

Scacchiera

Fonte:

Ho consultato alcuni tutorial online per trovare l'ispirazione, ma la realizzazione della scacchiera è avvenuta in modo autonomo, senza seguire un tutorial specifico passo dopo passo.

Per la parte relativa a lettere e numeri, ho preso qualche spunto da questo video:

https://youtu.be/yWNETr_cfII?si=6YLLuhxL8Gmyh0j

Reference:



Passi completi

1. Preparazione della Base

1.1. Creazione della Base

- Aggiungi -> Cubo
- Tasto G per spostarlo e Tasto S per scalarlo, anche selezionando e modificando le singole facce per ottenere la forma desiderata

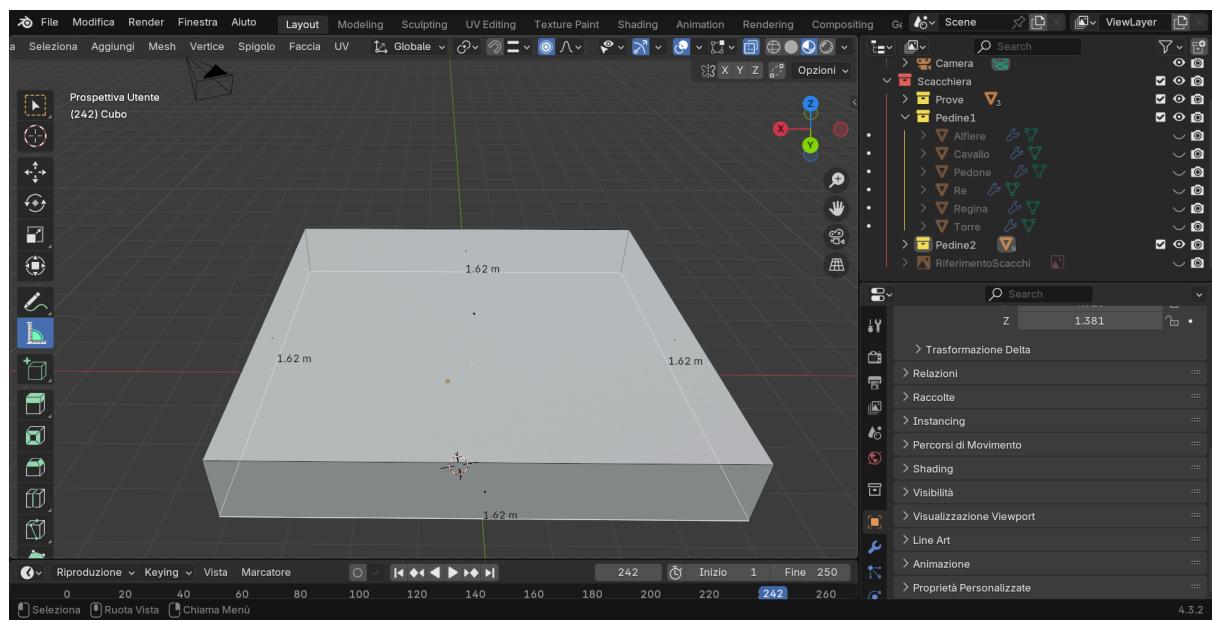
1.2. Impostazione delle Misure

Per visualizzare le misure delle facce e degli spigoli:

- Modalità Modifica
- Selezione di una faccia
- Modalità Modifica Mesh -> attiva Lunghezza Spigoli (sezione Misurazione)

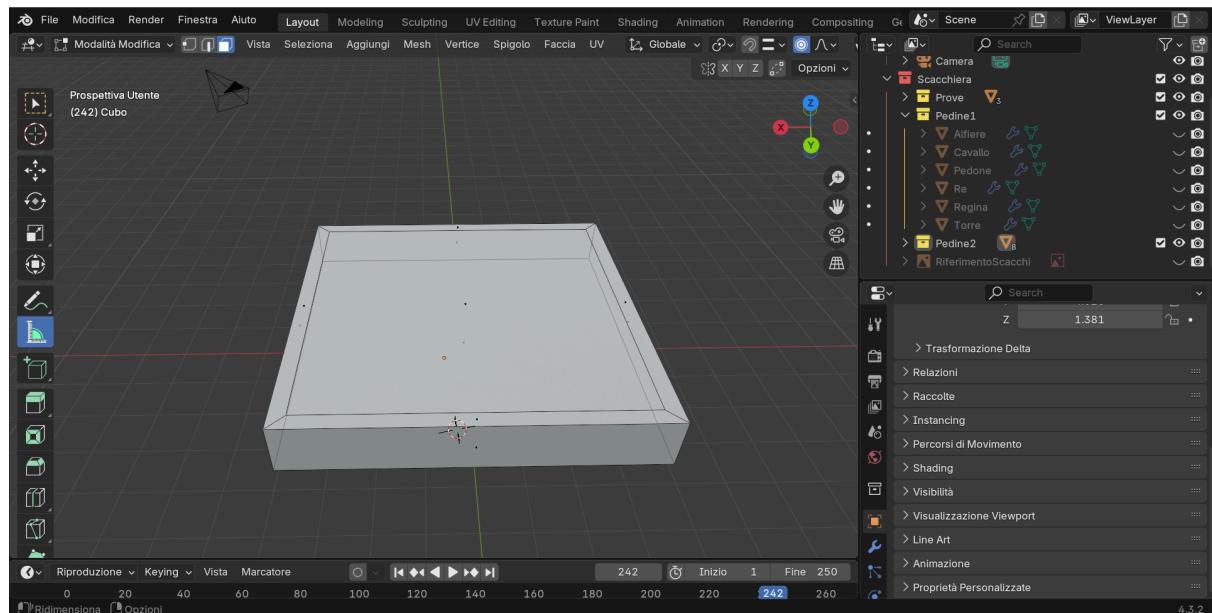
Utile per realizzare la futura griglia della scacchiera

