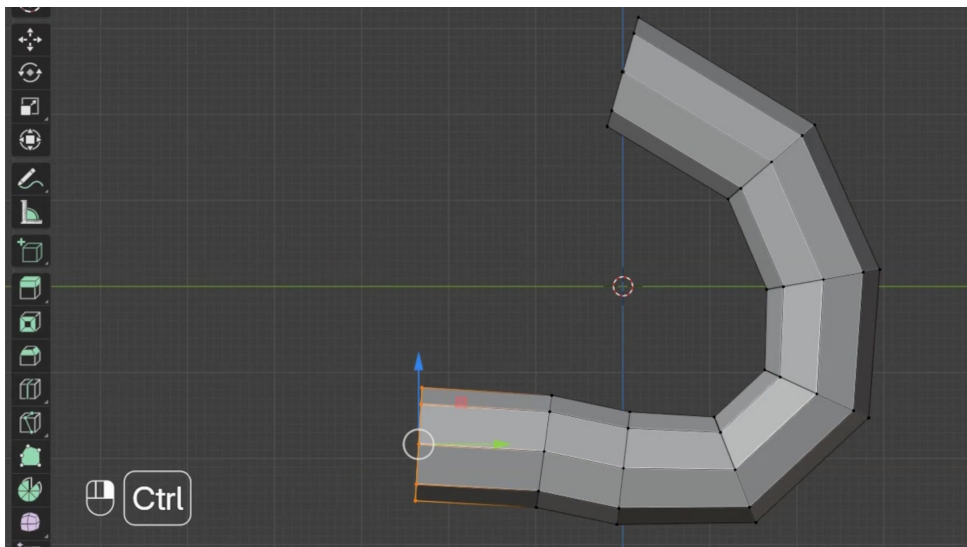


Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!

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



Salve a tutti! Questo è un breve tutorial su una modalità poco nota di estrusione in Blender che può rivelarsi utile in molte occasioni. Si tratta dello strumento Extrude to Cursor, disponibile in Edit Mode e implementato dalla combinazione CTRL e click destro del mouse. Questo strumento funziona sia quando ci sono elementi selezionati che non.

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!

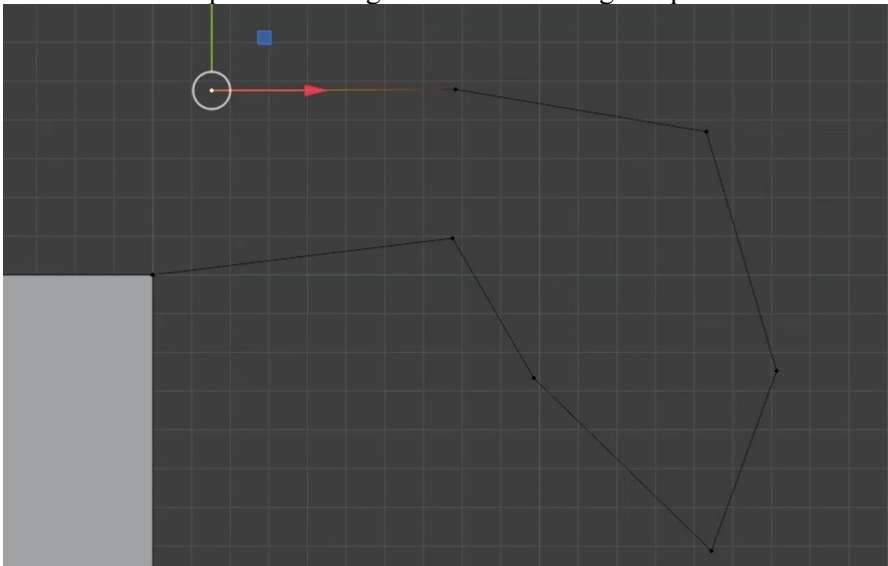
In particolare, se abbiamo almeno un vertice selezionato e premiamo CTRL e click destro del mouse, Blender effettuerà un'estrusione arrivando proprio lì dove si trova il cursore del mouse.

