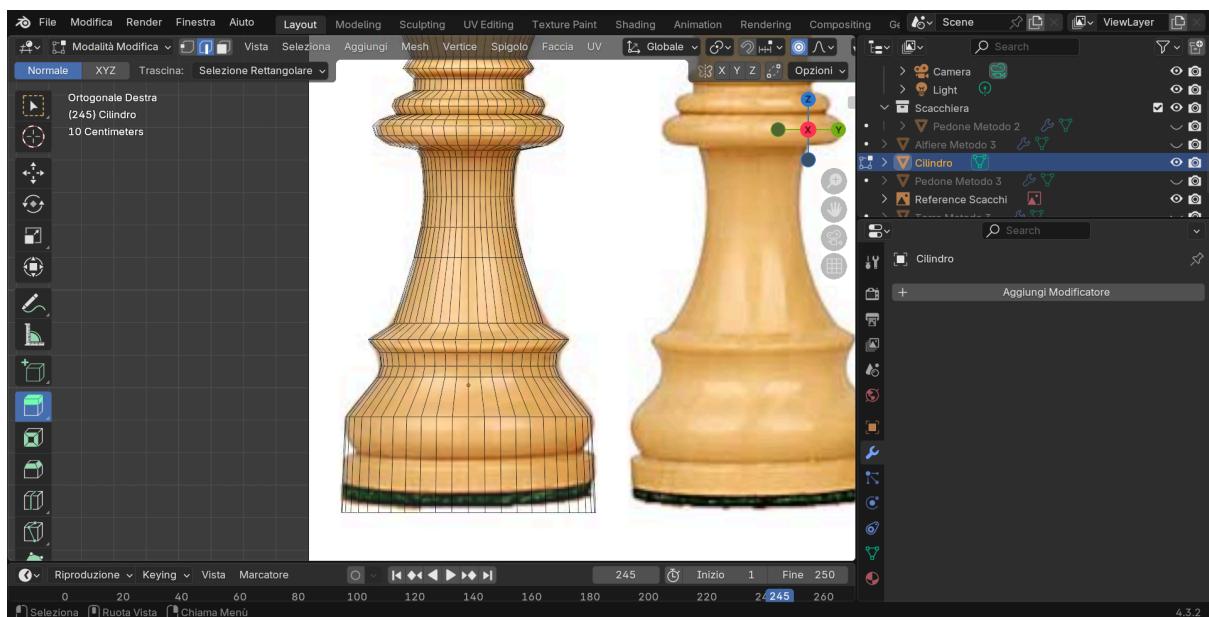
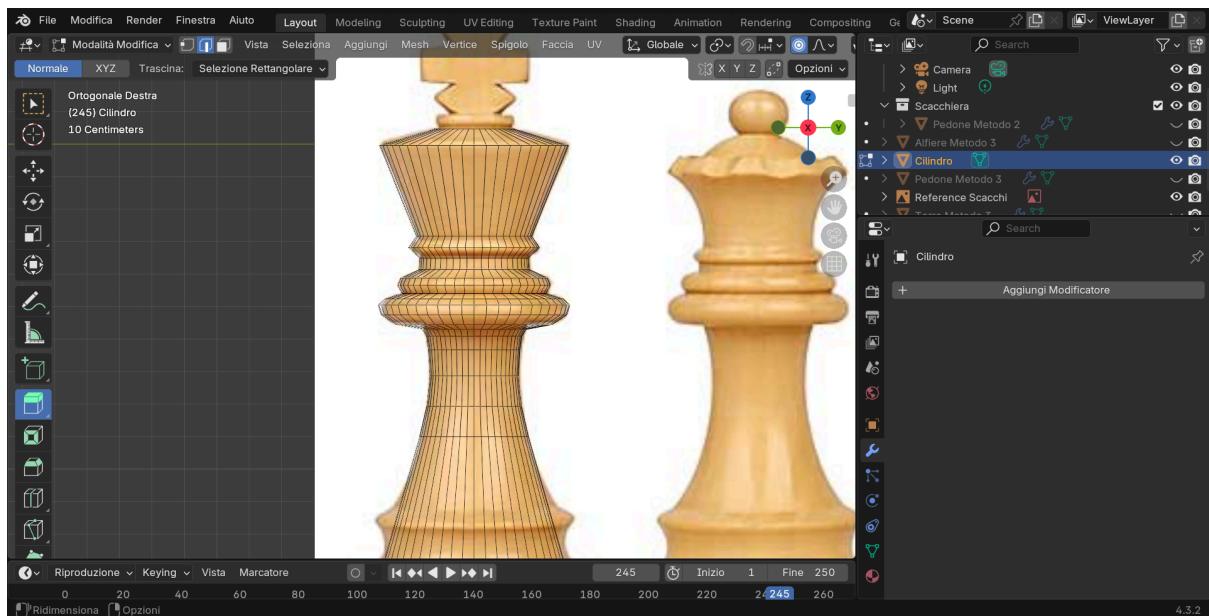


- Procedo con operazioni di scalatura tasto S e ulteriori aggiunte di nuovi anelli dove necessario

