

# Torre

---

## Metodo 3 - Cilindro + Modellazione Manuale

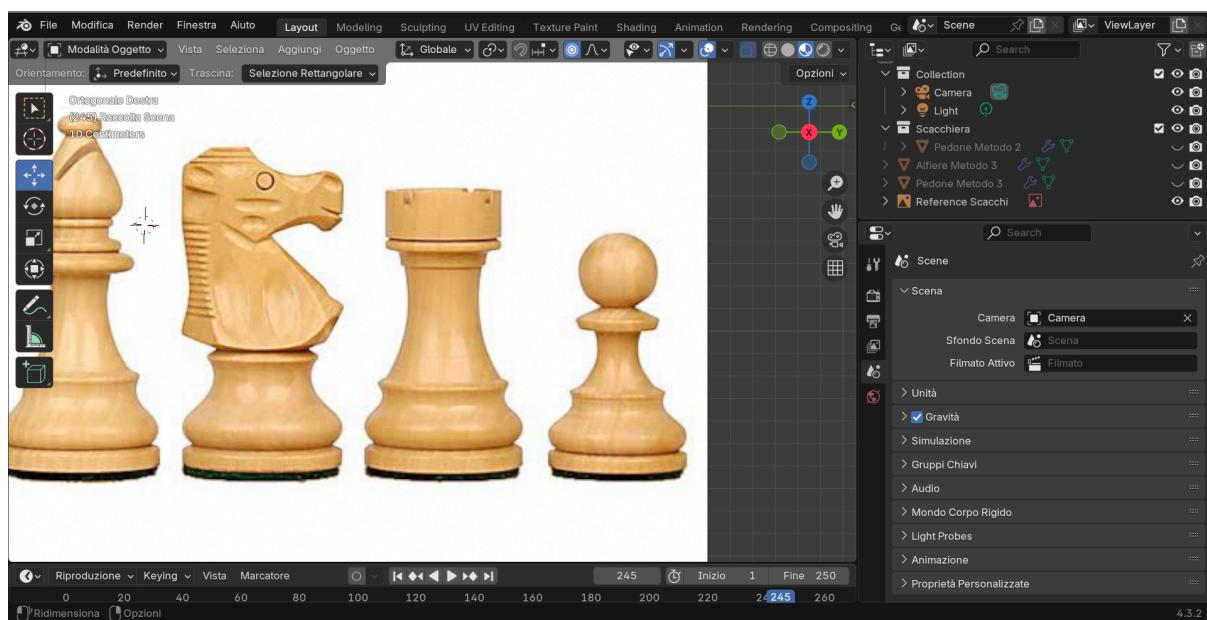
Fonte:

<https://youtu.be/Ps5F-z5X4K8?si=fSvAwCUQDnjXuB2z>

### Passi completi

#### 1. Preparazione della Reference

- Posiziono la visualizzazione ortogonale all'asse X
- Vado a centrare la visualizzazione sulla torre della reference

