

# Cavallo

---

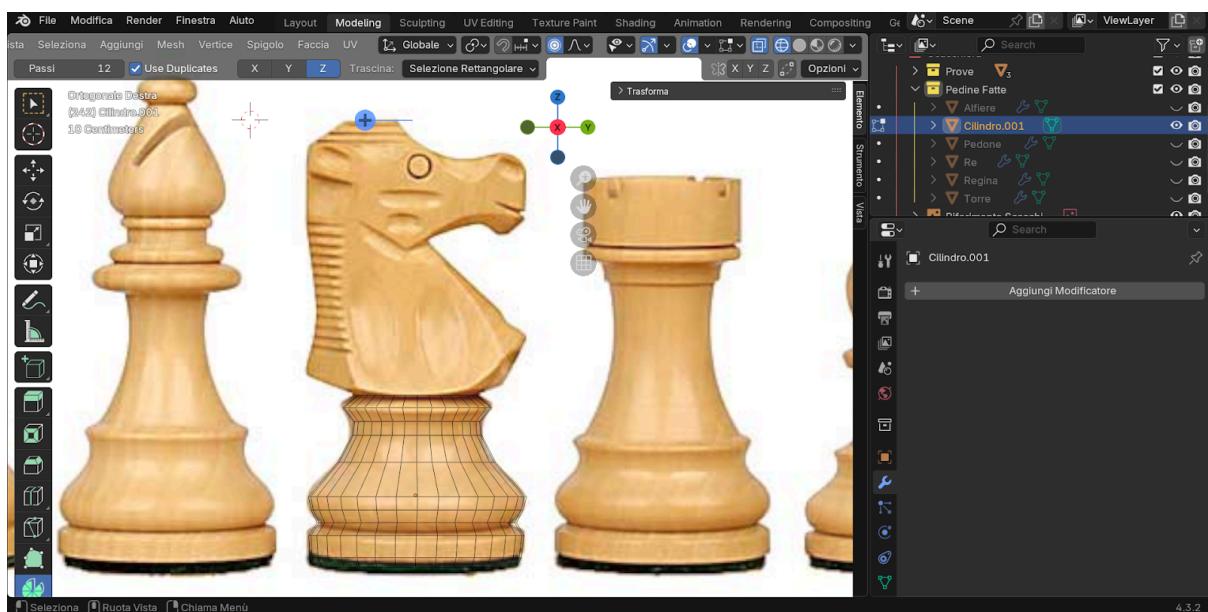
Fonte:

[https://youtu.be/biLPjPclPK4?si=xUDLDCvDgG\\_RG0y8](https://youtu.be/biLPjPclPK4?si=xUDLDCvDgG_RG0y8)

## Passi completi

### 1. Fase Iniziale

Come prima cosa ho creato la base utilizzando gli stessi metodi impiegati per le pedine precedenti. Ho aggiunto un cilindro, modificandolo attraverso scalatura, spostamento e smussamento per ottenere la forma desiderata. Una volta completata, ho nascosto la base per poterla riutilizzare in seguito.

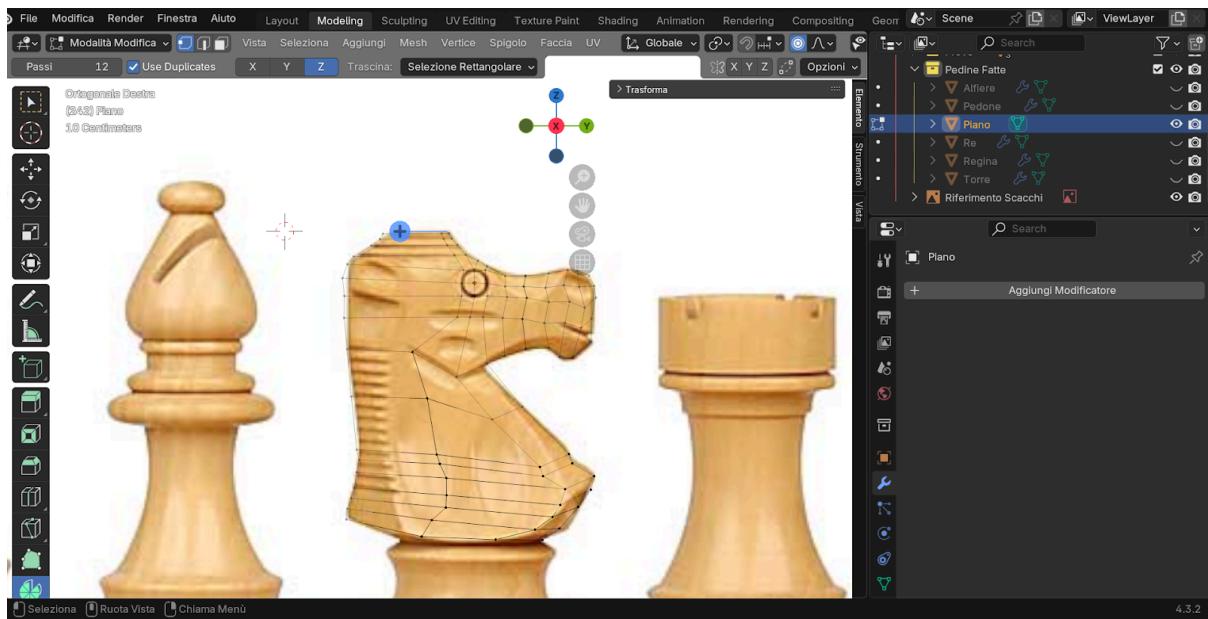


### 2. Realizzazione della Testa e del Corpo del Cavallo

#### 2.1. Primo Tentativo:

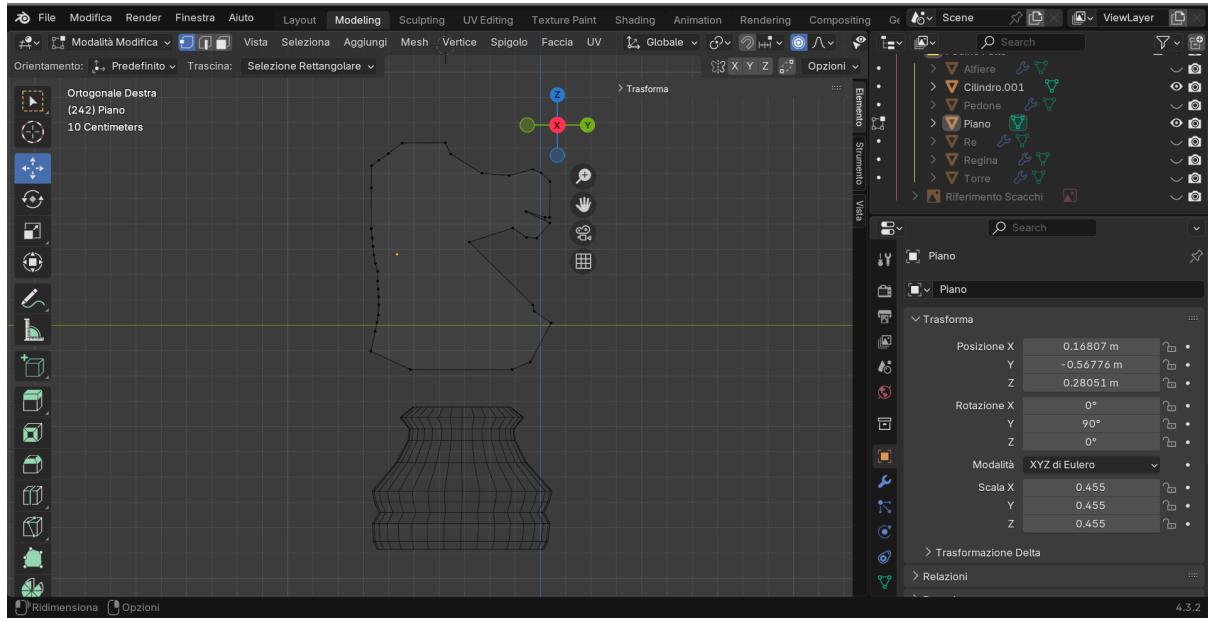
Ho provato a seguire il metodo suggerito nel tutorial, iniziando da un piano che ho modificato con estrusioni e creazioni di nuovi vertici, archi e facce, nel tentativo di modellare la parte superiore del cavallo, che in seguito avrei dovuto solidificare. Tuttavia, non ero soddisfatta del risultato perché la mesh risultante era composta da geometrie poco pulite, spesso non quadrangolari, difficili da gestire, soprattutto dopo aver applicato la solidificazione. Pertanto, siccome non mi sentivo abbastanza sicura nel gestire questa struttura, ho deciso di interrompere questo approccio.

