

Regina

Metodo 3 - Cilindro + Modellazione Manuale

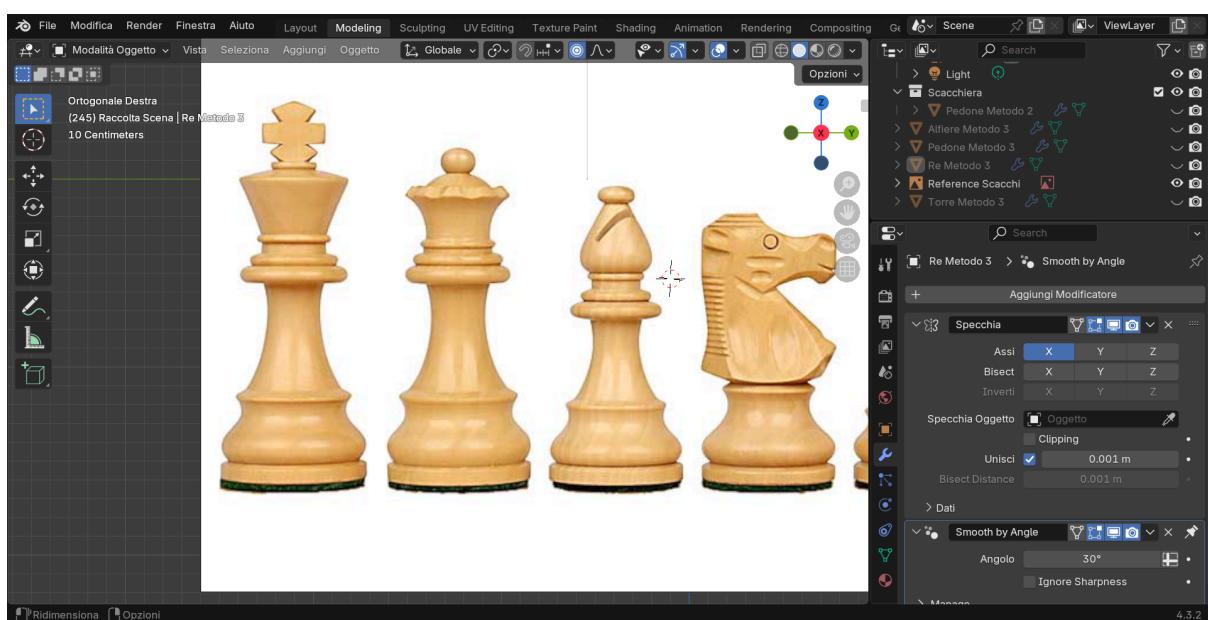
Fonte:

<https://youtu.be/cxQfuHceRHA?si=a0cyj2QMEQKFQW0m>

Passi completi

1. Preparazione della Reference

- Imposto la visualizzazione ortogonale lungo l'asse X
- Centro l'inquadratura sulla figura della regina nella reference



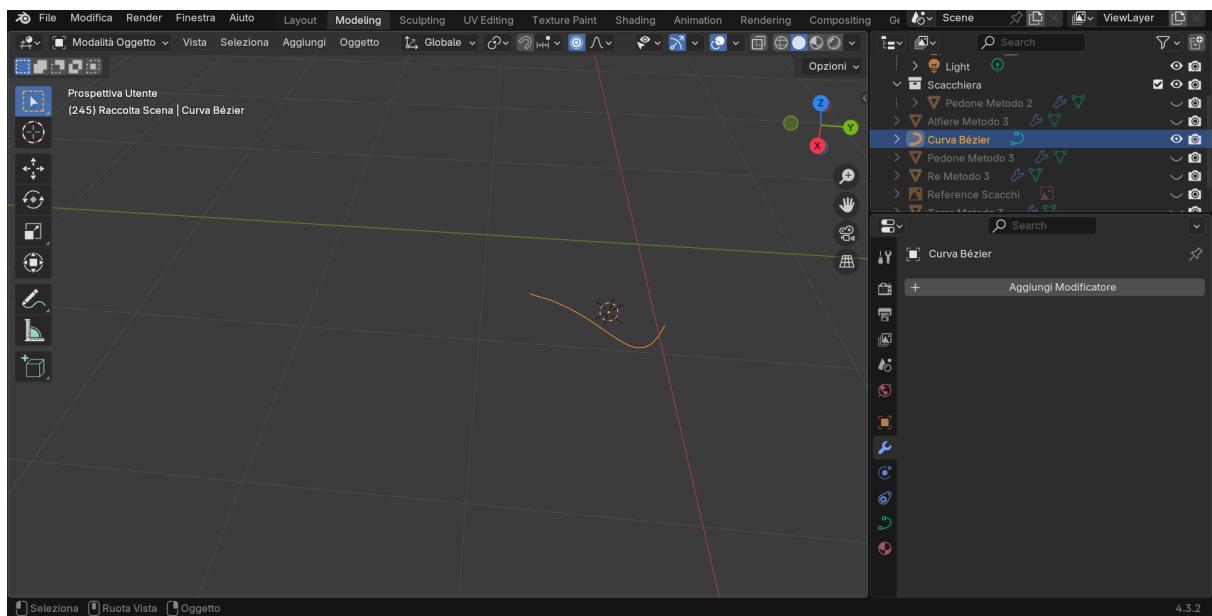
2. Primo Tentativo - Metodo Curva Bezier + Avvitamento

Provo inizialmente un metodo alternativo, come suggerito nel tutorial, simile al "Metodo 2 - Immagini di Riferimento + Vertici + Spin" (vedi Step 1. Prove Pedone).

2.1. Aggiunga Curva Bézier

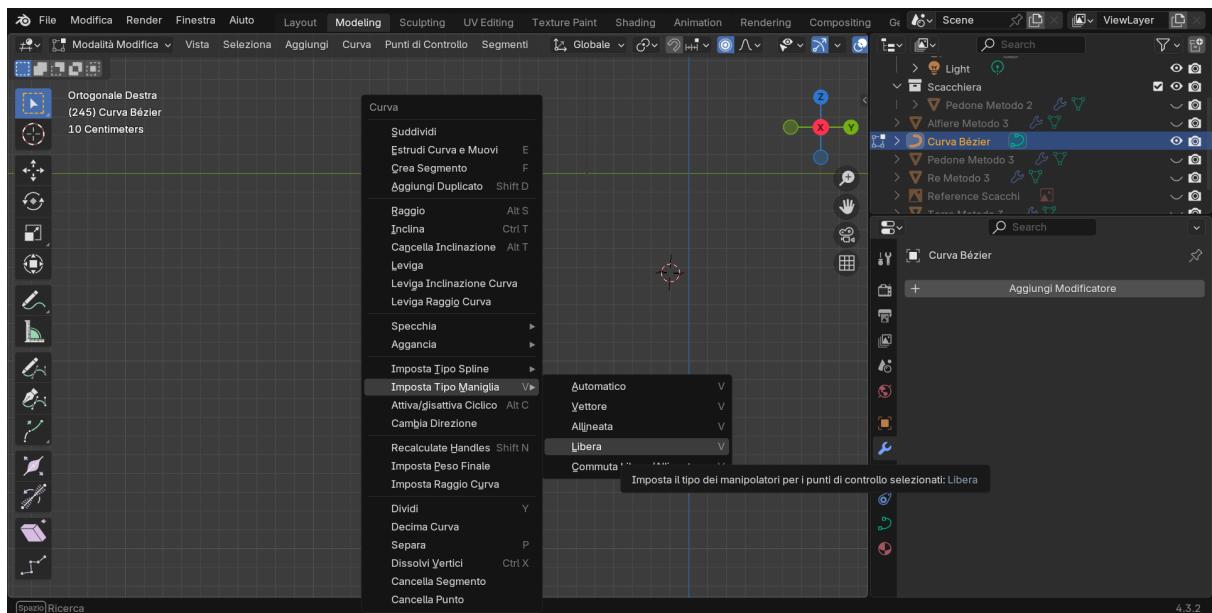
- Aggiungi -> Curva -> Bézier
- Ruota la curva con tasto R e imposto l'angolo a 90° per allinearla correttamente

