

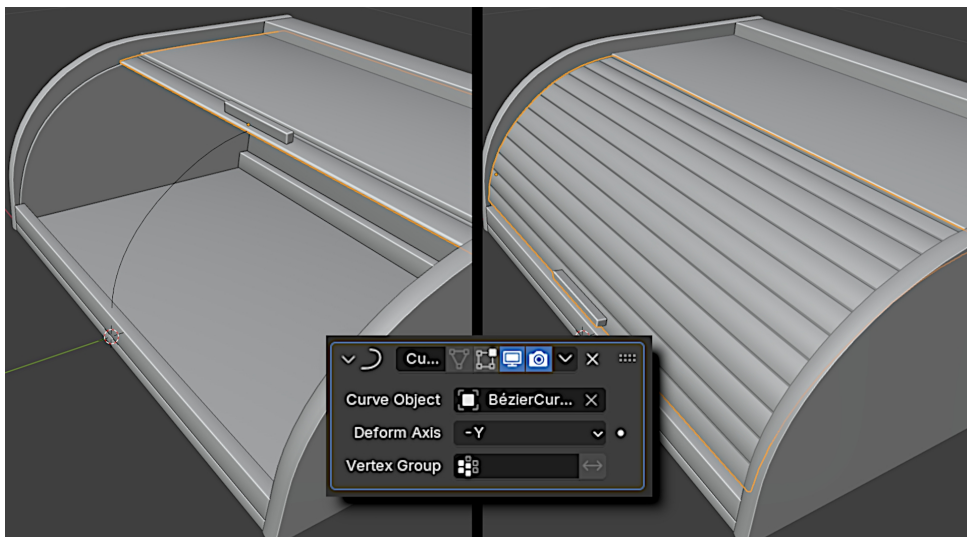
Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>

Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!

[Iscrivetevi al mio canale Youtube](#) e attivate le notifiche per ricevere gli aggiornamenti sui nuovi video!



Salve a tutti! In questo tutorial vi mostrerò come ho utilizzato il modificatore Curve in Blender 4.3 per deformare un oggetto lungo un percorso, in particolare per realizzare l'apertura e la chiusura del coperchio di un portapane.

Il modificatore Curve consente infatti di ottenere vari effetti. Ad esempio, consente di deformare l'aspetto di un oggetto modificando i punti di controllo della curva, se l'oggetto e la curva sono inizialmente sovrapposti e l'oggetto ha un buon numero di suddivisioni.

Consente anche di disporre copie di un oggetto lungo un percorso, che può essere modificato a piacere, se utilizzato in combinazione con un modificatore Array.

Il modificatore Curve consente infine di deformare un oggetto quando questo si muove lungo il percorso. Questo è il caso che analizzeremo in questo tutorial. Parlerò anche di alcuni elementi, come il tilting o l'inversione della direzione, che

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

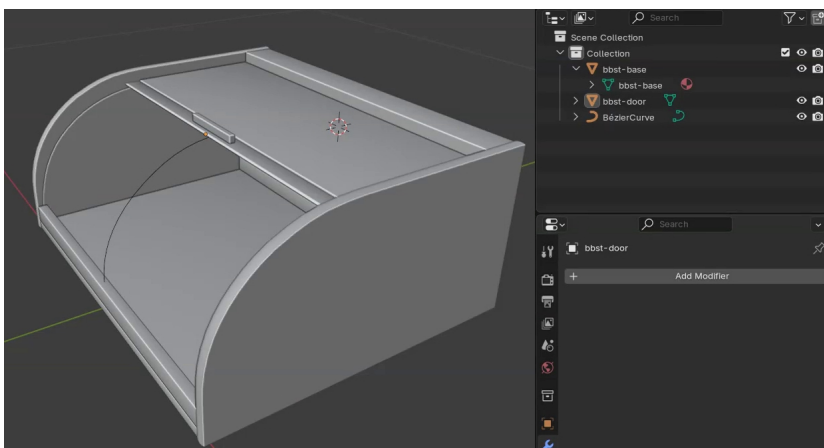
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>

possono produrre risultati errati se non analizzati a dovere quando si utilizza il modificatore Curve.

Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial!

Nella scena utilizzata per l'esempio sono presenti tre oggetti. Il contenitore porta pane non è provvisto di modificatori e per il momento posso metterlo da parte per concentrarci sul resto.