Step 8. Scacchiera



1.3. Modellazione della Parte Superiore

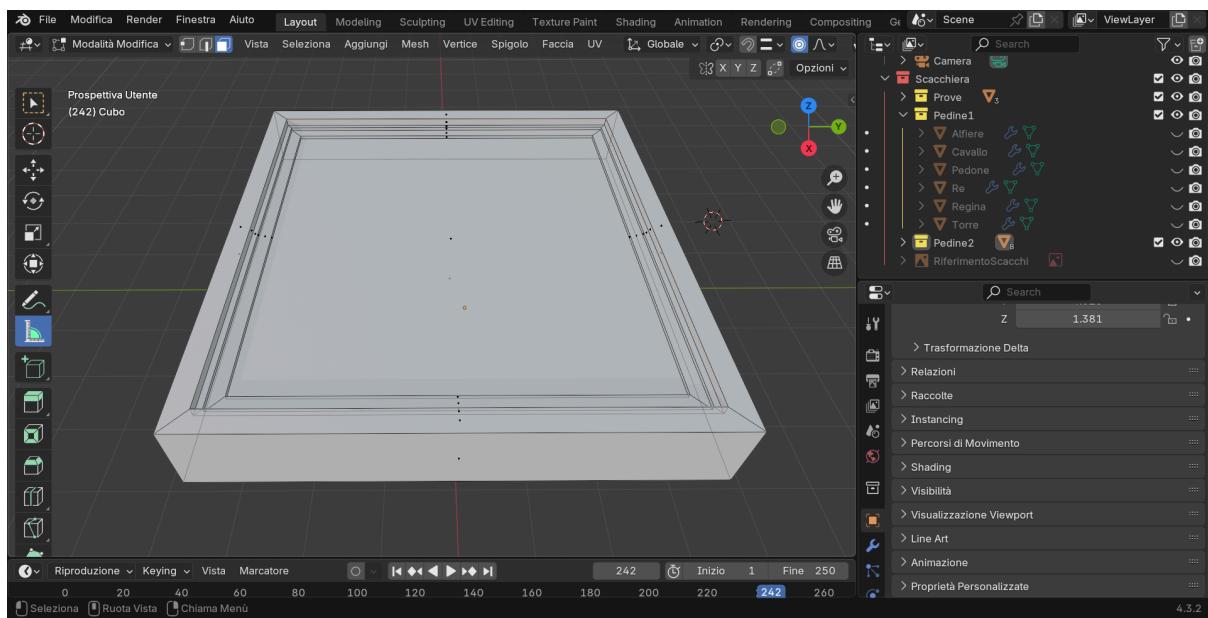
- Seleziono la faccia superiore del cubo
- Tasto I (inset) per creare una nuova faccia interna



Aggiungo dettagli a piacere:

- Tasto I (inset) ancora per creare ulteriori facce interne
- Tasto E, poi tasto Z, per estrarre le facce verso il basso lungo l'asse Z

Step 8. Scacchiera

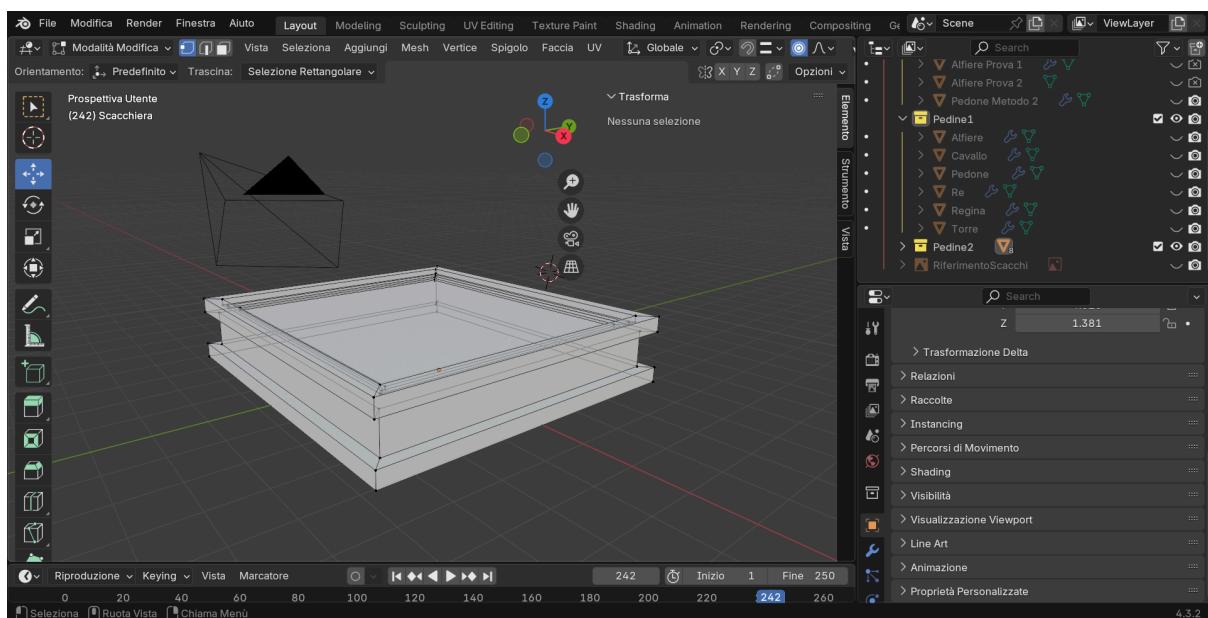


1.4. Modellazione della Parte Inferiore

- Seleziono la faccia inferiore del cubo
- Tasto I per creare una nuova faccia interna
- Seleziono la nuova faccia e con Tasto E estrudo verso il basso

Per completare la parte finale:

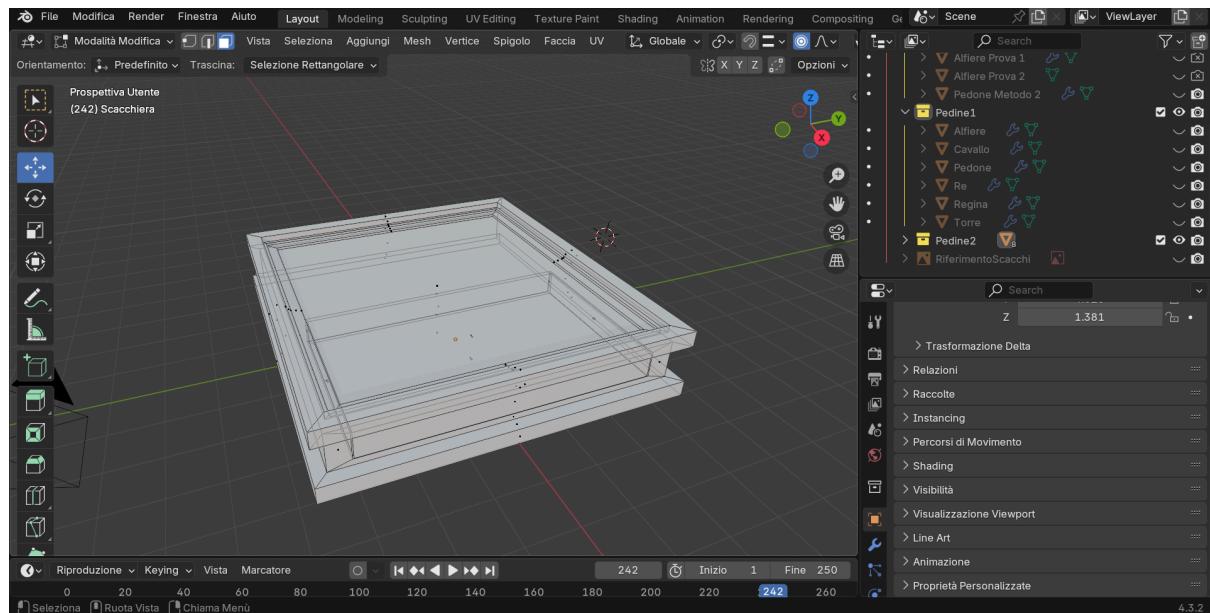
- Estrudo verso il basso anche gli altri altri spigoli della faccia inferiore
- Aggiungo o rimuovo archi e facce dove necessario con tasto F (fill) per riempire e Delete per rimuovere
- Ho estruso ulteriormente verso il basso per definire la parte finale



2. Preparazione del Cassetto

Per realizzare il cassetto:

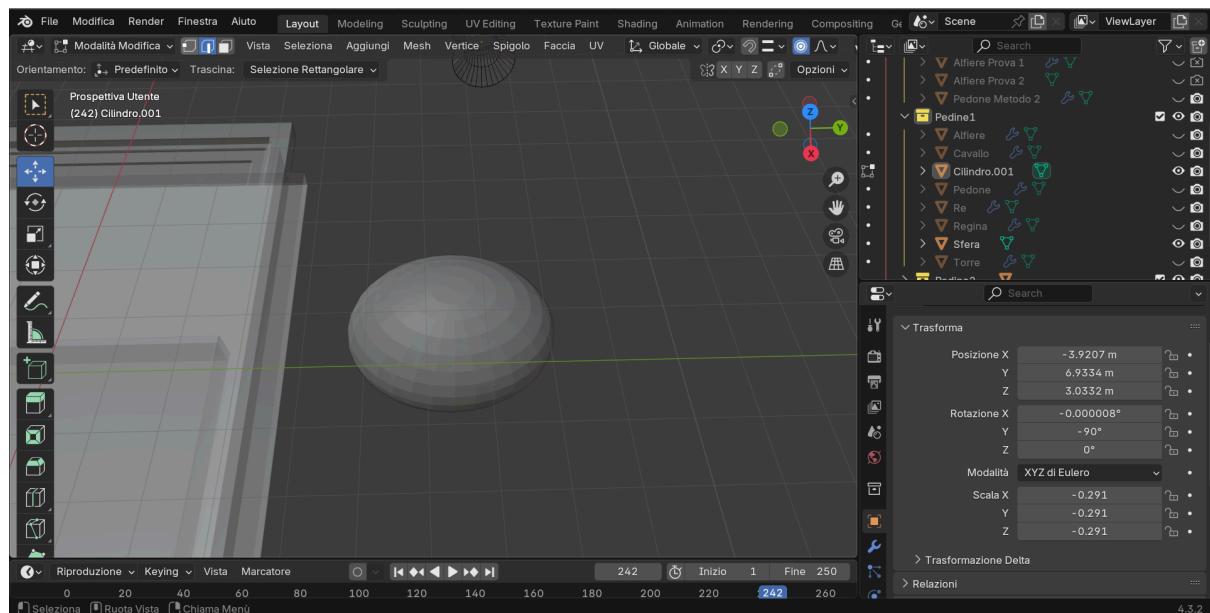
- Seleziono una faccia laterale della base
- Tasto I (Inset) per creare una nuova faccia interna
- Uso tasto E per estrarre verso l'interno, creando così sia il corpo del cassetto sia lo scomparto che lo contiene



3. Preparazione del Pomello

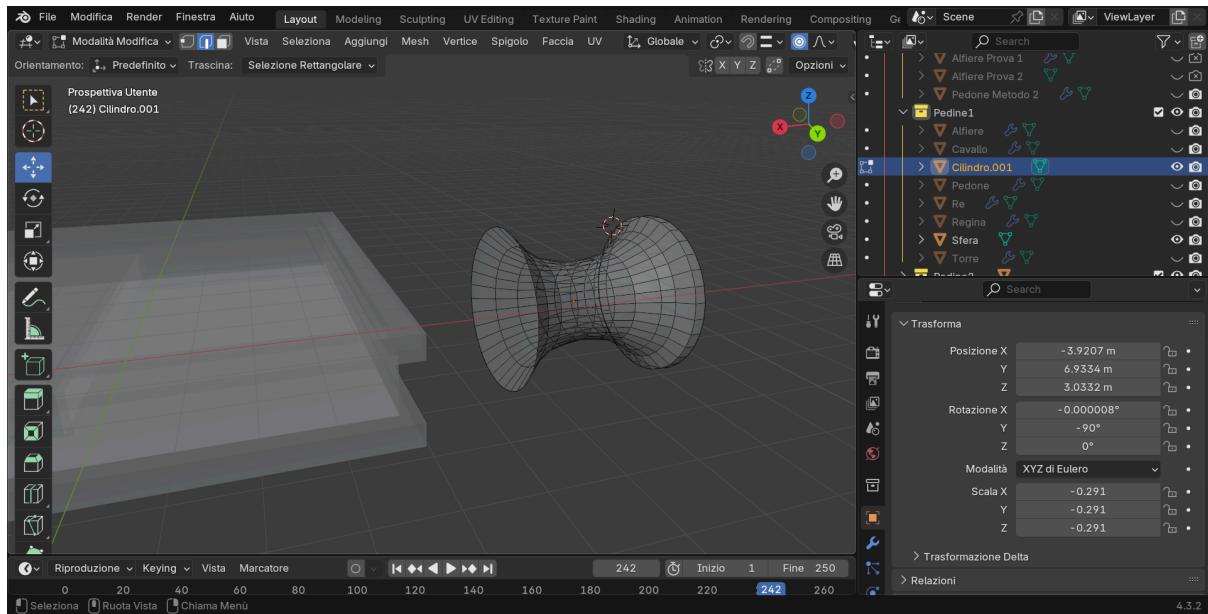
3.1. Creazione del Pomello

- Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
- Tasto S e Tasto Y per scalare lungo l'asse Y, ovalizzando così la sfera