Step 6. Regina



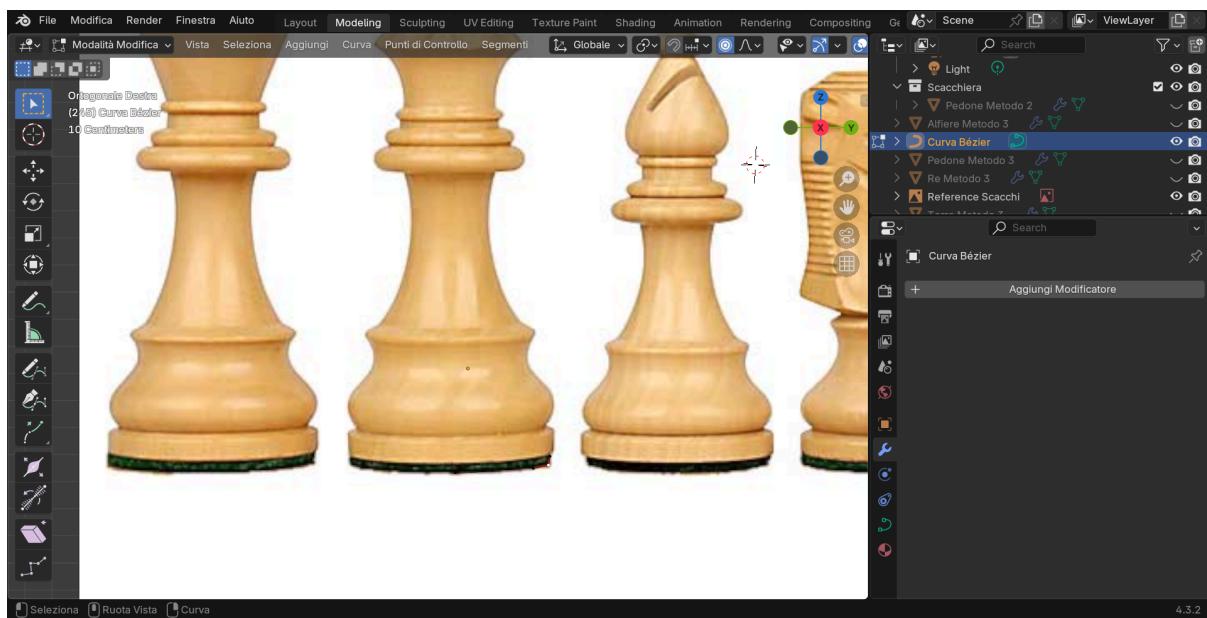
2.2. Modifica Curva

- Modalità Modifica
- Click tasto destro del mouse sulla curva: Imposta Tipo Maniglia -> Libera

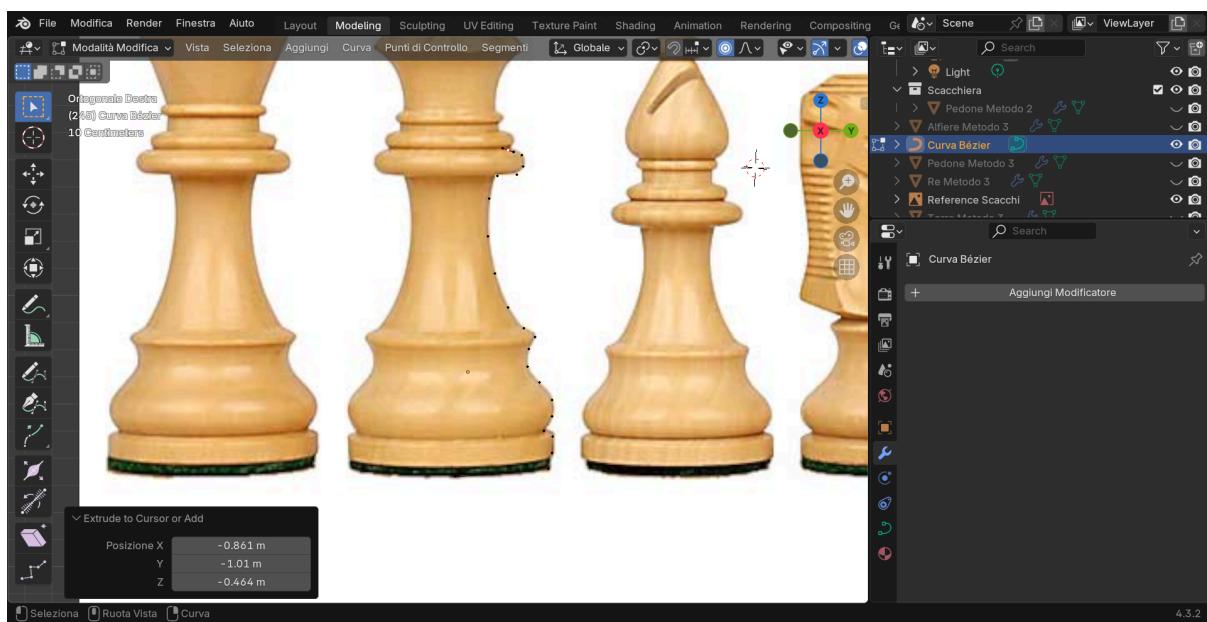


- Posiziona la curva sulla reference della regina partendo dalla base

Step 6. Regina



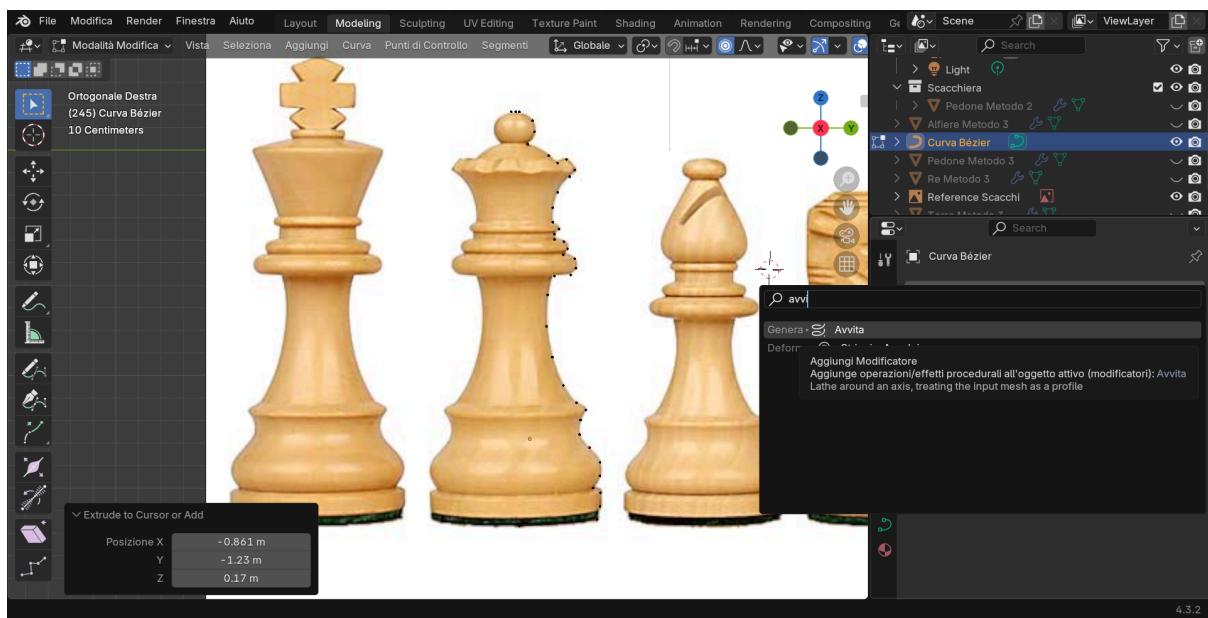
- Traccio metà del profilo della regina (lato destro) partendo dalla base fino alla cima