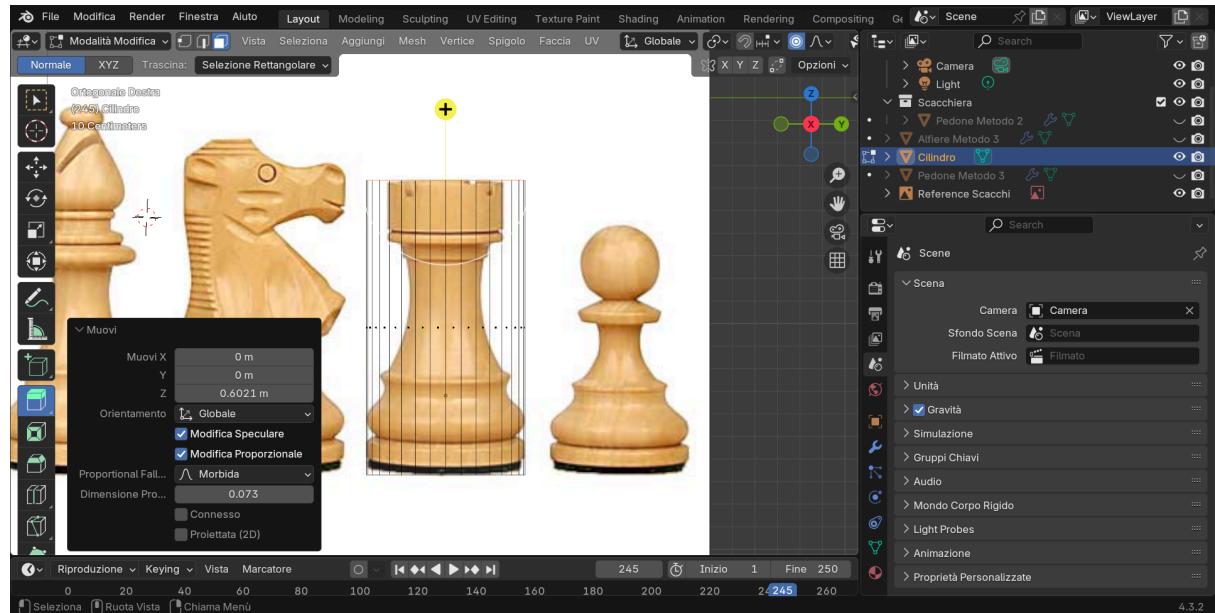


#### 2. Creazione della base

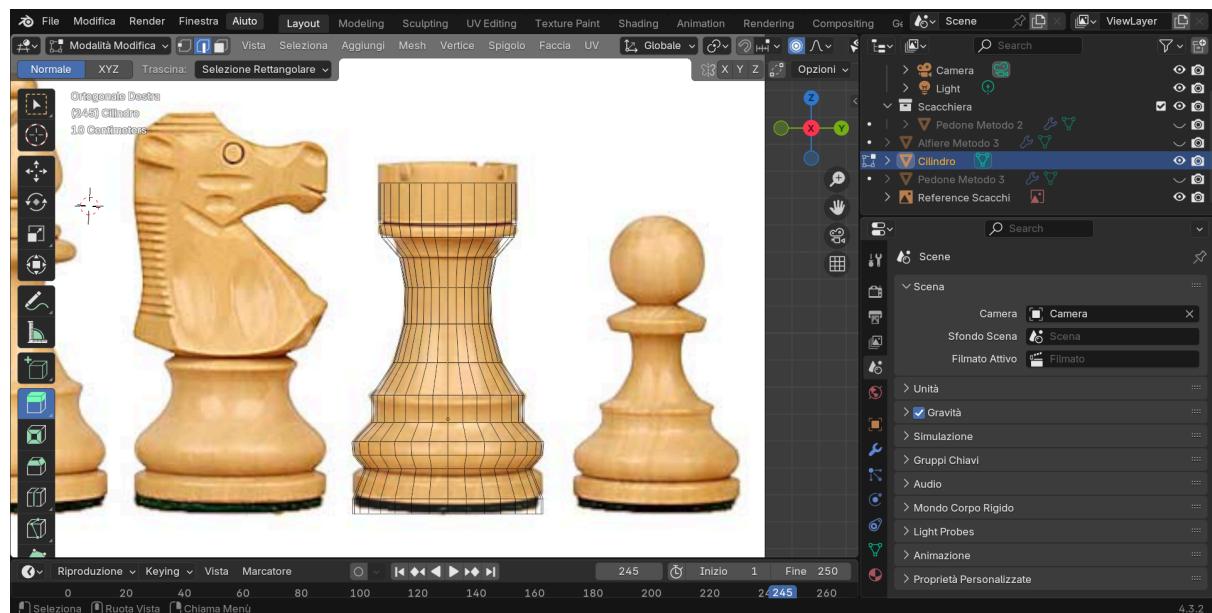
- Aggiungi -> Mesh -> Cilindro
- Sposto il cilindro nella posizione corretta con tasto G
- Effettuo scalatura con tasto S

### 3. Modellazione del profilo

- Passo alla Modalità Modifica
- Seleziona la faccia superiore del cilindro
- Tasto E per estrarre
- Tasto Z per vincolare l'estrazione all'asse Z
- Allunga il profilo verso l'alto