## Step 7. Cavallo



### 2.2. Secondo Tentativo:

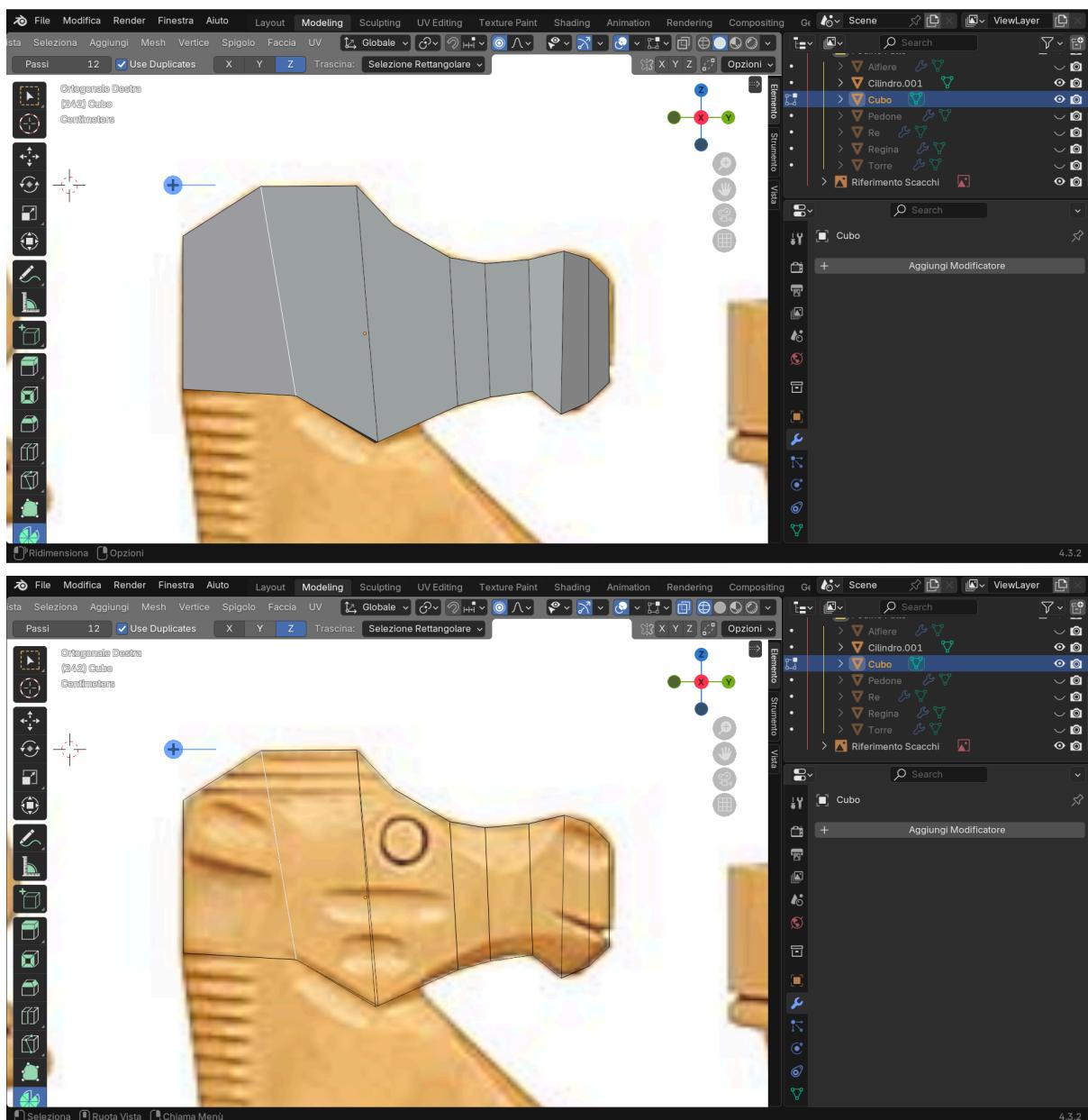
Ho provato il **Metodo 2 - Immagine di Riferimento + Vertici + Spin**. Ho iniziato tracciando la sagoma con un vertice, ma mi sono accorta che l'utilizzo dello Spin non avrebbe restituito la forma desiderata. Anche in questo caso ho deciso di abbandonare la tecnica.



### 2.3. Terzo Tentativo:

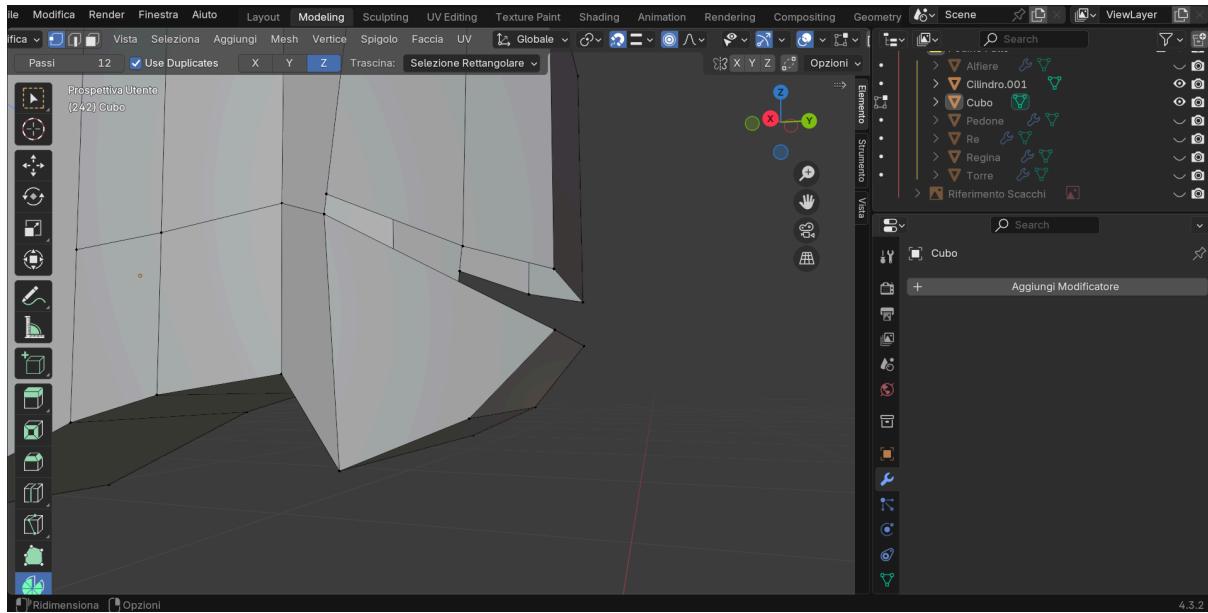
Ho ripreso la tecnica proposta nel tutorial, ma questa volta sono partita da un cubo invece che da un piano. Ho fatto questa scelta poiché, non avendo ancora dimestichezza con la modellazione, mi trovavo più a mio agio a lavorare su una forma già tridimensionale, che non richiedesse la solidificazione. Quindi ho iniziato aggiungendo loop cuts, scalando, estrudendo e spostando per modellare la testa del cavallo.

## Step 7. Cavallo

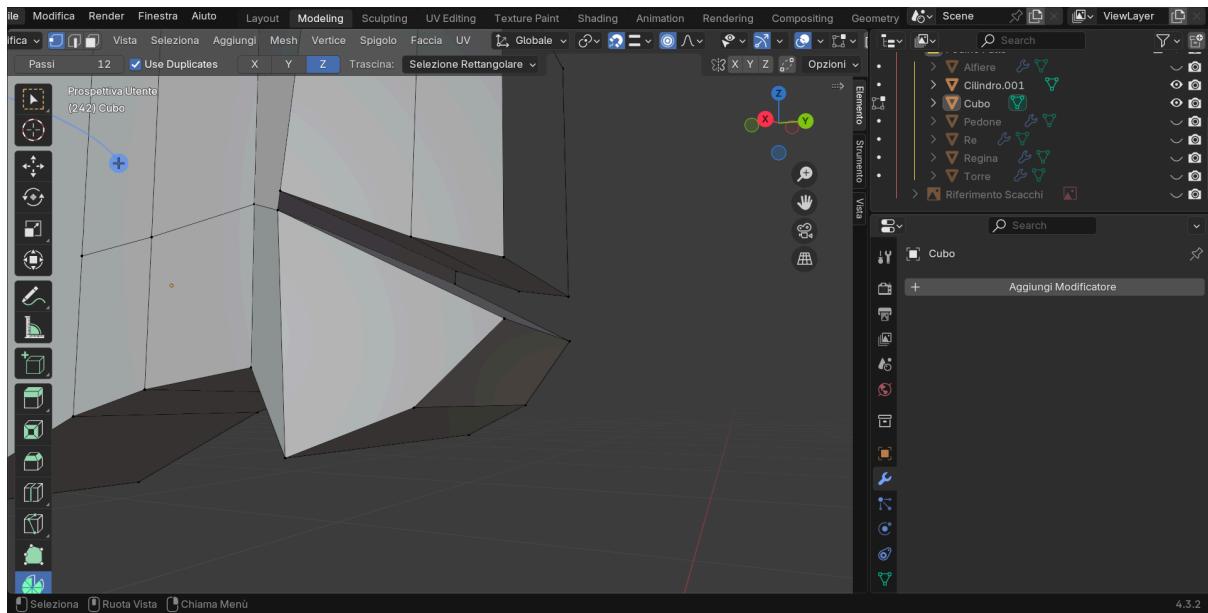


Per creare la bocca, ho usato il coltello (tasto K) per effettuare dei tagli mirati sulla mesh e definire la zona di apertura. Ho quindi eliminato le facce interne e i vertici superflui per ripulire l'area.

## Step 7. Cavallo

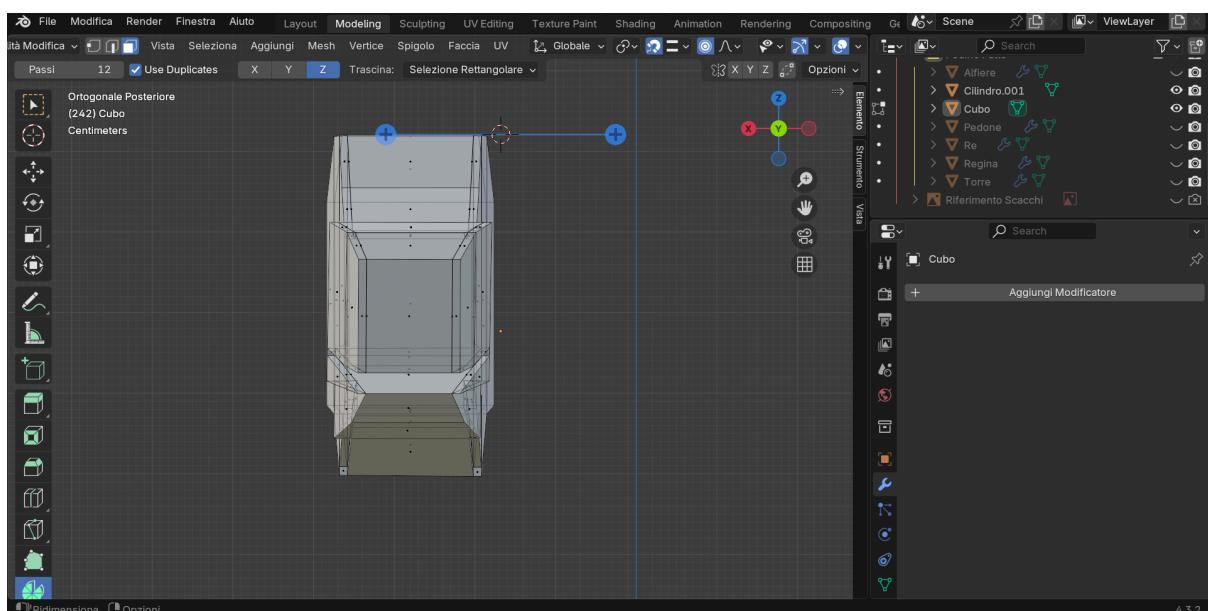
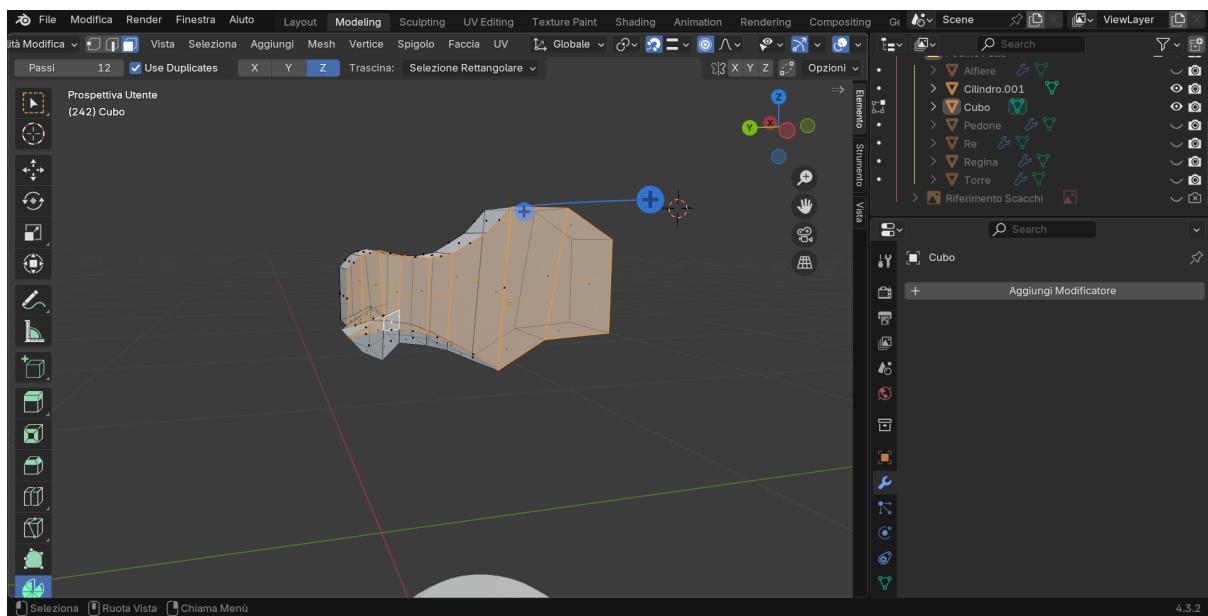