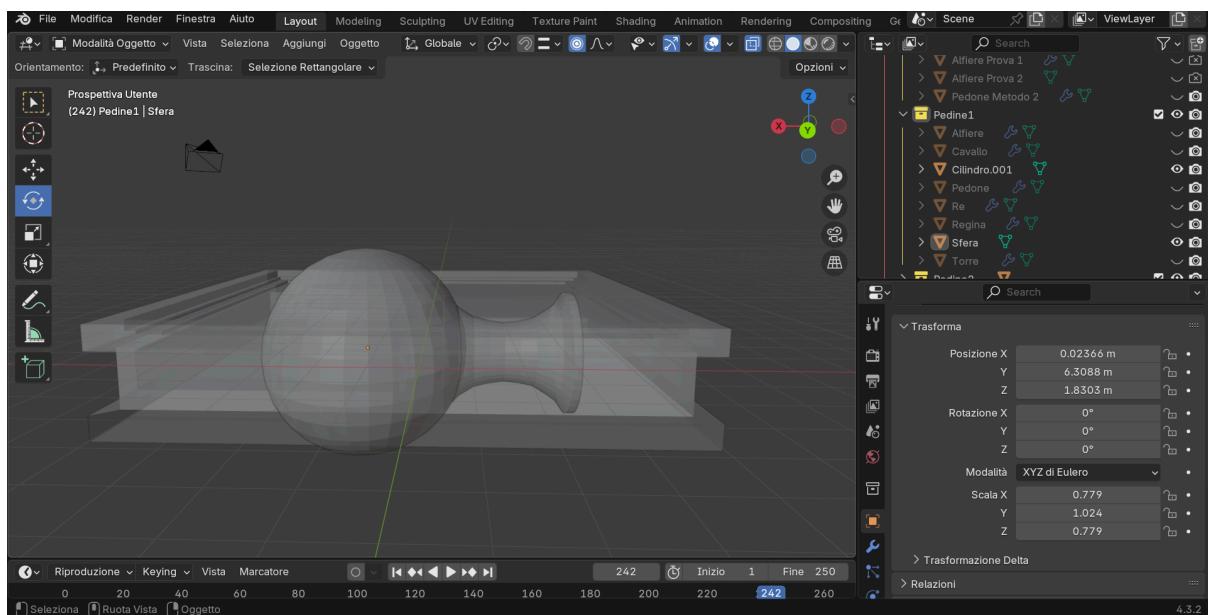


Step 8. Scacchiera

- Aggiungi -> Mesh -> Cilindro
- Ctrl + R per aggiungere anelli di loop lungo il corpo del cilindro
- Seleziono gli anelli e scalo con Tasto S verso l'interno del cilindro stesso
- Chiudo le estremità con tasto F (fill)
- Aggiungo un bordo da collegare al cassetto, selezionando la faccia corretta ed estrudendo (tasto E) verso l'esterno



- Seleziono entrambe le mesh (sfera + cilindro) e le unisco con Ctrl + J



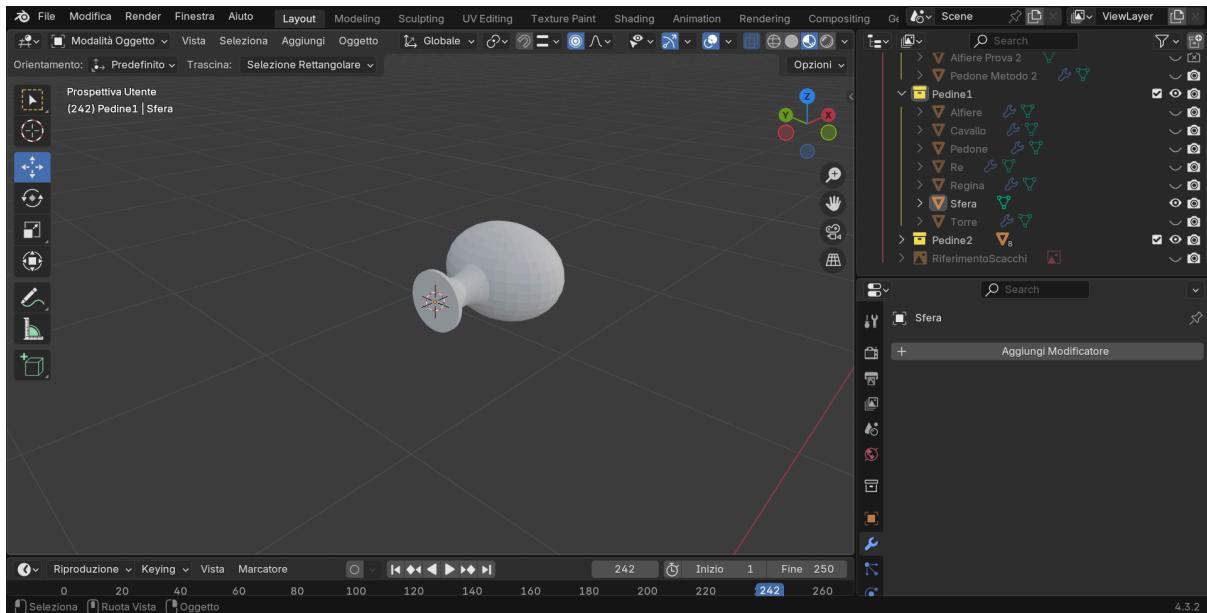
3.2. Riposizionamento dell'Origine del Pomello

Per posizionare con precisione il pomello al cassetto:

- Seleziono il pomello

- Modalità Modifica
- Seleziono la faccia che si collegherà al cassetto
- Shift + S -> Cursore alla selezione
- Modalità Oggetto
- Oggetto -> Imposta Origine -> Origine al Cursore 3D