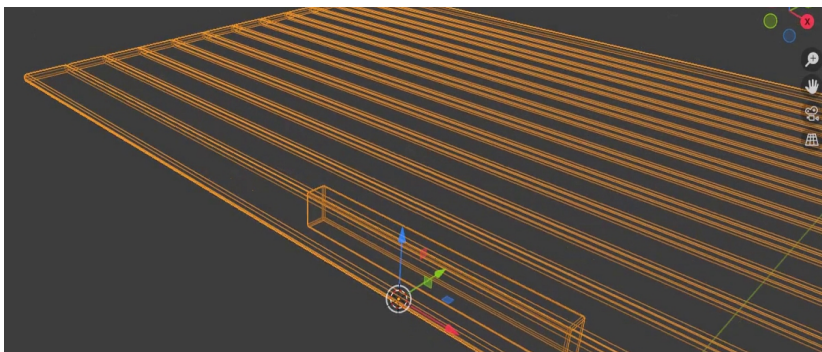
Il secondo oggetto da analizzare è il coperchio del porta pane. Come potete notare, questo oggetto è inizialmente dritto, perché verrà deformato dalla curva percorso. Sono presenti inoltre diversi tagli orizzontali, realizzati con Loop Cut e Bevel, che serviranno a deformare bene l'oggetto quando questo verrà spostato lungo la curva.

Posiziono l'origine dell'oggetto in quella che è la sua base quando il coperchio è chiuso. Questa posizione non è casuale, in quanto si tratta del punto di ingresso dell'oggetto nella curva percorso.

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

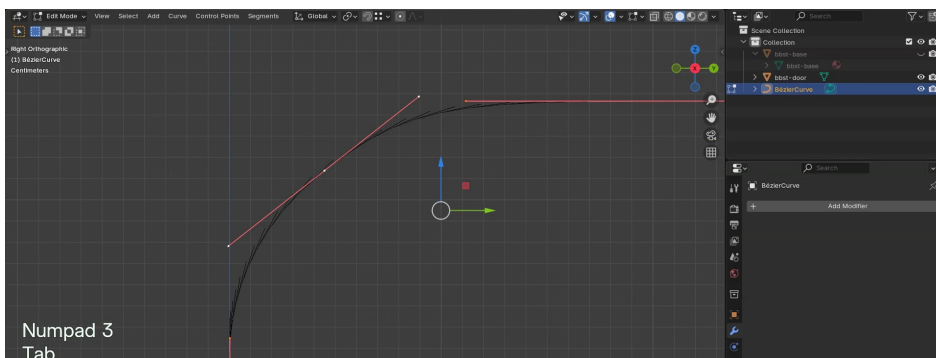
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasiI>



Quando si utilizzano i modificatori è di vitale importanza applicare le trasformazioni di rotazione e scala in maniera corretta, premendo la combinazione di tasti CTRL A e scegliendo l'opzione Rotation and Scale. Il modificatore Curve non fa eccezione, ed anzi molto spesso i risultati sbagliati nell'utilizzo di questo modificatore derivano dal non aver applicato correttamente rotazione e scala sia per l'oggetto da modificare che per la curva percorso.

Il terzo oggetto è la curva percorso. Questa curva è semplicemente un oggetto Bezier Curve, che ho modificato spostandone i punti di controllo in modo da darle la forma del percorso che il coperchio dovrà seguire.



Ho spostato l'origine della curva in quello che sarà il punto di ingresso dell'oggetto nel percorso, per cui in effetti le Origin dei due oggetti coincidono.

Anche per la curva percorso è importante applicare le trasformazioni di rotazione e scala, come fatto con il coperchio, con CTRL A e l'opzione Rotation and Scale.