Successivamente, ho ristrutturato la geometria, unendo i vertici in modo diverso rispetto alla configurazione originale, così da ottenere un'apertura che ricordasse la forma della bocca. Infine, ho chiuso le aperture selezionando i vertici desiderati e utilizzando il tasto F (fill) per ricreare le facce mancanti.



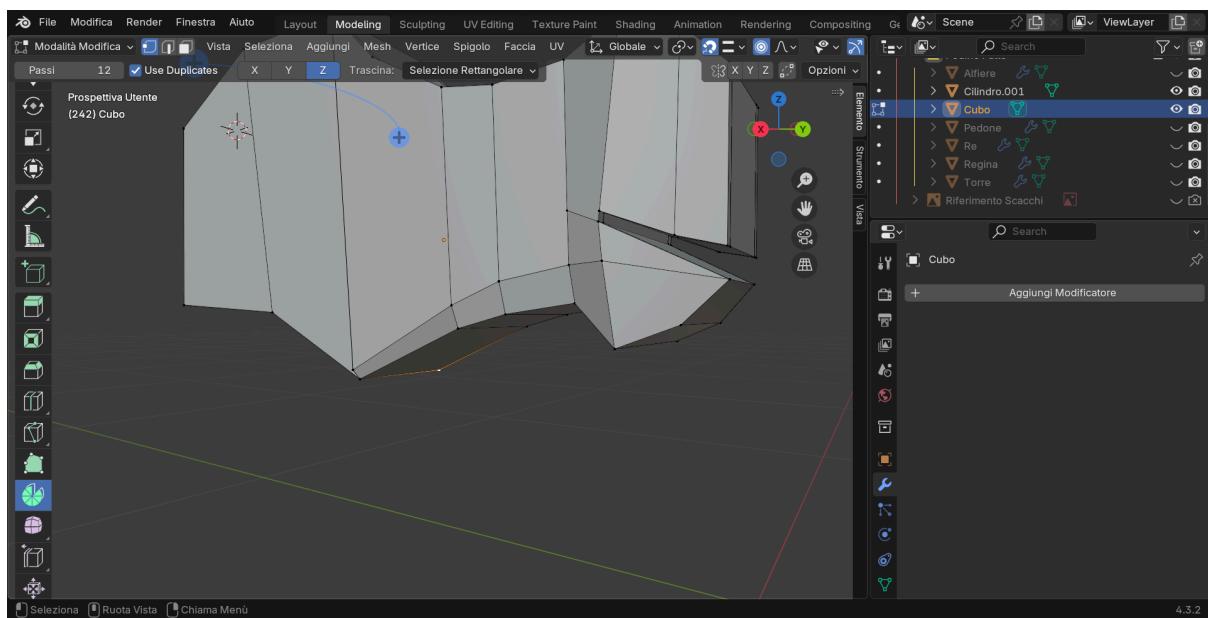
Successivamente, ho arrotondato la testa selezionando le facce laterali (prima il profilo destro, poi quello sinistro) e utilizzando i tasti G o S per modellare a piacere.

## Step 7. Cavallo

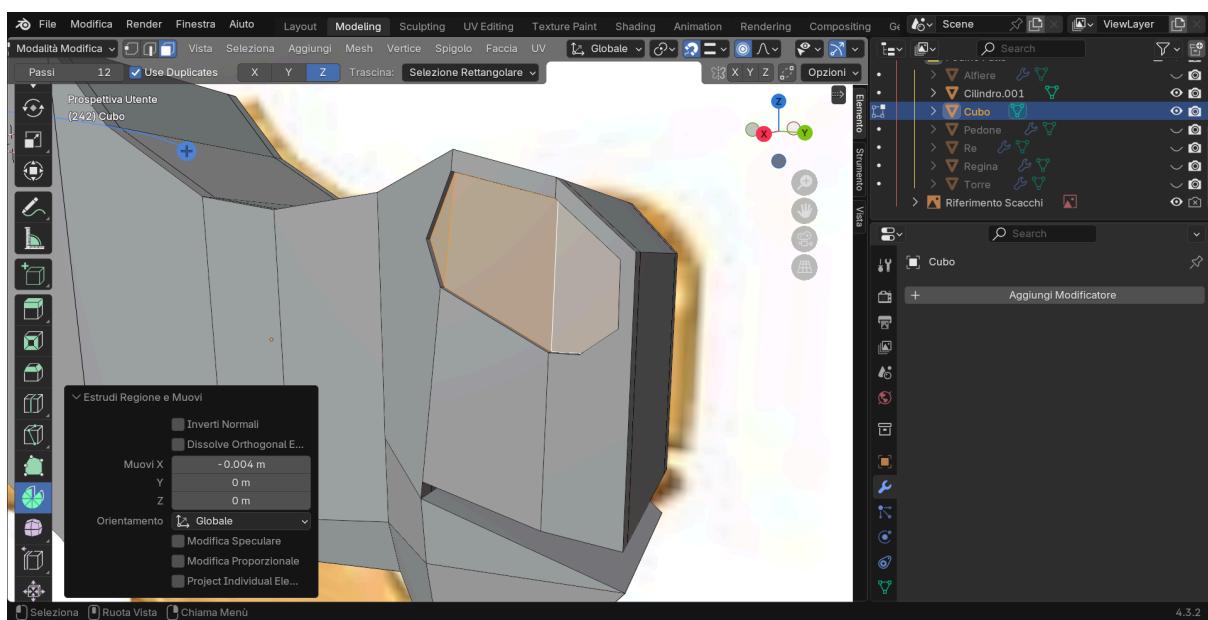


Ho aggiunto dei dettagli per realizzare la mascella, utilizzando il coltello (tasto K) per creare nuovi tagli sulla mesh e successivamente estrudendo verso l'interno per aggiungere profondità. Per ottenere un risultato più pulito e naturale, ho modificato la geometria esistente, eliminando le facce superflue e unendo o riposizionando vertici e archi, in modo da migliorare la struttura.

## Step 7. Cavallo

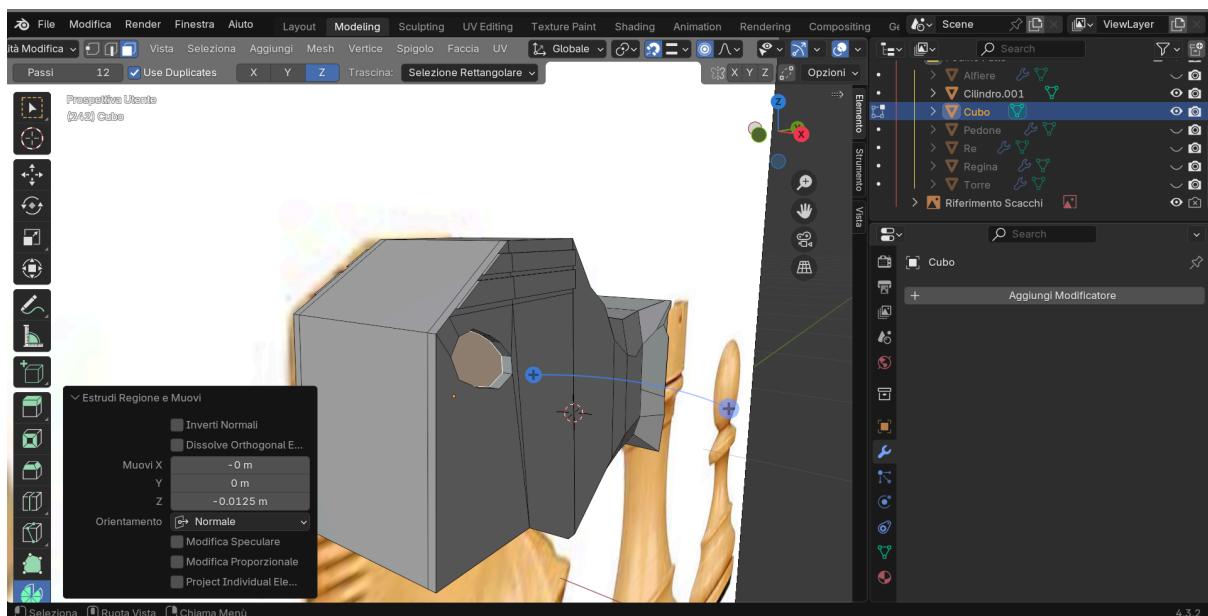
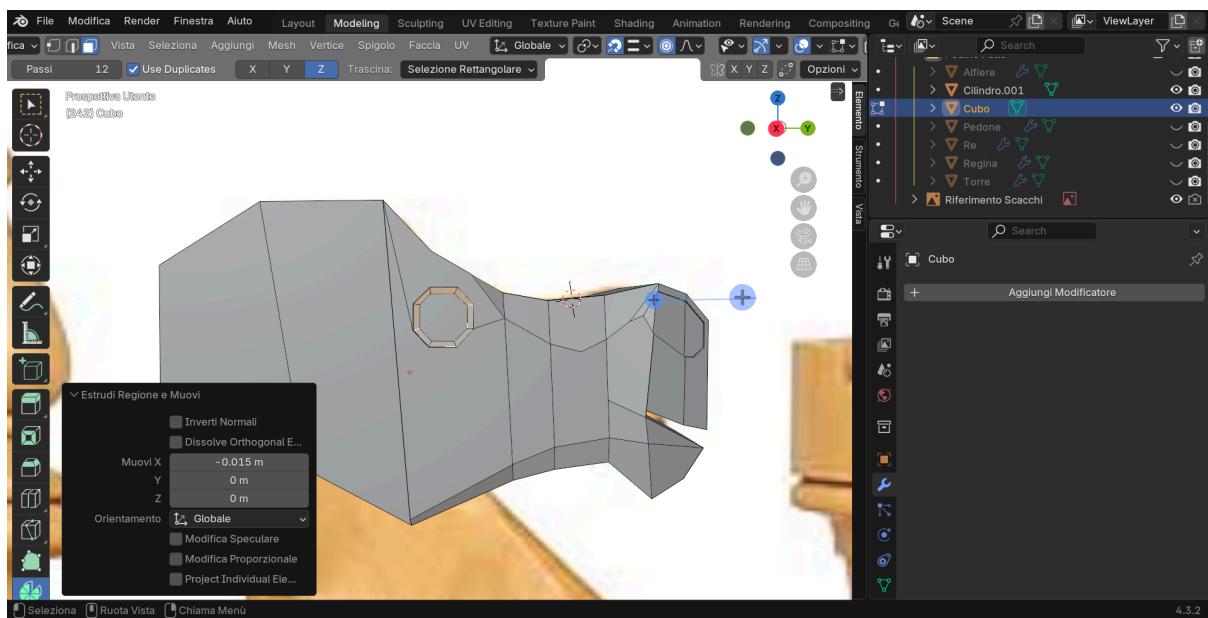