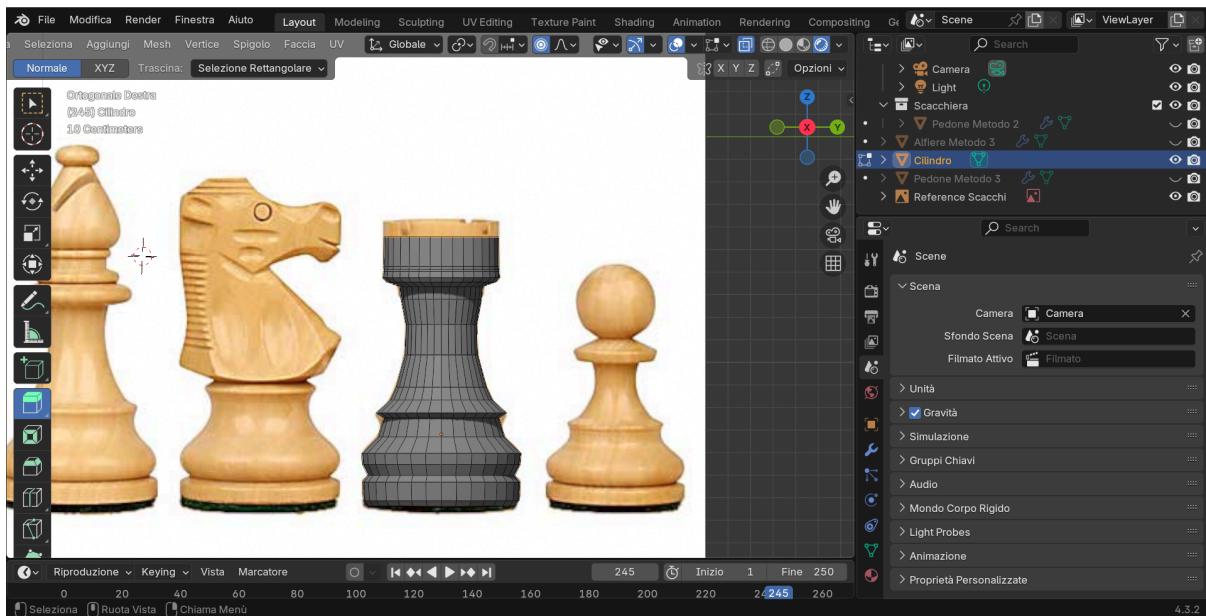


- Ctrl + R per aggiungere nuovi anelli
- Tasto S per scalare e seguire il profilo della reference



### Step 3. Torre

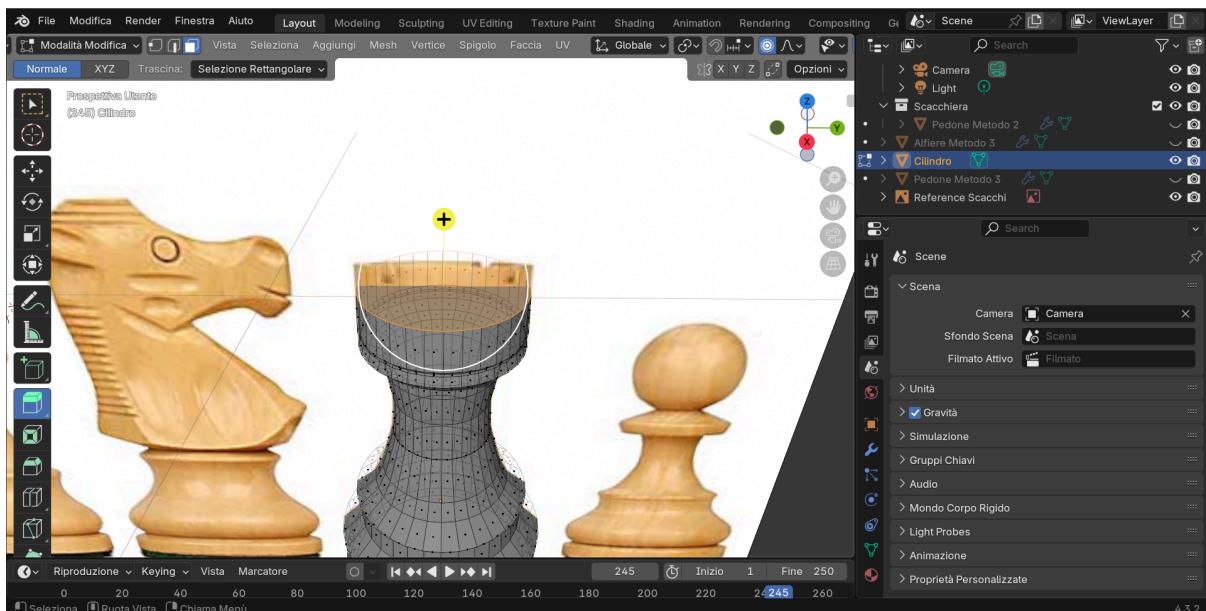
- Non mostro tutti i passaggi (sono molto simili a quelli del pedone)