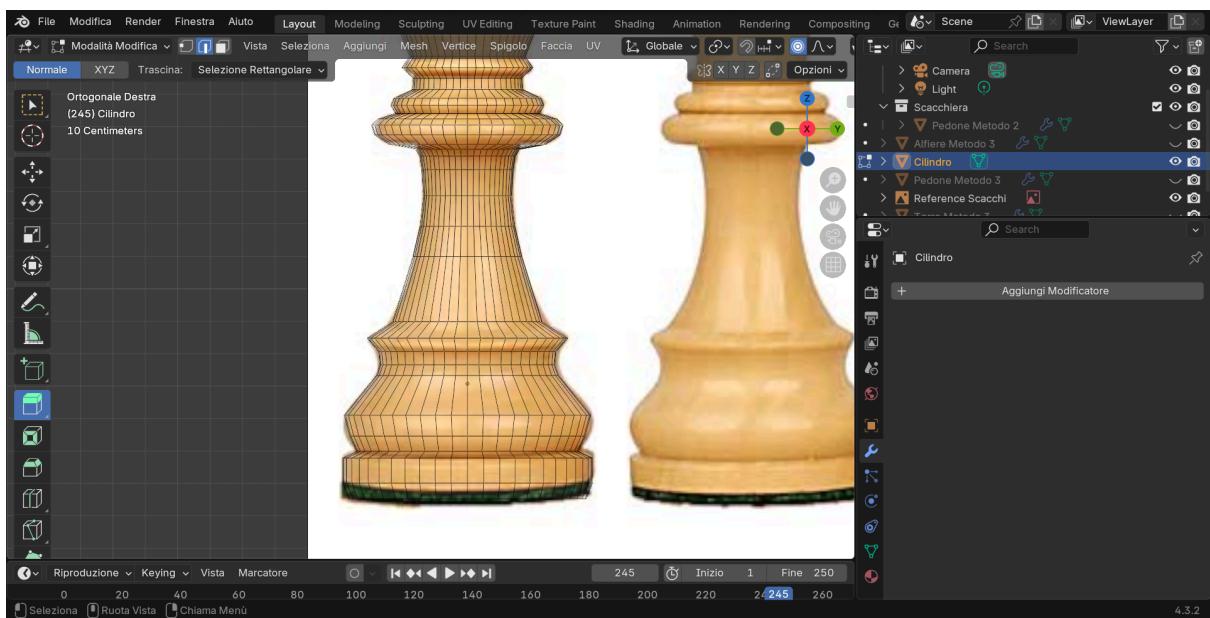


- Proseguo fino alla base

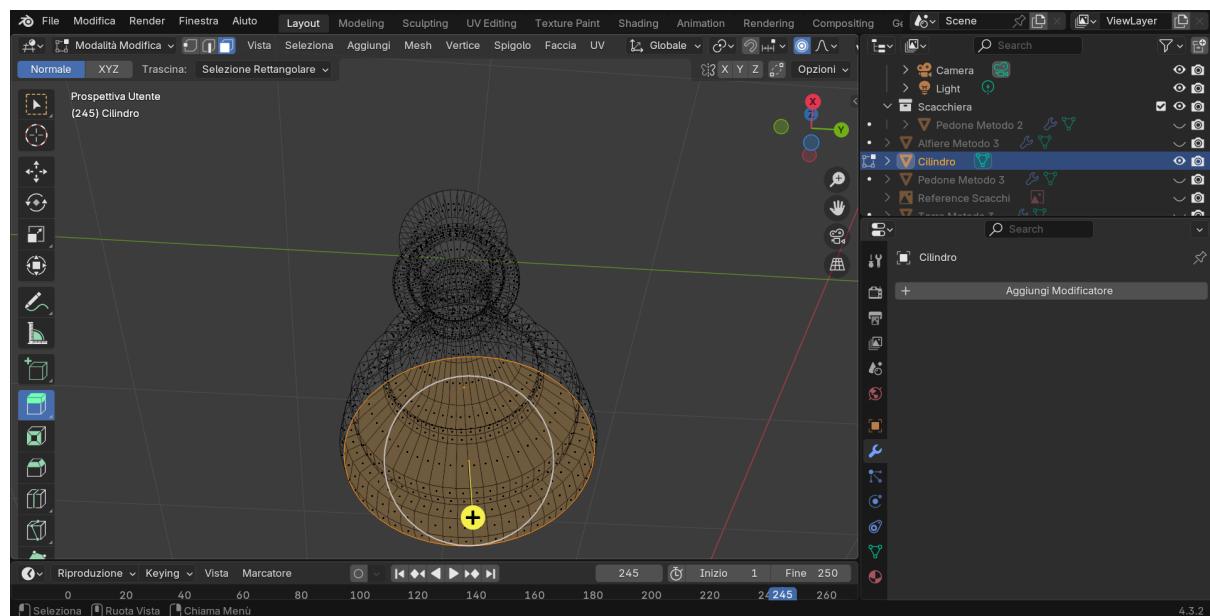
Step 5. Re

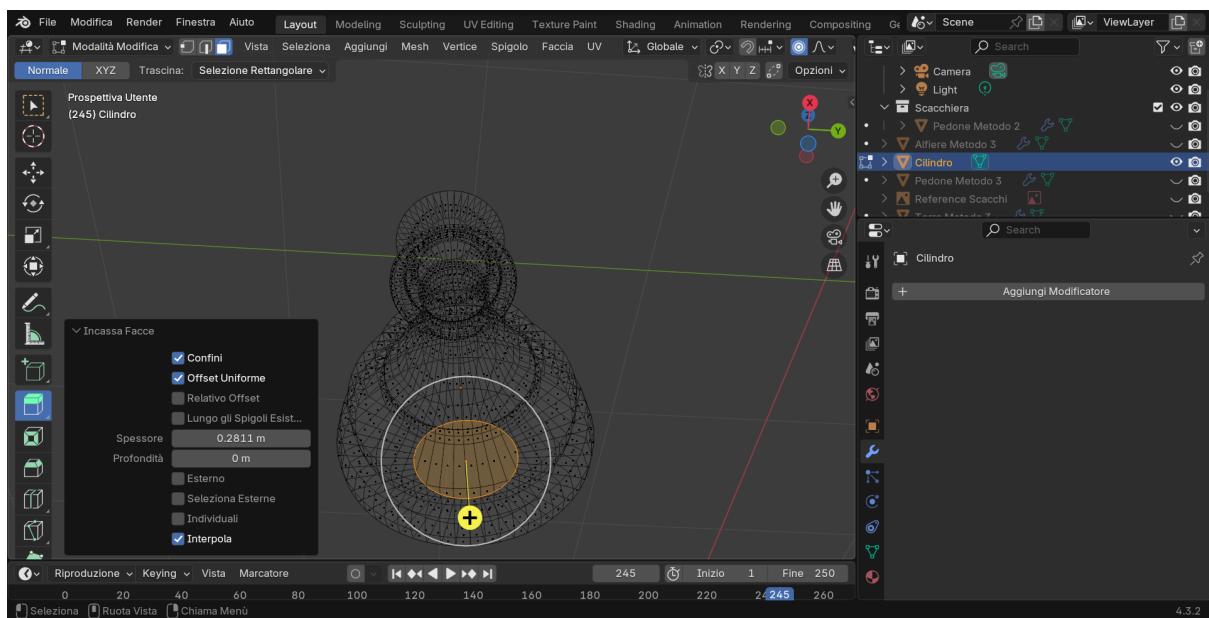


Step 5. Re



- Rifinisco la geometria della faccia inferiore

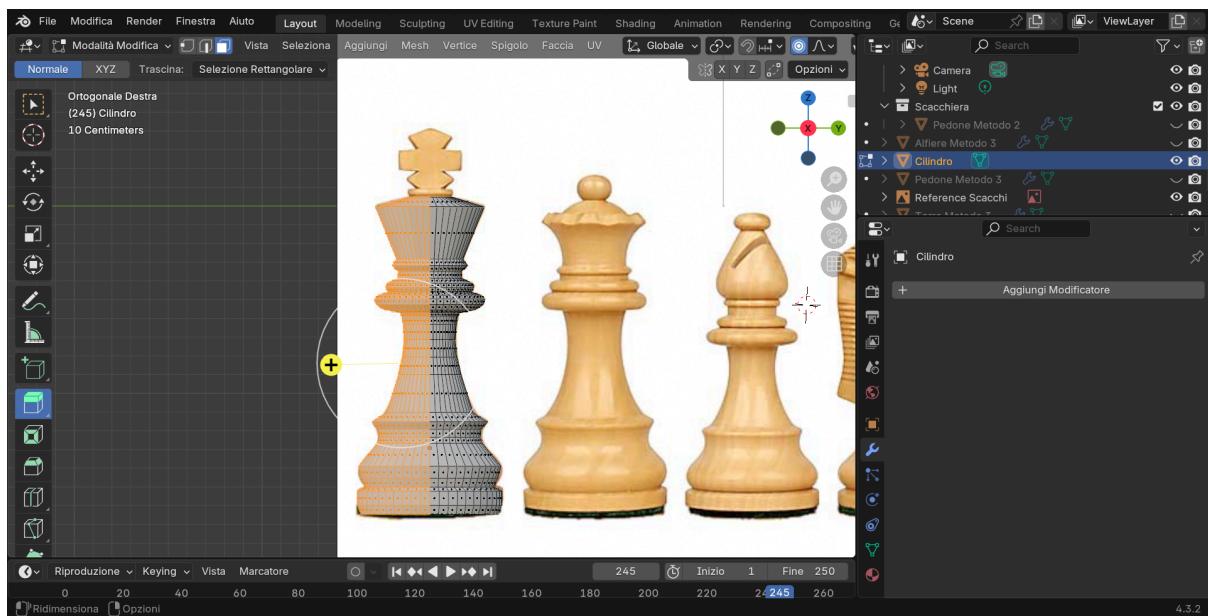




4. Modellazione della Croce