Per la narice, ho seguito un procedimento simile: tagli con tasto K, selezione delle facce ottenute ed estrusione interna.



Allo stesso modo, ho modellato l'orecchio e fatto un primo tentativo per realizzare l'occhio.

## Step 7. Cavallo

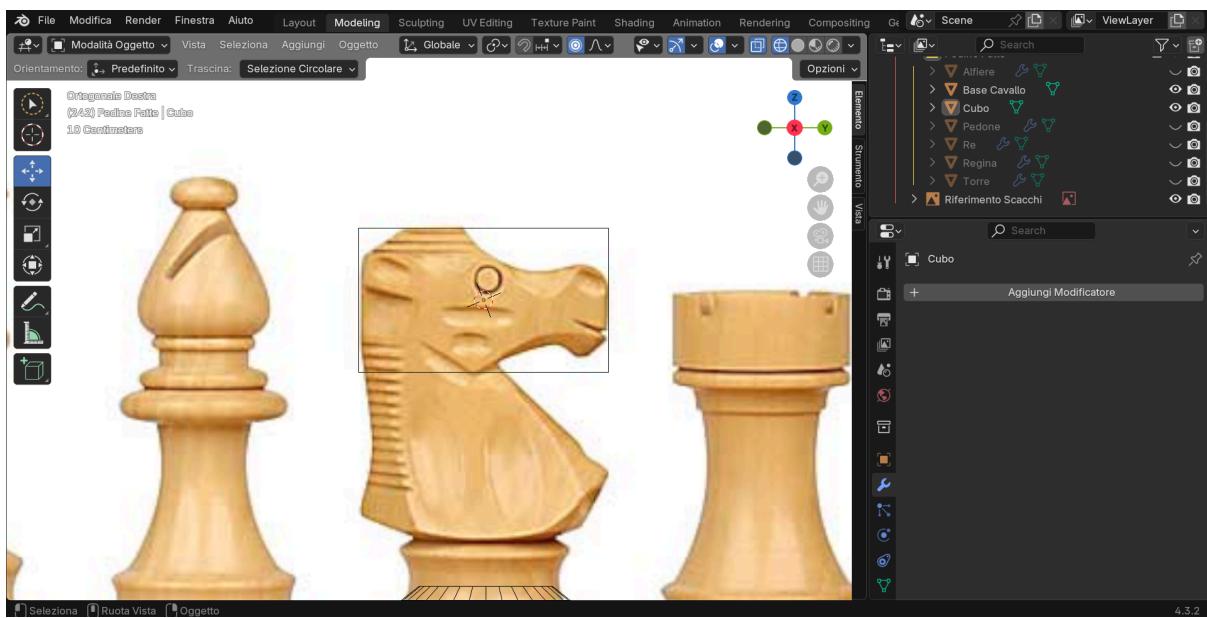


Tuttavia, a questo punto mi sono resa conto che tutte le modifiche dovevano essere riprodotte manualmente anche sull'altro lato del modello, senza la possibilità di ottenere una perfetta simmetria. Questo rendeva il lavoro lento e poco efficiente. Per questo motivo, ho deciso di ricominciare da capo, combinando in modo più strategico le diverse tecniche apprese.

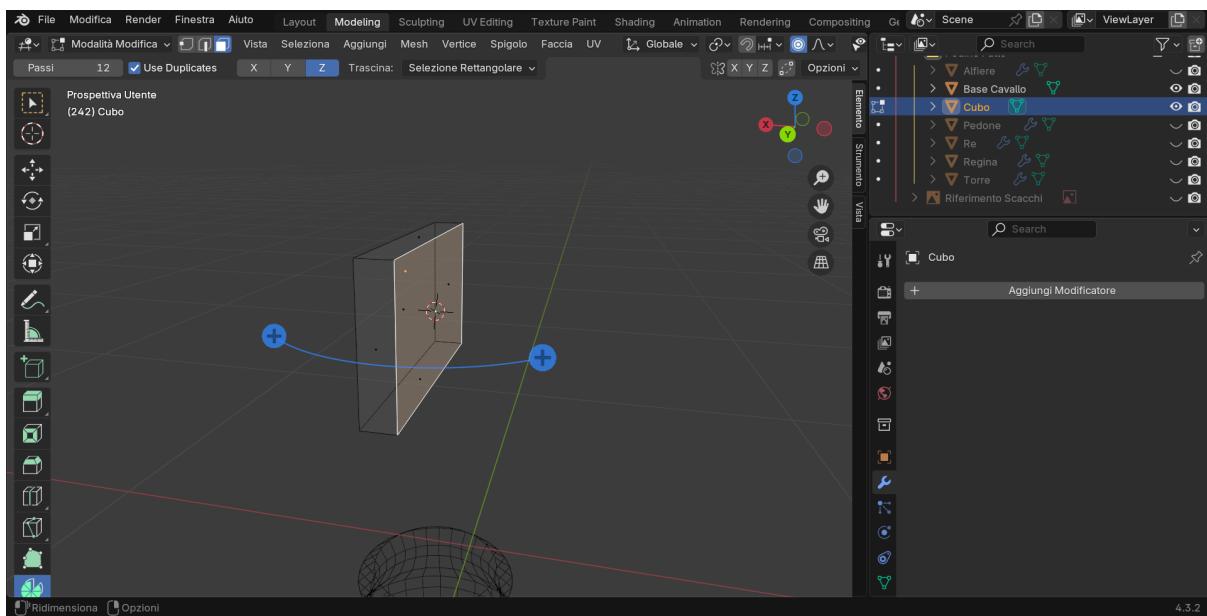
### 2.4. Quarto Tentativo (Definitivo):

Sono ripartita da un cubo adattandolo al profilo della testa del cavallo.

## Step 7. Cavallo



Ho appiattito il cubo scalandolo.



Ho aggiunto il modificatore Mirror per lavorare solo su una metà e ottenere la simmetria automatica sull'altra.

