

Pedone

Metodo 3 - Sfera UV + Modellazione Manuale

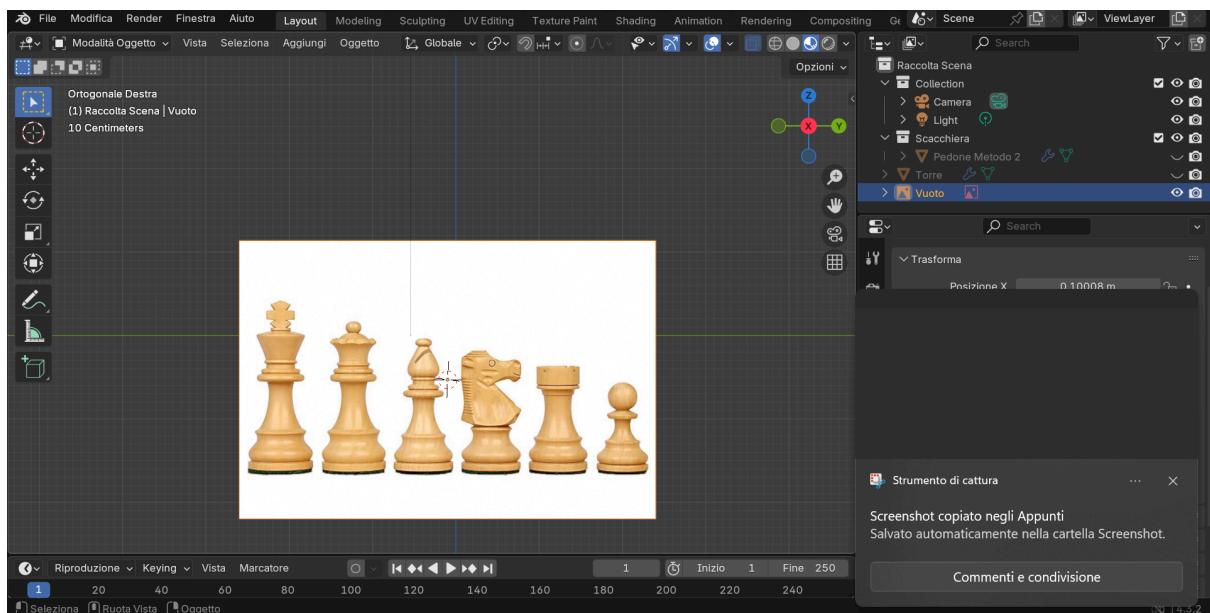
Fonte:

<https://youtu.be/ypkA1ALoexA?si=XS1h07voP7pT38Bn>

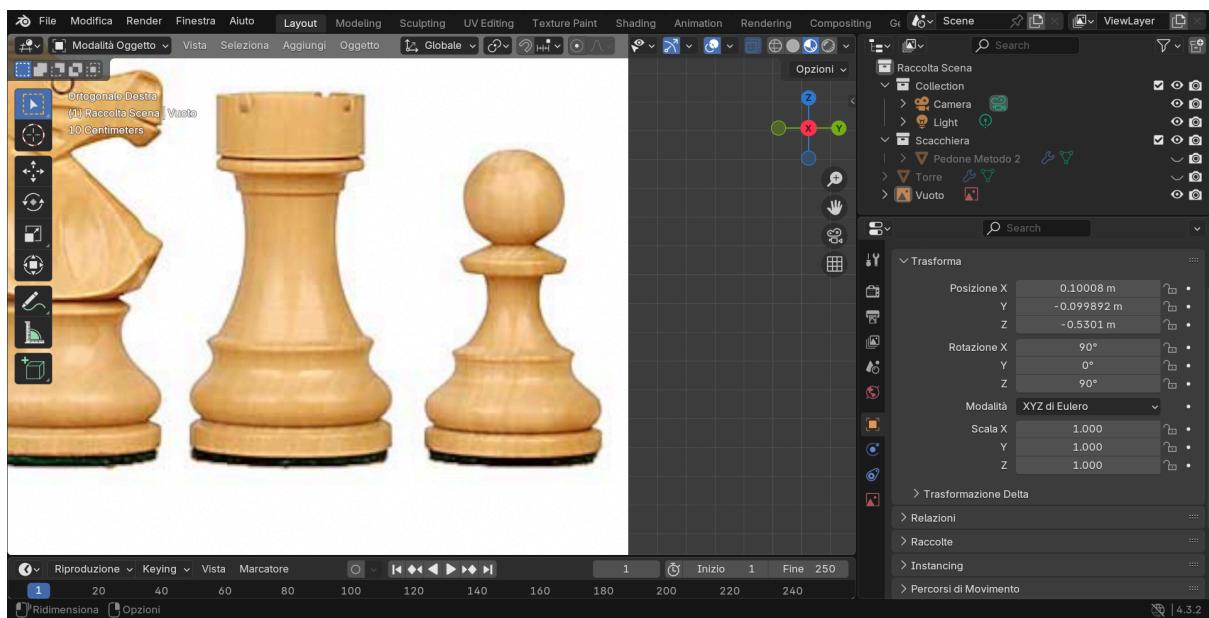
Passi completi

1. Preparazione della Reference

- Posiziono la visualizzazione ortogonale all'asse X
- Add -> Image -> Reference
- Seleziona un'immagine trovata online