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

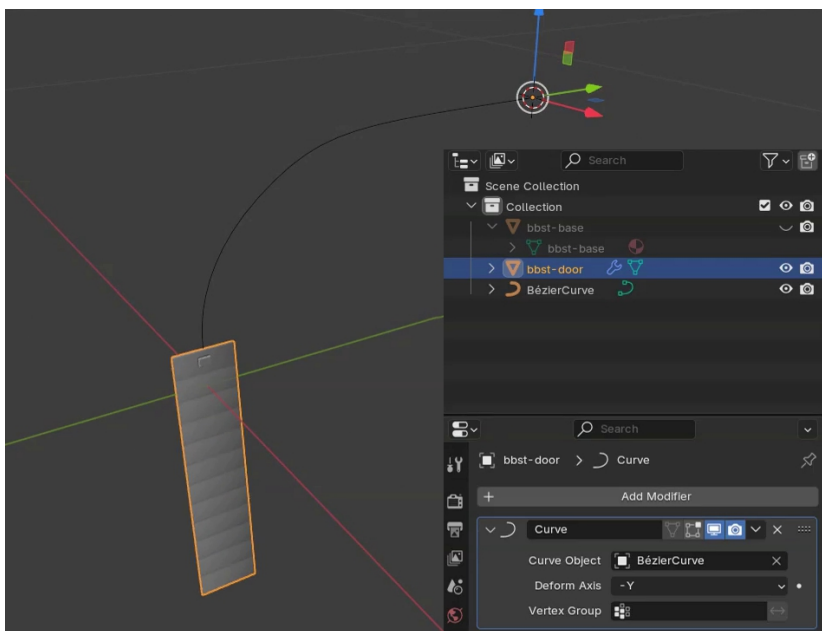
versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>

Con gli oggetti posizionati in questo modo, fornisco un modificatore Curve Deform all'oggetto da modificare. In questo modificatore è necessario impostare soprattutto due parametri: l'oggetto da utilizzare come percorso e l'asse di deformazione.

L'oggetto da utilizzare come percorso è, ovviamente, la curva Bezier.

Per quanto riguarda l'asse di deformazione, nel mio caso si tratta dell'asse Y con verso negativo, perché voglio far scorrere il coperchio lungo la curva spostandolo, appunto, lungo l'asse Y negativo, come indicato dai manipolatori di trasformazione.

Impostando il modificatore in questo modo, il risultato è disastroso. Vediamo quindi come ottenere il risultato corretto.



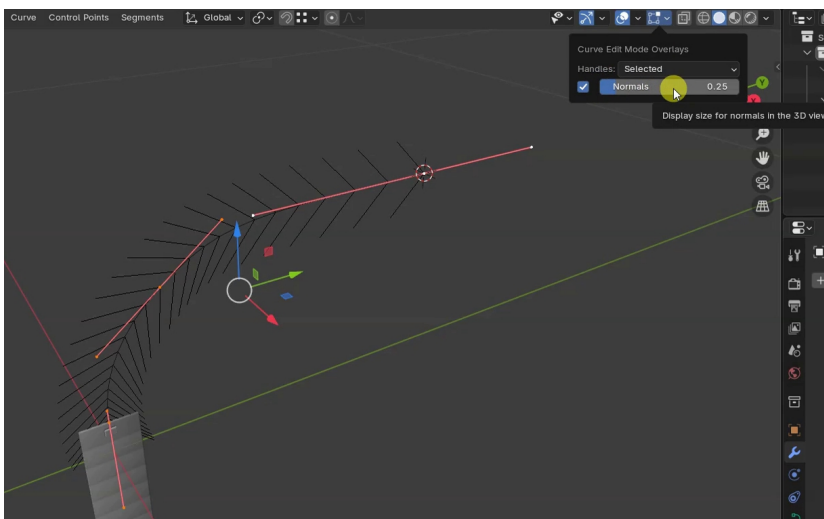
I primi due accorgimenti da tenere a mente per la curva riguardano il Tilting e la direzione della curva.

Si tratta di due aspetti analizzabili in Edit Mode, attivando la visualizzazione delle Normali della curva nel menù Overlays, nell'header della 3D View.

