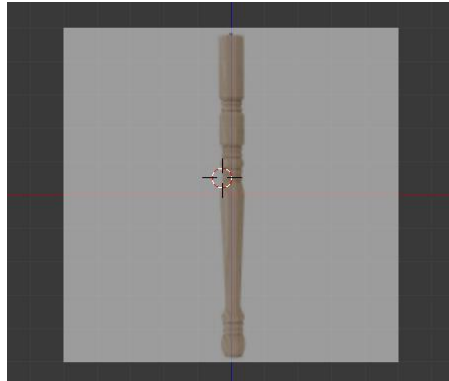


## Esercitazione 3 - modellazione con Blender

**Scena 1:** modellazione di un tavolo, con bicchieri e bottiglia.

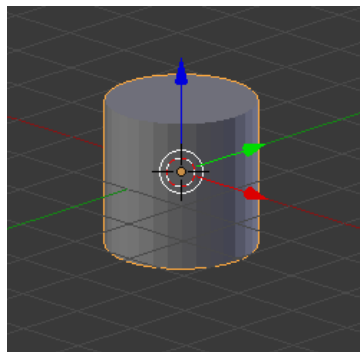
### MODELLAZIONE DEL TAVOLO

- impostazione di un'immagine della gamba di un tavolo per poter ricalcarne la forma



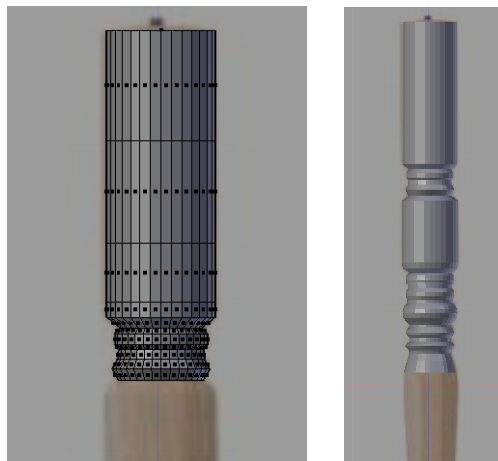
*Figura 1 - Proiezione ortogonale gamba del tavolo*

- modello di partenza: cilindro



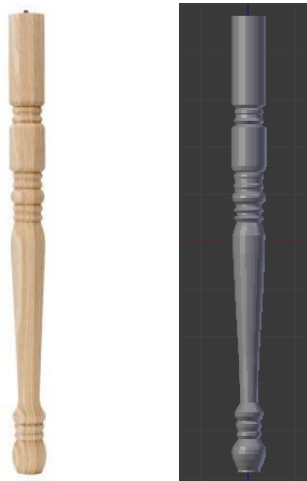
*Figura 2 - Mesh di partenza*

- modellazione della gamba del tavolo con operazioni di estrusione e scala



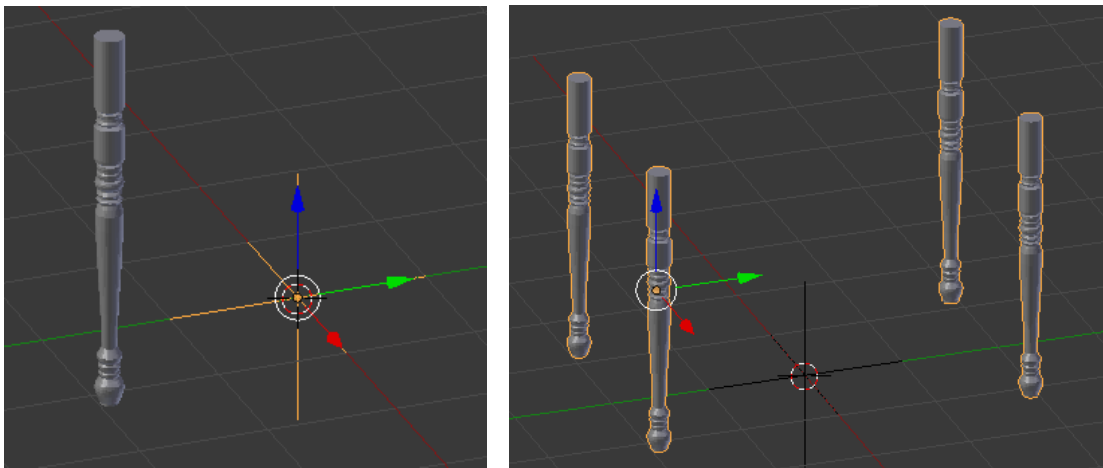
*Figura 3 - Risultato intermedio della modellazione*