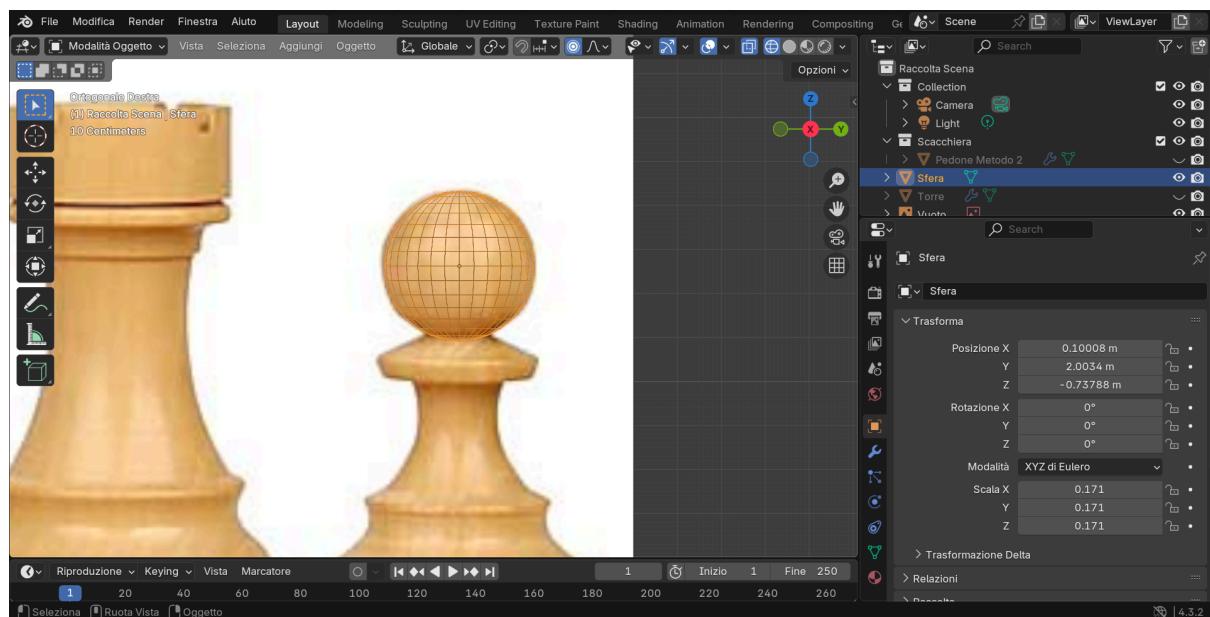


Step 2. Pedone



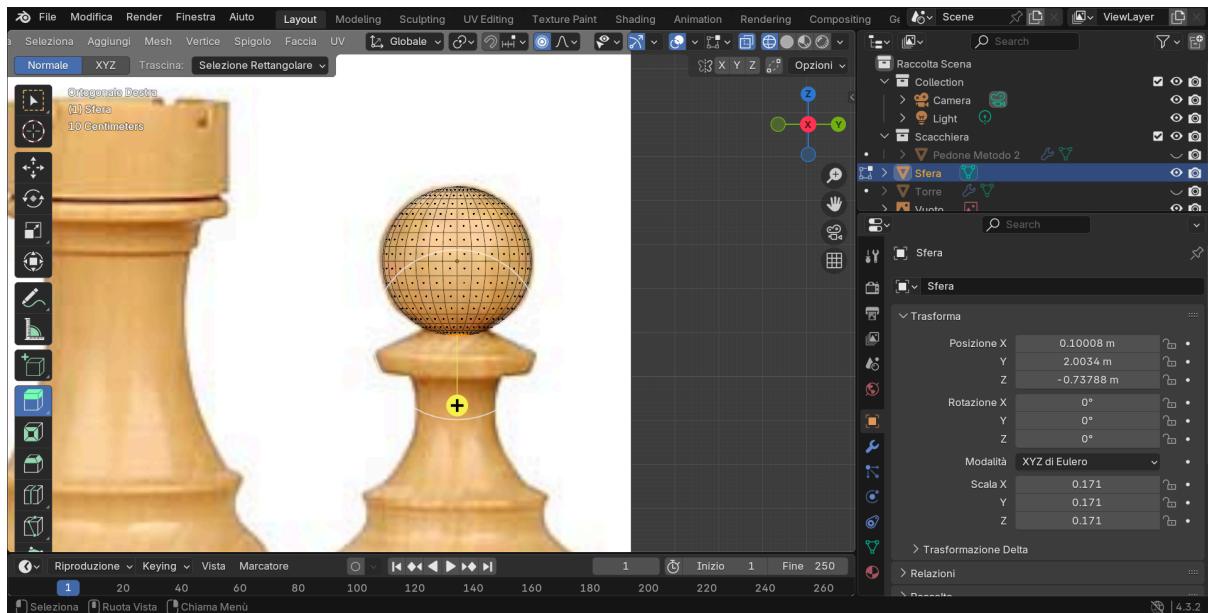
2. Creazione della base

- Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
- Sposto la sfera nella posizione corretta con tasto G
- Effettuo scalatura con tasto S

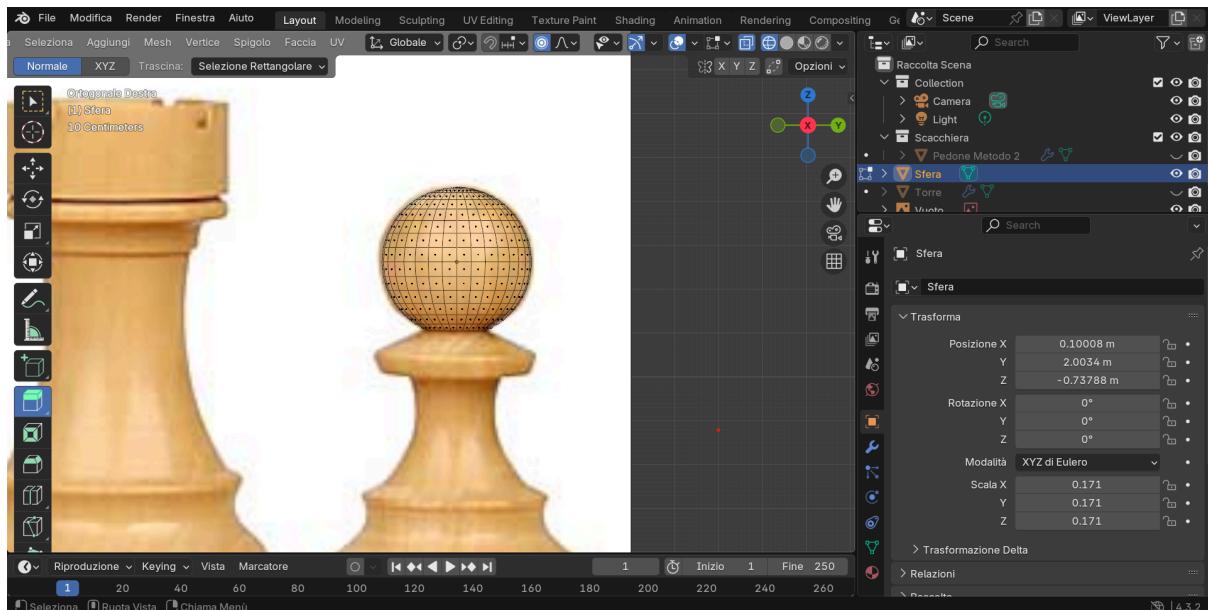


3. Modellazione del profilo

- Passo alla Modalità Modifica
- Seleziono la parte inferiore della sfera
- Tasto Delete -> Vertici per eliminare la parte inferiore della sfera