In questo modo, l'origine del pomello sarà posizionata esattamente dove deve essere collegato al cassetto, facilitando l'allineamento



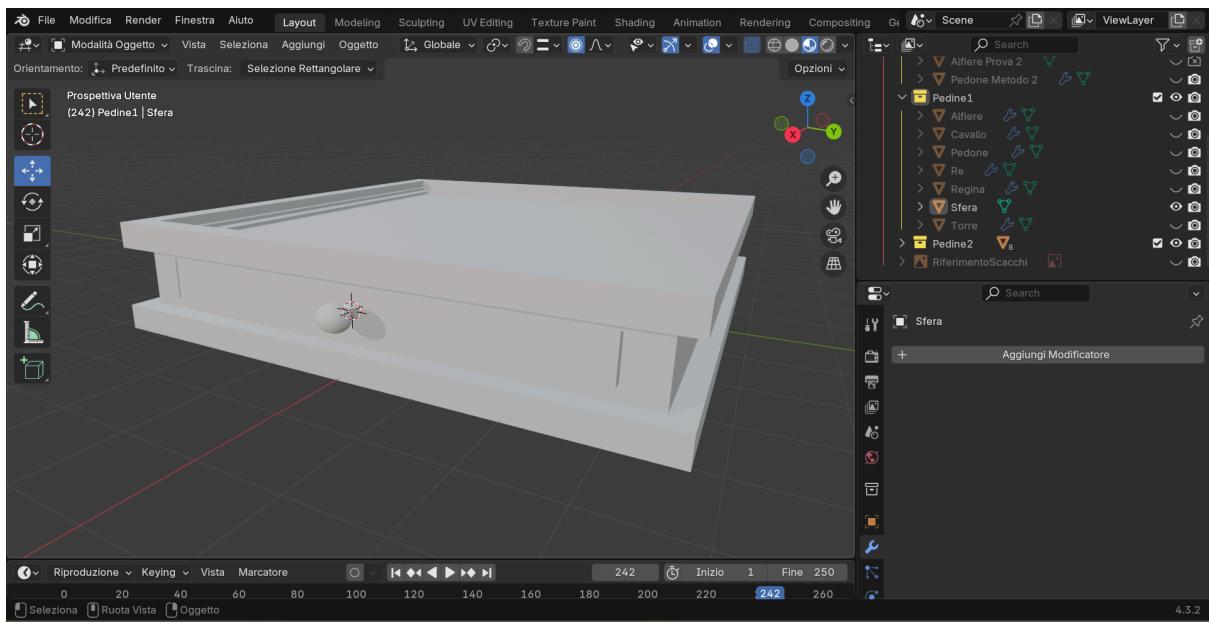
3.3. Unione Cassetto e Pomello

- Seleziono la faccia del cassetto che si collegherà al pomello
- Shift + S -> Cursore alla Selezione
- Modalità Oggetto
- Seleziono il pomello
- Shift + S -> Selezione al Cursore

NON unisco le due mesh (cassetto + pomello) in un'unica mesh per gestirli separatamente nei passaggi successivi (ad esempio: materiali differenti)

NOTA: applico Shade Auto Smooth al pomello

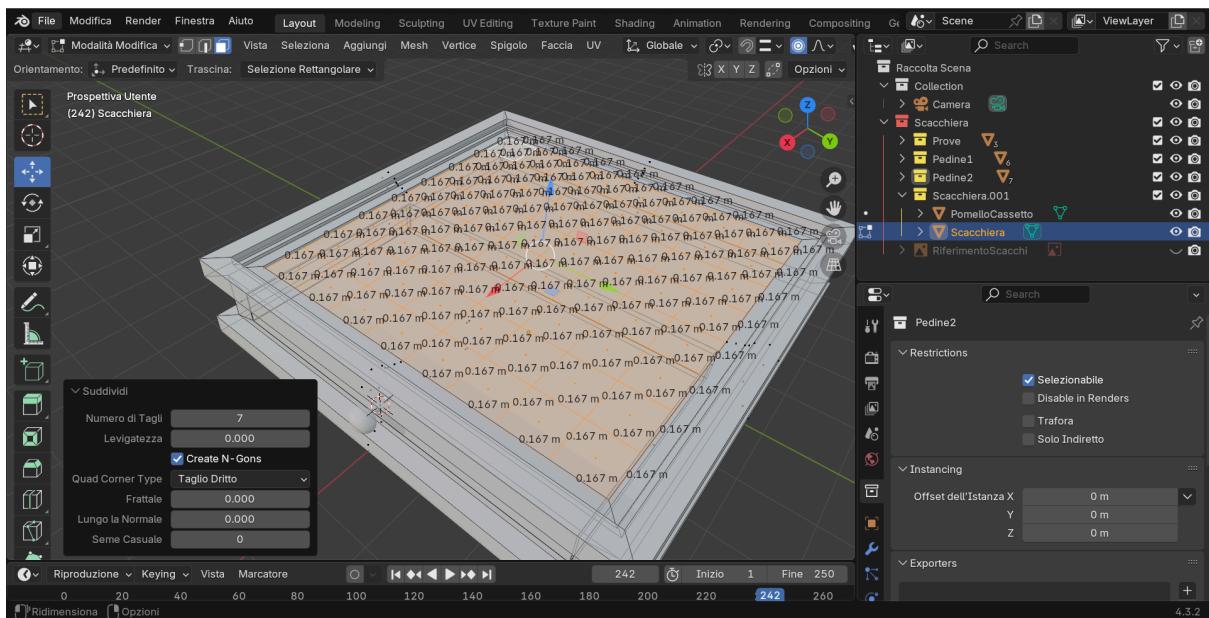
Step 8. Scacchiera



4. Griglia e Caselle

Realizzo le 64 caselle (8 righe x 8 colonne) della scacchiera:

- Modalità Modifica
- Seleziono la faccia superiore interna della scacchiera (quella precedentemente creata con Inset)
- Tasto destro -> Suddividi -> Numeri di Tagli = 7 (nella finestra delle opzioni in basso a sinistra)