2.3. Avvitamento (modificatore Screw)

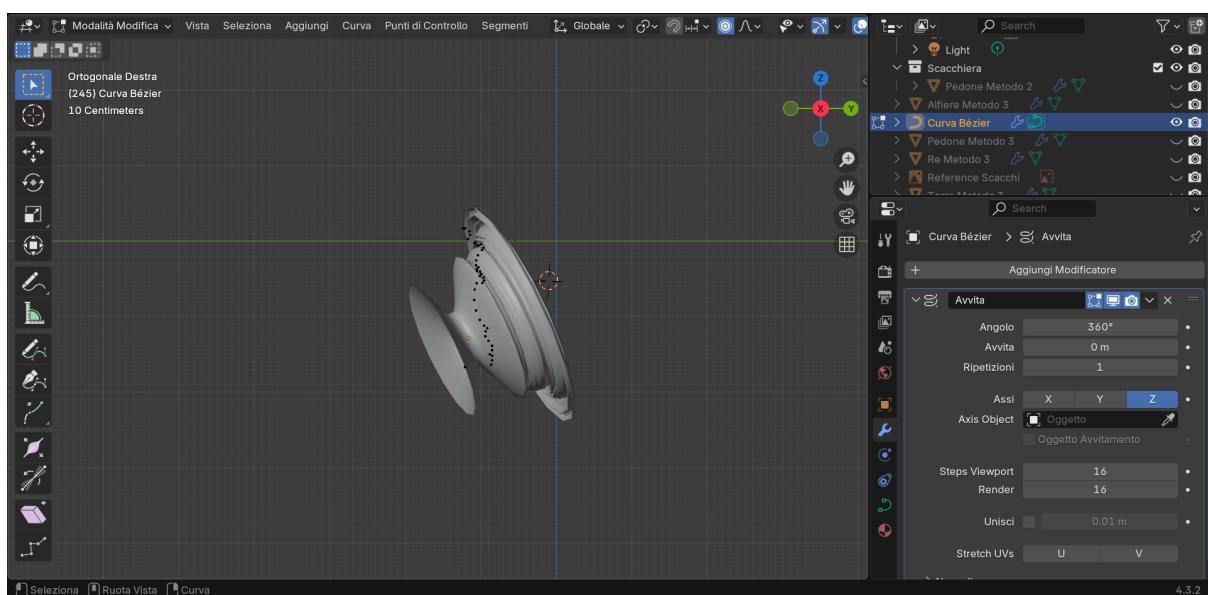
- Modificatore -> Genera -> Avvita

Step 6. Regina



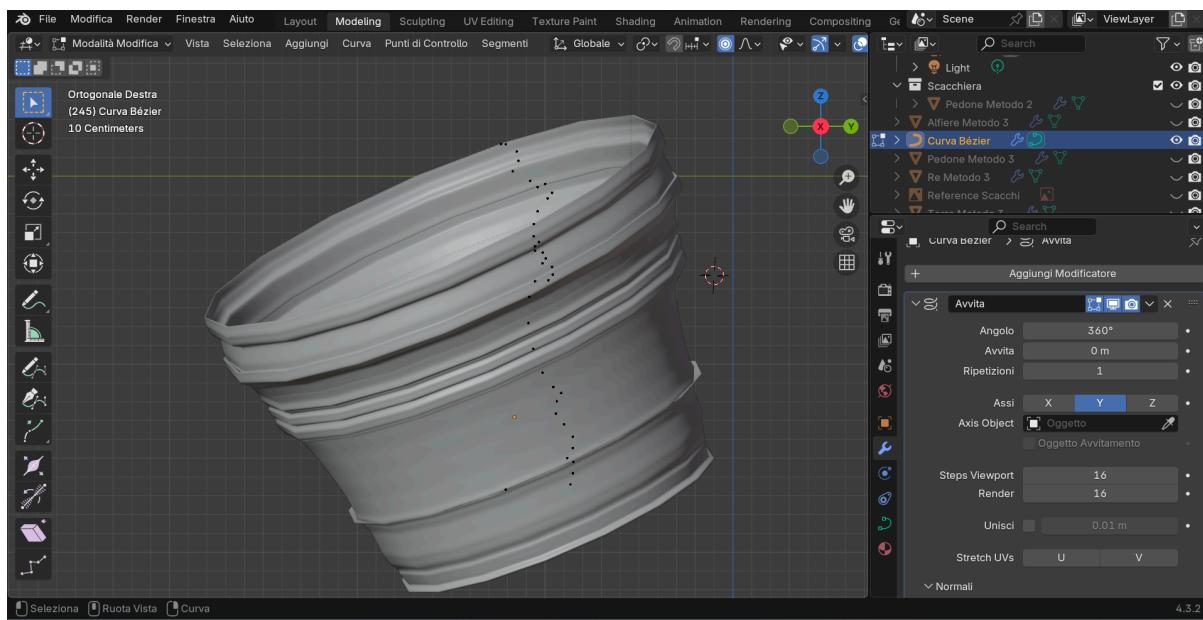
Problema: Risultato finale errato. Provo diversi assi di avvitamento.

