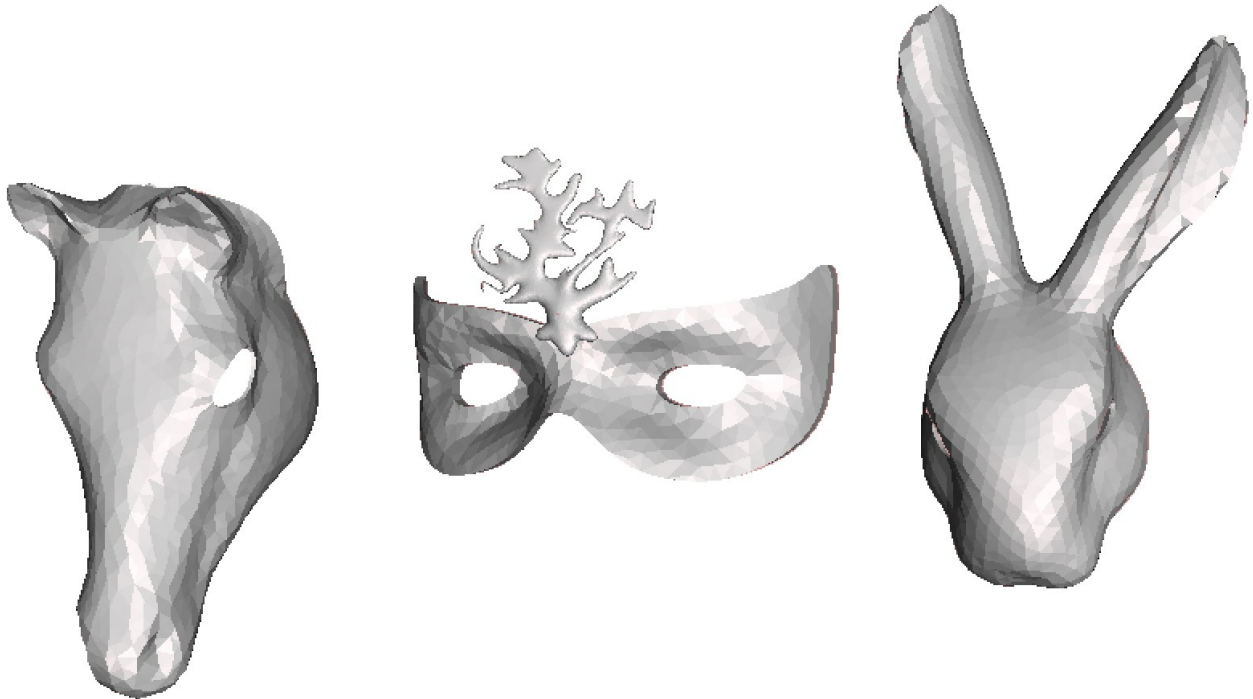


3D Modelling TUTORIAL 3



Maschere di Carnevale

1 – Cosa ci serve

Come per il Tutorial 1 e 2, utilizzeremo il programma Autodesk Meshmixer scaricabile gratuitamente all'indirizzo: <http://www.meshmixer.com/download.html> Questo programma serve per modellare e scolpire oggetti tridimensionali, assemblarli tra loro e colorarli. Proveremo a modellare una maschera.

Qua trovi la pagina del tutorial con gli oggetti completo:

<http://coderdojotrento.it/risorse/grafica3d-tutorial-3-carnival-masks>

Ricordiamo i comandi fondamentali per muoverci nella nostra scena.:

- Alt + tasto sinistro del mouse ruoteremo intorno alla scena.
- Alt + tasto centrale del mouse ci sposteremo nella scena
- Alt + tasto destro del mouse zoomeremo sugli oggetti.

2 – Modelliamo la maschera!

Per prima cosa premiamo il pulsante “*Import sphere*”.

Andiamo su *Meshmixer* → *Primitives* → *Heads* e importiamo una testa umana che ci servirà come base per andare a ricavare il profilo della maschera. Aggiungiamo la testa come nuovo oggetto e mettiamola distante dalla sfera.

Per portare la testa al centro della scena, scegliamo *Edit* → *Transform* e, come abbiamo fatto nel tutorial 2, facciamo un clic sulle lettere S, A e L nel cerchio che circonda l'oggetto finché non sono verdi. Scriviamo il numero 0 vicino ai valori di Translate X e Translate Z, clicchiamo poi su *Accept*.

Dall'Object Browser selezioniamo la sfera e cancelliamola perché non ci serve più.

Ruotiamo ora la testa affinché guardi in avanti. Cliccando sul quarto di cerchio rosso e arriviamo a 90 gradi.

Creiamo adesso la maschera vera e propria. Dal menu a sinistra andiamo su *Select* e clicchiamo sul quadratino vicino a *Simmetry* per lavorare simmetricamente sulla faccia.

Passiamo il puntatore sul volto intorno agli occhi e disegniamo la forma di una maschera.

Una volta ottenuto il profilo approssimativo possiamo migliorare la sagoma della maschera e andare a eliminare le parti che non ci servono in questo modo:

- Premendo il tasto B della tastiera possiamo ammorbidire i contorni della selezione.
- Cliccando il tasto I della tastiera andiamo ad invertire la selezione.
- Cliccando il tasto X della tastiera andiamo a rimuovere il resto della testa.

Possiamo dare un volume alla nostra maschera andando su *Select*, cliccando due volte sulla maschera finché non diventa completamente arancione e premendo il tasto D per dare spessore.

2 – Creiamo le decorazioni!

Clicchiamo su *File* → *Import Sphere* e posizioniamo la sfera nel punto della maschera in cui vogliamo mettere le decorazioni. Rimpiccoliamo la sfera fino a farla diventare più piccola dei buchi per gli occhi

Dal menu a sinistra andiamo su *Sculpt* e abbassiamo i valori di *Strenght* e *Size*.

Clicchiamo su *Brushes* e selezioniamo la prima icona in alto a sinistra, *Drag*. Se vogliamo possiamo lasciare selezionata l'opzione *Simmetry* e creare decorazioni simmetriche o levarlo per fare decorazioni asimmetriche. Portiamo il puntatore sulla sfera ed iniziamo a muovere il mouse nello spazio tenendo premuto il tasto sinistro, vedremo che l'oggetto si deforma. Ripetiamo più volte quest'operazione fino a creare il disegno che preferiamo.

5 – Challenge

Provate a creare delle maschere partendo dalle teste d'animale presenti in Meshmixer. Aggiungiamo il logo di CoderDojo Trento che trovi alla pagina del tutorial:

<http://coderdojotrento.it/risorse/grafica3d-tutorial-3-carnival-masks>

Puoi trovare altri tutorial sulla modellazione 3d qui: <http://coderdojotrento.it/grafica3d>

