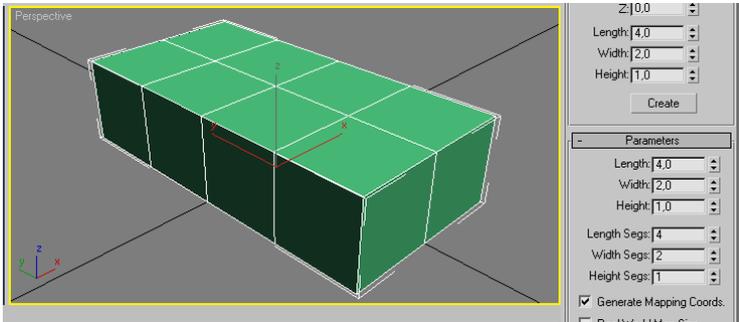


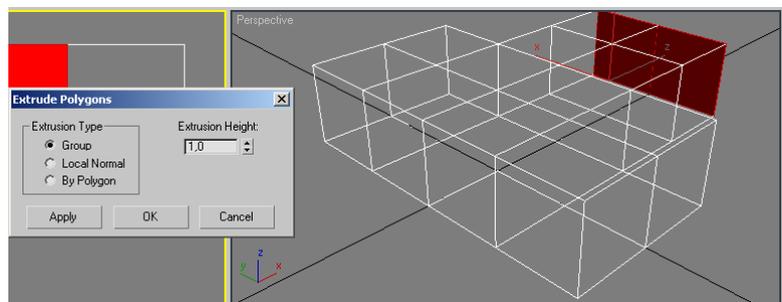
Modellare una poltrona

Iniziamo con un box di 4 segmenti di lunghezza, 2 di larghezza e 1 di altezza (possiamo fare riferimento all'immagine per comprendere meglio le dimensioni).

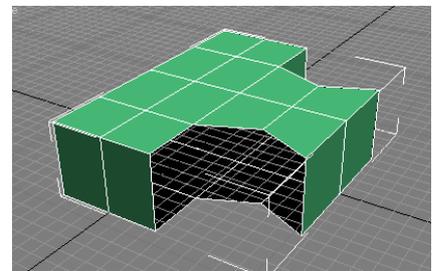
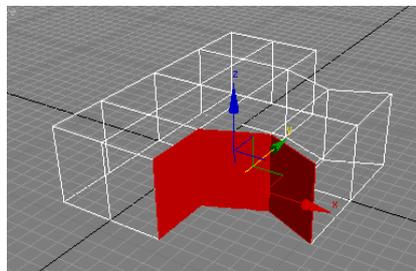
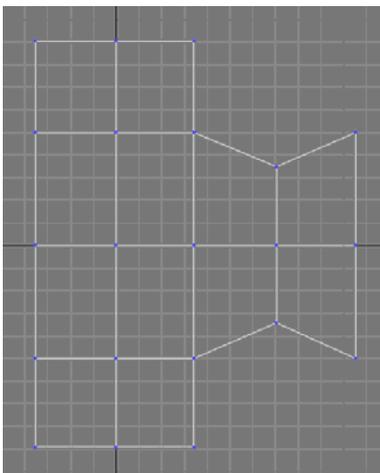


Convertiamo il box in una Editable Poly (clic destro > Convert to > Convert to Editable Poly) o inserire un modificatore Edit Poly. Andiamo in modalità poligono e selezioniamo i due poligoni centrali posteriori e premiamo Extrude due volte in modo da avere 4 cubi aggiunti alla geometria.

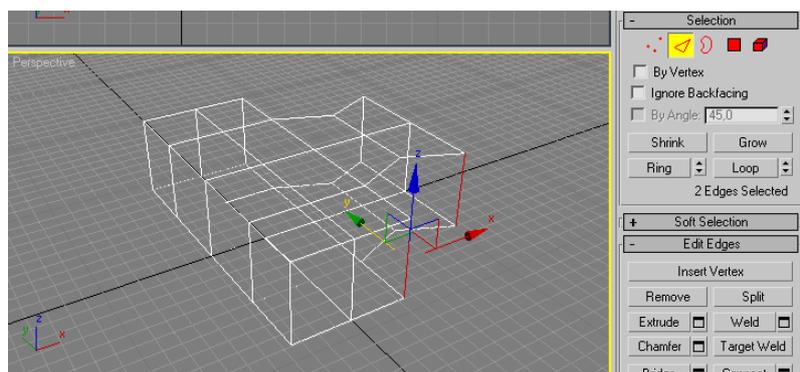
Nella vista dall'alto, attivare la modifica dei vertici e ridimensionare l'oggetto in qualcosa di simile a quello mostrato nell'immagine.