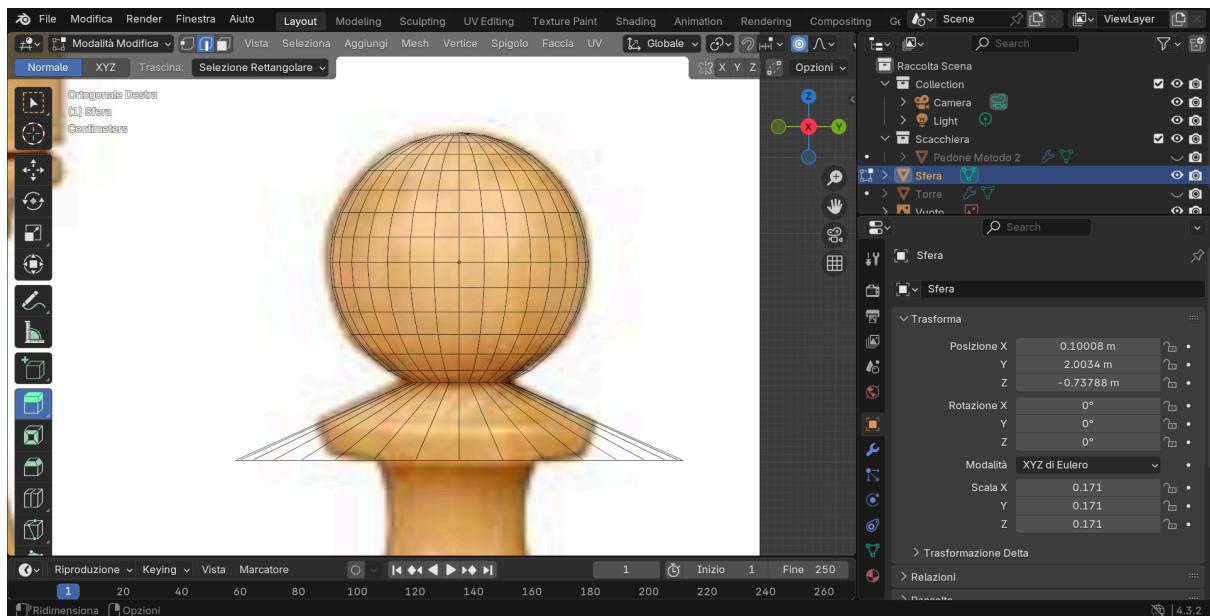


- Modalità Selezione Spigoli (Edge)
- Seleziono l'anello inferiore

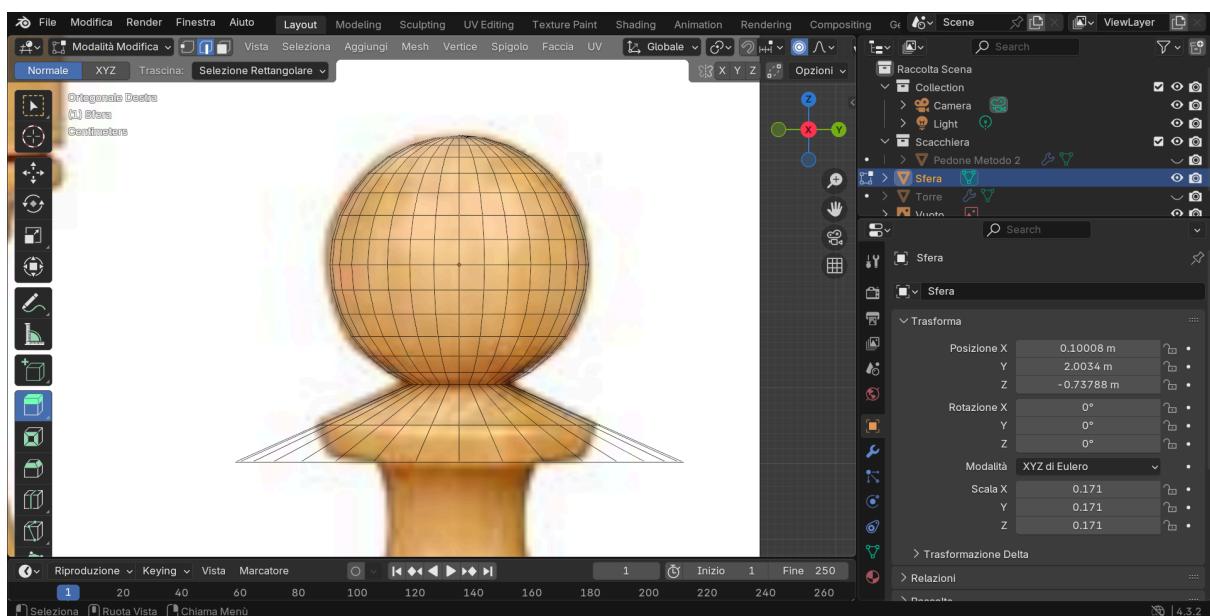


- Tasto E per estrarre
- Tasto Z per vincolare l'estrazione all'asse Z
- Scendo verso il basso e confermo l'operazione
- Tasto S per scalare e seguire il profilo della reference