- Avvitamento lungo asse Z

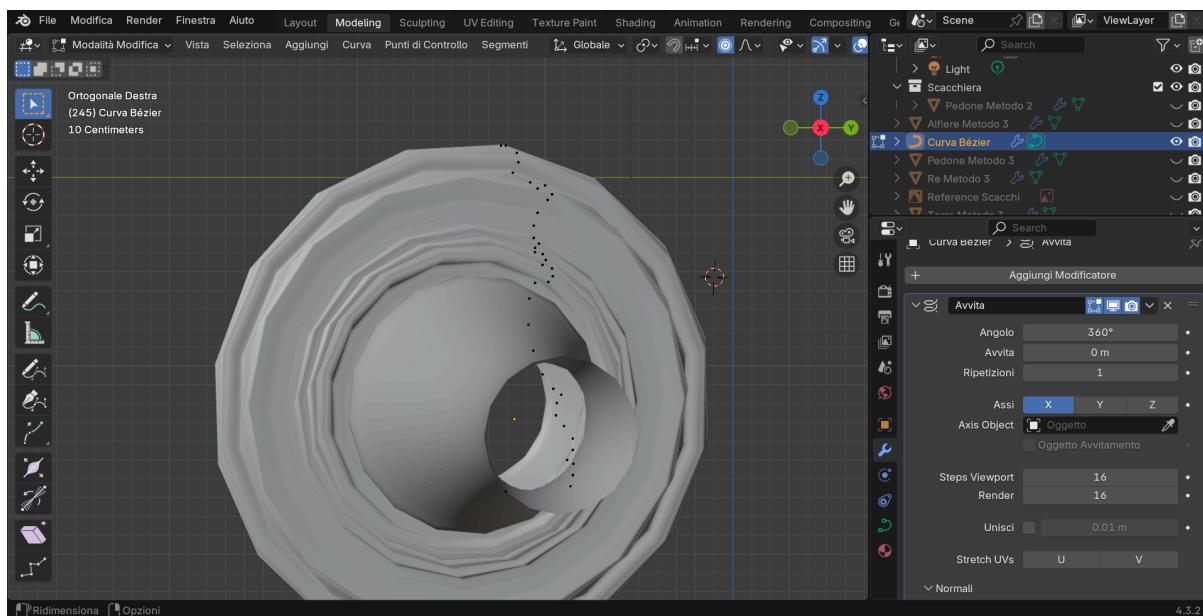


- Avvitamento lungo asse Y

Step 6. Regina



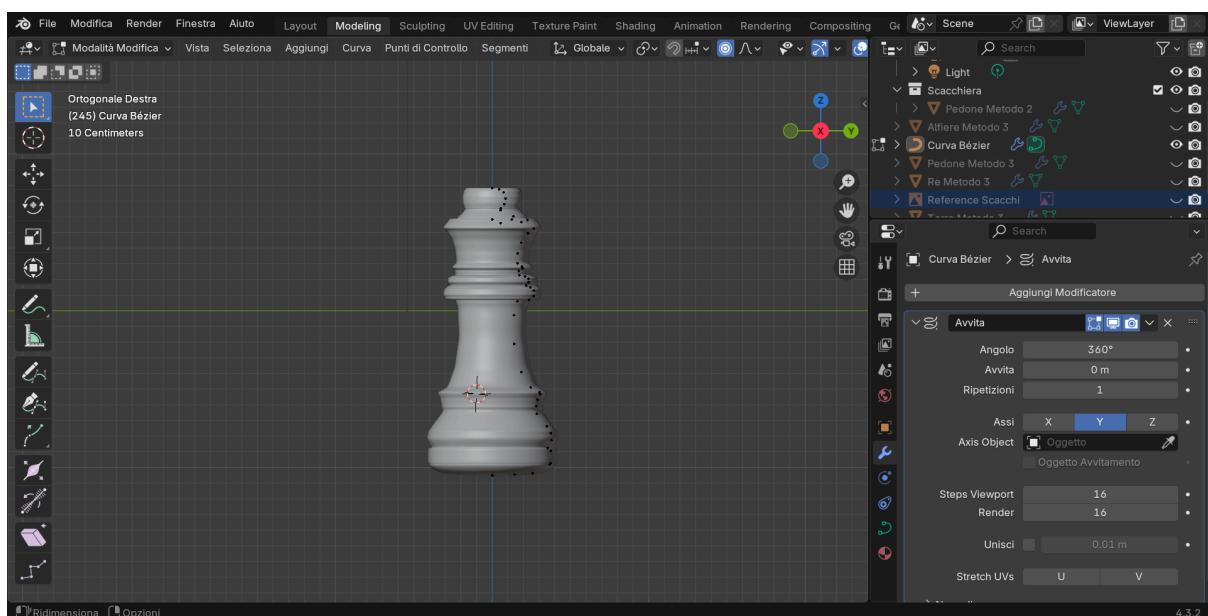
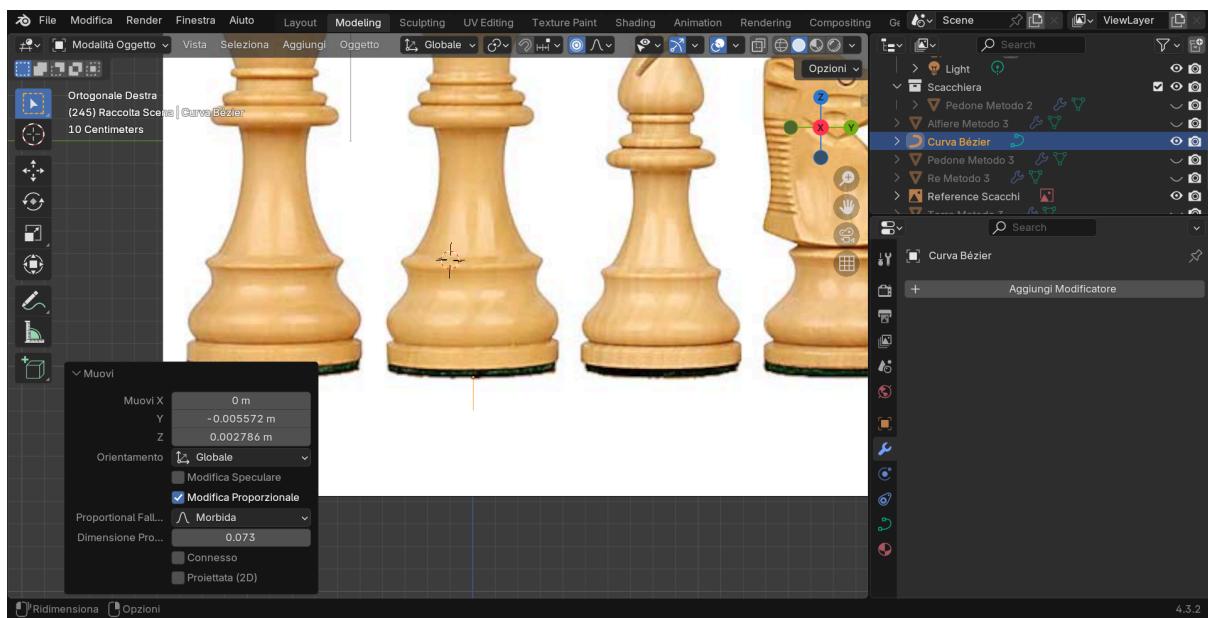
- Avvitamento lungo asse X



2.4. Problema e Ipotesi

- Ho pensato che l'errore fosse dovuto al cursore 3D (o gli assi X, Y e Z) non correttamente centrato sulla "sagoma" creata con la curva bézier.
- Ripeto i passaggi cercando di allineare meglio. Il risultato è migliorato, ma non mi soddisfa.

Step 6. Regina



2.5. Conclusione Tentativo 1

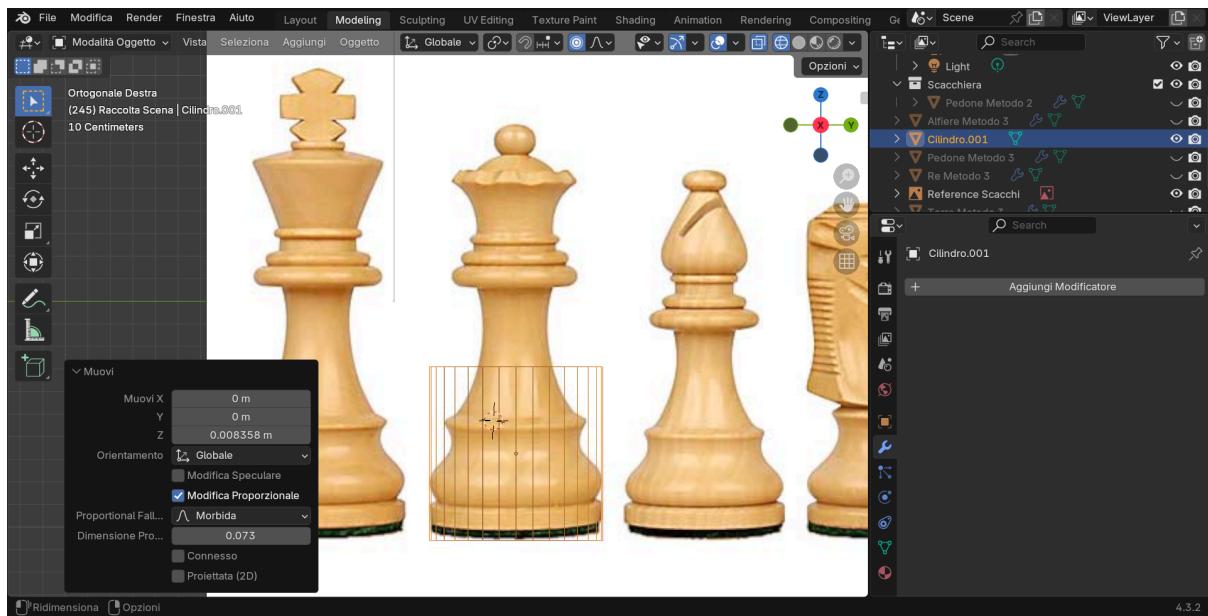
Decido di non proseguire con questo metodo. Preferisco utilizzare il Metodo 2 - Immagine di Riferimento + Vertici + Spin (vedi Step 1. Prove Pedone). Tuttavia, per realizzare definitivamente la regina utilizzo il Metodo 3 - Cilindro + Modellazione Manuale, che mi consente di lavorare in modo più preciso sulla parte superiore.

