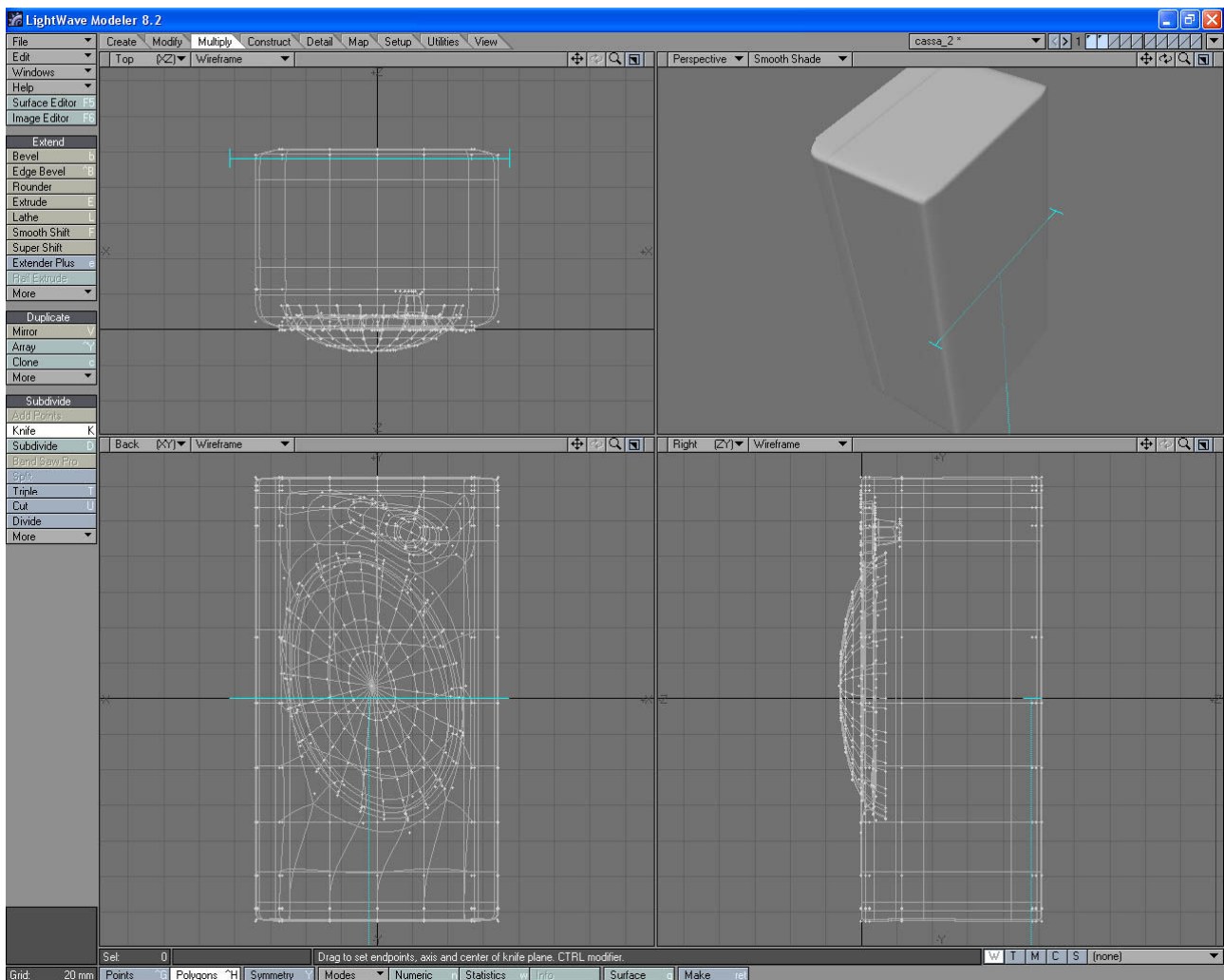


MODELLAZIONE CASSE STEREO PER PERSONAL COMPUTER – Lightwave 3D 8.2
- scritto da Fabio Cavallo per LWITA.COM
TERZA PARTE