Blender Quick Tip | Lo strumento Extrude to Cursor (CTRL + click destro)

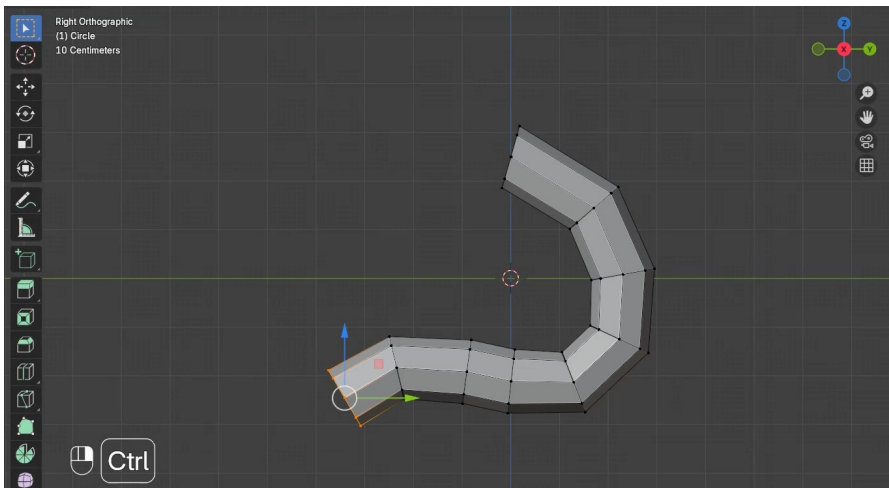
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/6DOl5i3xwCA>

È consigliabile utilizzare questo strumento in una delle viste ortogonali, per essere certi di mantenere la profondità degli elementi creati uguale per tutti.

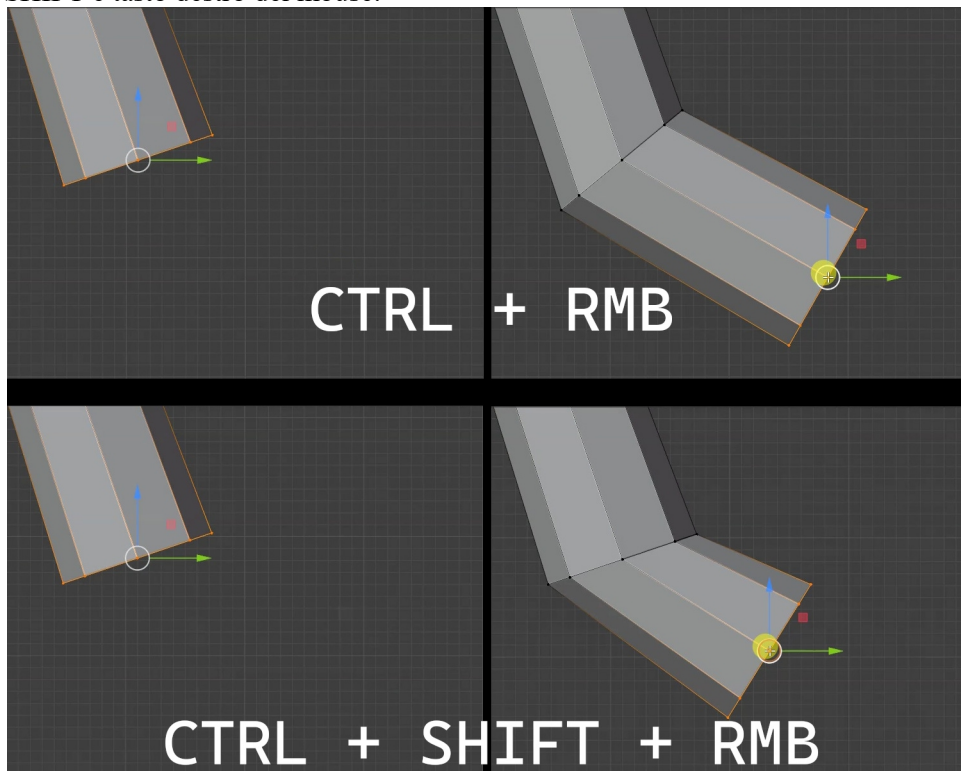


Extrude to Cursor può essere utilizzato su più vertici selezionati. Ciò può essere utile per modellare oggetti curvi o piegati come maniglie, uncini, il manico di una tazzina o altri oggetti o loro parti, partendo da alcuni spigoli che fanno da profilo da estrarre.