## 4. Modellazione dei merli

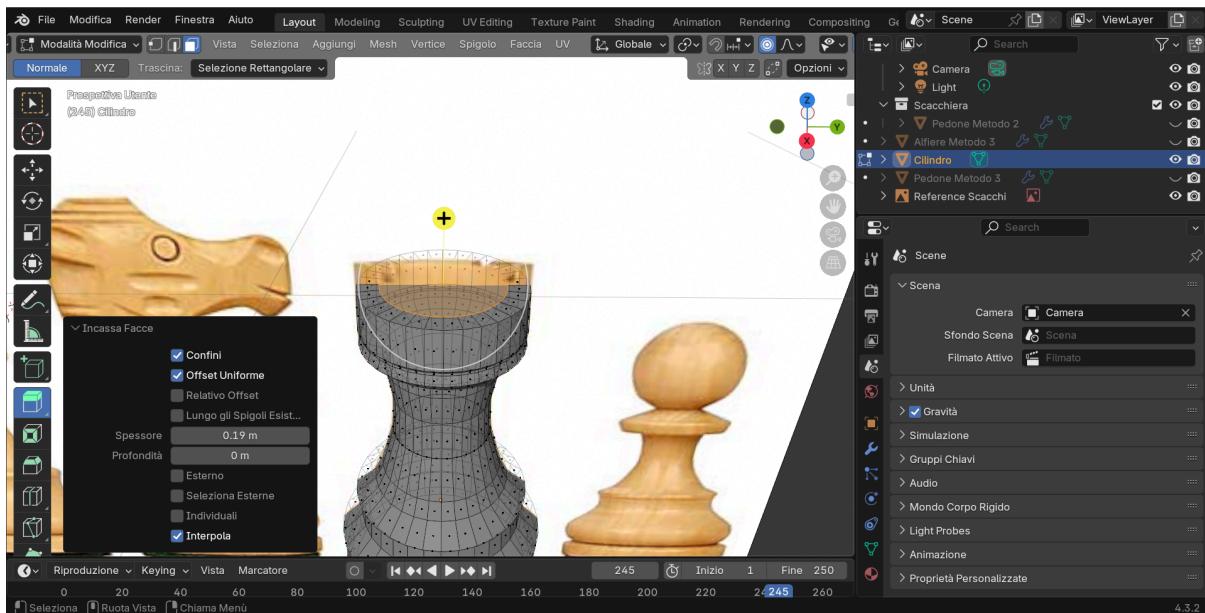
Il passaggio più difficile è la parte alta della torre (i merli):