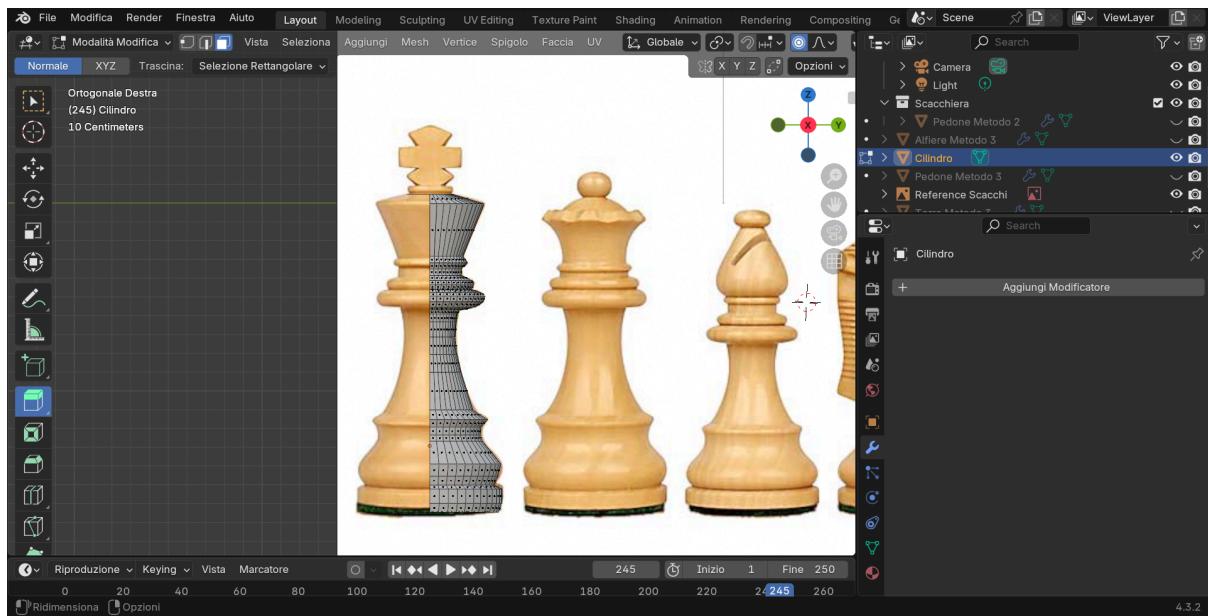
Questa fase si è rivelata la più complessa. Nonostante abbia seguito il tutorial, ho riscontrato alcune difficoltà che mi hanno portato a soluzioni alternative. Probabilmente ho fatto un errore iniziale che mi ha portato a complicare l'intera modellazione della croce stessa.