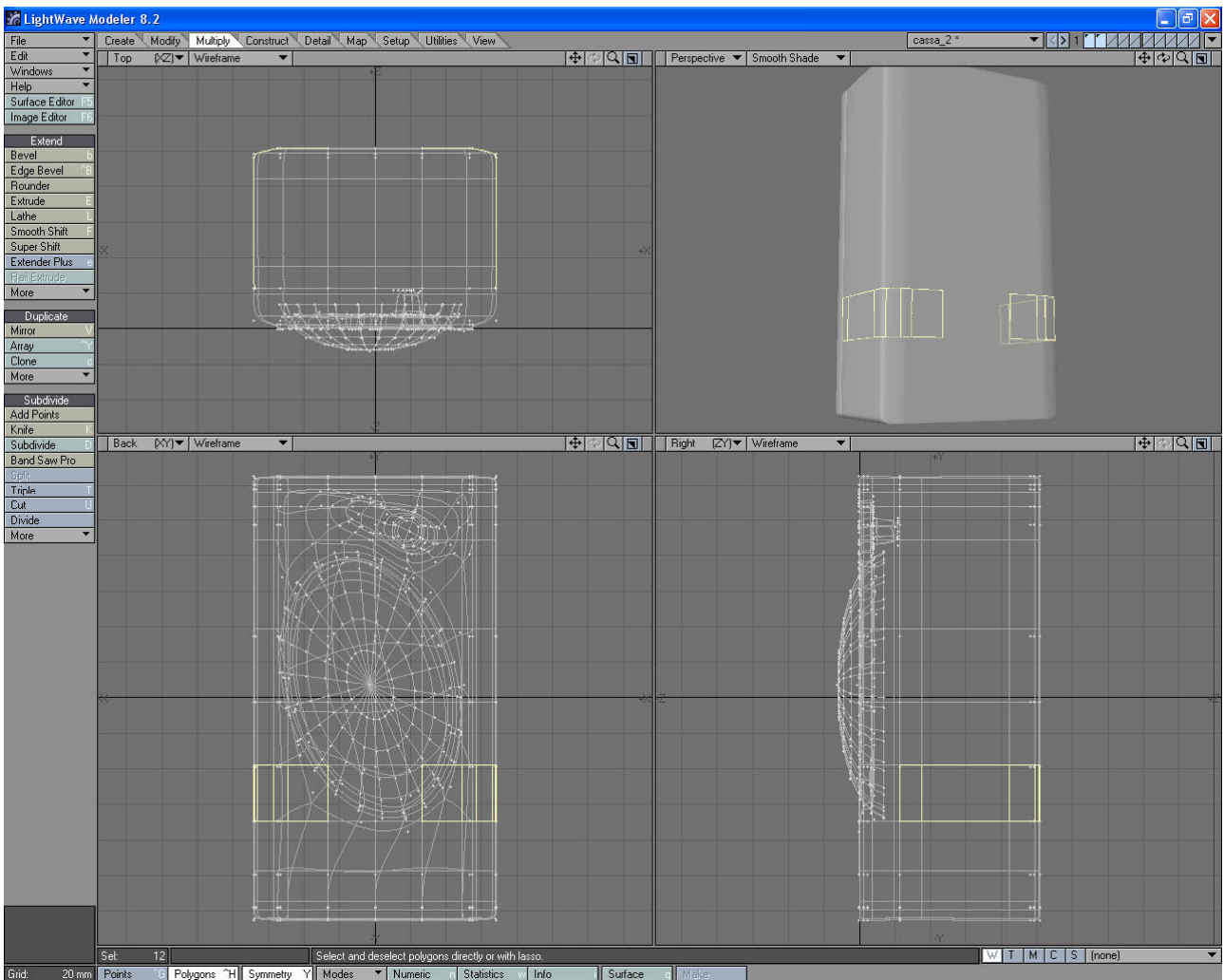
Tramite lo strumento Knife, rendiamo la parte posteriore meno bombata e maggiormente spigolosa. (riuscendo comunque a mantenere gli angoli smussati)

Figura C-1)