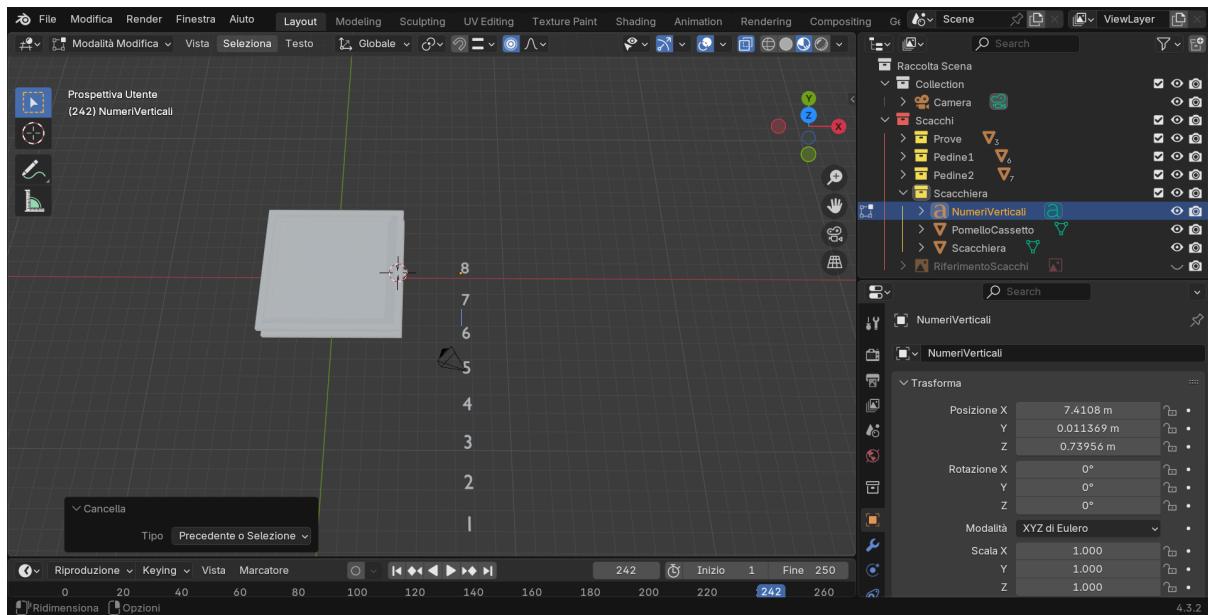


5. Lettere e Numeri

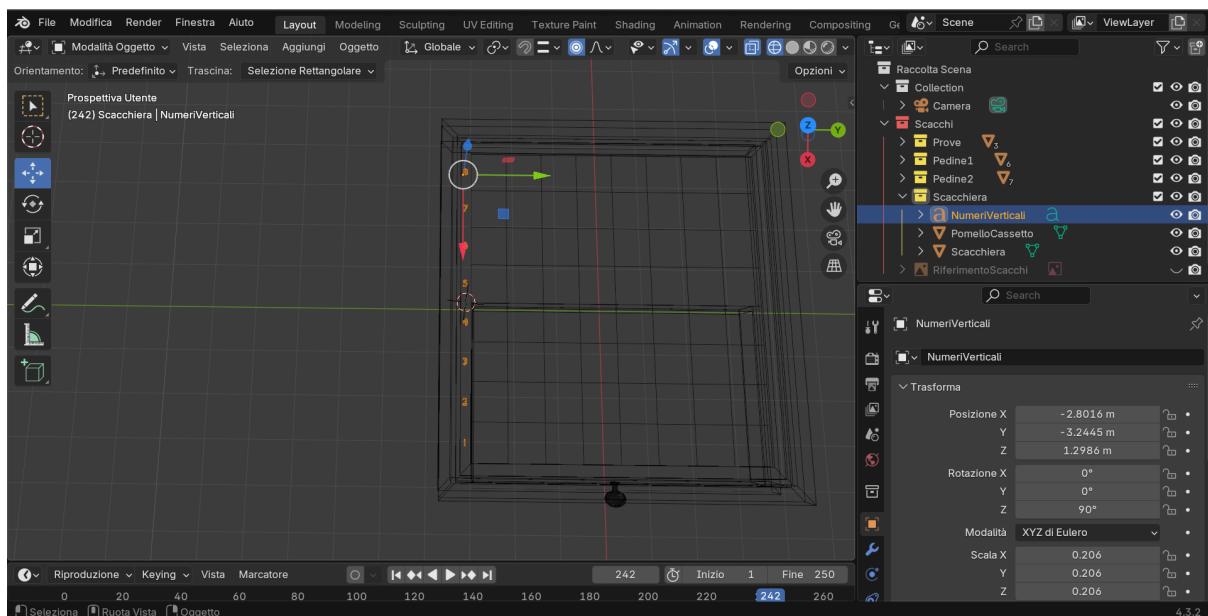
Realizzo i numeri e le lettere che si trovano solitamente ai bordi delle caselle

5.1. Aggiunta dei Numeri (verticali)

- Modalità Oggetto
- Aggiungi -> Testo
- Modalità Modifica
- Scrivo i numeri andando a capo con invio, lasciando quattro spazi tra un numero e l'altro per posizionarli correttamente affianco alle caselle corrispondenti