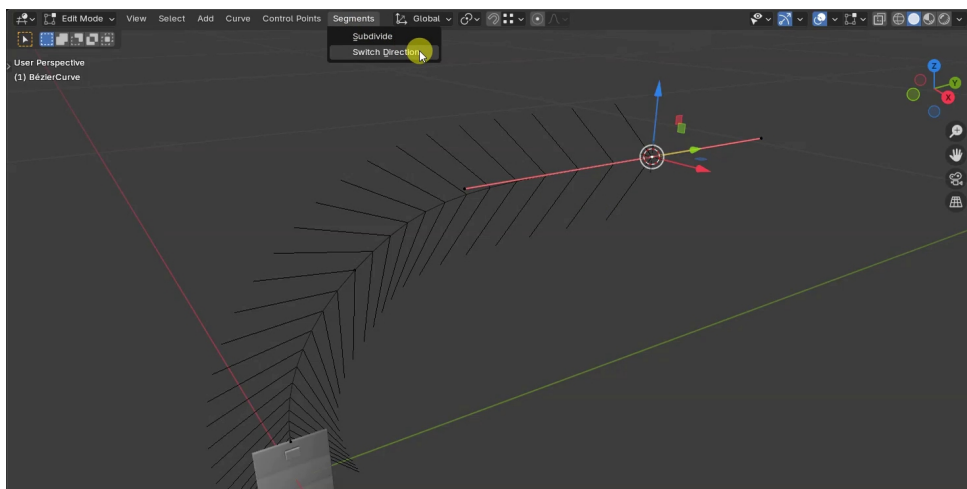
Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>



Iniziamo dalla direzione, che in questo caso ci consentirà di riposizionare subito l'oggetto lì dove dovrebbe trovarsi. Per invertire la direzione della curva percorso, seleziono almeno un punto di controllo in Edit Mode e utilizzo lo strumento Switch Direction, dal menù Segments.



Adesso il coperchio si trova nella posizione iniziale corretta, ma è ruotato di 90 gradi ed è schiacciato su una dimensione.

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>

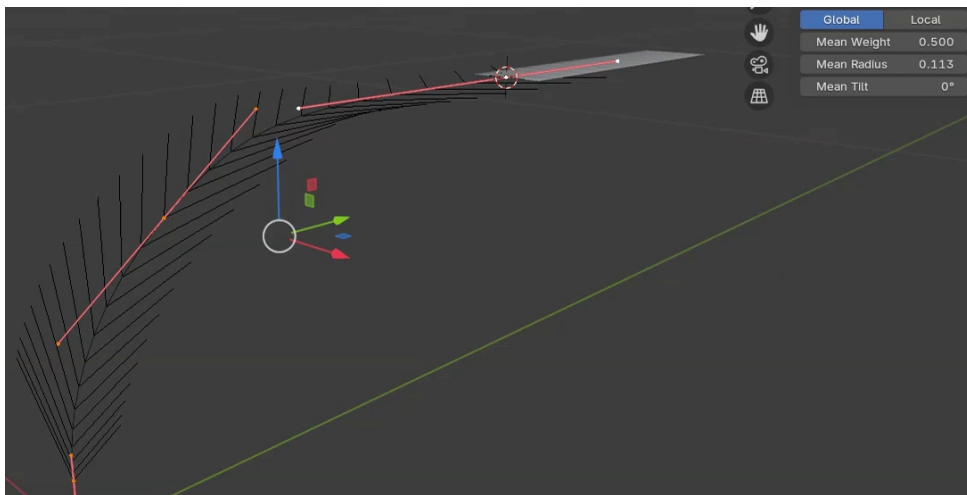
Il tilting rappresenta la rotazione dei punti di controllo della curva lungo la direzione del percorso. Gli oggetti modificati con Curve Deform seguono quell'orientamento, per cui è necessario impostare il tilting in maniera corretta.

Il tilting può essere impostato selezionando uno o più punti di controllo e specificando il valore desiderato nella scheda Transform, oppure con lo shortcut CTRL T e digitando il valore della rotazione da effettuare.

È possibile infine resettare il tilting di uno o più punti di controllo selezionati mediante lo shortcut ALT T.

Nel mio caso, il tilting dei punti di controllo è pari a 90 gradi.

È sufficiente selezionarli tutti e resettare questo valore con ALT T per risolvere il problema... almeno, apparentemente, come vedremo in seguito.



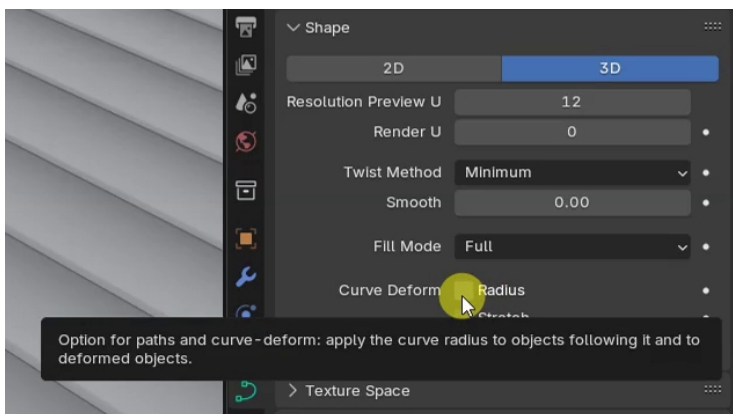
A questo punto posso tornare in Object Mode per occuparmi dell'ultimo problema, ossia il fatto che l'oggetto è schiacciato su due dimensioni.

Per risolvere questo problema, seleziono la curva percorso e disattivo l'opzione Radius nella sezione Curve Deform della scheda Object Data Shape.

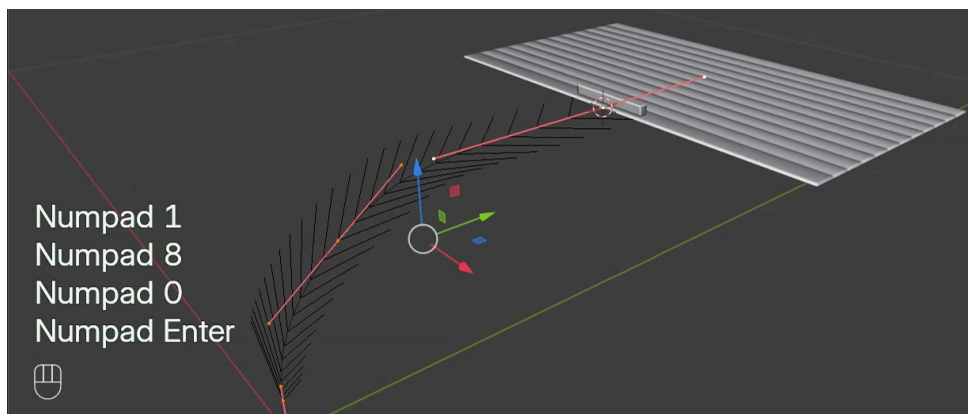
Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>



Il coperchio appare adesso capovolto, per cui evidentemente il tilting corretto è 180 gradi. Torno quindi in Edit Mode, seleziono tutti i punti di controllo della curva, premo la combinazione di tasti CTRL T, digito 180, premo Invio e torno in Object mode.

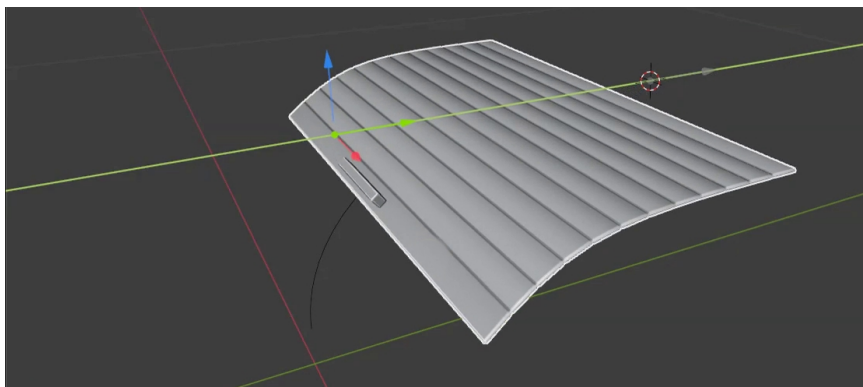


Adesso posso selezionare il coperchio e farlo scorrere, in Object Mode, lungo la curva percorso ottenendo il risultato desiderato.

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>



Prima di concludere questo lavoro, rendo la curva percorso e il coperchio figli del contenitore. In questo modo, quando il contenitore verrà spostato, ruotato o ridimensionato nella scena, queste trasformazioni saranno applicate anche al coperchio e alla curva percorso, mantenendo le trasformazioni.