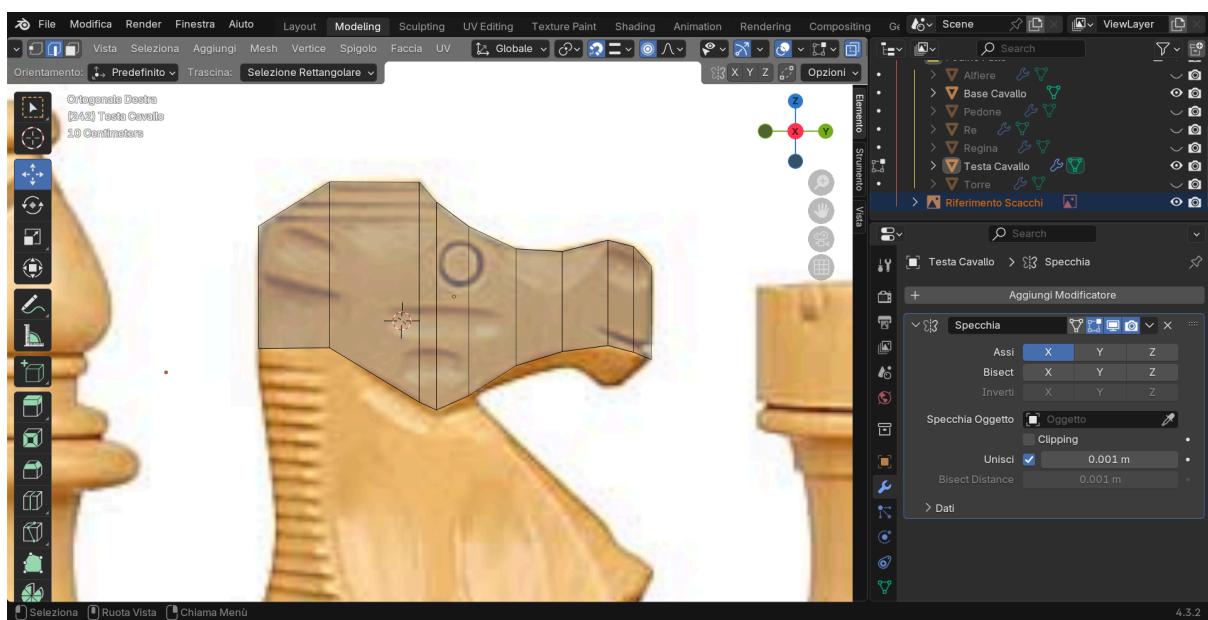
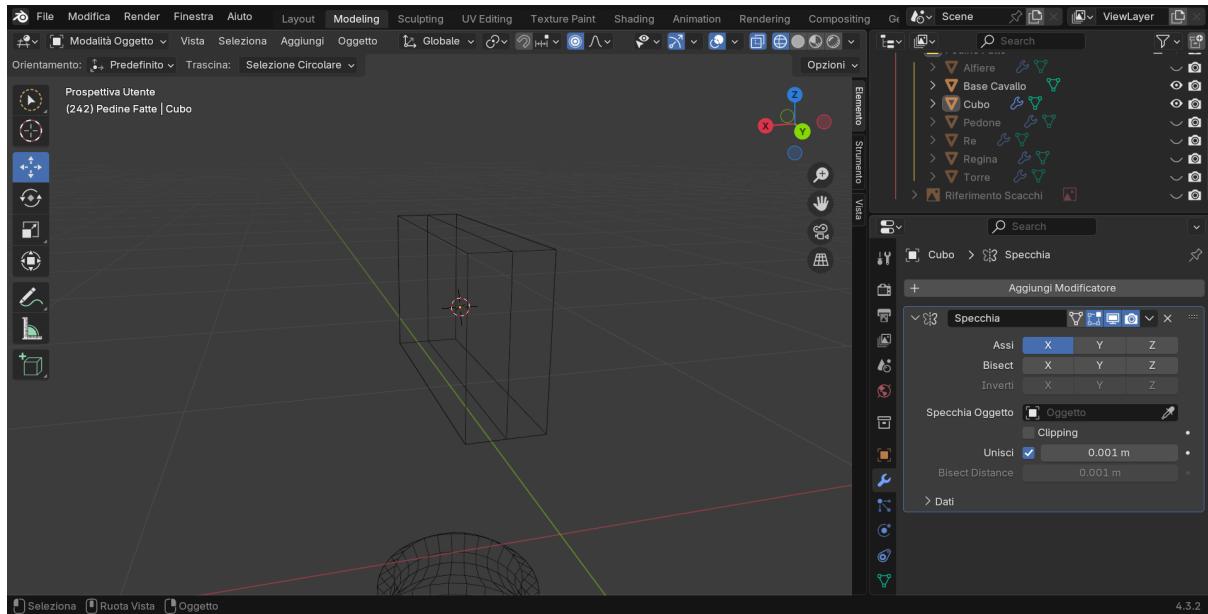
Per fare ciò:

- In Modalità Modifica, ho selezionato la faccia centrale.
- Ho usato Shift + S -> Cursore alla Selezione.
- In Modalità Oggetto, ho impostato l'origine su Oggetto -> Imposta Origine -> Origine al Cursore 3D.
- Ho applicato il Modificatore -> Genera -> Specchio e impostato Assi -> X.

In questo modo, il modificatore Mirror ha specchiato correttamente l'altra metà della testa del cavallo a fianco.

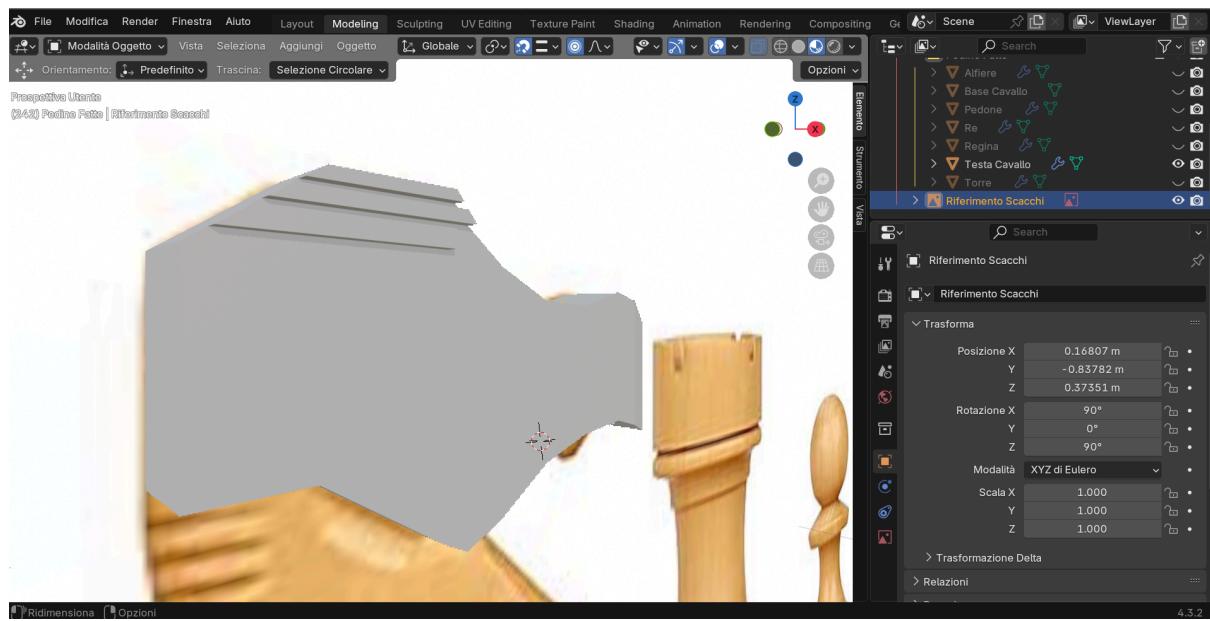
## Step 7. Cavallo

Ho proseguito aggiungendo anelli dove pensavo mi sarebbero tornati utili per le modifiche

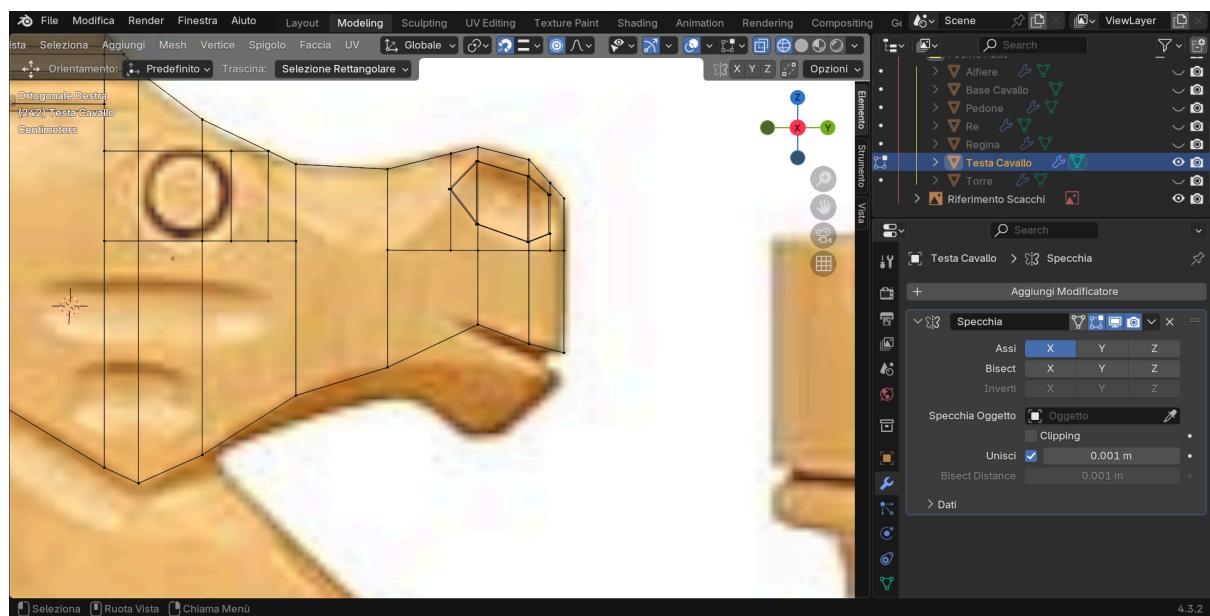


Ho iniziato a modellare la criniera, aggiungendo anelli ed estrudendo le facce necessarie.