3. Secondo Tentativo - Metodo 3

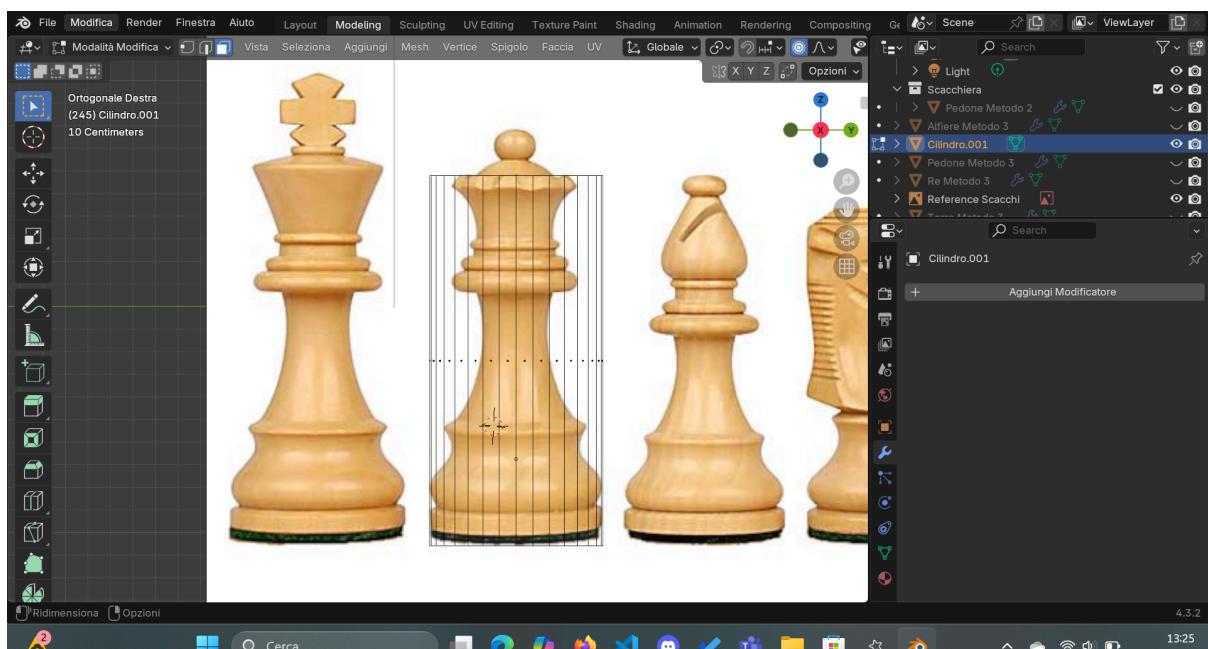
3.1. Creazione Base

- Aggiungi -> Mesh -> Cilindro

Step 6. Regina



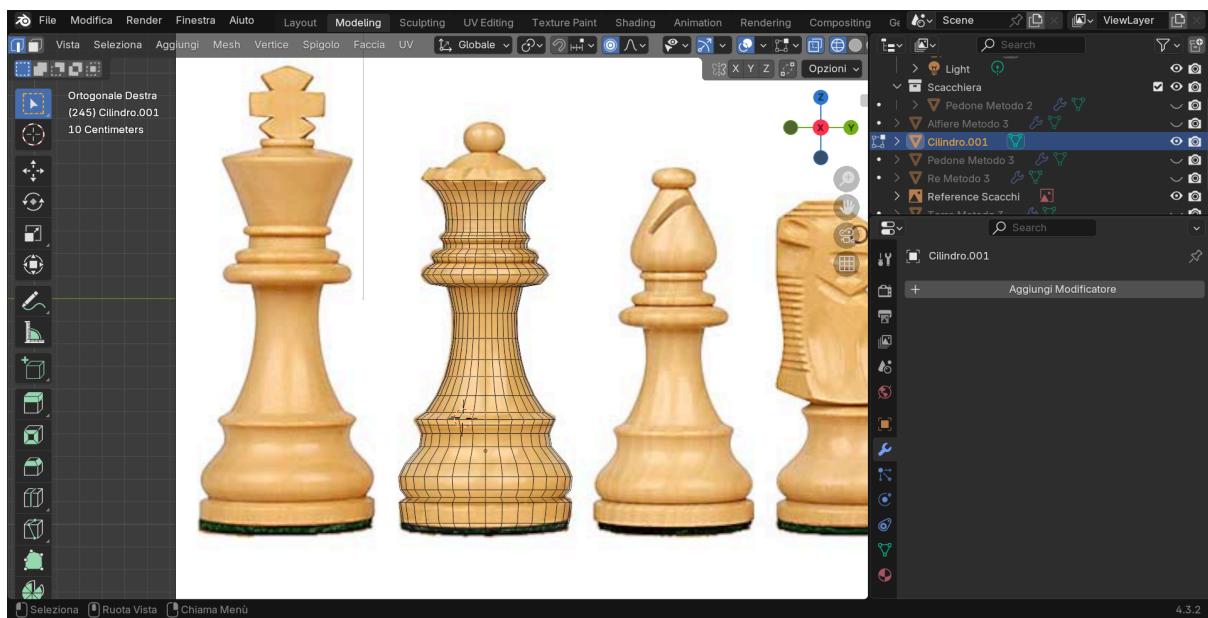
- Seleziono faccia superiore e con tasto G e tasto Z porto verso l'alto