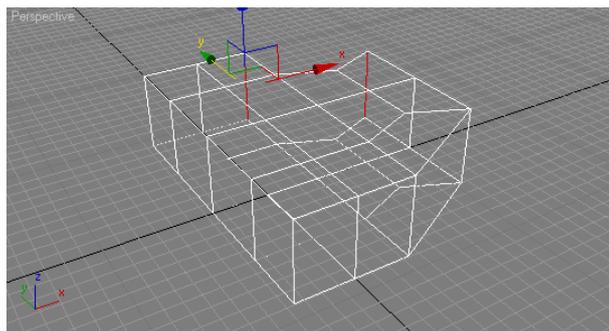


Ritornare alla modifica dei poligoni, selezionare e cancellare i poligoni mostrati in figura da entrambi i lati dell'oggetto.

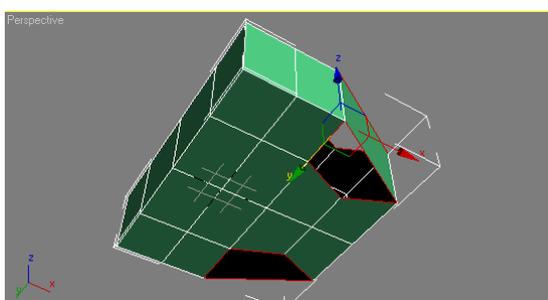


Passare alla selezione degli spigoli selezionando gli spigoli paralleli mostrati in figura. Premere Bridge per creare un poligono tra i due spigoli selezionati. Farlo da entrambi i lati.

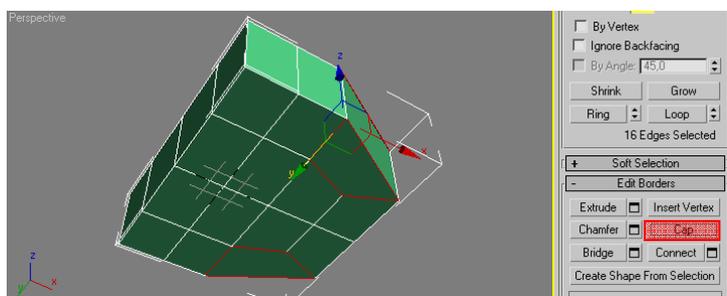




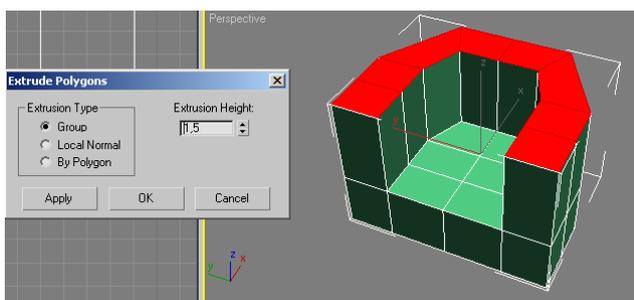
Passiamo alla selezione 'Border' e selezioniamo i 4 bordi dei poligoni appena modificati. Ricordiamoci che ci saranno 4 bordi per 2 gruppi nella parte superiore e 4 bordi per 2 gruppi nella parte inferiore dell'oggetto. Questi bordi definiscono dei fori nella geometria del poligono.