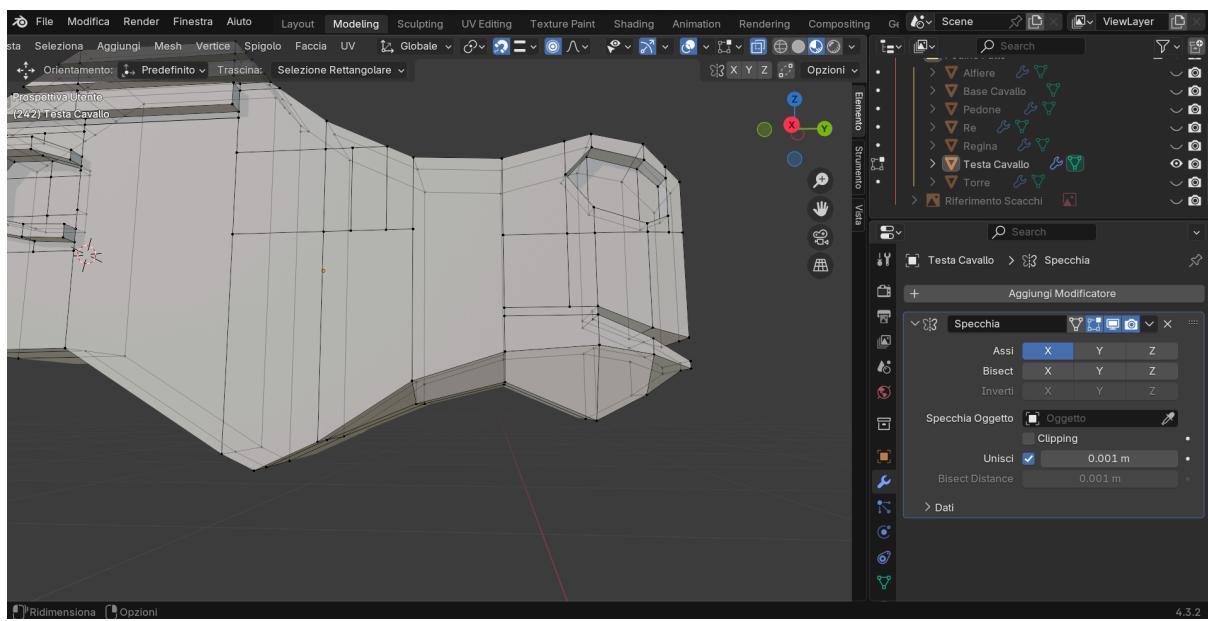
## Step 7. Cavallo



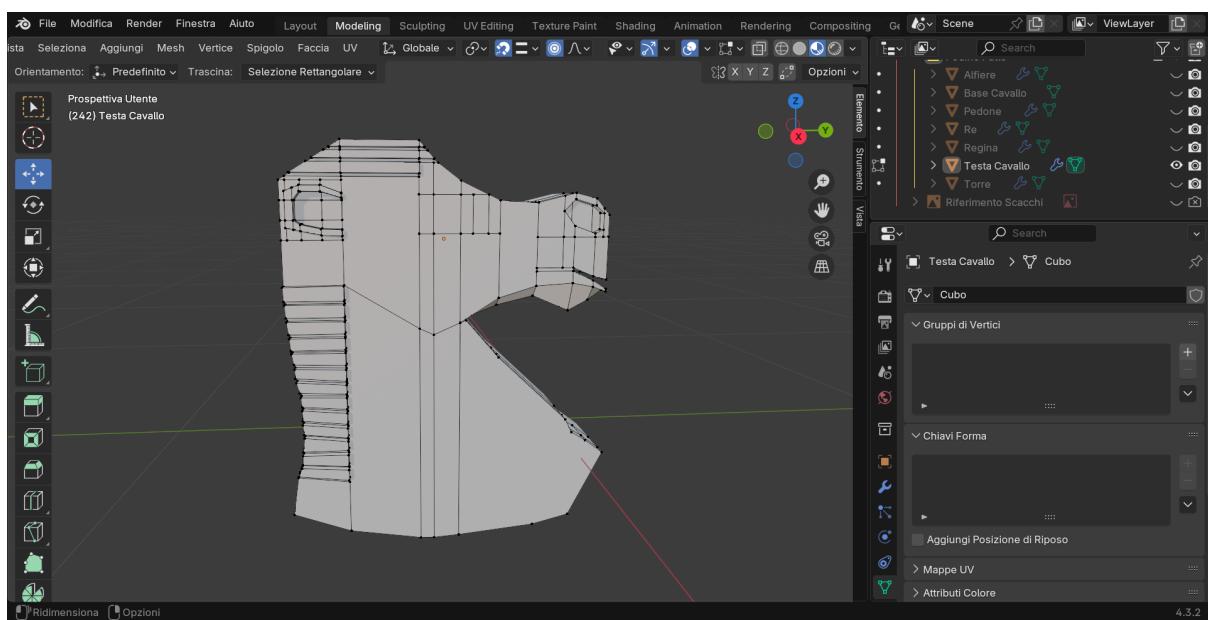
Successivamente, ho modellato narice, bocca e orecchio esattamente come nel tentativo precedente, con la differenza fondamentale che ora il modificatore Mirror replicava automaticamente le modifiche sull'altro lato.



## Step 7. Cavallo

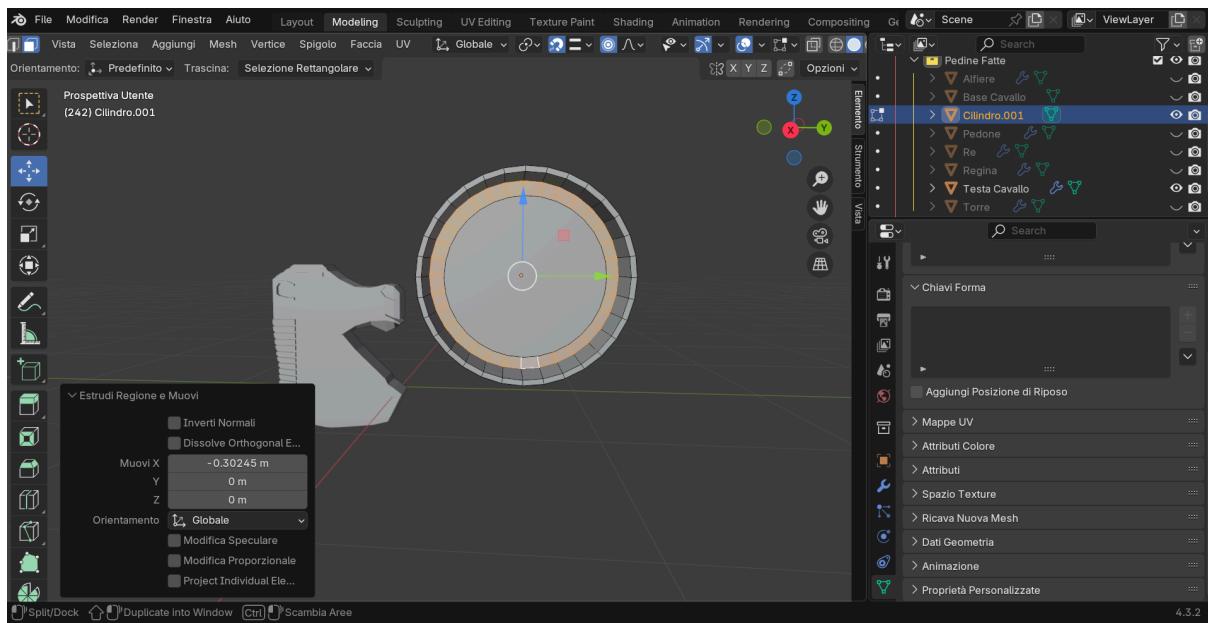


Terminata la testa, l'ho estrusa verso il basso per creare il collo, il corpo e la parte bassa della criniera.

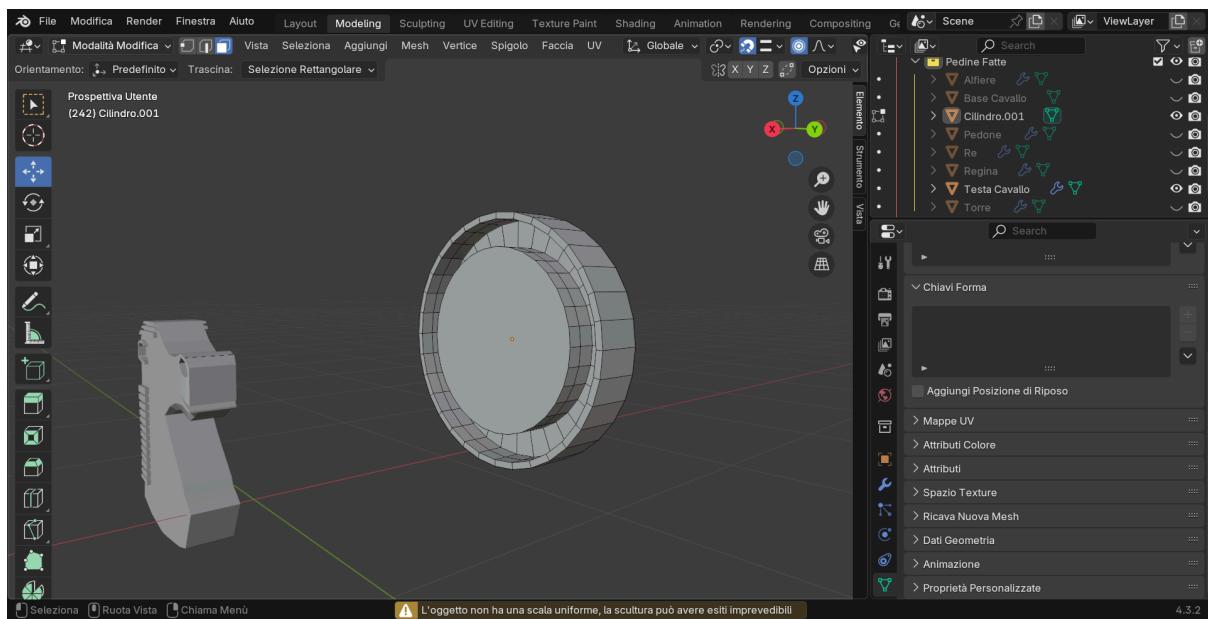


Per realizzare l'occhio, ho creato un cilindro, l'ho ruotato di 90°, selezionato la faccia frontale e usato inset (tasto I) per creare anelli interni. Ho selezionato le nuove facce e le ho estruse verso l'interno.

## Step 7. Cavallo

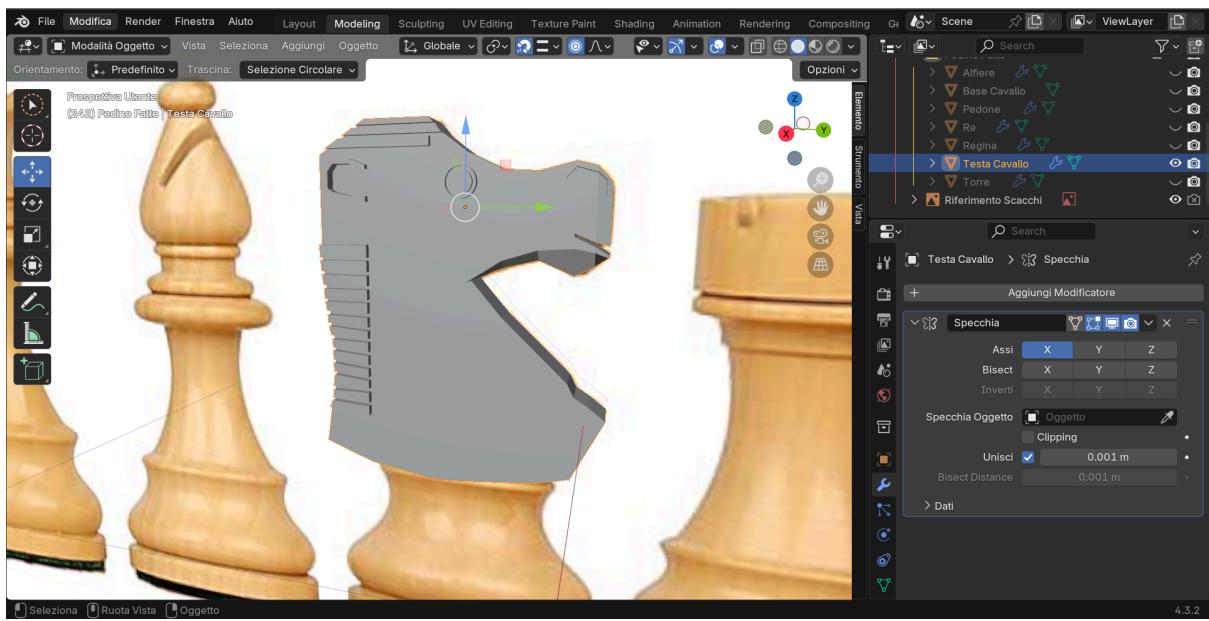


Poi ho scalato e posizionato il cilindro (l'occhio) sulla testa del cavallo.