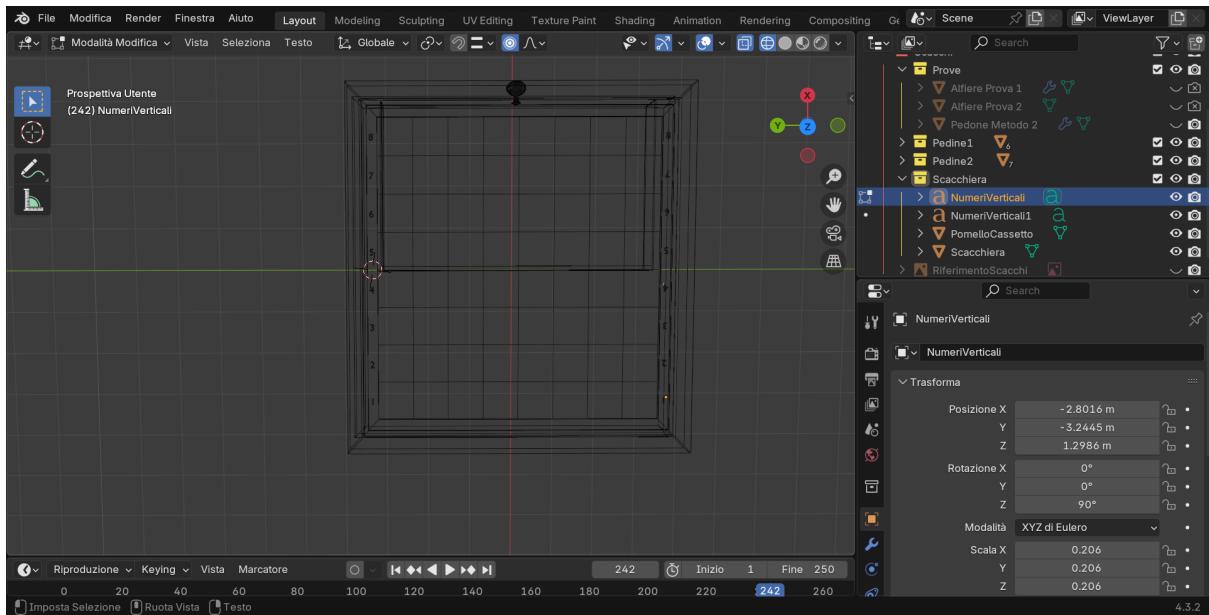


- Centro il testo sulla faccia superiore corretta, utilizzando lo stesso metodo usato precedentemente per unire il pomello e il cassetto (vedi punti 3.2. e 3.3.)
- Tasto S con scalare e tasto G per spostare



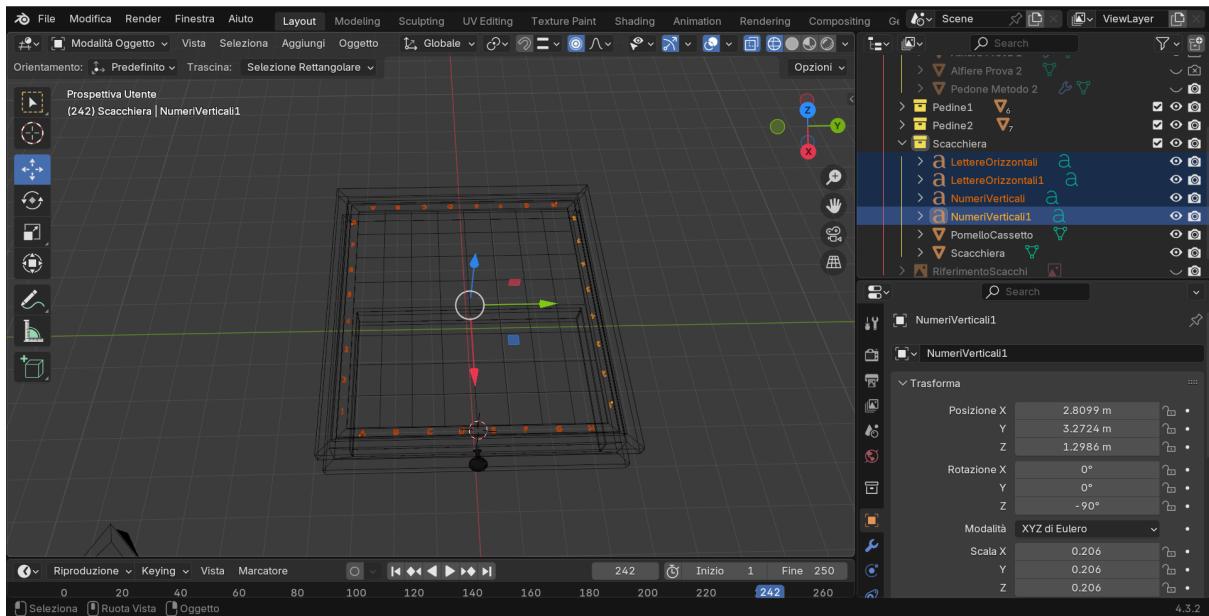
Step 8. Scacchiera

- Ripeto sul bordo opposto



5.2. Aggiunta delle Lettere (orizzontali)

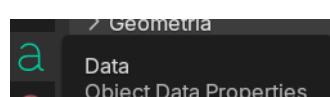
Ripeto la stessa procedura (vedi 5.1.), con l'unica differenza che, per le lettere, le scrivo in linea retta, separandole con un numero adeguato di spazi per allinearle correttamente alle caselle corrispondenti della scacchiera



5.3. Rifinitura Lettere e Numeri

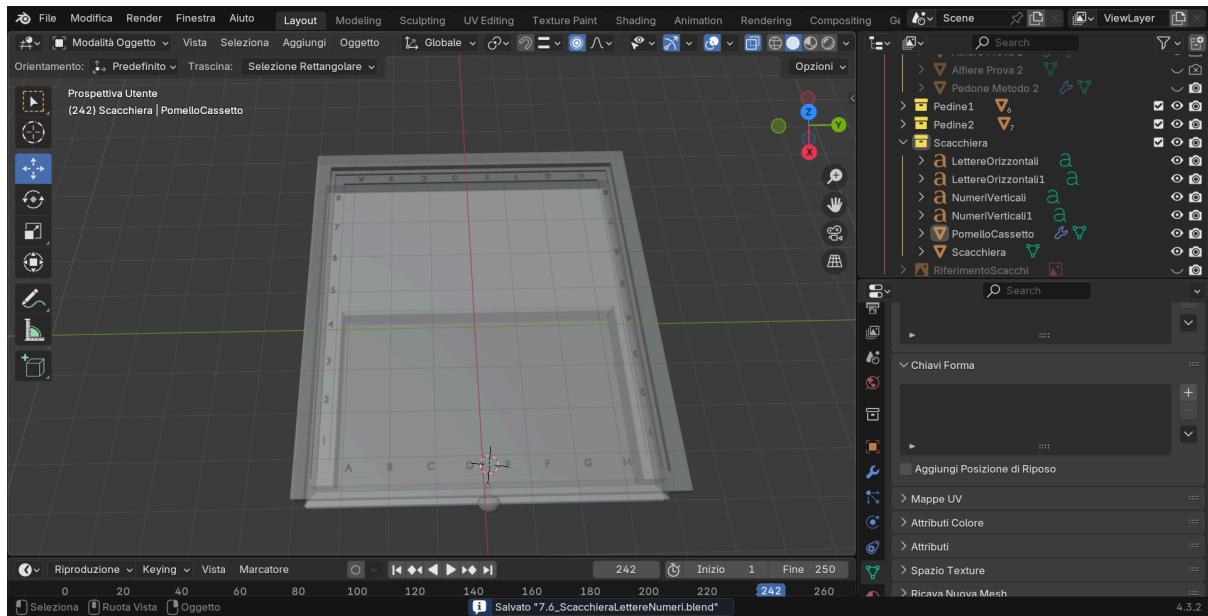
Per dare spessore e tridimensionalità al testo:

- Modalità Oggetto
- Barra delle proprietà a destra -> Data
- Geometria -> Estrudi = 0.02 m

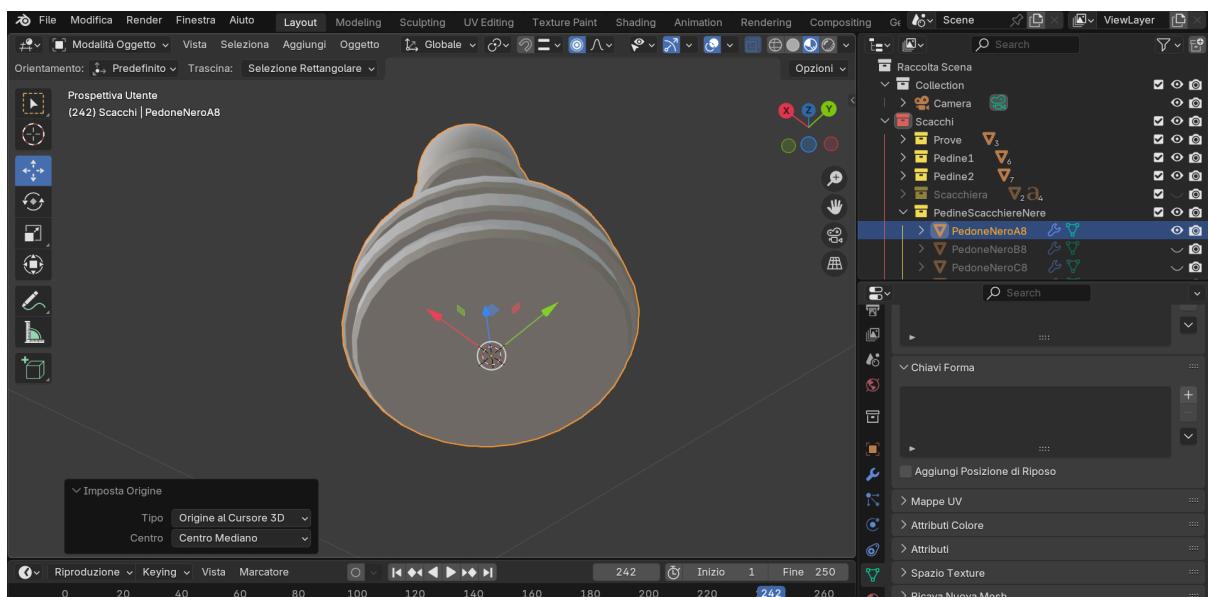


6. Posizionamento delle pedine e Conclusione

Modellazione della scacchiera (e dettagli) completata:

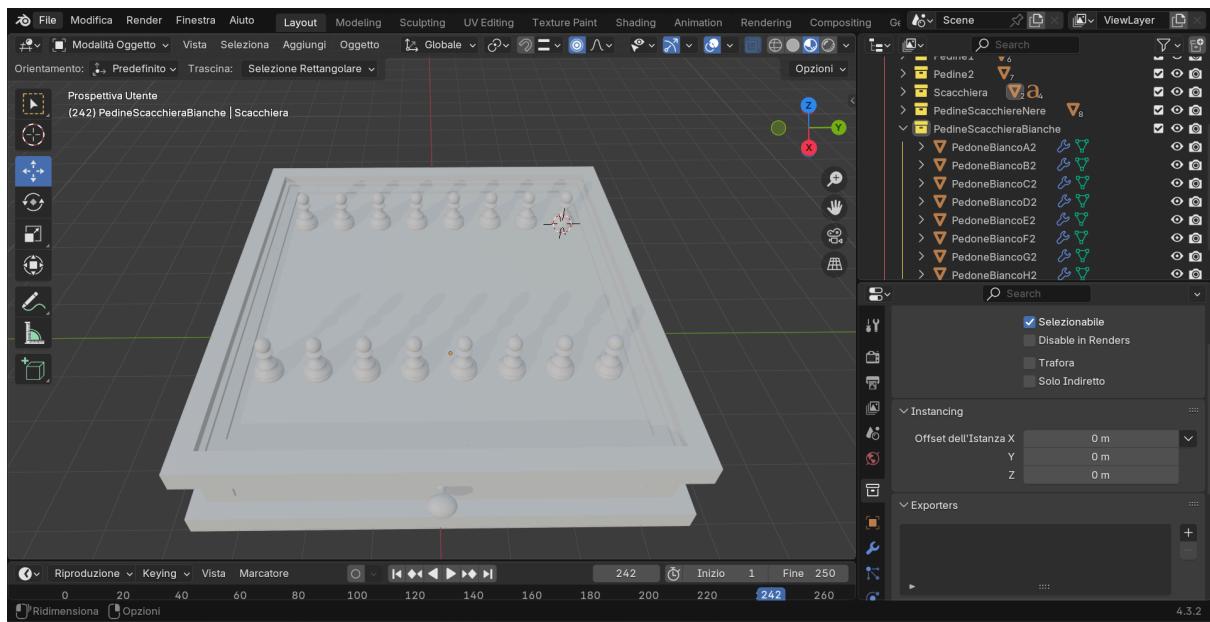


- Utilizzo le pedine realizzate negli step precedenti
- Duplico le pedine fino ad ottenere 16 pezzi bianchi e 16 pezzi neri
- Per posizionarle correttamente sulle caselle, utilizzo lo stesso metodo adottato per il cassetto e il pomello (vedi punti 3.2. e 3.3.):
 - Modalità Oggetto
 - Shift + S -> Cursore alla Selezione (sulla casella)
 - Seleziona la pedina -> Shift + S -> Selezione al Cursore
- Ripeto l'operazione per ogni singola pedina, allineandola alla casella corrispondente



Di seguito come appare la scacchiera con tutti i pedoni:

Step 8. Scacchiera



Scacchiera completa con tutte le pedine posizionate correttamente:

