

Prove per imparare a utilizzare **Blender**

Modellazione Pedone

Obiettivo

Studio di diversi metodi di modellazione in Blender per realizzare un pezzo degli scacchi (pedone) e, nel frattempo, familiarizzare con i principali strumenti del software.

Metodo 1 - Assemblaggio di Mesh Primitive

Metodo basato sull' assemblaggio di primitive geometriche.

Passi (dal basso verso l'alto dell'oggetto):

1. Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
2. Elimino due parti della sfera (una parte superiore e una inferiore) per creare la base del pedone.
3. Aggiungi -> Mesh -> Toroide
4. Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
5. Eliminate nuovamente due parti della sfera (come al punto 2.).
6. Aggiungi -> Mesh -> Cilindro
7. Seleziono la faccia superiore del cilindro e ridimensiono (tasto S).
8. Aggiungi -> Mesh -> Toroide
9. Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV

Durante questa prova ho utilizzato i tasti: S (scalatura) e G (traslazione). Inoltre ho preso confidenza con alcune Mesh primitive.

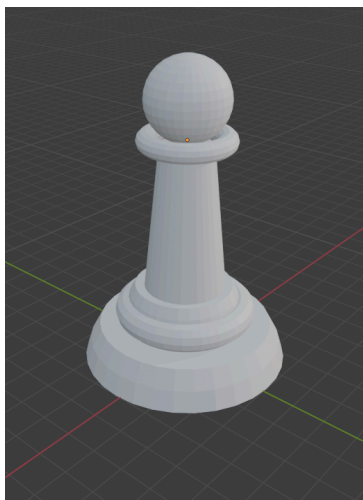


Figura 1: Pedone
Display in Preview Mode

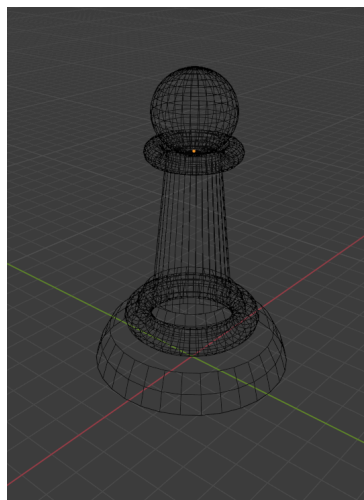


Figura 2: Pedone
Modalità Reticolo

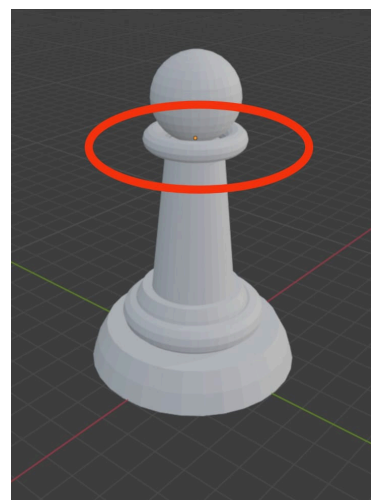


Figura 3: Imprecisione
Spazio Vuoto

Ho anche realizzato una bozza di scacchiera, duplicando il pedone ottenuto e utilizzando sempre mesh primitive (un cubo e due griglie).

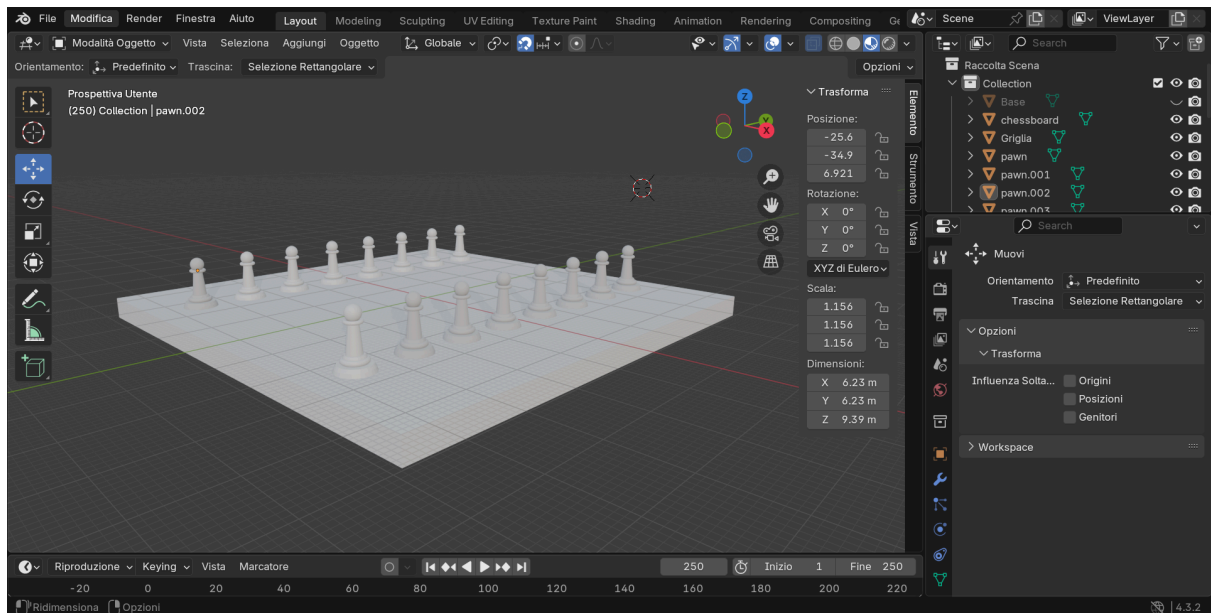


Figura 4: Scacchiera Display in Preview Mode

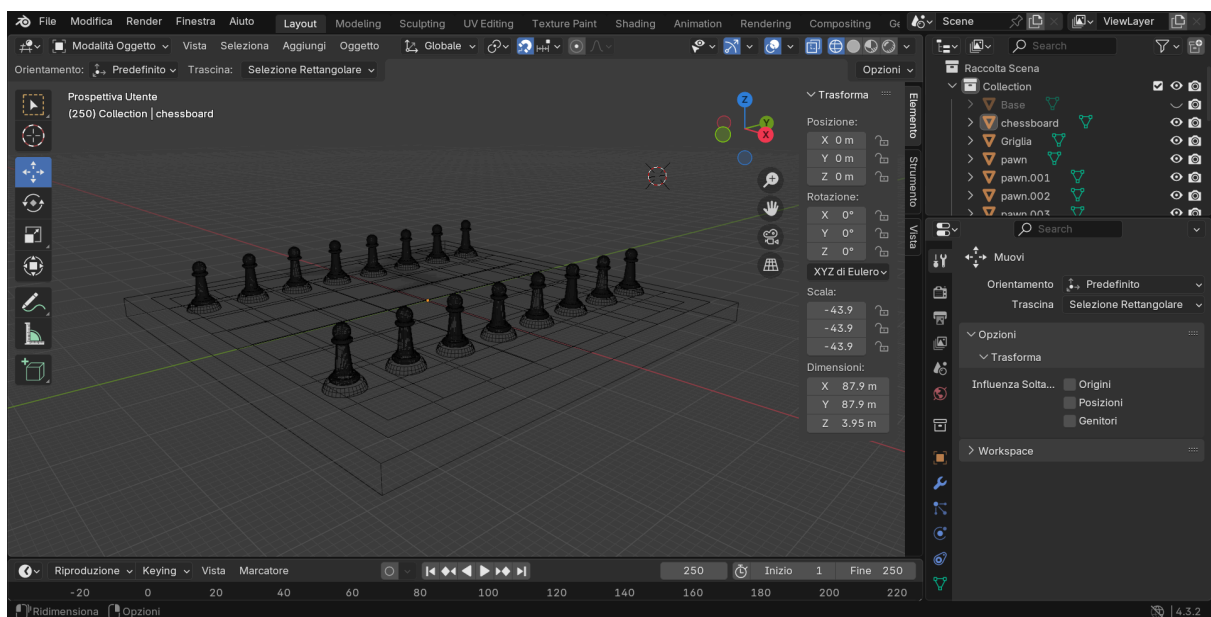


Figura 5: Scacchiera Modalità Reticolo

Metodo 2 - Immagine di Riferimento + Vertici + Spin

Tecnica di modellazione a partire da un'immagine 2D.


Fonte:

<https://youtube.com/shorts/45DjKYDjWol?si=6a0UEqDrvXeDJ4y>

Immagine:



Passi:

1. Importo l'immagine con le varie pedine Add -> Image -> Reference
 2. Aggiungo Add -> Mesh -> Piano
 3. Elimino 3 vertici di 4 del piano appena inserito
 4. Posiziono il vertice rimasto (tasto G) alla base della sagoma del pedone.
 5. In Modalità Modifica, creo nuovi vertici Ctrl + tasto sinistro del mouse, disegnando manualmente il contorno della figura.
 6. Una volta arrivata all'ultimo punto, seleziono primo e ultimo vertice e premo tasto F per chiudere il profilo.
 7. Posiziono il contorno perfettamente al centro dei tre assi X, Y e Z (altrimenti il risultato finale risulta sbagliato).
 - Seleziono tutto il contorno e applico lo Spin dalla barra degli strumenti a sinistra
- Rivoluzione  (oppure Alt + R) per ottenere il pedone tridimensionale.

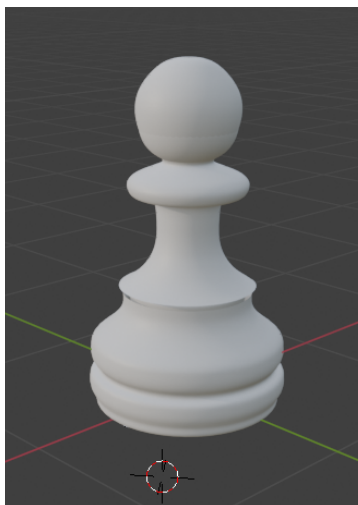


Figura 6: Pedone
Display in Preview Mode

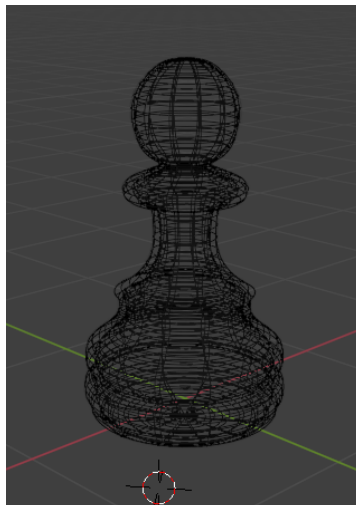


Figura 7: Pedone
Display in Preview Mode

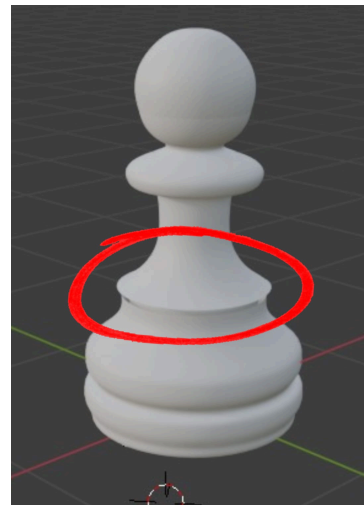


Figura 8: Imprecisione
Spazio Vuoto

Metodo 3 - Sfera UV + Modellazione Manuale

Tecnica di modellazione classica, partendo da una Mesh primitiva e modificandola manualmente.

Metodo scelto vedi spiegazione passo passo in Step 2.

Fonte:

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

Immagine:



Passi:

1. Add -> Mesh -> Sfera UV
2. Modellazione con i tasti:
 - a. S per scalare
 - b. E per estrarre
 - c. I per inset (creazione facce interne)
3. Uso di Ctrl + R per aggiungere loop (anelli)
4. Uso di Ctrl + B per aggiungere Bevel (smussamenti)
5. Operazione di rifinitura con Modificatore -> Genera -> Suddivisione Superficie e Shade Auto Smooth

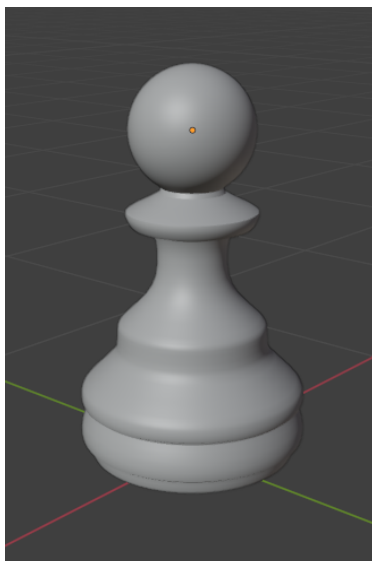


Figura 9: Pedone
Display in Solid Mode

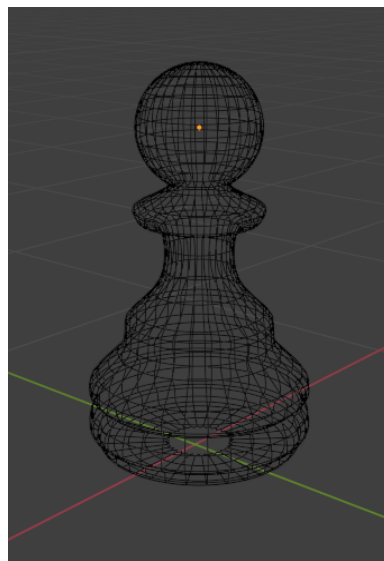


Figura 10: Pedone
Display in Preview Mode

Conclusioni

- Metodo 1 - Risultato grezzo e poco preciso.
- Metodo 2 - Veloce, rischio di fare errori o creare troppa geometria inutile.
- Metodo 3 - Tanta modellazione e tutorial guidato passo passo.