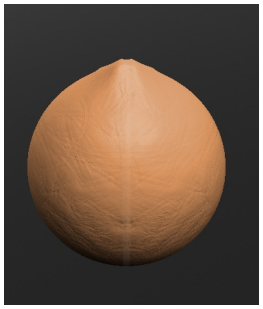
Modelliamo un'arancia con Sculptris

Sculptris permette di modellare facilmente oggetti tridimensionali come fossero plastilina. Vediamo come ottenere un'arancia 3d con pochi clic.



Apriamo il programma, clicchiamo **Material** per scegliere il materiale di partenza e quindi con **S cale**
ridimensioniamo la sfera iniziale semplicemente muovendo il mouse.



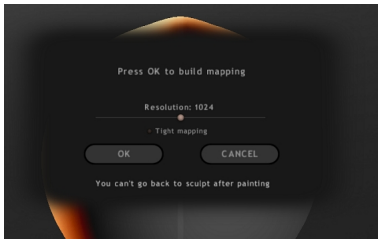
Con lo strumento **Inflate** diamo un minimo di punta alla parte superiore.



Con il comando **Save**, che si trova nella barra laterale degli strumenti salviamo il progetto.



Clicchiamo quindi **Paint** per passare alla modalità di pittura.



Clicchiamo **Texture** e **Brush** nella barra superiore per impostare le texture e i pennelli. Disabilitiamo **Colored** sotto Material. Clicchiamo i cerchi colorati per scegliere i colori.



Passiamo alla barra laterale e usiamo **Fill** per riempire l’oggetto. Con **Paint Bump** creiamo delle irregolarità sulla superficie che poi levighiamo con
Flatten Bump
.



Infine salviamo con l'apposito tasto.



Per esportare in formato **Wavefront Object** usiamo il pulsante di **Export** sempre nella barra comandi.