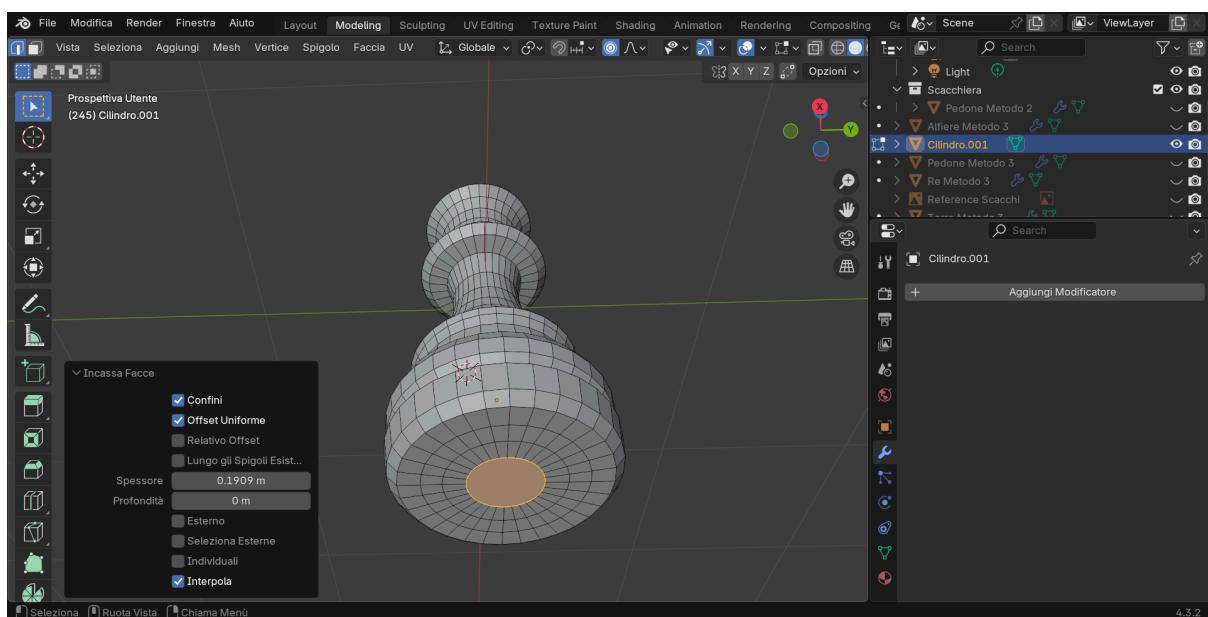
3.2. Aggiunta Dettagli

- Uso ctrl + R per aggiungere loop cut e scalo le sezioni con tasto S

Step 6. Regina

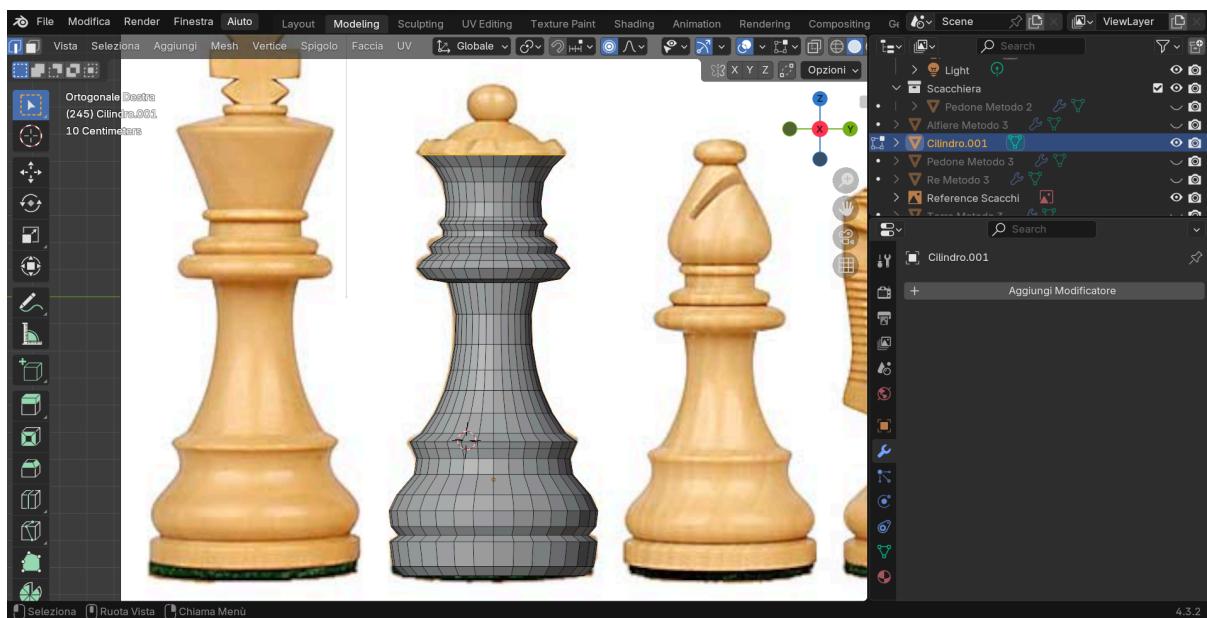


- Aggiusto la geometria della parte inferiore



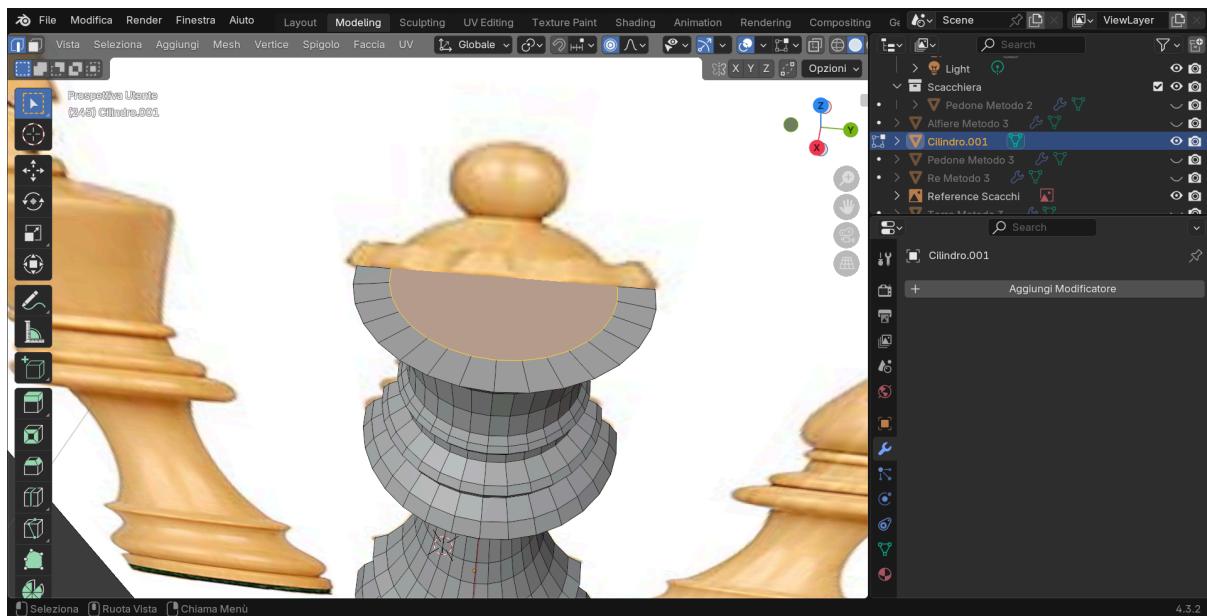
- Risultato della modellazione (manca la parte superiore)