Step 2. Pedone

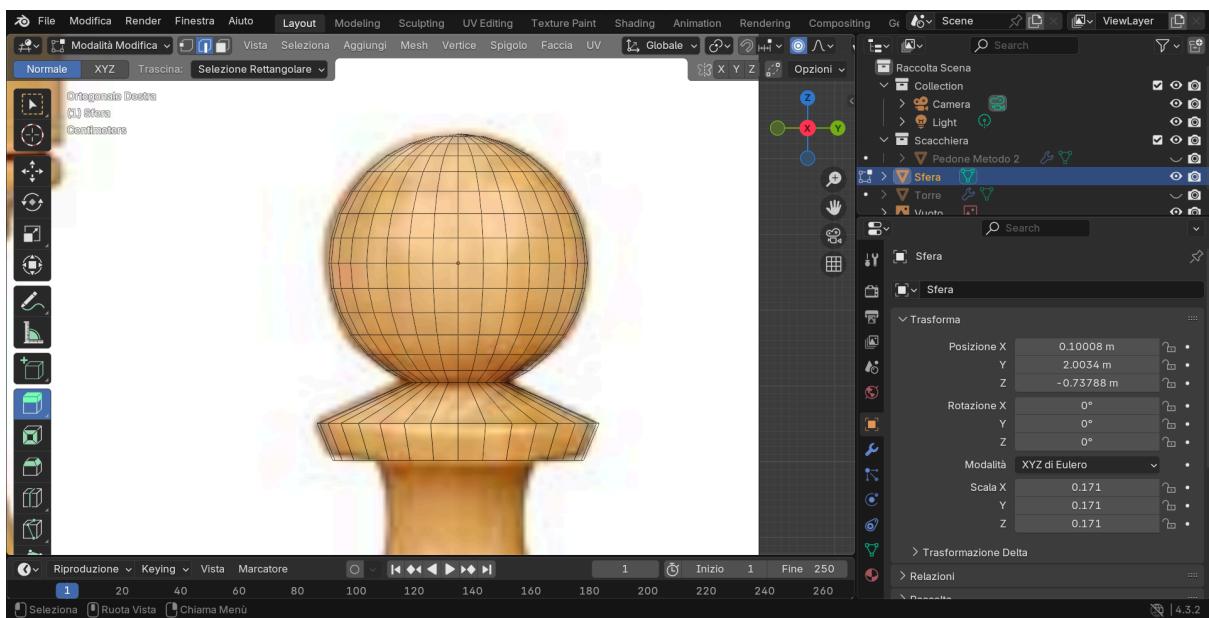


- Seleziono un arco verticale nell'ultima zona creata
- Premo Ctrl + R per creare nuovo anello al centro della zona

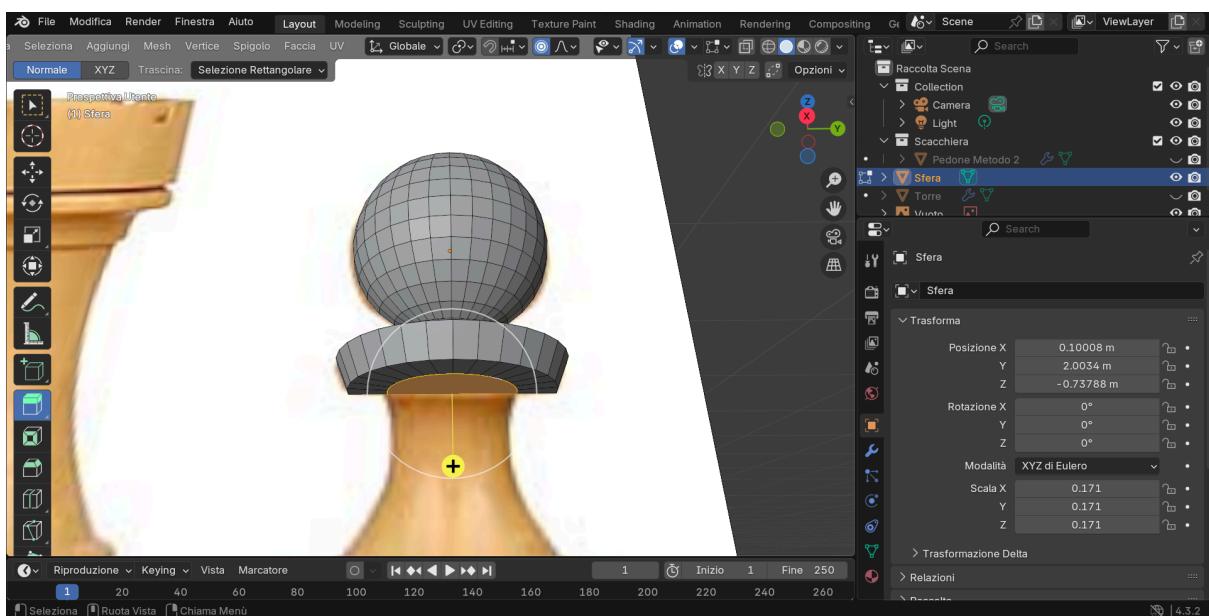


- Seleziono l'ultimo anello
- Tasto S per scalare e adattarlo al profilo della reference

Step 2. Pedone



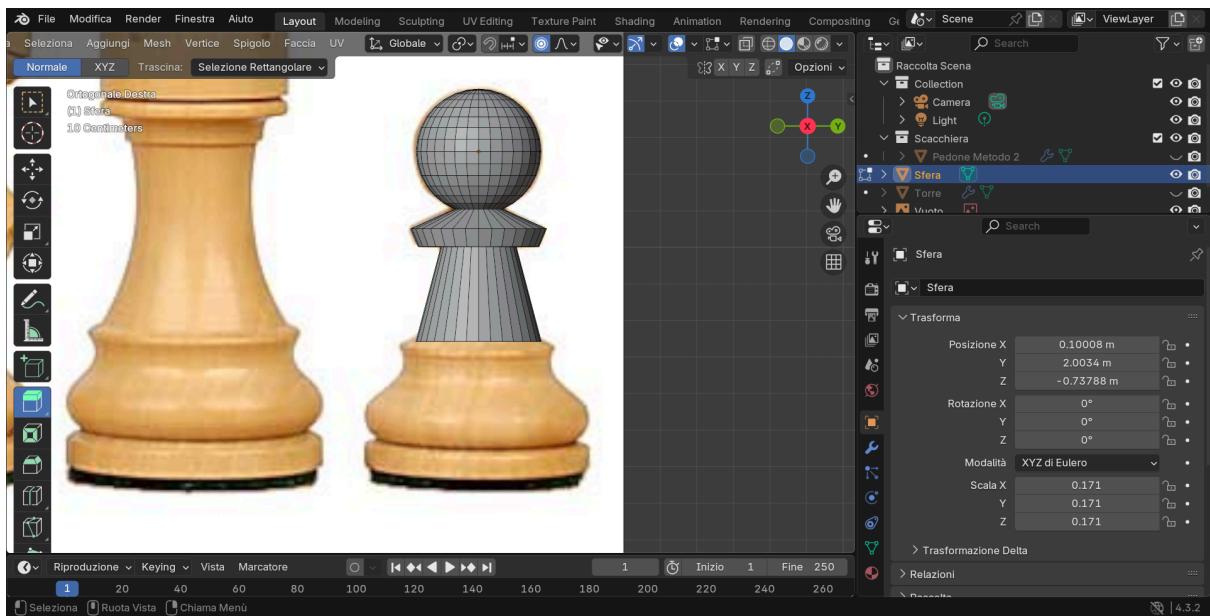
- Seleziono l'anello inferiore
- Tasto F (Fill) per chiudere la base con una faccia
- Tasto I (Inset) per eseguire una scalatura interna della faccia appena creata