- Seleziono la metà esatta del Re

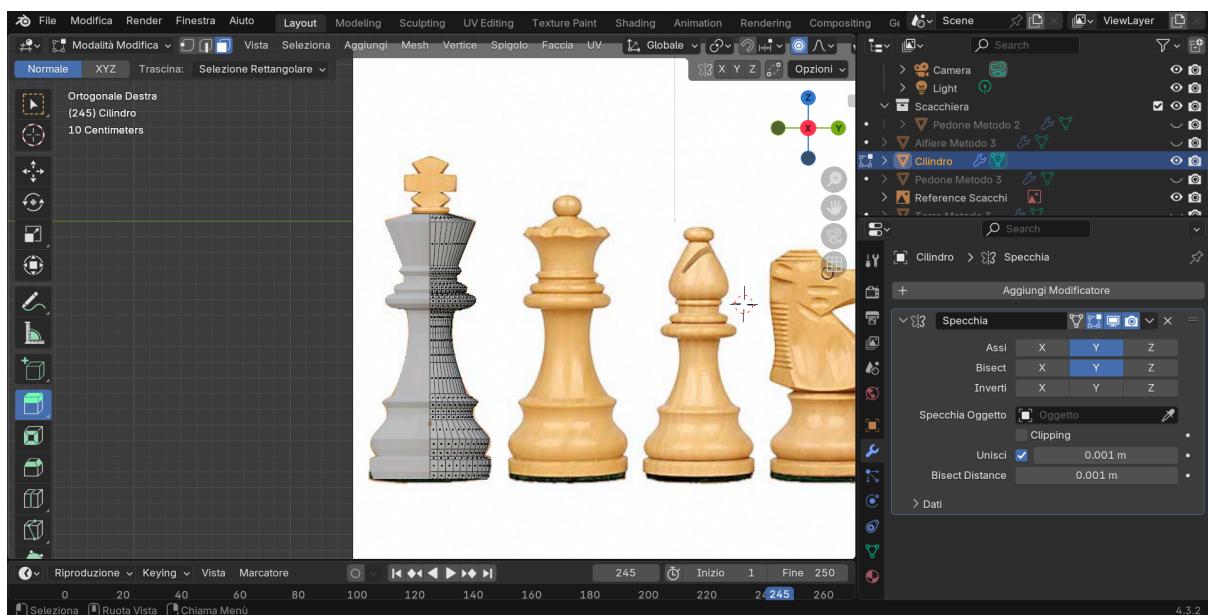


- Cancello

Step 5. Re

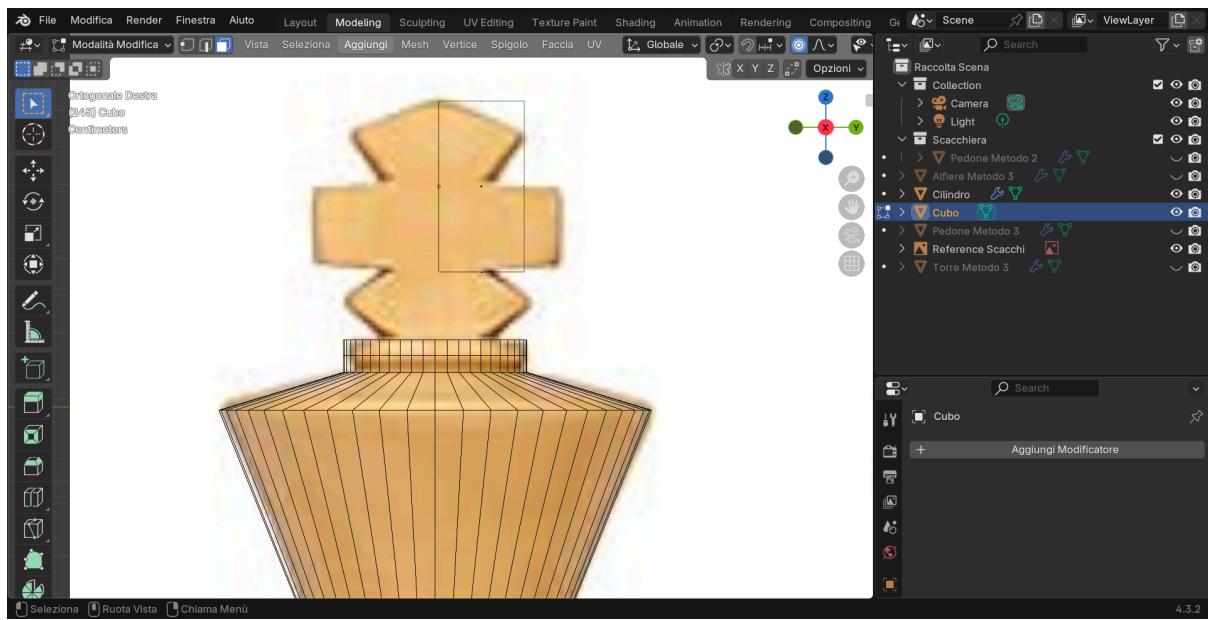


- Aggiungo Modificatore -> Genera -> Specchio

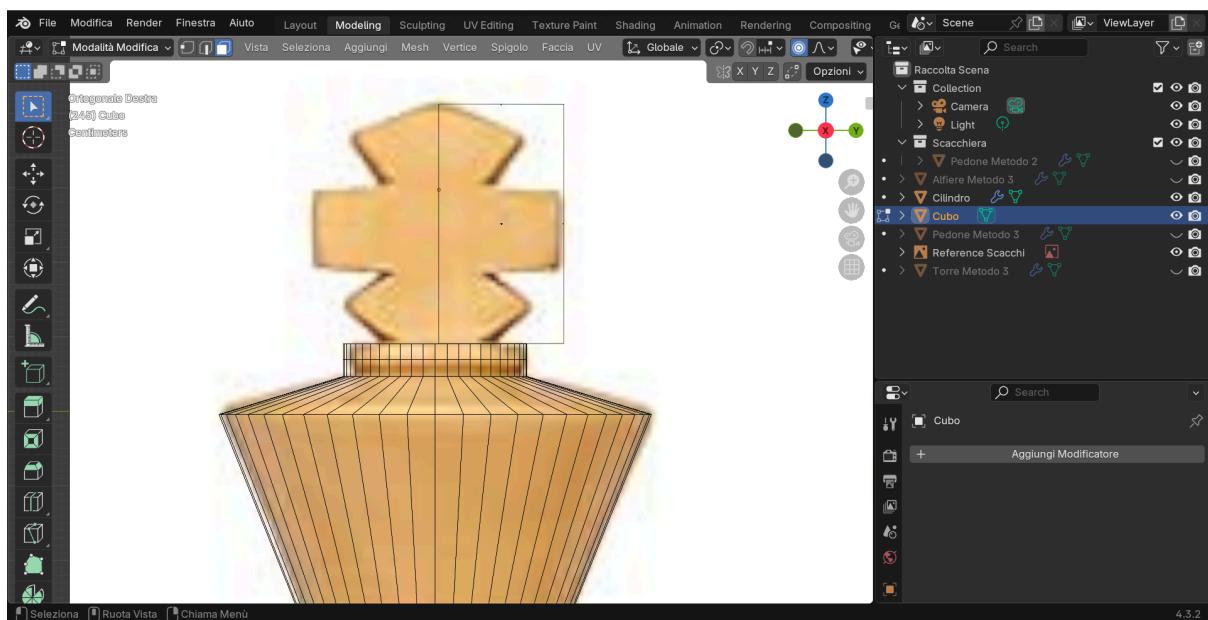