Step 6. Regina



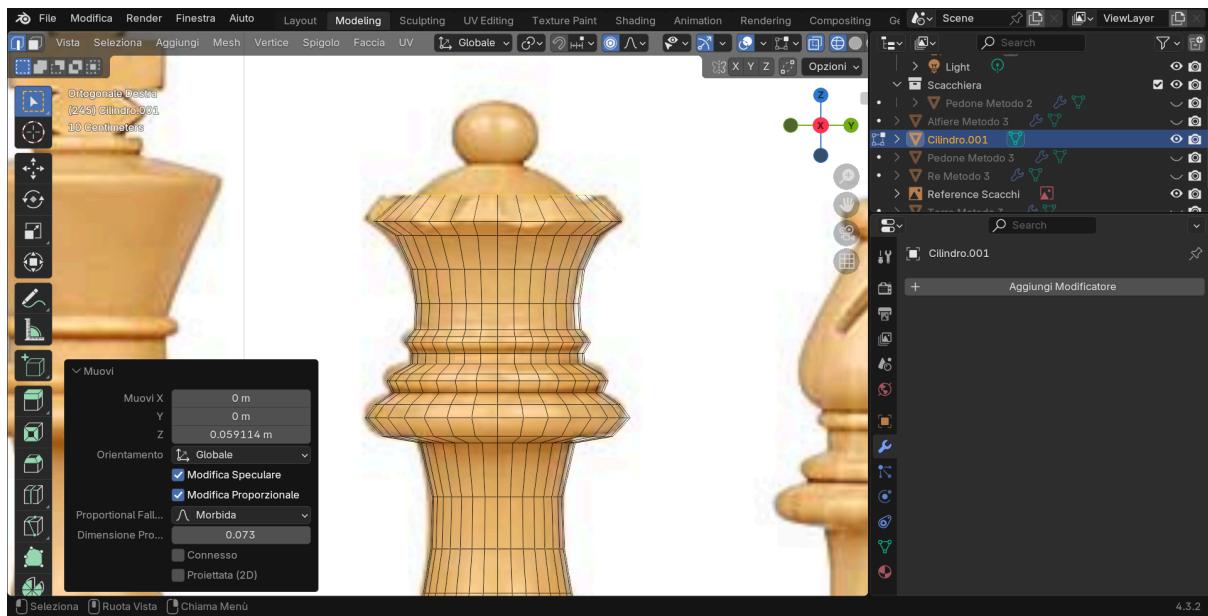
3.3. Modellazione Parte Superiore

- Seleziono faccia superiore
- Tasto I per aggiungere anelli interni

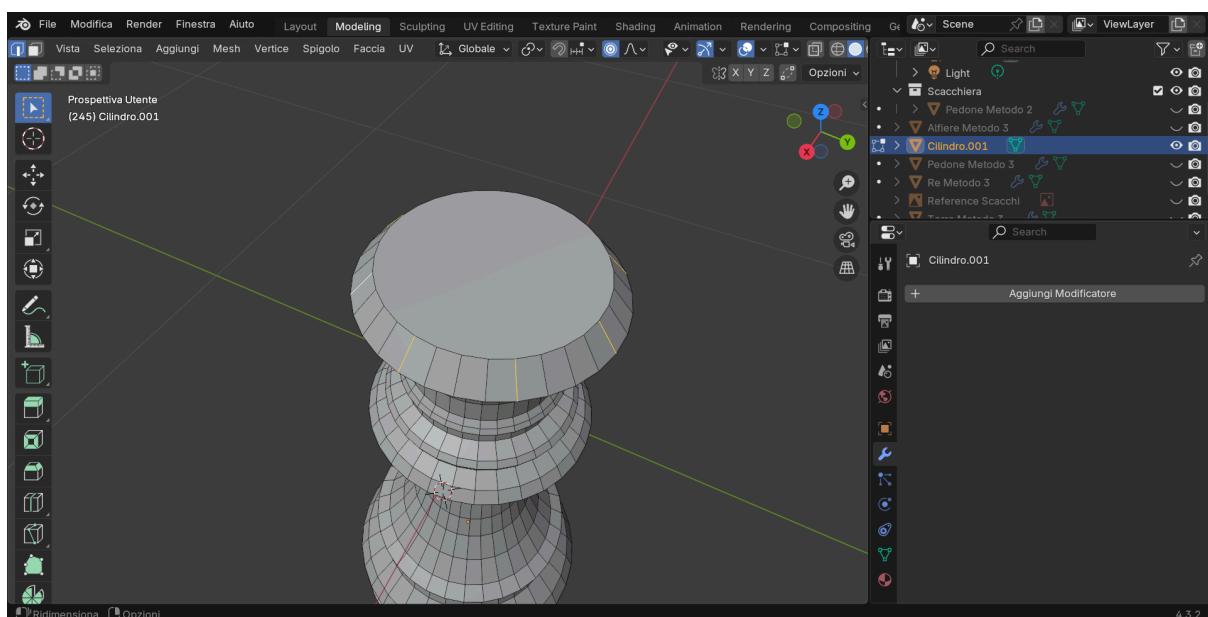


- Seleziono primo anello appena realizzato e scalo con tasto S

Step 6. Regina

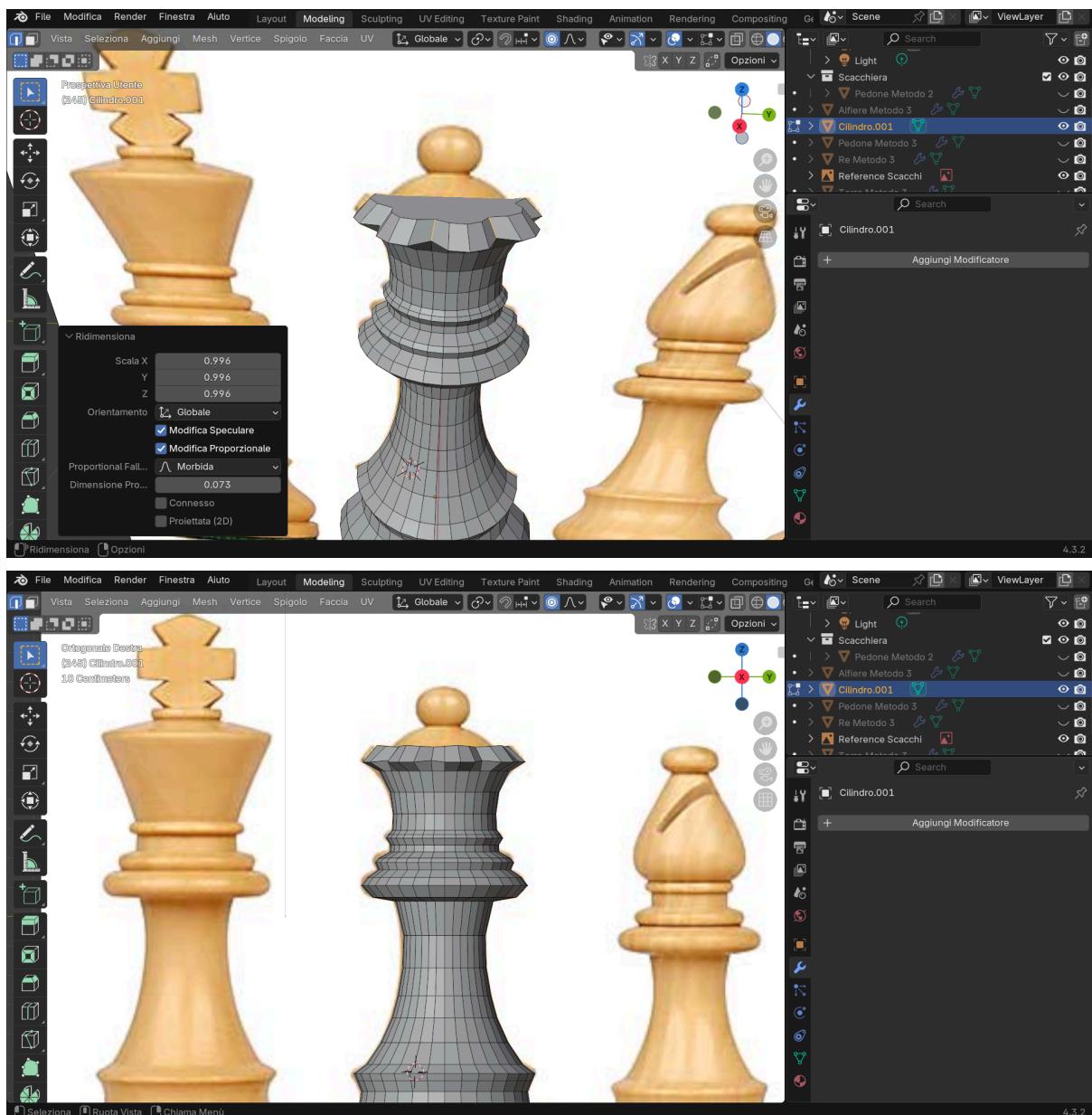


- Seleziono archi alternati (ogni 4)



- Tasto S per scalare e ottenere la forma decorativa della parte superiore

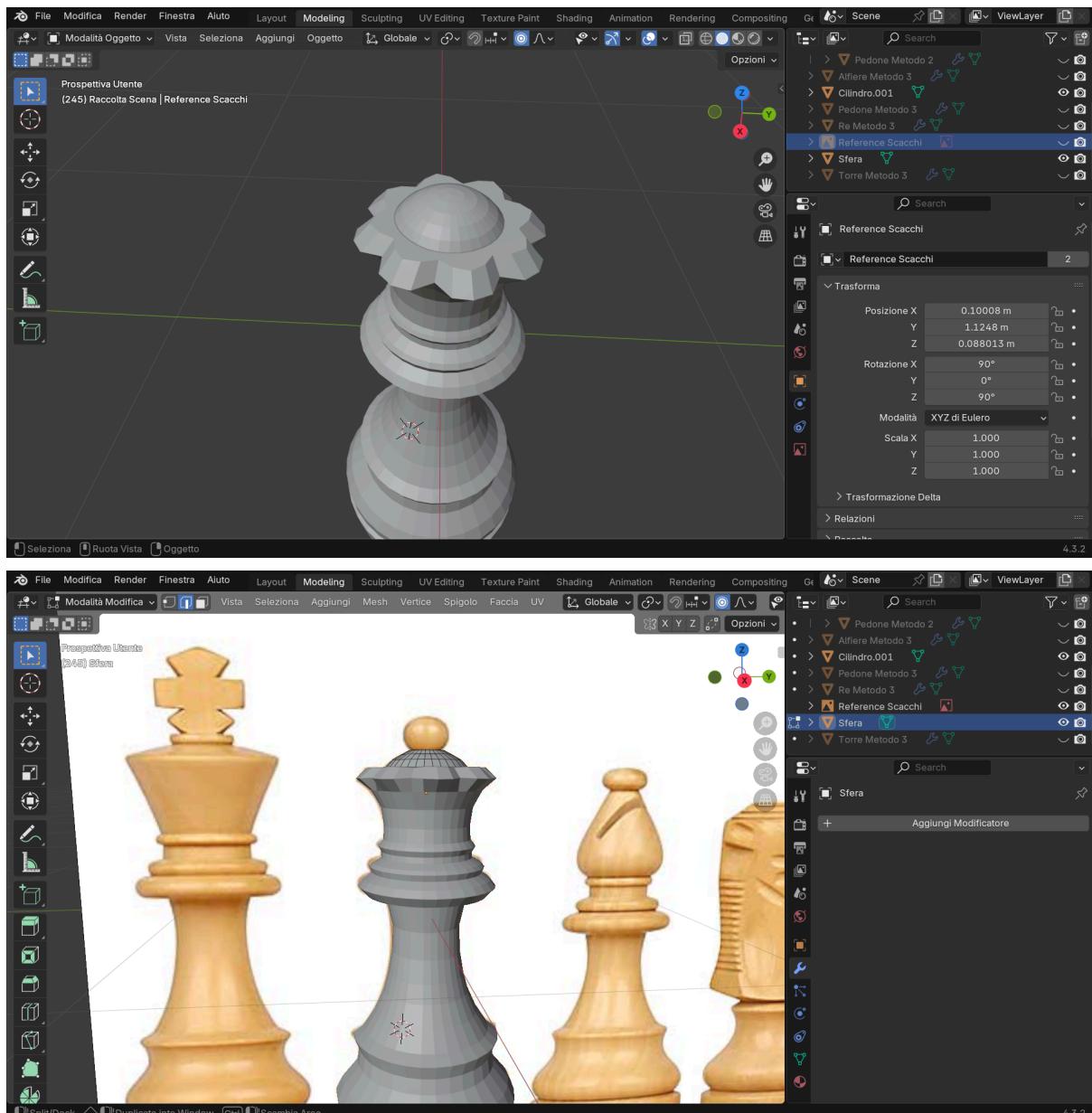
Step 6. Regina



3.4. Dettagli Finali

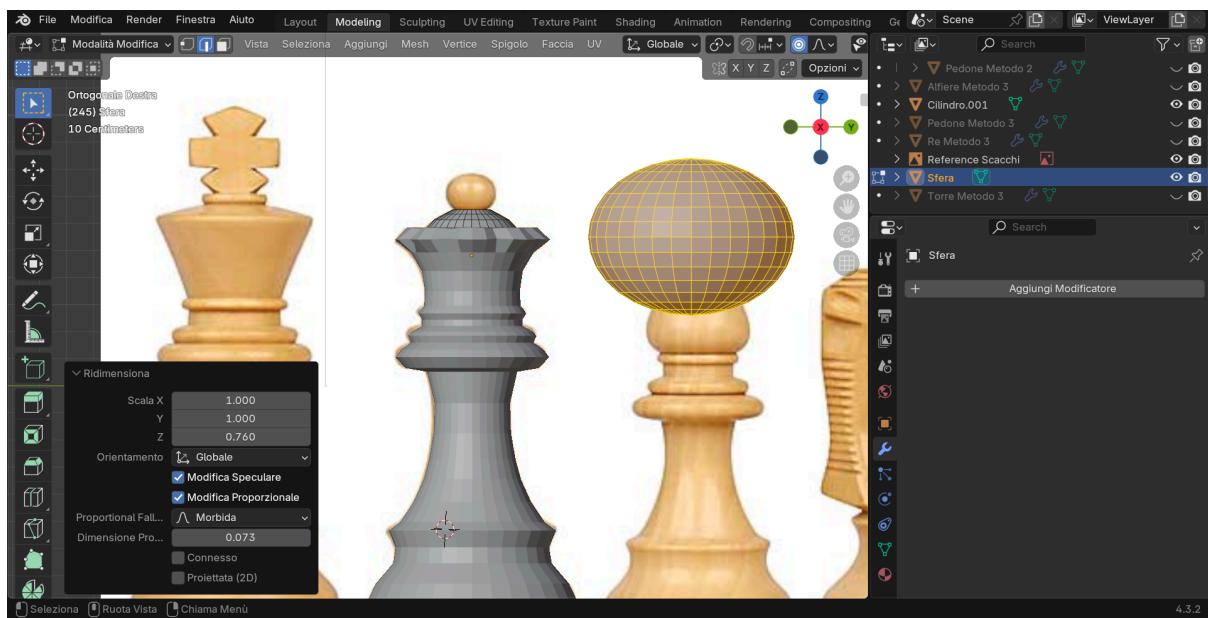
- Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
- Elimino la parte inferiore della sfera
- Seleziono e scalo l'ultimo anello della sfera creata
- La posiziono sulla parte alta della regina