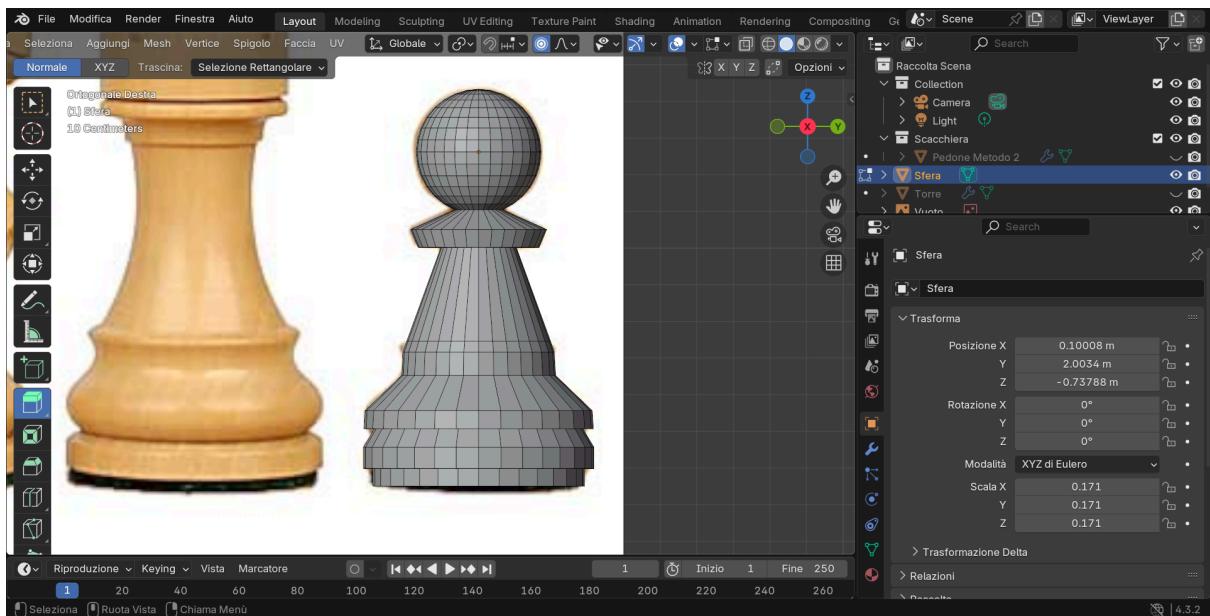
Premo:

- Tasto E estrudi
- Tasto Z per scendere lungo l'asse Z
- Tasto S per scalare e adattare alla reference