- Aggiungi -> Mesh -> Cubo

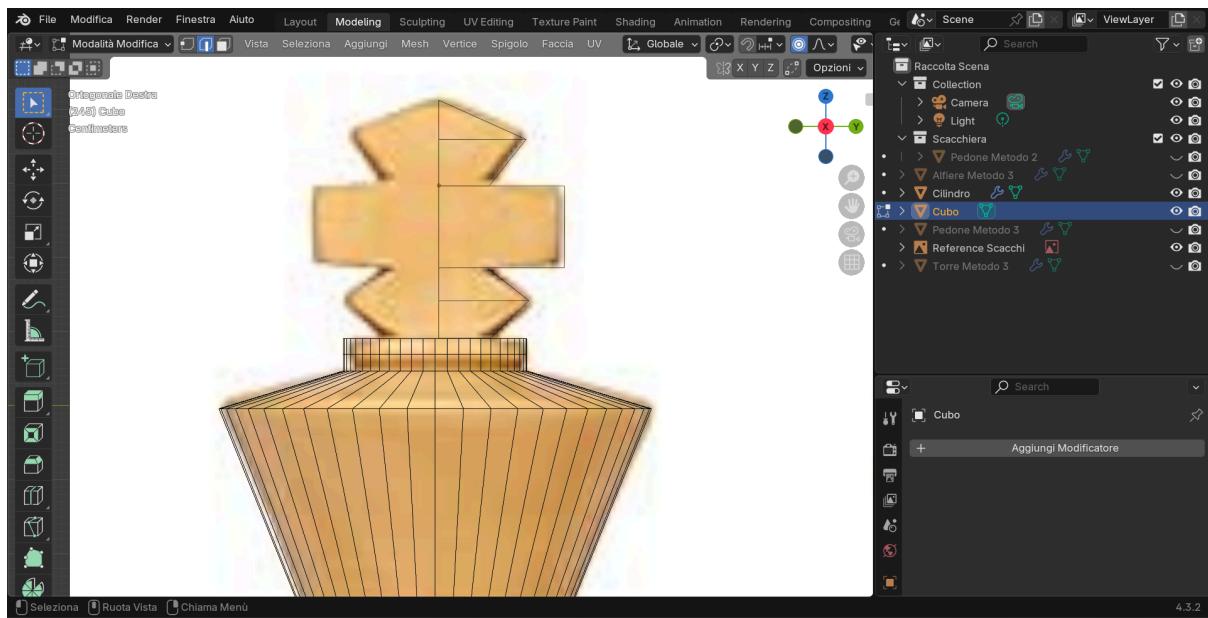
Step 5. Re



- Adatto il cubo al profilo della croce visibile nella reference sottostante



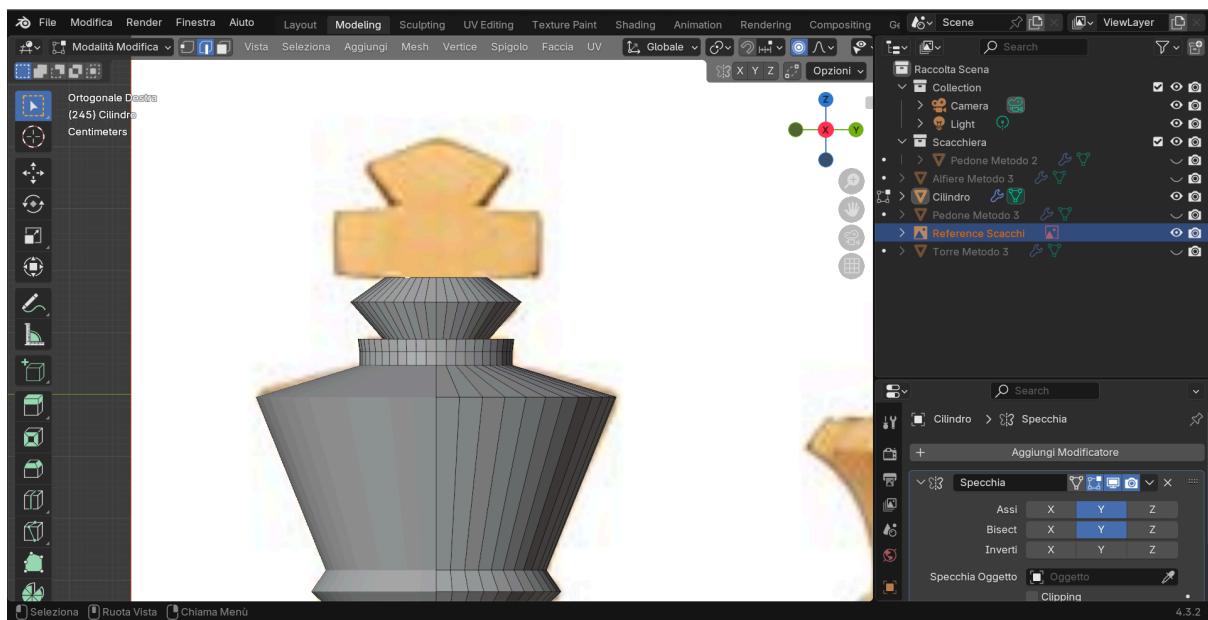
Step 5. Re



Problema 1:

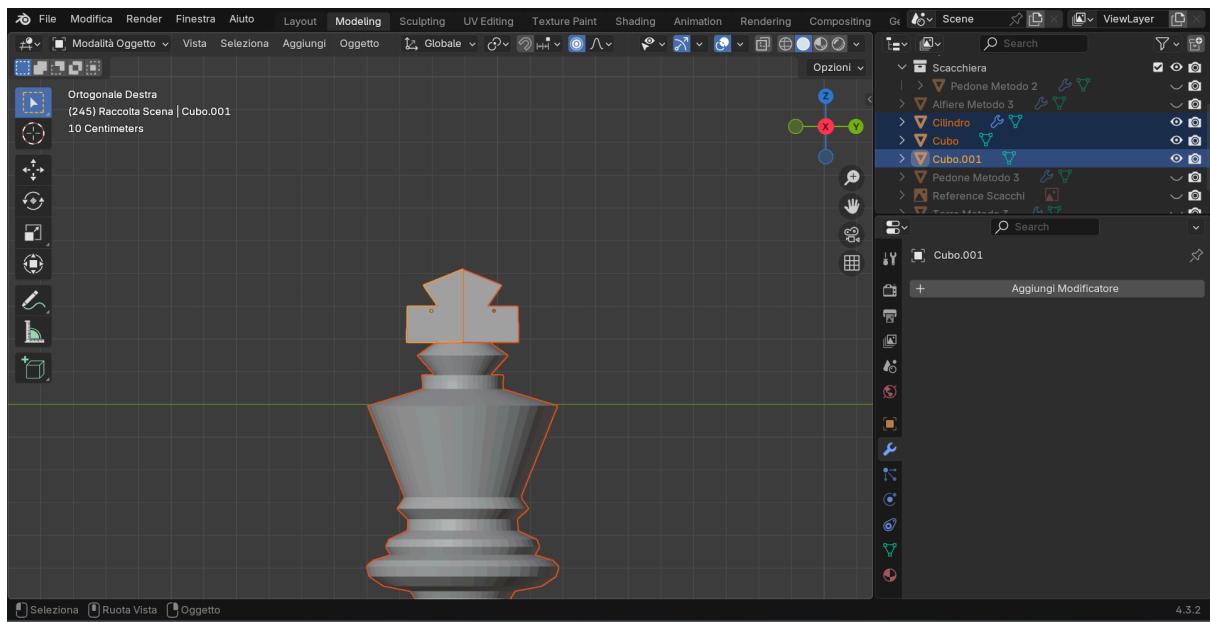
Dopo aver concluso questa operazione, il Modificatore Specchio non produceva il risultato atteso che mi avrebbe permesso di completare il Re. Ho quindi eliminato il cubo e ripetuto la modellazione.