Step 6. Regina

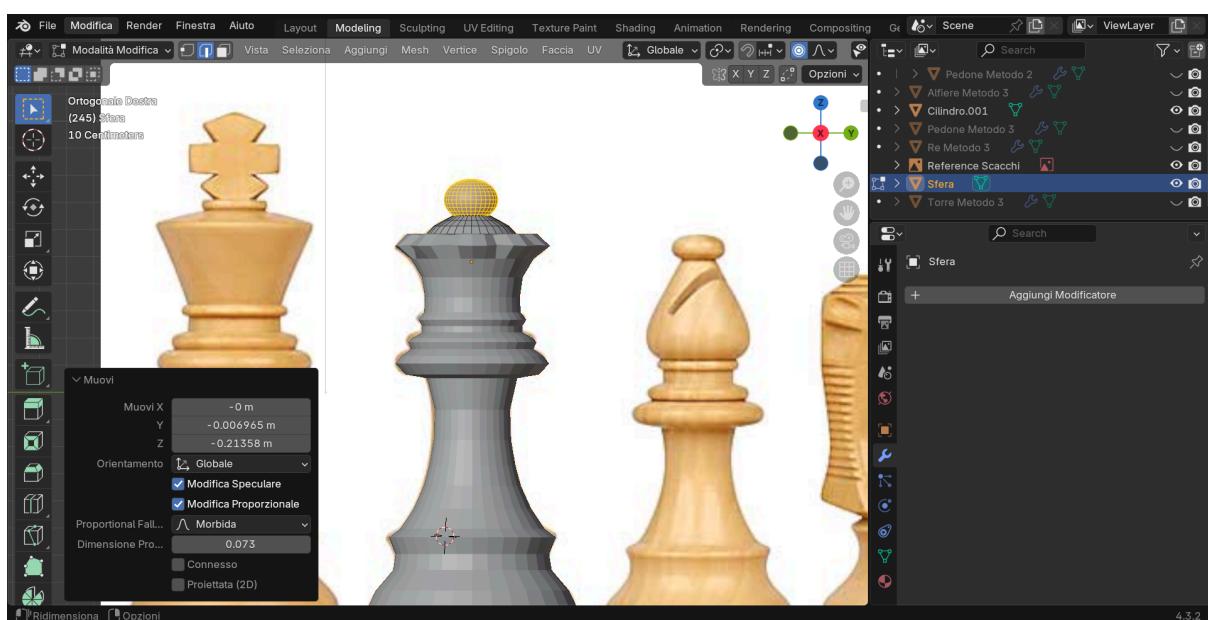


- Aggiungi -> Mesh -> Sfera UV
- Tasto S e tasto Y per scalarla e appiattirla

Step 6. Regina



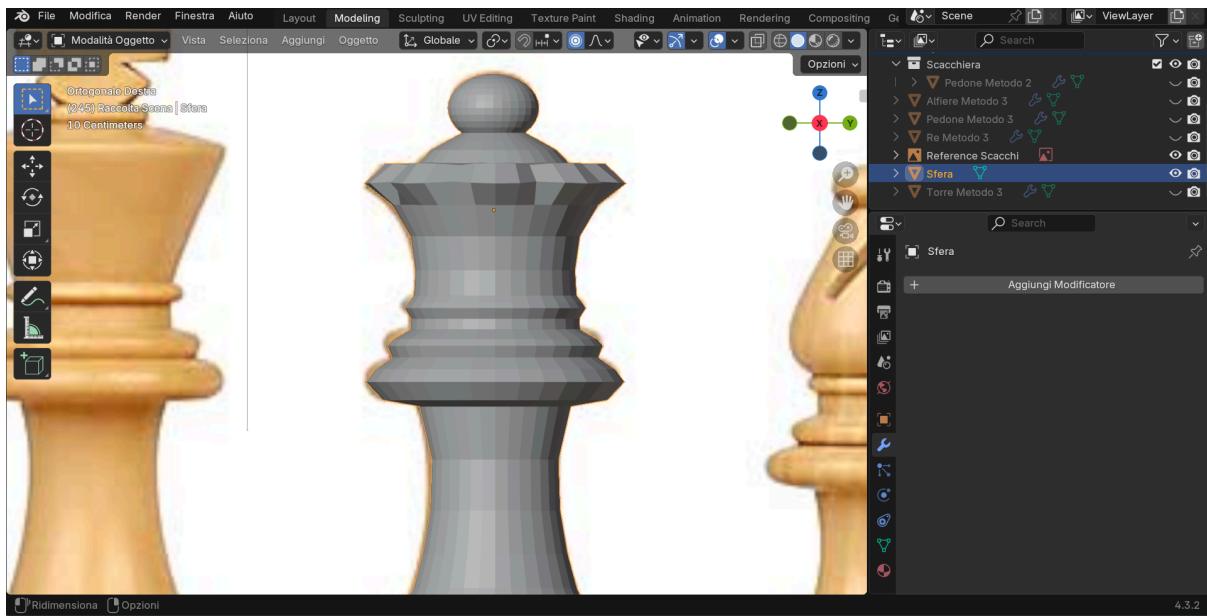
- Posiziono anche questo seconda sfera sulla parte superiore



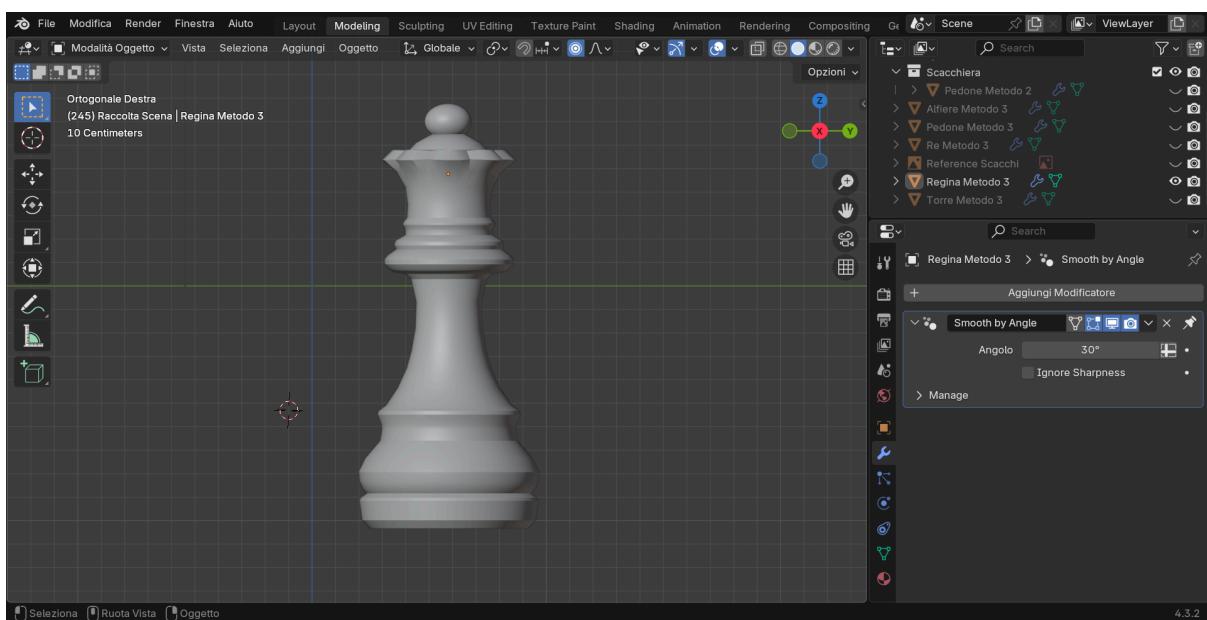
3.5. Unione Mesh e Rifinitura

- Seleziono tutte e 3 le Mesh (cilindro + sfera UV + sfera UV)
- Ctrl + J per unirle in un'unica Mesh

Step 6. Regina



- Click tasto destro mouse -> Shade Auto Smooth



4. Risultato Finale