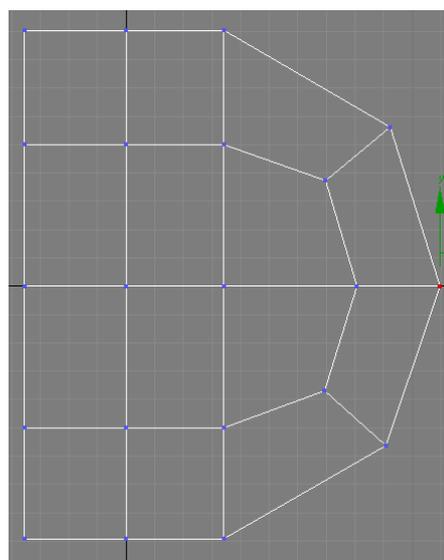
Premiamo il pulsante 'Cap' per chiudere i fori nella geometria.



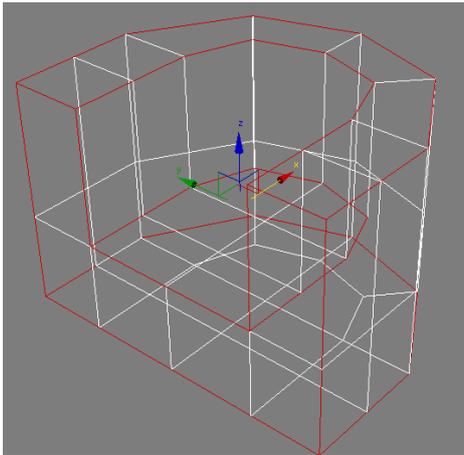
Selezioniamo e estrudiamo i poligoni mostrati in figura che andranno a definire la spalliera della nostra poltrona.



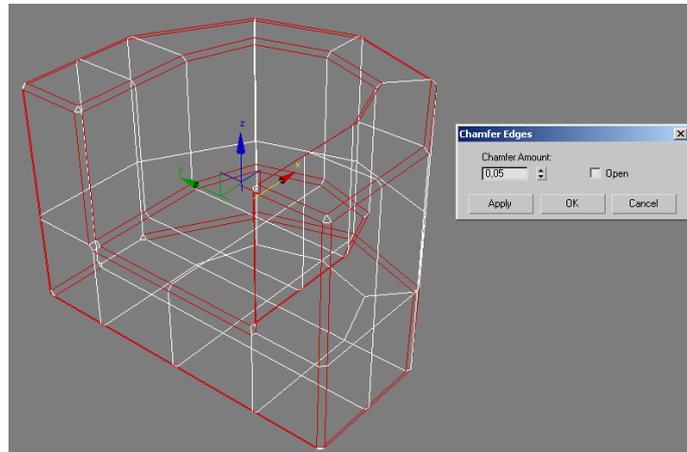
Utilizzando la selezione dei vertici, cerchiamo di rendere più tondeggiante possibile la spalliera della poltrona.



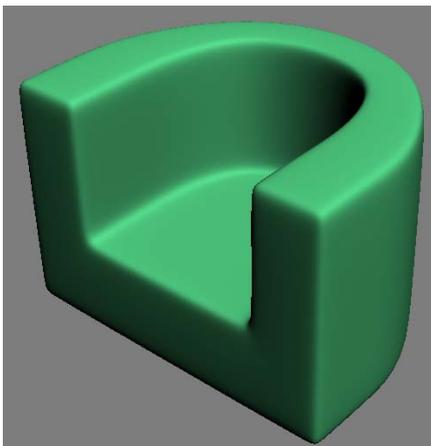
Torniamo alla selezione degli 'Edge' e andiamo a selezionare gli spigoli mostrati in figura.



Smussiamo gli spigoli selezionati utilizzando Chamfer. Non impostiamo un valore troppo piccolo o troppo grande: ricordiamo che basterà premere e tenere premuta la freccia verso il basso (o verso l'alto) e scorrere il mouse per vedere immediatamente l'effetto della modifica.



Aggiungiamo adesso una modifica di tipo MeshSmooth con 3 Iterazioni per ottenere questo oggetto.



Per creare il cuscino, utilizzare un nuovo box anch'esso convertito in una editable poly aggiustandone poi i vertici, raccordando gli spigoli per arrotondarne i bordi e applicando un modificatore MeshSmooth con 3 iterazioni per rendere il tutto più morbido.

Per le gambe utilizzare 4 semplici cilindri.