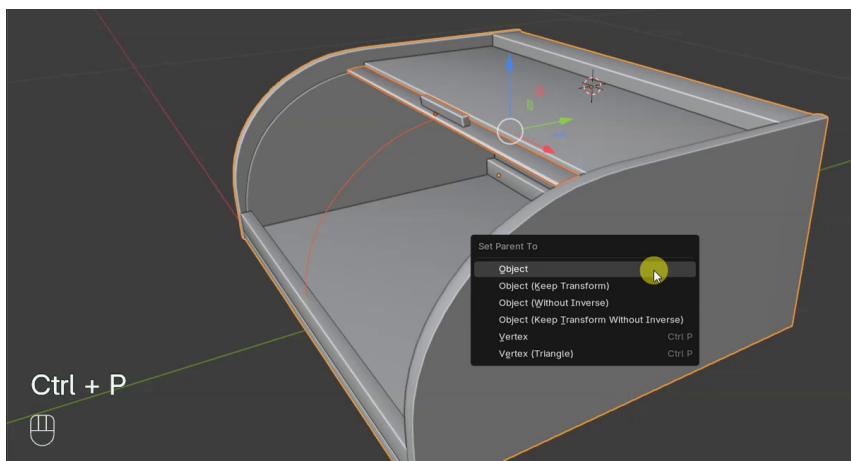
Per prima cosa, seleziono sia la curva che il coperchio e li posiziono lì dove devono trovarsi nel contenitore.

La parentela o gerarchia viene realizzata selezionando tutti gli oggetti da coinvolgere con una selezione multipla, avendo cura di selezionare per ultimo l'oggetto che dovrà fare da genitore, e premendo poi la combinazione di tasti CTRL P per realizzare la parentela. Effettuo quindi questa operazione con i tre oggetti presenti nella scena, selezionando il contenitore per ultimo.

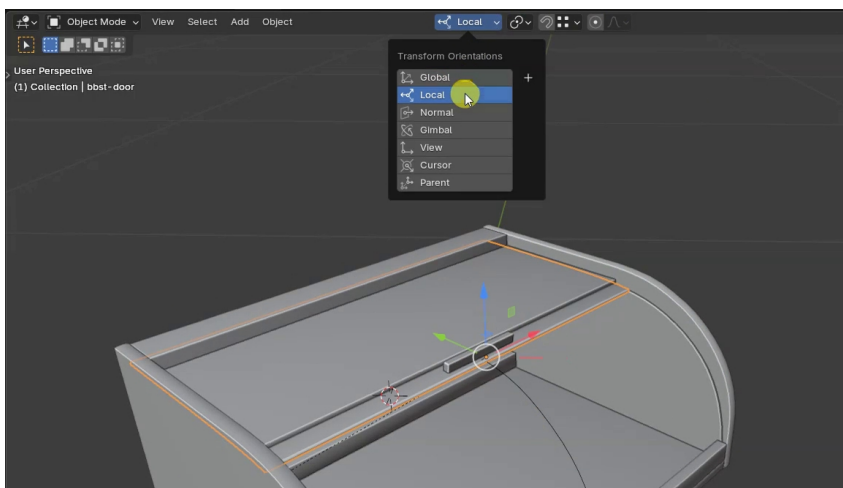
Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasiI>



Se adesso ruoto l'oggetto genitore, la direzione di spostamento del coperchio non corrisponderà più all'asse Y globale. Per spostare il coperchio con facilità, passo alla visualizzazione degli assi locali, nell'header della 3D View, così da poter spostare il coperchio lungo il suo asse Y locale.



Quindi, ricapitolando:

- ho posizionato l'oggetto e la curva con le Origin coincidenti, con i due oggetti orientati lungo uno degli assi globali della scena.
- Ho applicato le trasformazioni di Rotazione e Scala per entrambi gli

Come deformare un oggetto lungo un percorso con il modificatore Curve in Blender 4.3

www.francescomilane.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/ZSTLagasIzI>

oggetti.

- Ho quindi verificato il tilting e la direzione della curva percorso in Edit Mode, attivando la visualizzazione delle Normali per comodità.
- Ho deselezionato l'opzione Radius dell'oggetto Curve nella sua scheda Object Data Shape.
- Per finire, ho imparentato la curva e il coperchio come figli del contenitore, così da poter posizionare, ruotare e ridimensionare tutto l'insieme in maniera coerente nei miei progetti.
- Il coperchio può essere ora spostato lungo uno dei suoi assi locali.

Bene, per questo tutorial è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!