- risultato finale della modellazione della gamba del tavolo



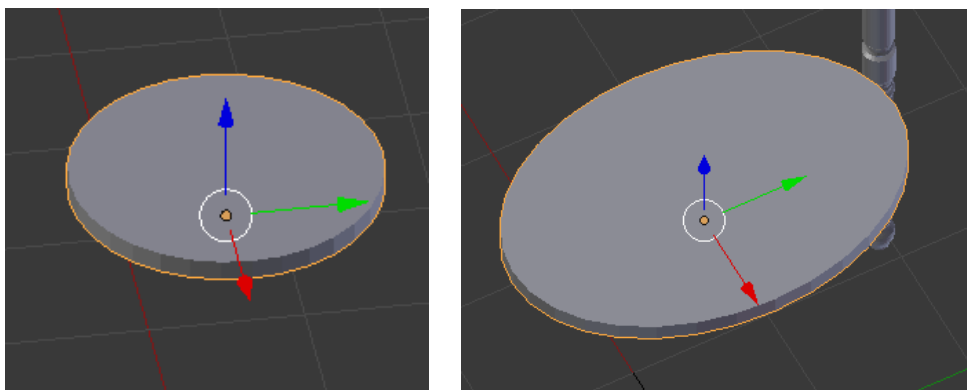
*Figura 4 - Risultato finale della modellazione*

- modellazione delle altre tre gambe del tavolo mediante mirroring (posizionamento di un sistema di riferimento per il mirroring)



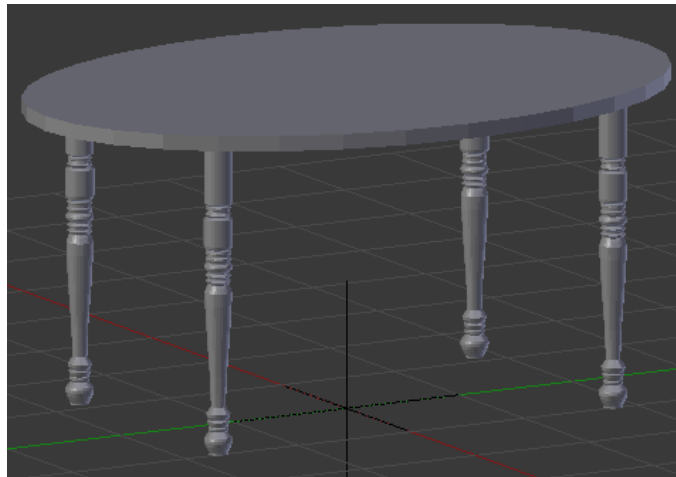
*Figura 5 - Applicazione del modificatore di mirroring*

- modellazione del piano del tavolo
  - modello di partenza: cilindro
  - scala lungo x e y per appiattire il cilindro e dargli una forma allungata



*Figura 6 - Modellazione del piano del tavolo*

- risultato finale

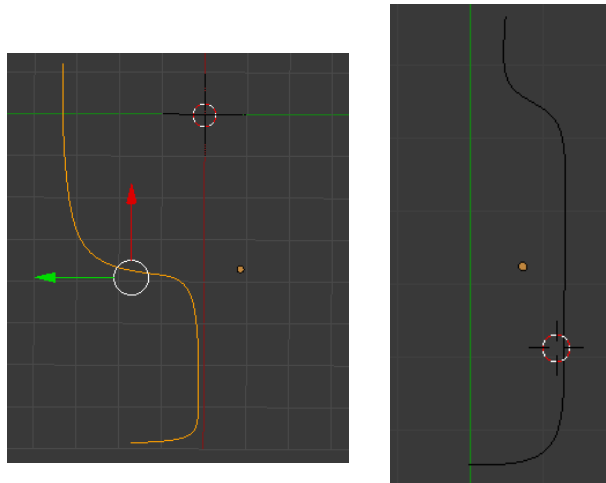


*Figura 7 - Mesh tavolo finale*

### MODELLAZIONE DI BICCHIERI E BOTTIGLIA

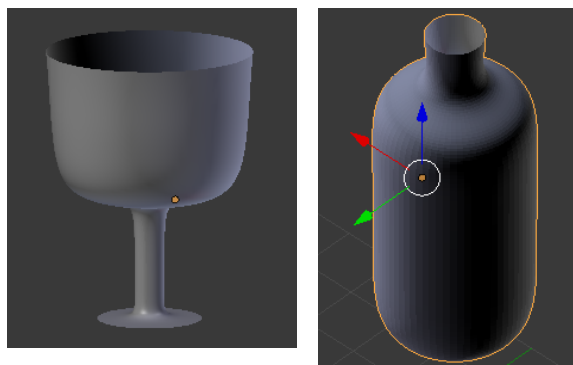
Tecnica utilizzata: spin di curve nurbs.