- Seleziono la faccia superiore

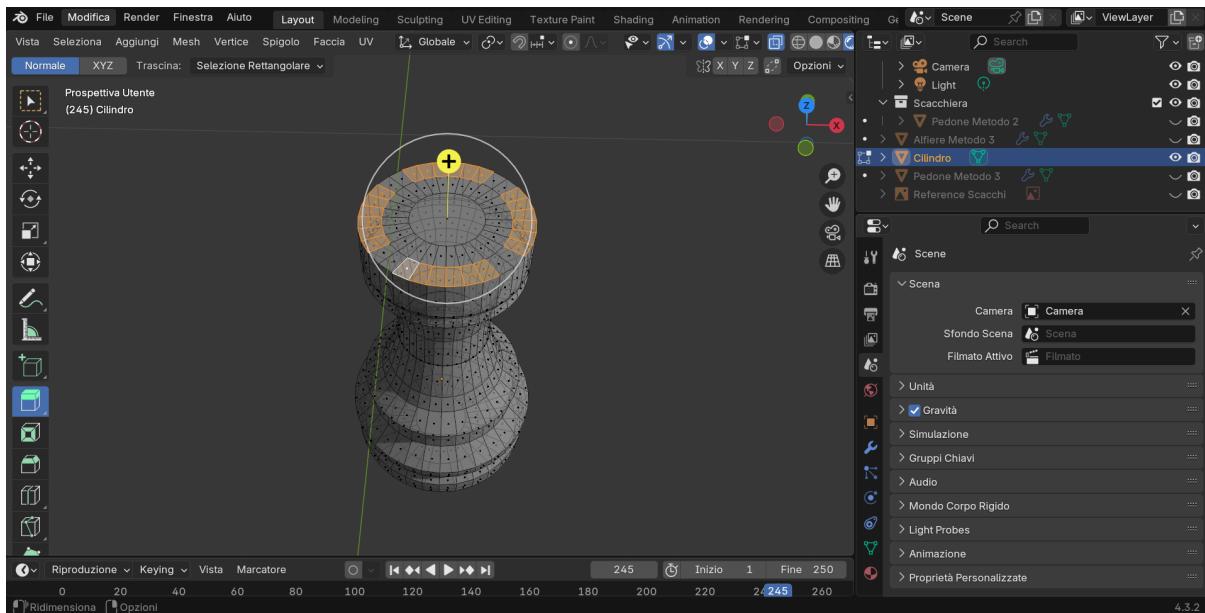


- Tasto I per creare anelli nella parte interna della faccia superiore

### Step 3. Torre

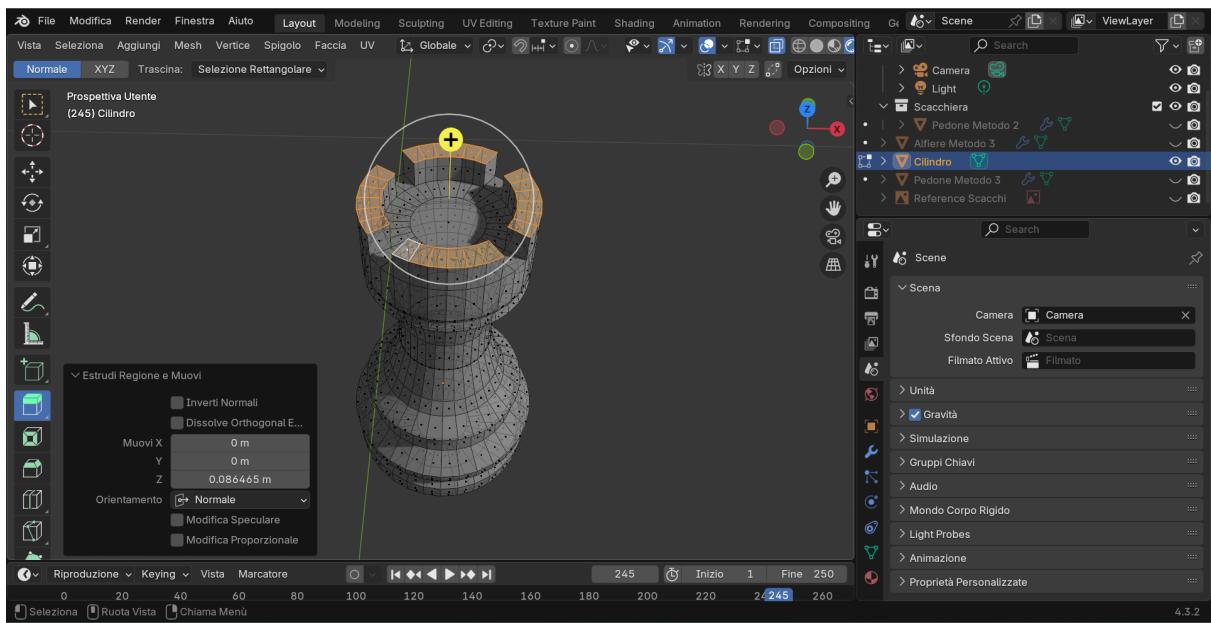


- Seleziono le facce della parte superiore dove voglio realizzare i merli



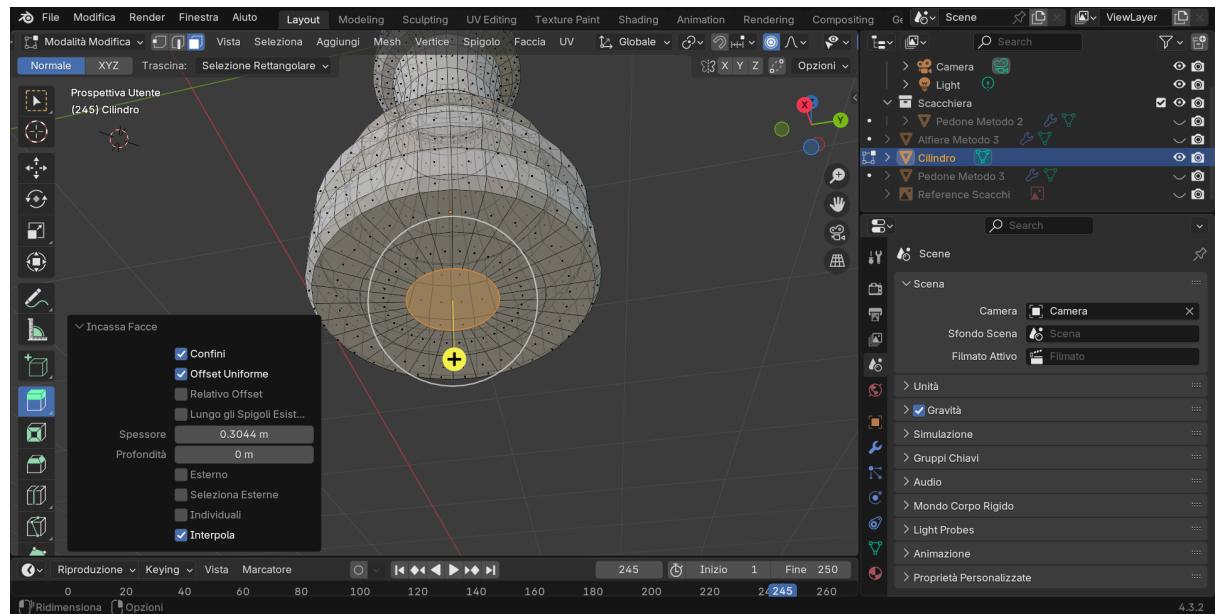
- Tasto E e Tasto Z per sollevare i merli verso l'alto

### Step 3. Torre



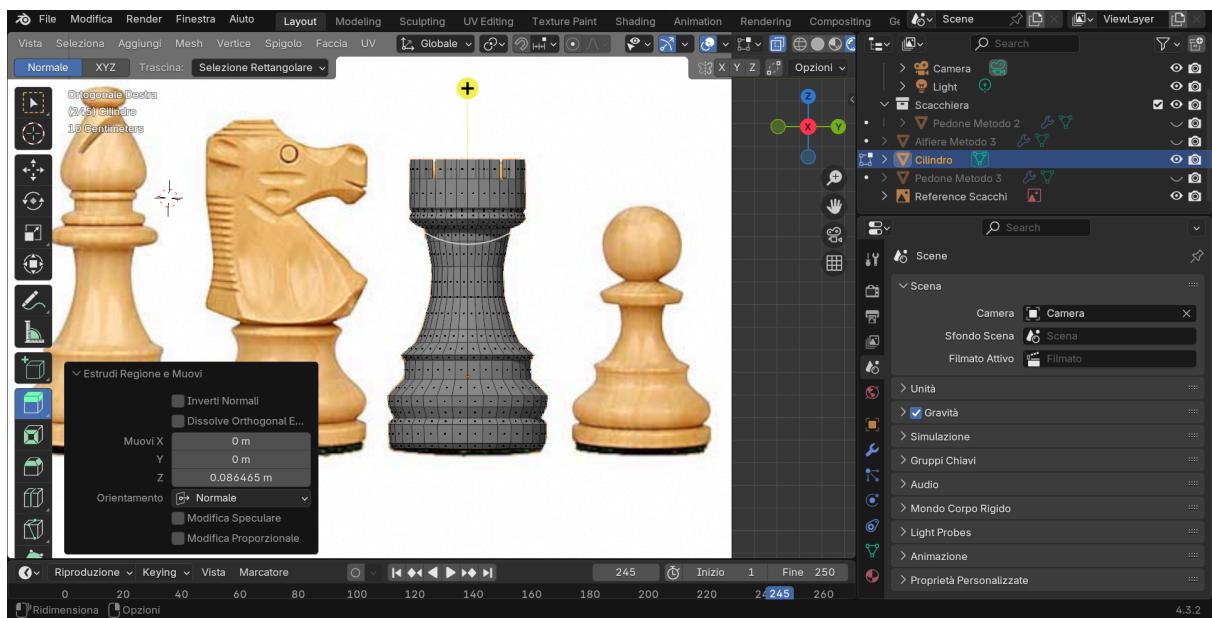
## 5. Rifinitura

- Sistemo la geometria della faccia inferiore (base) come avevo fatto per il pedone

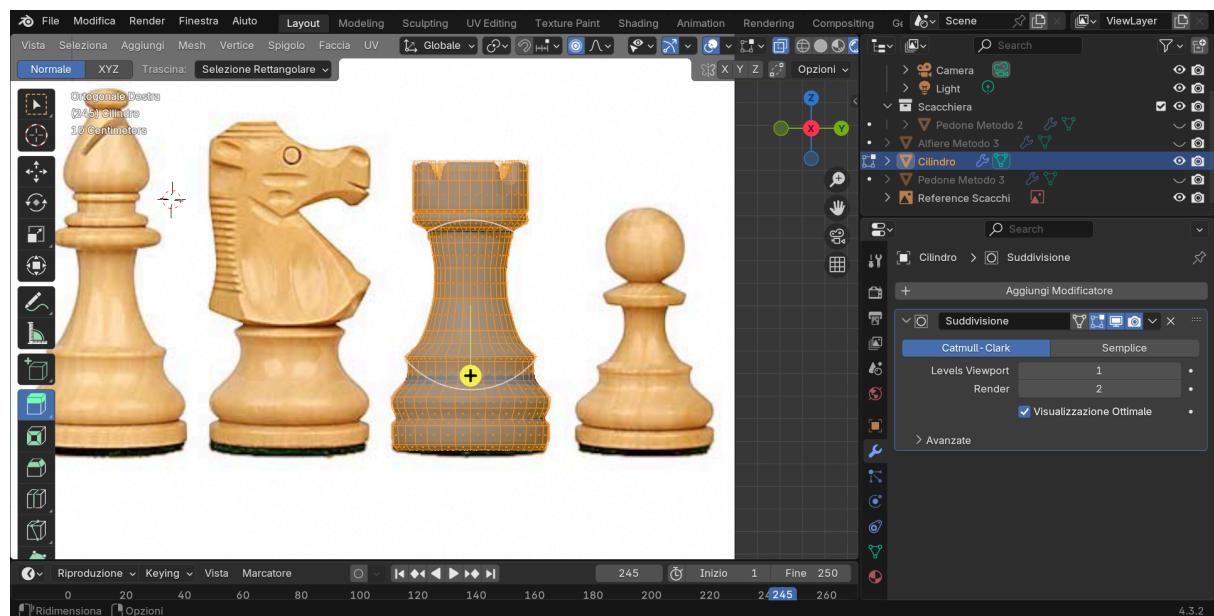


### Step 3. Torre

- Risultato finale senza ulteriori rifinizioni

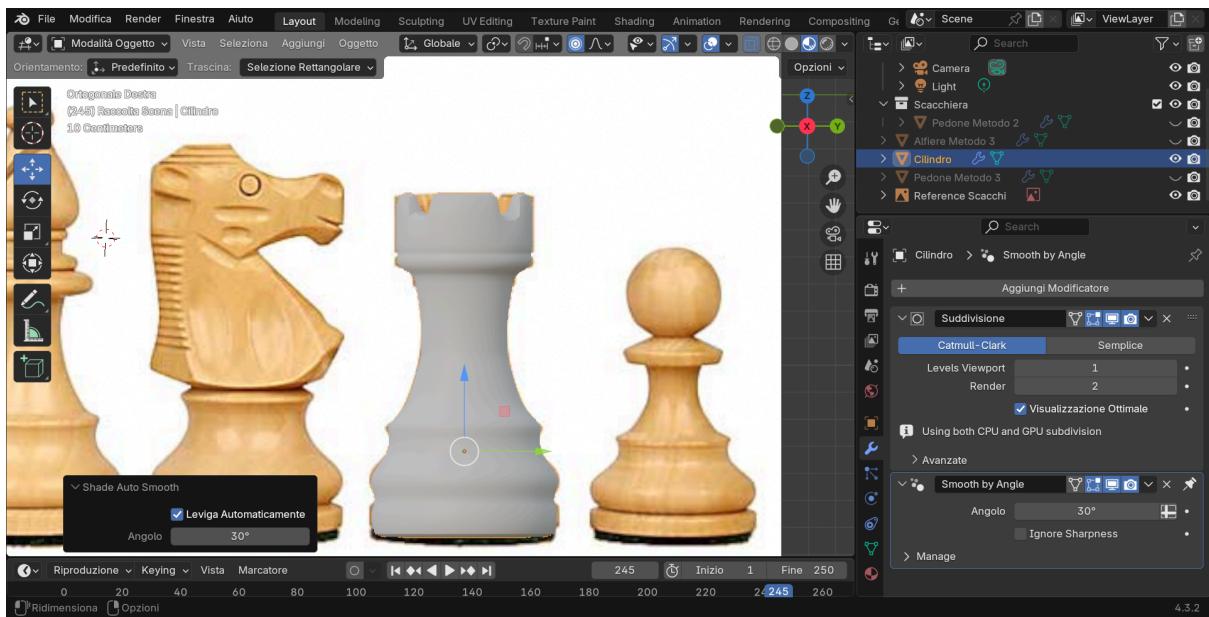


- Aggiungo modificatore Suddivisione di Superficie

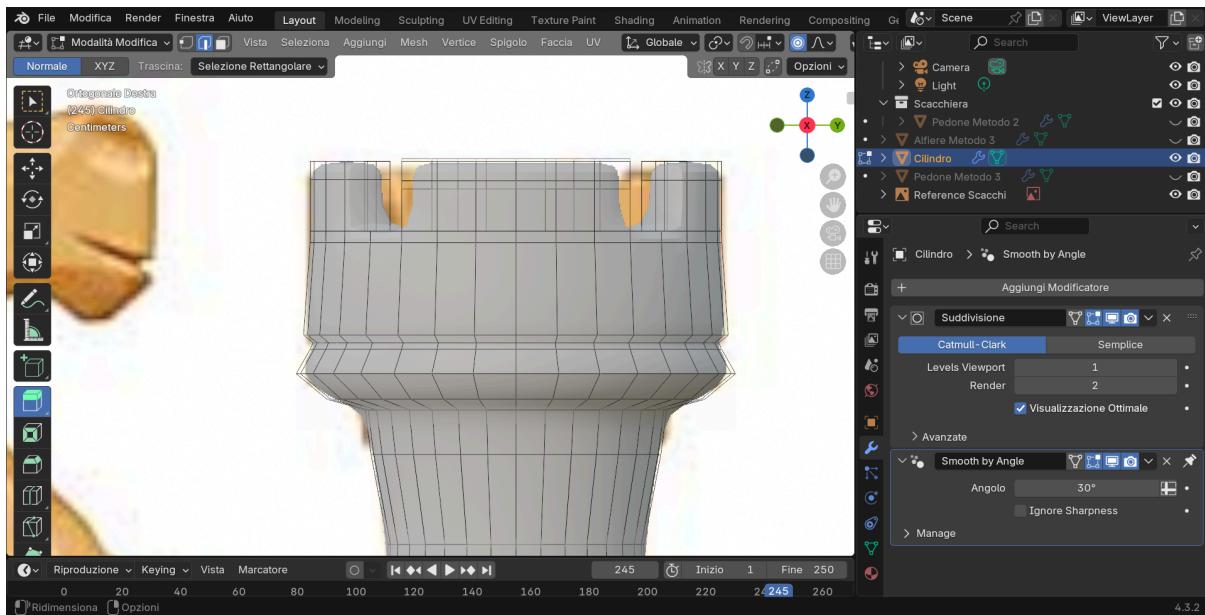


### Step 3. Torre

- Aggiungo Shade Auto Smooth



- Sistemo la geometria dei merli aggiungendo ulteriori anelli, perché non mi piace l'effetto dei modificatori su di essi



## 6. Risultato finale