- Con le solite operazioni di modellazione, ho creato ancora una parte della sommità del Re



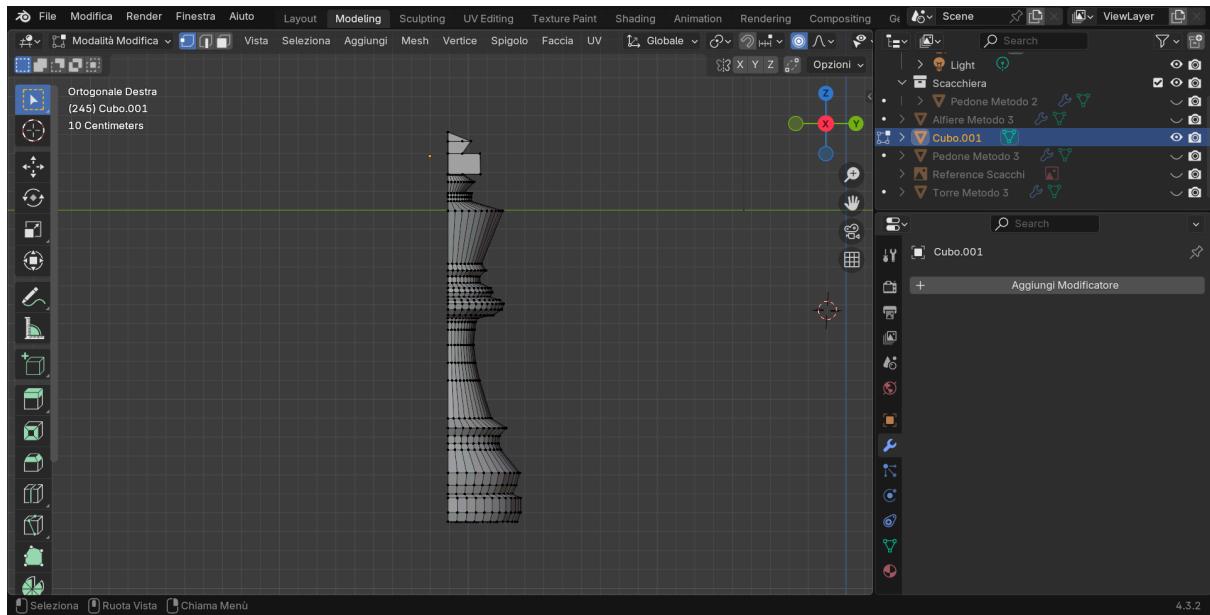
- Aggiungo una Mesh Cubo
- Modifico il cubo per adattarlo alla reference
- Una possibile soluzione: duplicare la forma appena creata, ruotare il doppione e unire entrambe le parti con Ctrl + J, in modo da ottenere la croce completa

Step 5. Re



Problema 2:

Tuttavia, avevo precedentemente cancellato la metà esatta del Re per applicare il Modificatore Specchio, come suggerito nel tutorial. Pertanto, il passaggio precedente si è rivelato inutile. Ho deciso di cancellare anche la metà esatta della croce.