- definizione delle curve nurbs (e trasformazione curva->mesh)



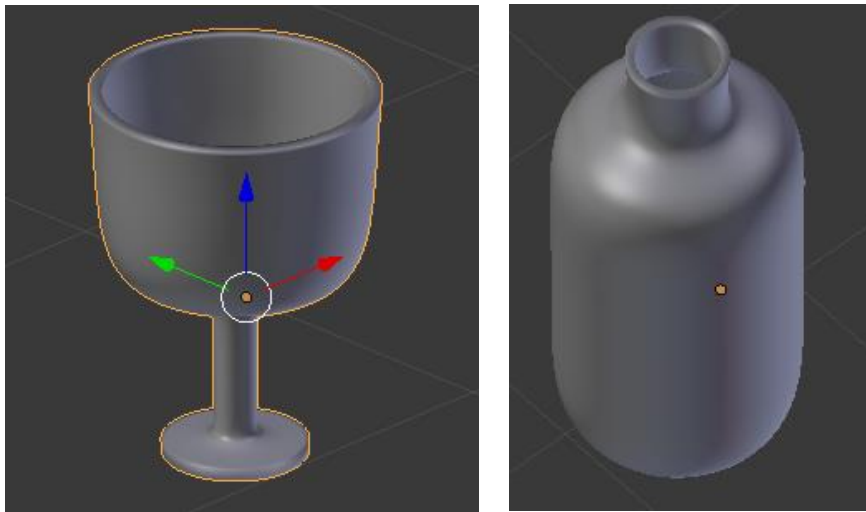
*Figura 8 - Definizione della curva Nurbs*

- applicazione dello spin



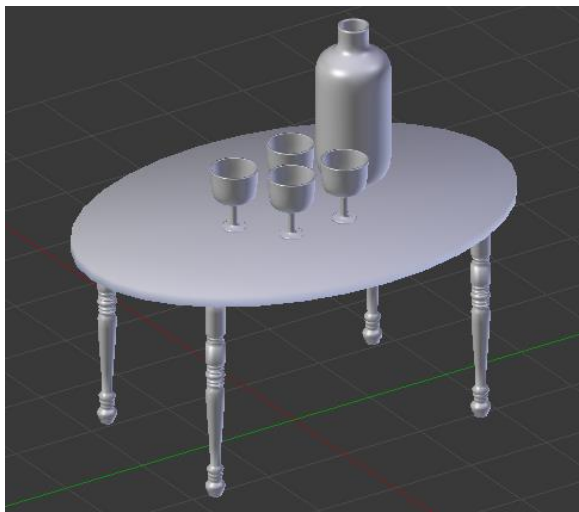
*Figura 9 - Mesh dopo l'applicazione dello spin (360°)*

- applicazione del modificatore di solidificazione e smoothing



*Figura 10 - Mesh dopo l'applicazione del modificatore di solidificazione*

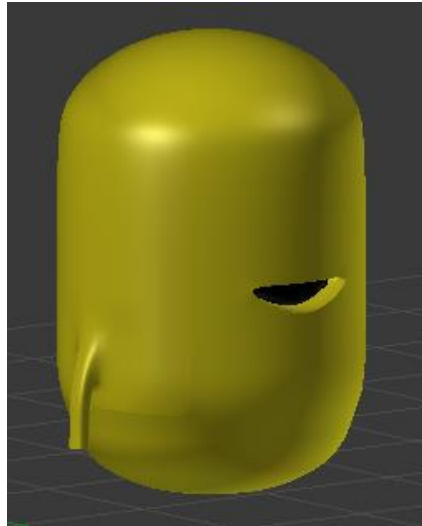
## RISULTATO FINALE E RENDERING



*Figura 11 - Scena finale e rendering*

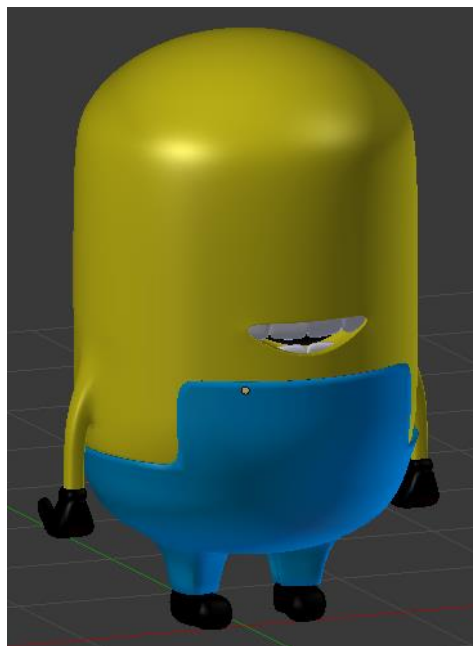
**Scena 2:** modellazione di un minion (spunto da tutorial).