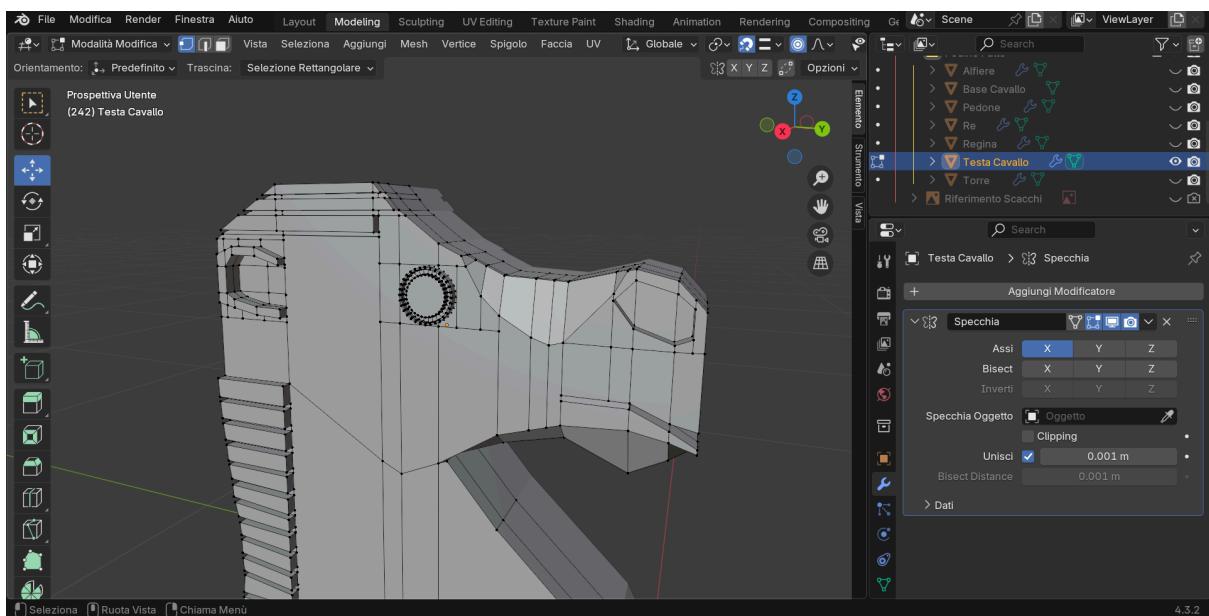


Infine ho selezionato il cavallo poi l'occhio e ho unito le Mesh (tasti Ctrl + J).

## Step 7. Cavallo

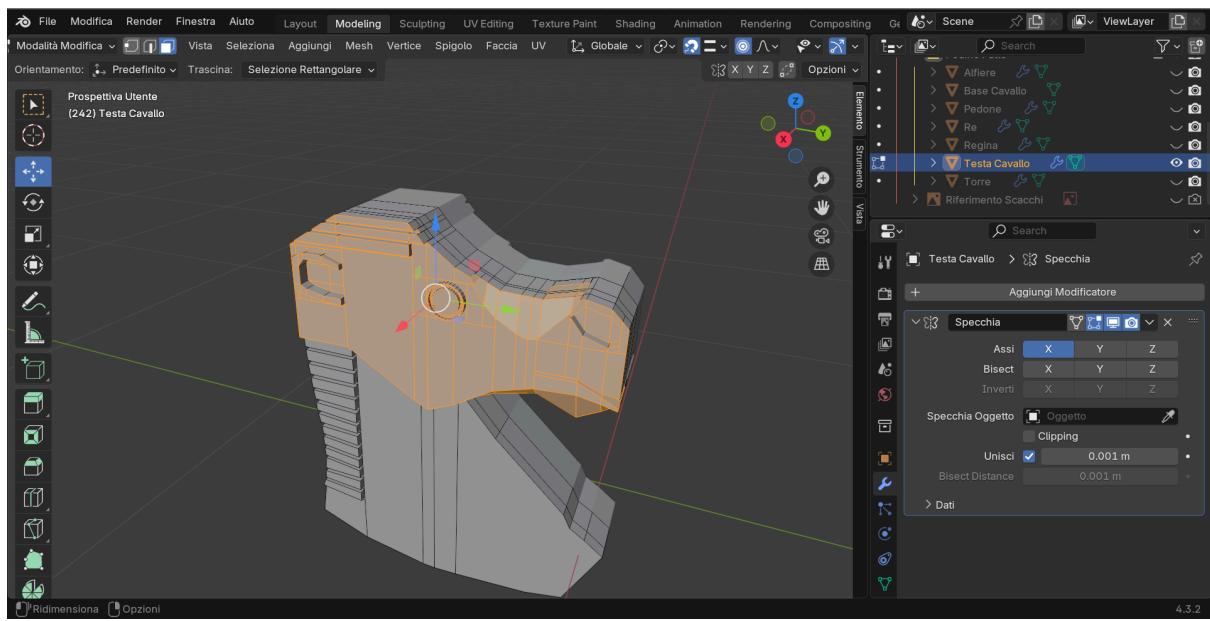


Ho aggiunto altri dettagli per dare volume.

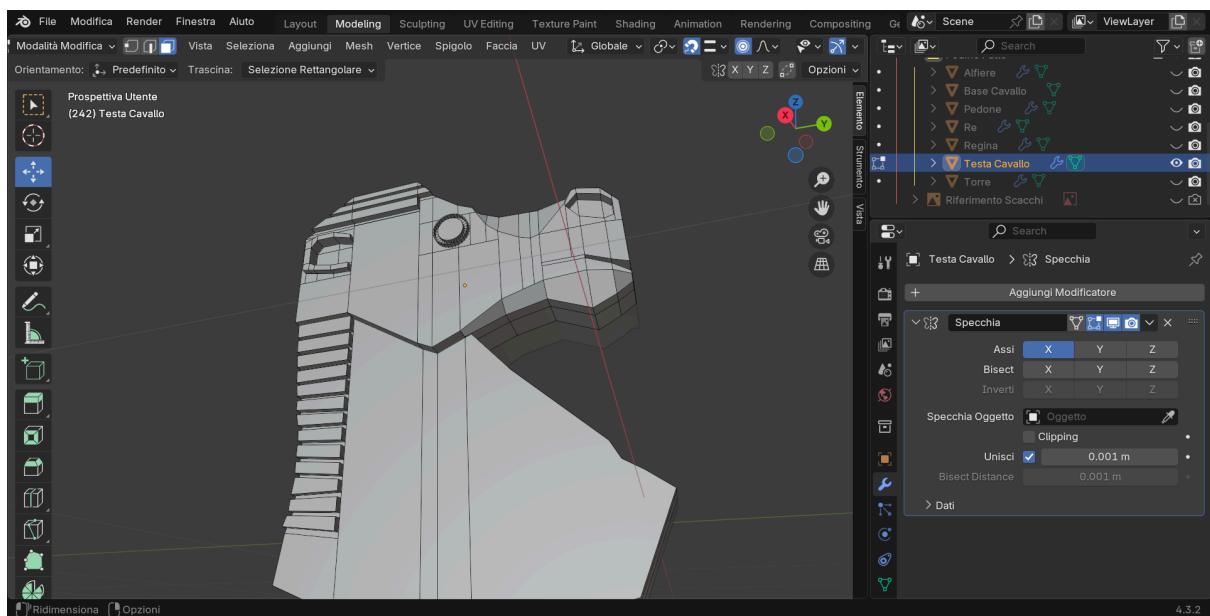


Volevo che la testa sporgesse rispetto al corpo, quindi ho selezionato una parte della faccia e l'ho estrusa verso l'esterno.

## Step 7. Cavallo

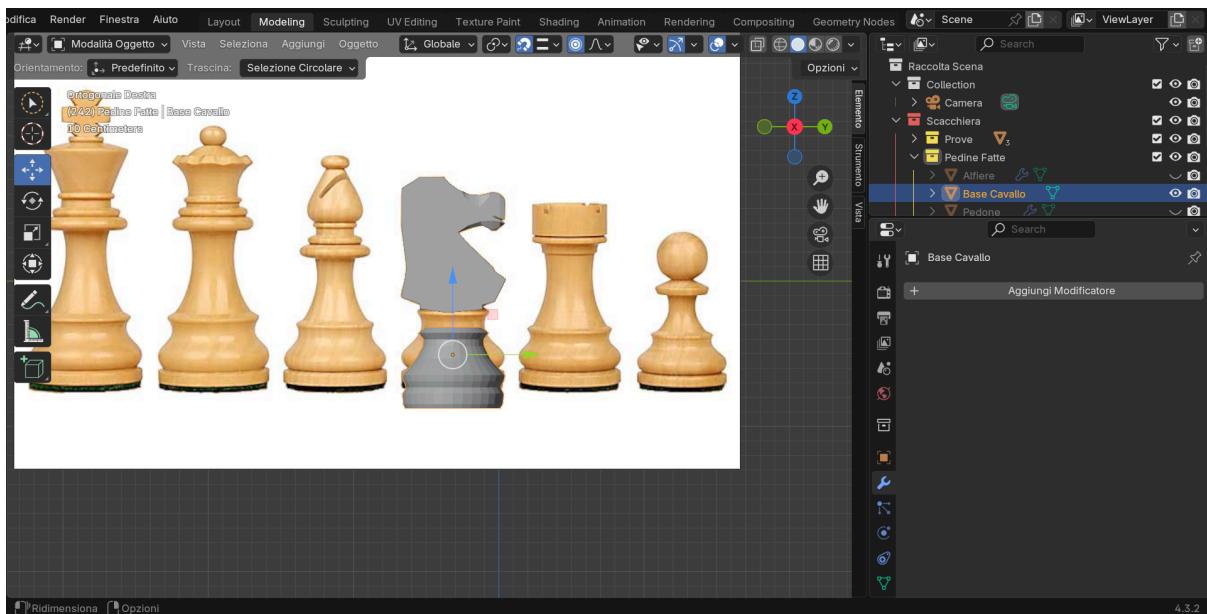
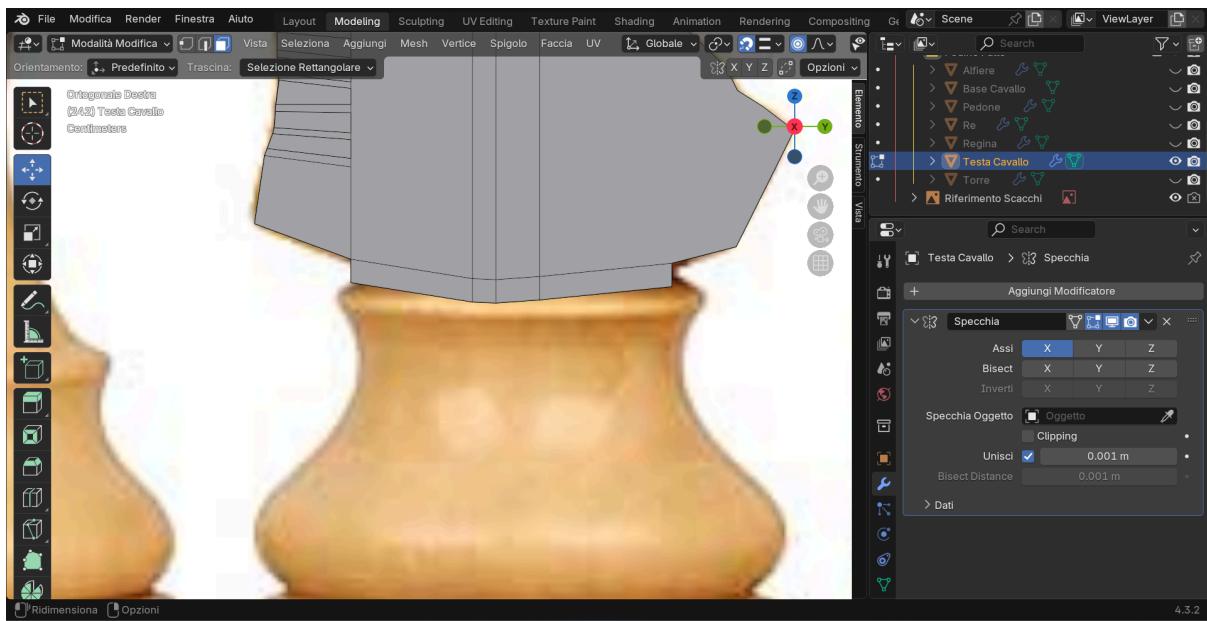