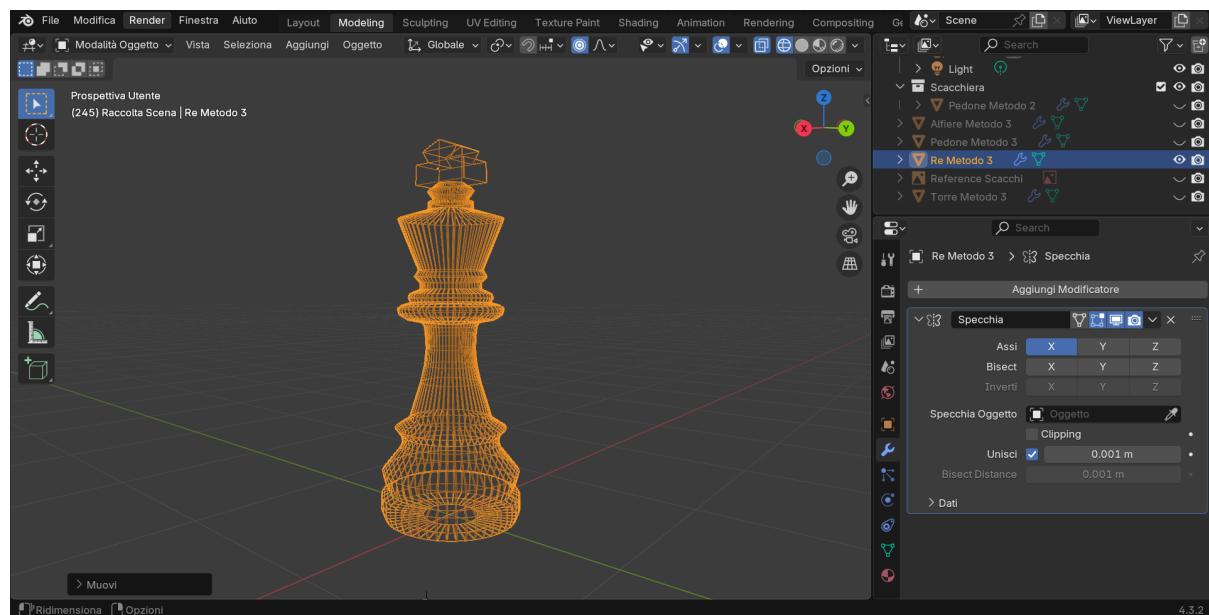
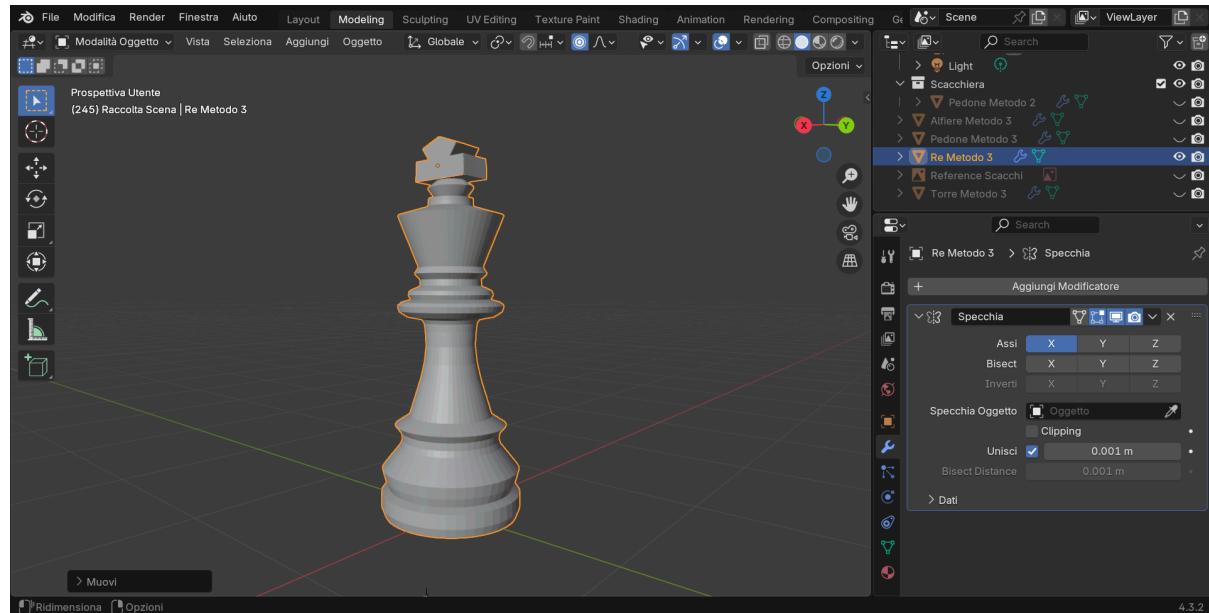


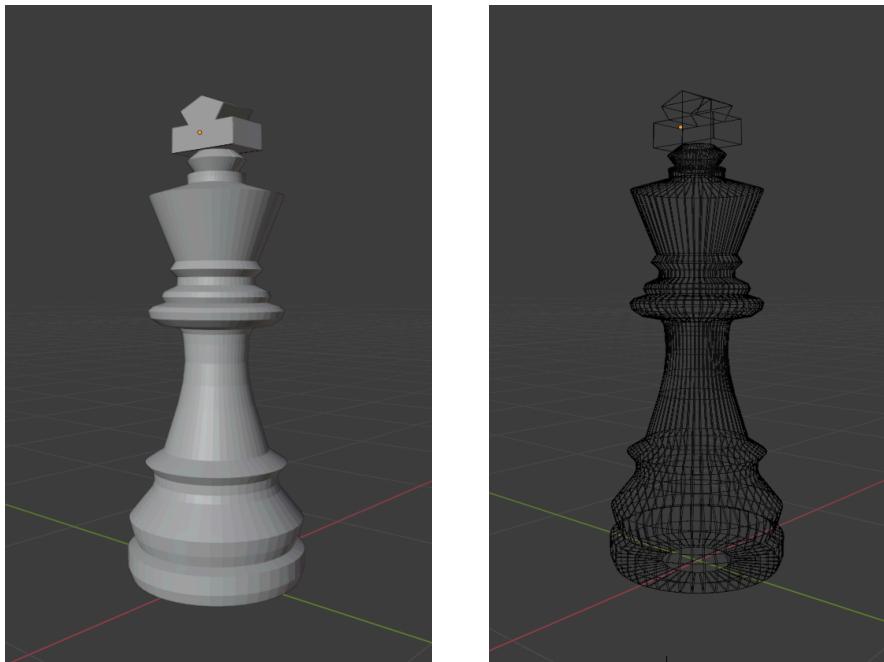
Problema 3:

Ho tentato nuovamente di applicare il Modificatore Specchio, ma ho incontrato difficoltà nel posizionare correttamente l'origine, con il risultato che la copia specchiata veniva creata distante dall'originale.

5. Risultato finale

- Non ho mostrato tutti i passaggi
- In conclusione, ho deciso di duplicare la parte del Re mostrata nell'immagine precedente, ruotare e infine di unire con Ctrl + J le due parti





- Applico Shade Auto Smooth per migliorare l'aspetto
- Evito l'uso del Modificatore Suddivisione Superfici, in quanto alterava eccessivamente la forma della croce