Effettuando Extrude to Cursor su uno spigolo notiamo subito che lo spigolo originale viene ruotato un po' per ottenere una transizione più dolce verso lo spigolo di destinazione ed evitare sovrapposizioni di facce.

Questa rotazione può essere evitata utilizzando la combinazione di tasti CTRL SHIFT e tasto destro del mouse.



Lo strumento Extrude to Cursor funziona anche quando non vi sono elementi selezionati, purché ci troviamo in Edit Mode. In questo caso, Extrude to Cursor creerà un nuovo vertice isolato lì dove si trova il cursore del mouse, per cui poi potremo creare altri elementi mediante semplici estrusioni. Si tratta di una funzionalità che può tornare molto utile quando dobbiamo creare elementi separati all'interno dello stesso Object.

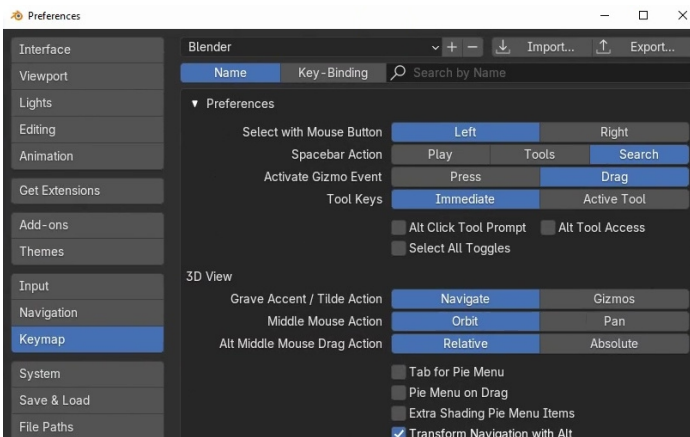
Ho detto che la combinazione di tasti è CTRL e click destro del mouse, ma questo è valido solo se avete impostato il tasto sinistro del mouse come tasto di selezione

Blender Quick Tip | Lo strumento Extrude to Cursor (CTRL + click destro)

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

versione video: <https://youtu.be/6DOl5i3xwCA>

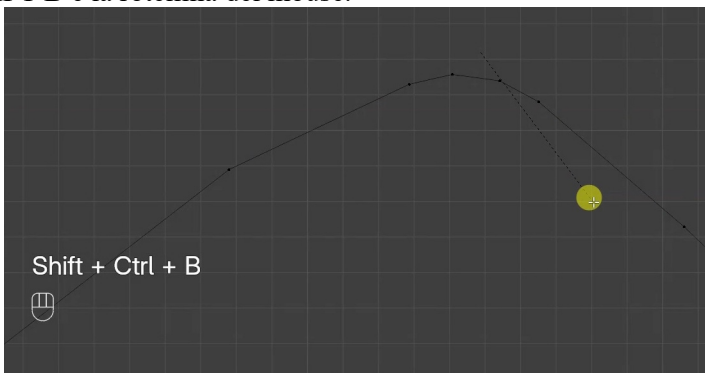
degli oggetti. Potete cambiare il tasto di selezione nella sezione Keymap del menù Preferences. Il tasto di selezione è quello sinistro da diverse versioni di Blender, ma se qualcuno di voi utilizza ancora la selezione con il tasto destro, allora Extrude to Cursor andrà effettuato con la combinazione CTRL e click sinistro del mouse.