In questo modo, ho aggiunto profondità e spessore alla forma, accentuando la separazione tra testa e corpo.



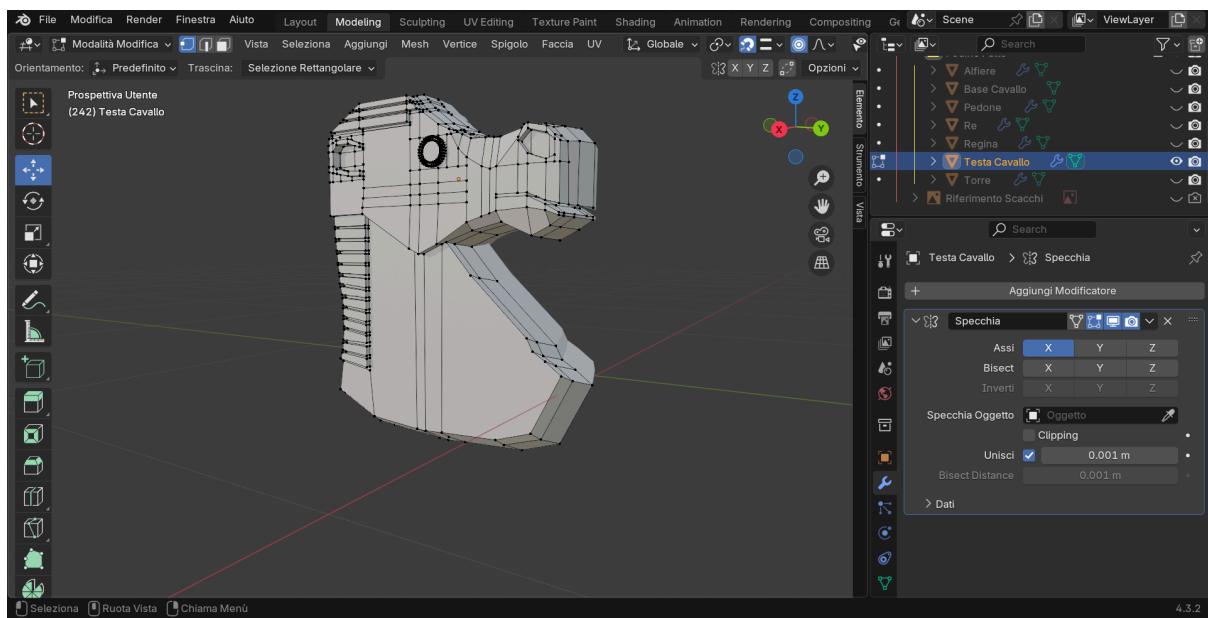
Per unire il cavallo alla base (realizzata all'inizio), ho selezionato la parte inferiore del modello e l'ho estrusa verso il basso, scalando leggermente per adattarla.

## Step 7. Cavallo

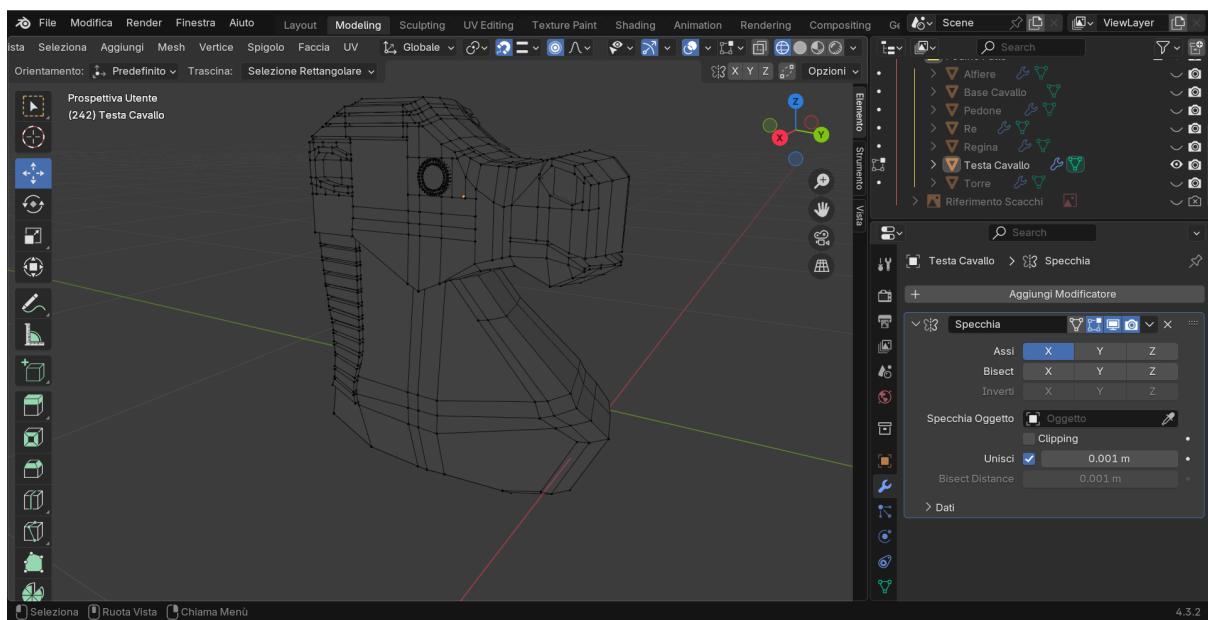


Ho selezionato l'intero cavallo e l'ho scalato verso il centro per conferirgli una maggiore rotondità.

## Step 7. Cavallo

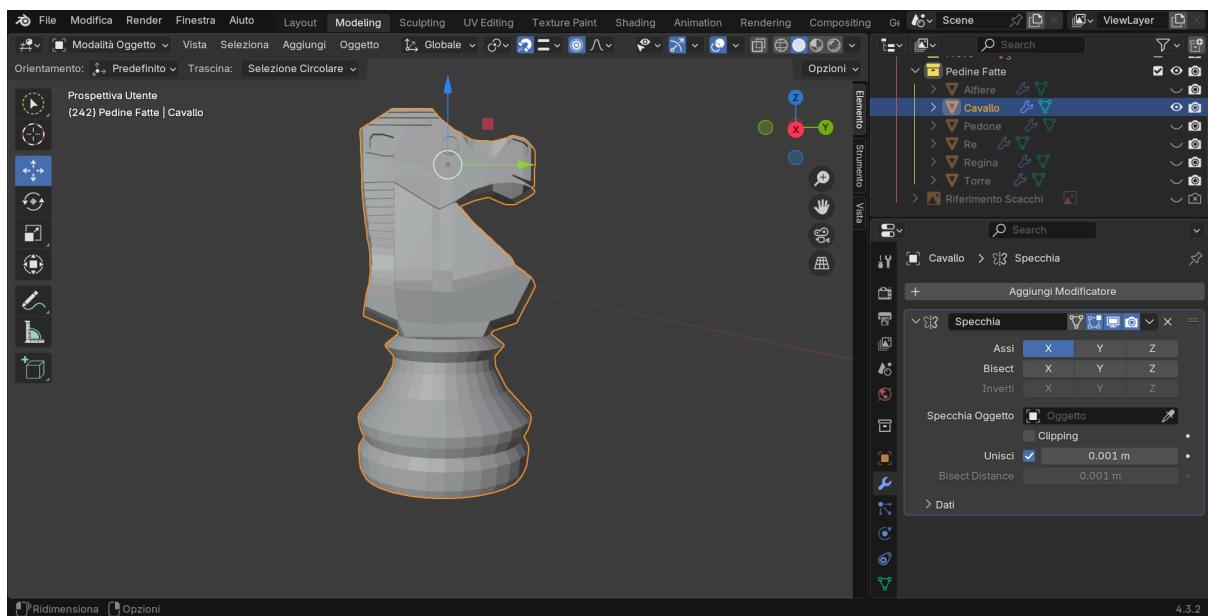


Ho creato un leggero effetto di “pancia” aggiungendo e spostando (tasto G) degli archi nella parte inferiore del corpo.



Ho unito cavallo e base con Ctrl + J.

## Step 7. Cavallo



Infine, per migliorare l'estetica ho applicato il modificatore Shade Auto Smooth, ottenendo una superficie più morbida e naturale.