Step 2. Pedone

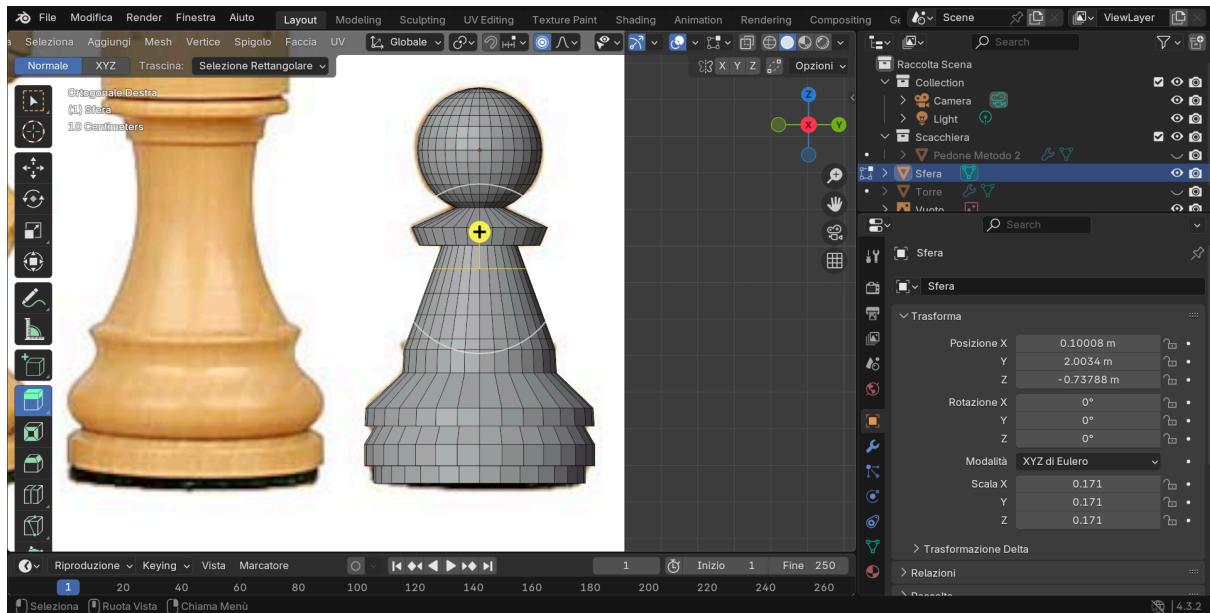


- Ripeto questi passaggi fino a modellare tutto il profilo del pedone

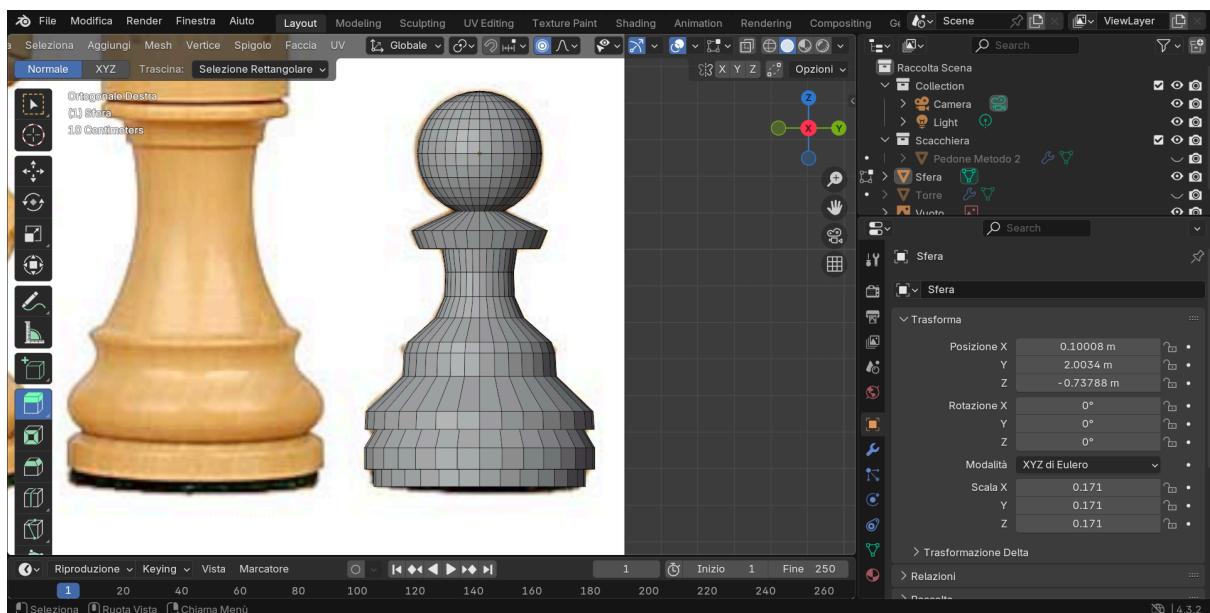


4. Rifinitura

- Aggiungo ulteriori anelli nelle zone che necessitano di più dettagli con tasto Ctrl + R