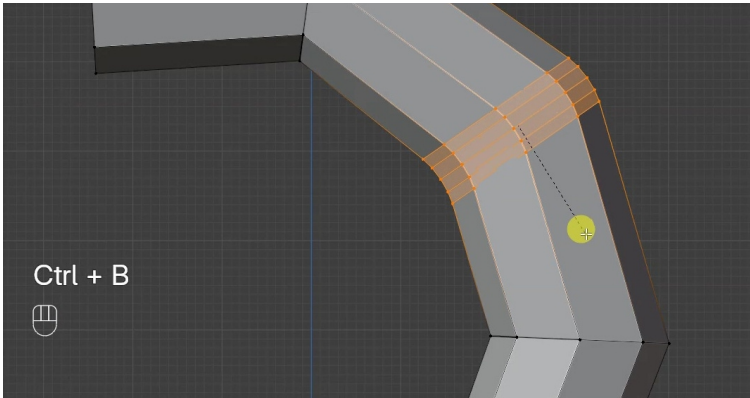
Prima di chiudere questo tutorial, ripassiamo alcuni metodi per poter selezionare o creare vertici o anelli di spigoli che possono tornare utili per modificare le geometrie create con Extrude to Cursor.

Se abbiamo creato dei semplici spigoli, allora possiamo creare nuovi vertici tra un vertice e l'altro mediante Subdivide.

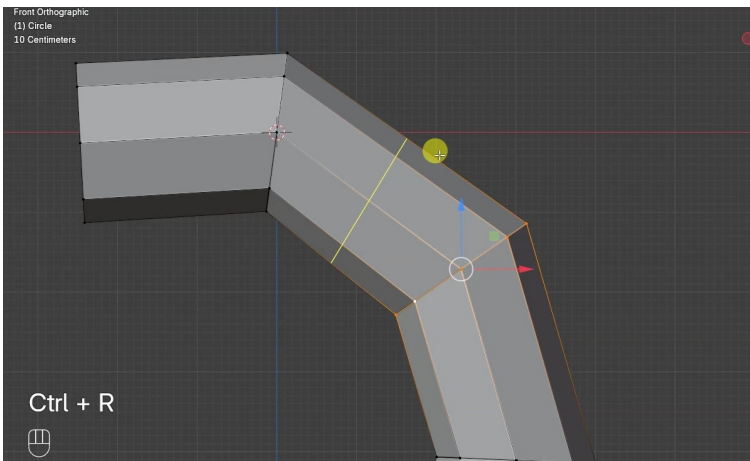
Possiamo anche creare più vertici a partire dal vertice selezionato, smussando i collegamenti con i vertici vicini, mediante Bevel sul vertice, con lo shortcut CTRL SHIFT B e la rotellina del mouse.



Lo shortcut dello strumento Bevel sugli spigoli è invece CTRL B e rotellina del mouse.



Per tagliare a metà una faccia o un anello di facce possiamo poi ricorrere allo strumento Loop Cut and Slide, con lo shortcut CTRL R.

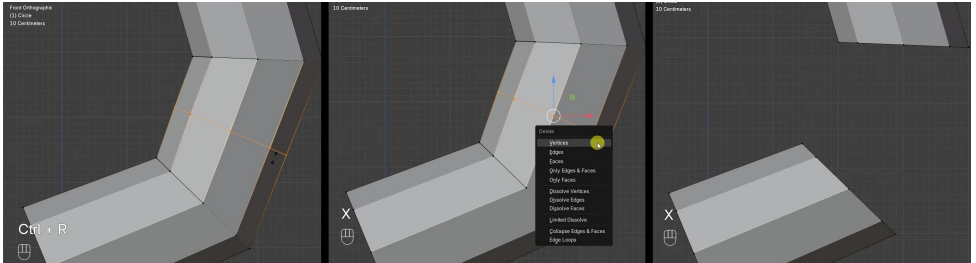


Infine, per poter creare collegamenti smussati tra due anelli di spigoli potete procedere in questo modo. Per prima cosa, create un anello di spigoli intermedio con Loop Cut and Slide ed eliminatelo, così da spezzare il collegamento tra i due anelli di spigoli.