- modellazione del corpo
  - modello di partenza: sfera
  - modellazione della sfera: allungamento e schiacciamento ai poli
- modellazione di bocca e braccia per estrusione, rotazione e scala



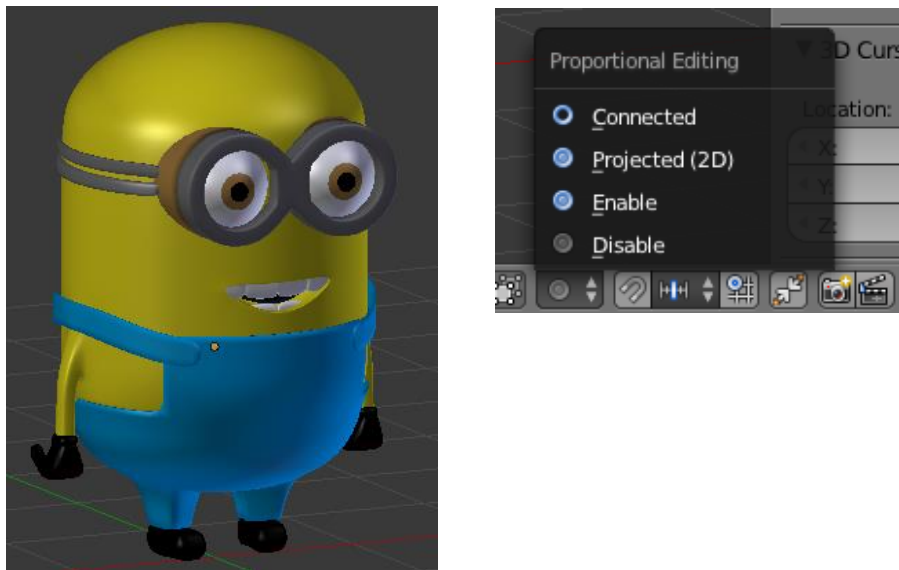
*Figura 12 - Modellazione del corpo*

- modellazione del vestito
  - selezione dalla parte inferiore del corpo
  - duplicazione (shift + d)
  - suddivisione dal resto della mesh (p -> selezione)
  - solidificazione
- modellazione delle gambe per estrusione, rotazione e scala (partendo dal vestito)
- modellazione dei denti, dei guanti e delle scarpe con la stessa tecnica utilizzata per il vestito



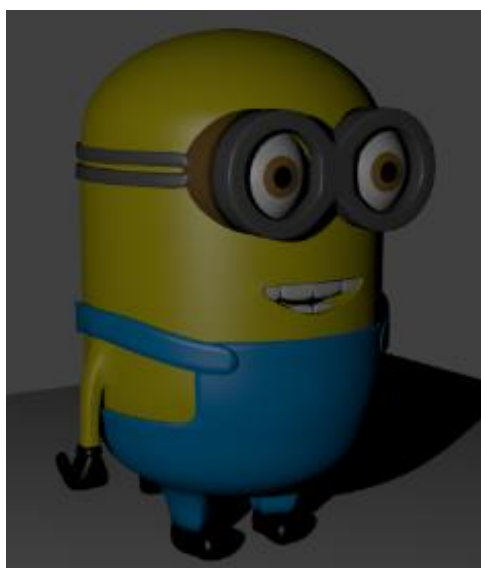
*Figura 13 - Modellazione vestito, mani, gambe e piedi*

- modellazione degli occhi
  - selezione della parte superiore del corpo
  - duplicazione
  - suddivisione dal resto della mesh
- modellazione degli occhiali
  - modello di partenza: quadrato
  - suddivisione e smoothing (per ottenere una forma più arrotondata)
  - solidificazione
  - estrusione e scala
- modellazione del cinturino degli occhiali (tecnica simile alla modellazione degli occhi)
- modellazione delle bretelle (tecnica simile alla modellazione degli occhi + proportional editing)



*Figura 14 - Modellazione bretelle*

## RENDERING DEL RISULTATO FINALE



*Figura 15 - Rendering finale*