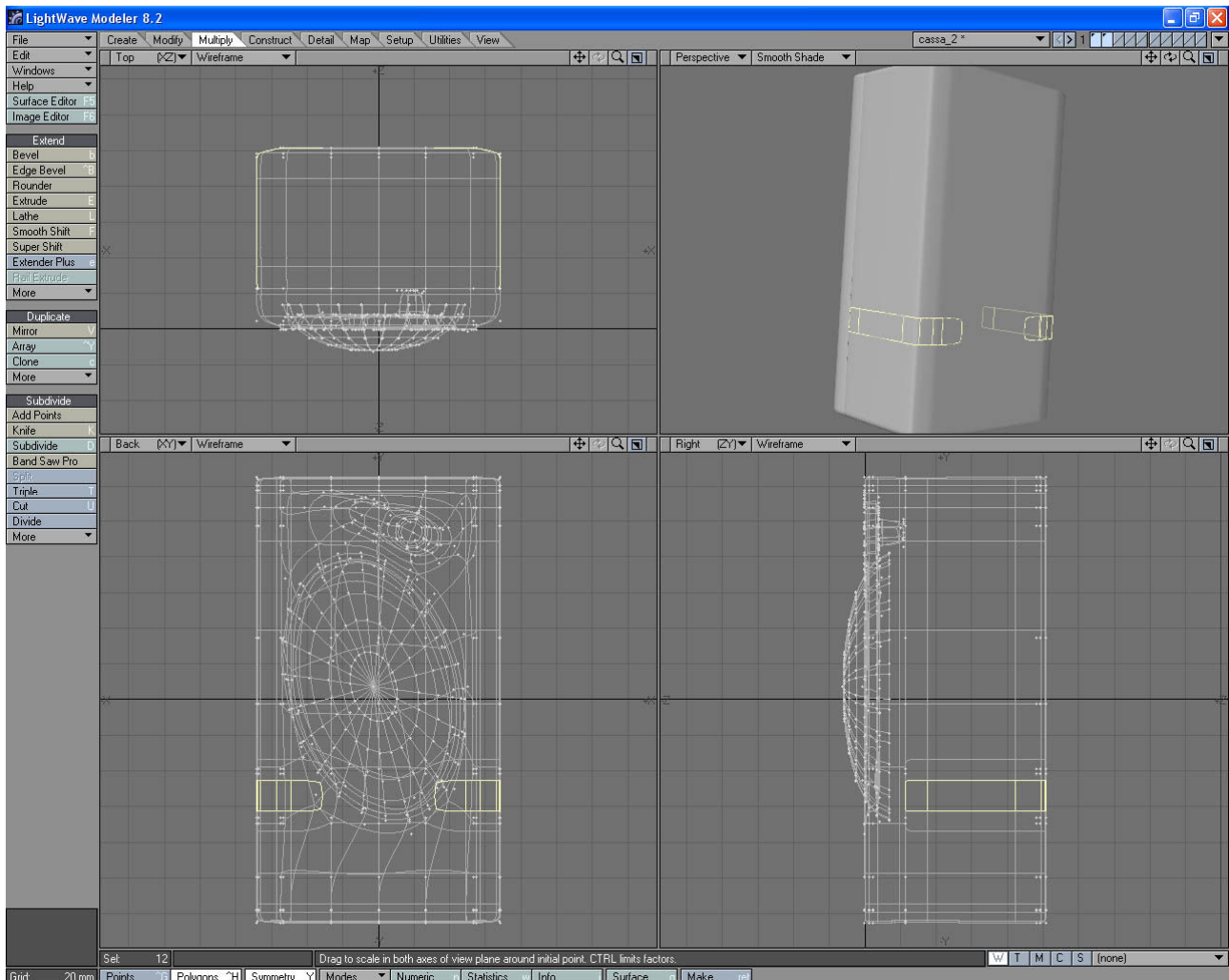
Attivare Symmetry e selezionare la fila di poligoni indicati in figura C-2.

Figura C-2)



Eseguire quindi uno Smooth Shift dei poligoni selezionati (soft, ossia solo cliccando sul tasto destro del mouse in modo da evitare strane deformazioni della mesh) e dalla vista Right/Left ridimensionare la nuova fila di poligoni creati tramite Stretch in combinazione con CTRL per controllare meglio la deformazione della mesh.