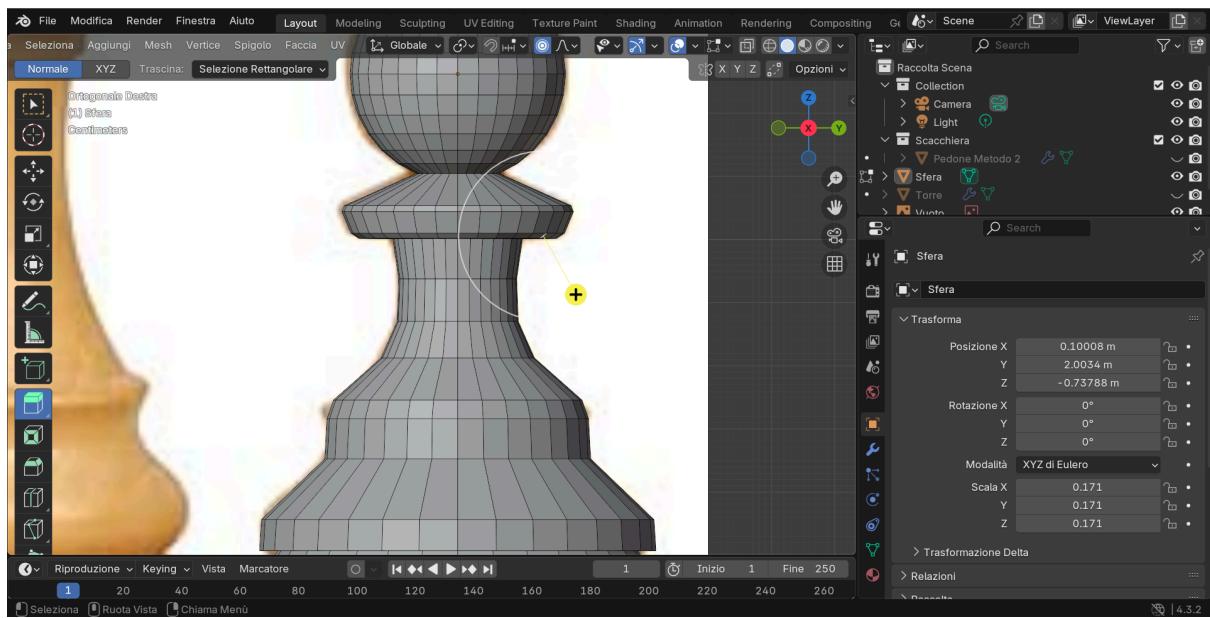


- Uso tasto S per scalare i nuovi anelli ottenuti e rifinire meglio le curve

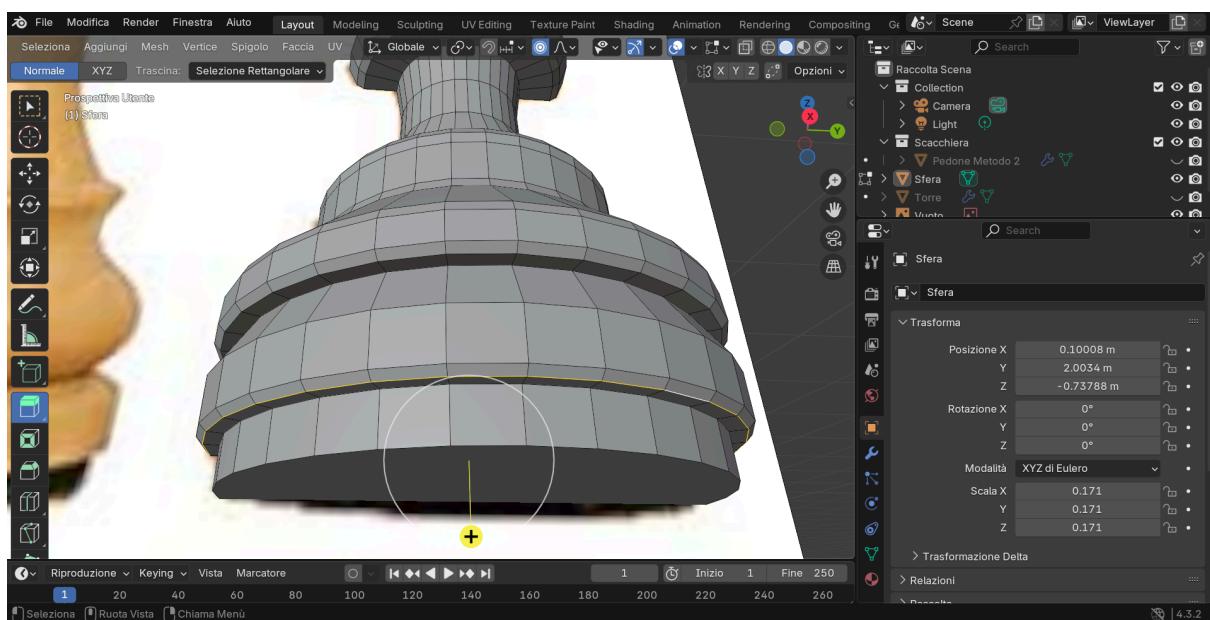


- Applico Ctrl + B per aggiungere vari Bevel (smussare) sugli spigoli più netti

Step 2. Pedone

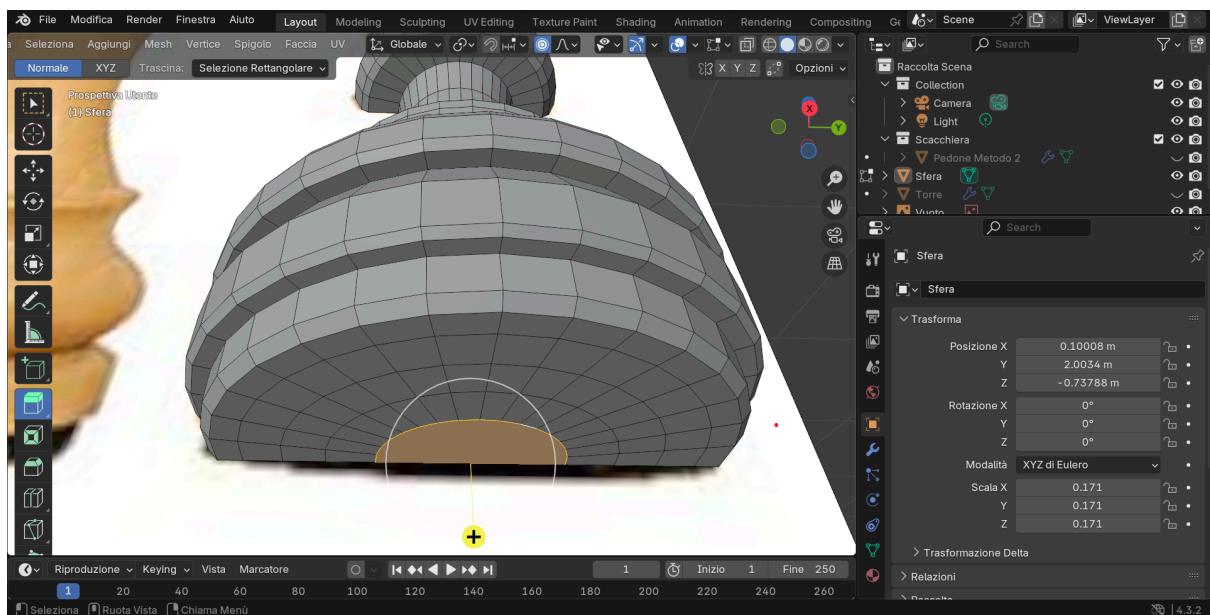


- Proseguo dall'alto verso il basso del pedone fino alla base



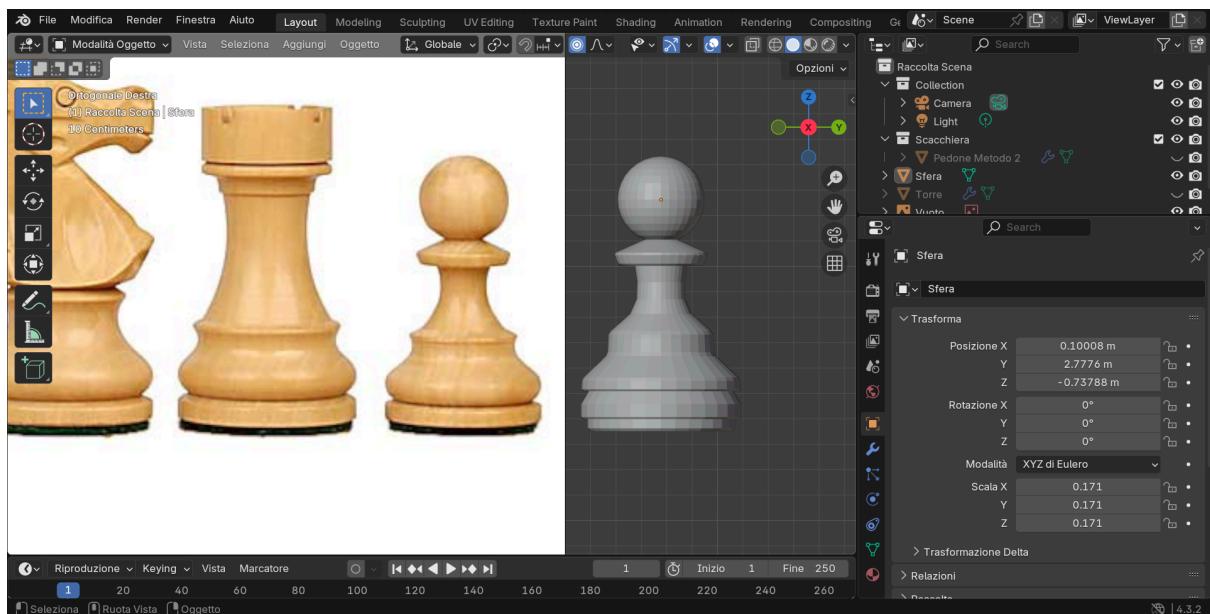
- Aggiusto la geometria della faccia inferiore con tasto I