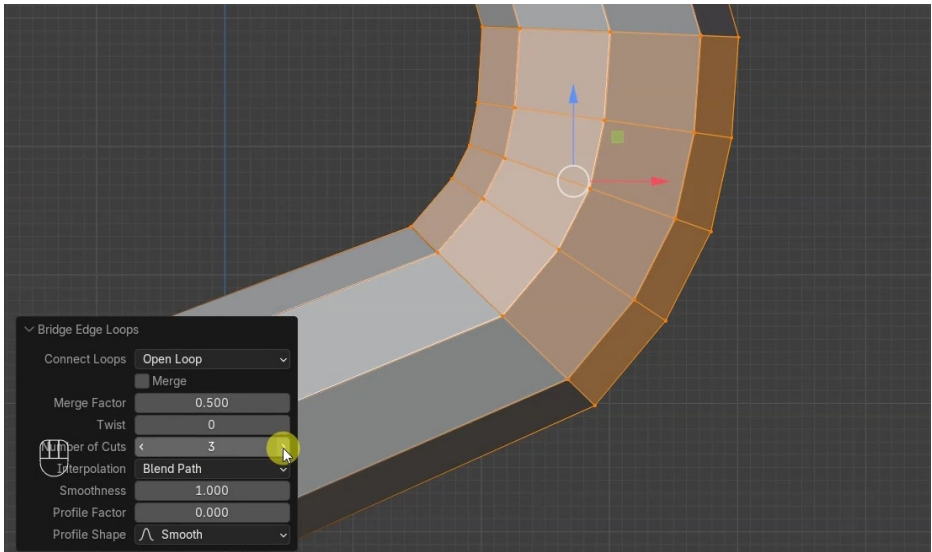
Blender Quick Tip | Lo strumento Extrude to Cursor (CTRL + click destro)

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

versione video: <https://youtu.be/6DOl5i3xwCA>



Selezionate poi entrambi gli anelli di spigoli e utilizzate lo strumento Bridge Edge Loops, aumentando poi il valore del parametro Number of Cuts di questo strumento.

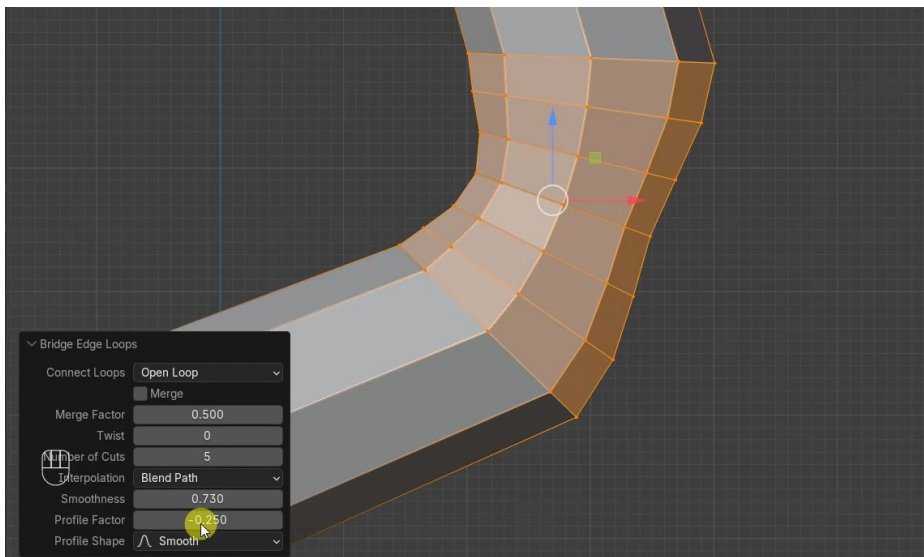


Questo strumento, che ho già descritto in un mio videotutorial precedente, fornisce anche altre opzioni, come Smoothness e Profile Factor, che vi consentiranno di modificare ulteriormente il collegamento.

Blender Quick Tip | Lo strumento Extrude to Cursor (CTRL + click destro)

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

versione video: <https://youtu.be/6DOl5i3xwCA>



Bene, per questo brevissimo tutorial sullo strumento Extrude to Cursor è tutto!
Spero vi sia stato utile! A presto!