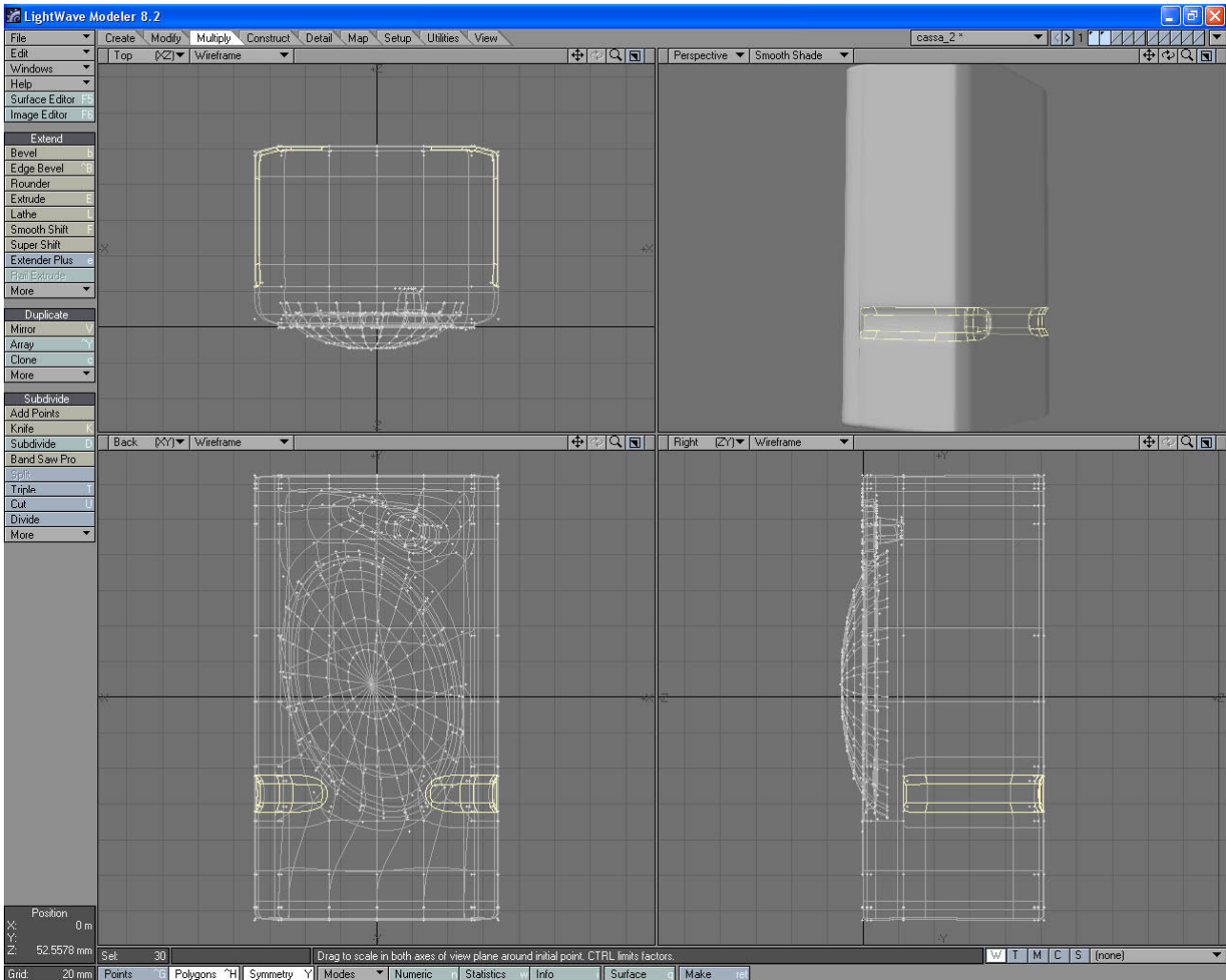
Figura C-3)