Step 2. Pedone



5. Confronto e ultimi miglioramenti

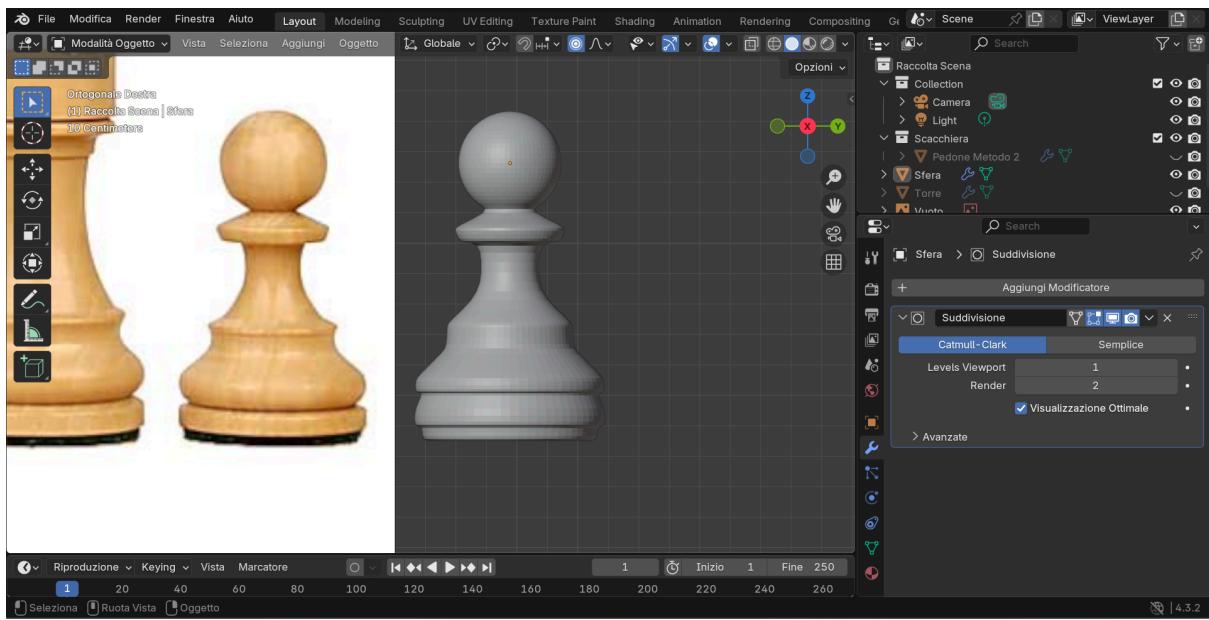
- Torno alla Modalità Oggetto
- Sposto l'oggetto con tasto G e confronto con la reference



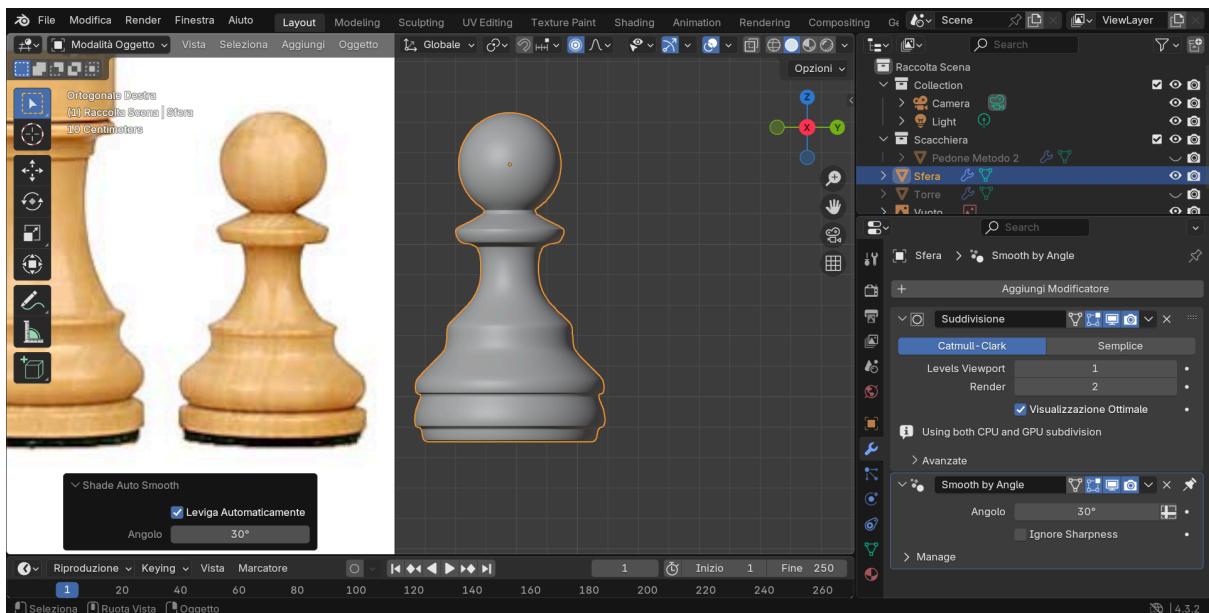
Come suggerito nel tutorial:

- Seleziono l'oggetto
- Vado su Modificatori
- Aggiungi Modificatori -> Genera -> Suddivisione Superficie
- Si ottiene un risultato migliore più morbido e realistico

Step 2. Pedone



- Click tasto destro del mouse sull'oggetto
- Seleziona Shade Auto Smooth per migliorare ulteriormente le superfici



6. Risultato finale

Pedone completo con forma simile alla reference.