Accertarsi che Modes sia impostato su Action Center : Mouse

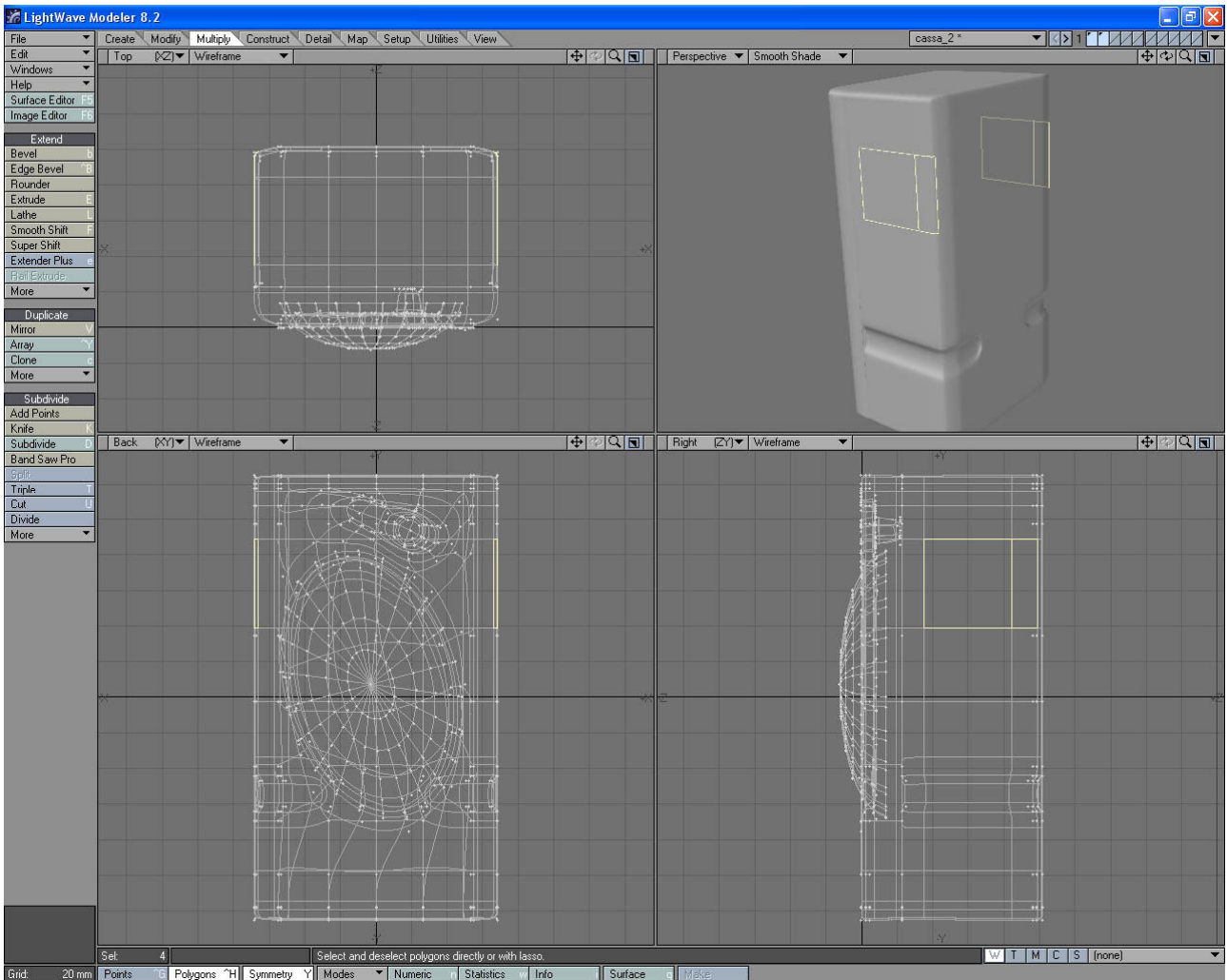
Applicare un nuovo Smooth Shift (soft); nella vista Top posizioniamo il puntatore del mouse al centro della mesh e tramite Stretch creiamo la cavità con i nuovi poligoni creati in precedenza.

Figura C-4)



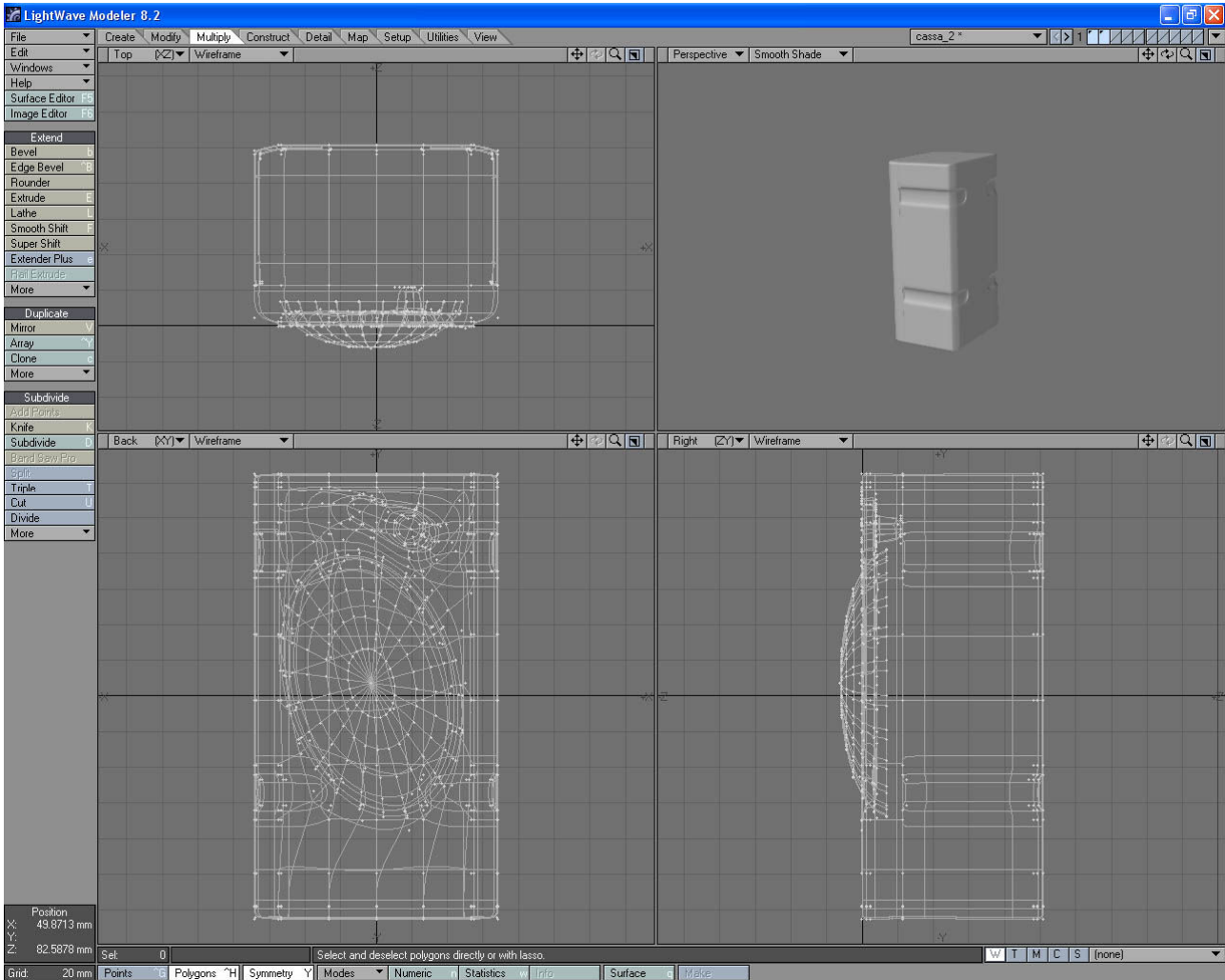
Eseguire un Band Saw per la fila di poligoni evidenziati in figura C-5

Figura C-5)



Ripetere le operazioni viste in figura C-3 e C-4 (selezionando i poligoni della parte superiore della cassa, sulla base della cavità appena creata per la parte inferiore della cassa) in modo da ottenere un risultato simile a questo :

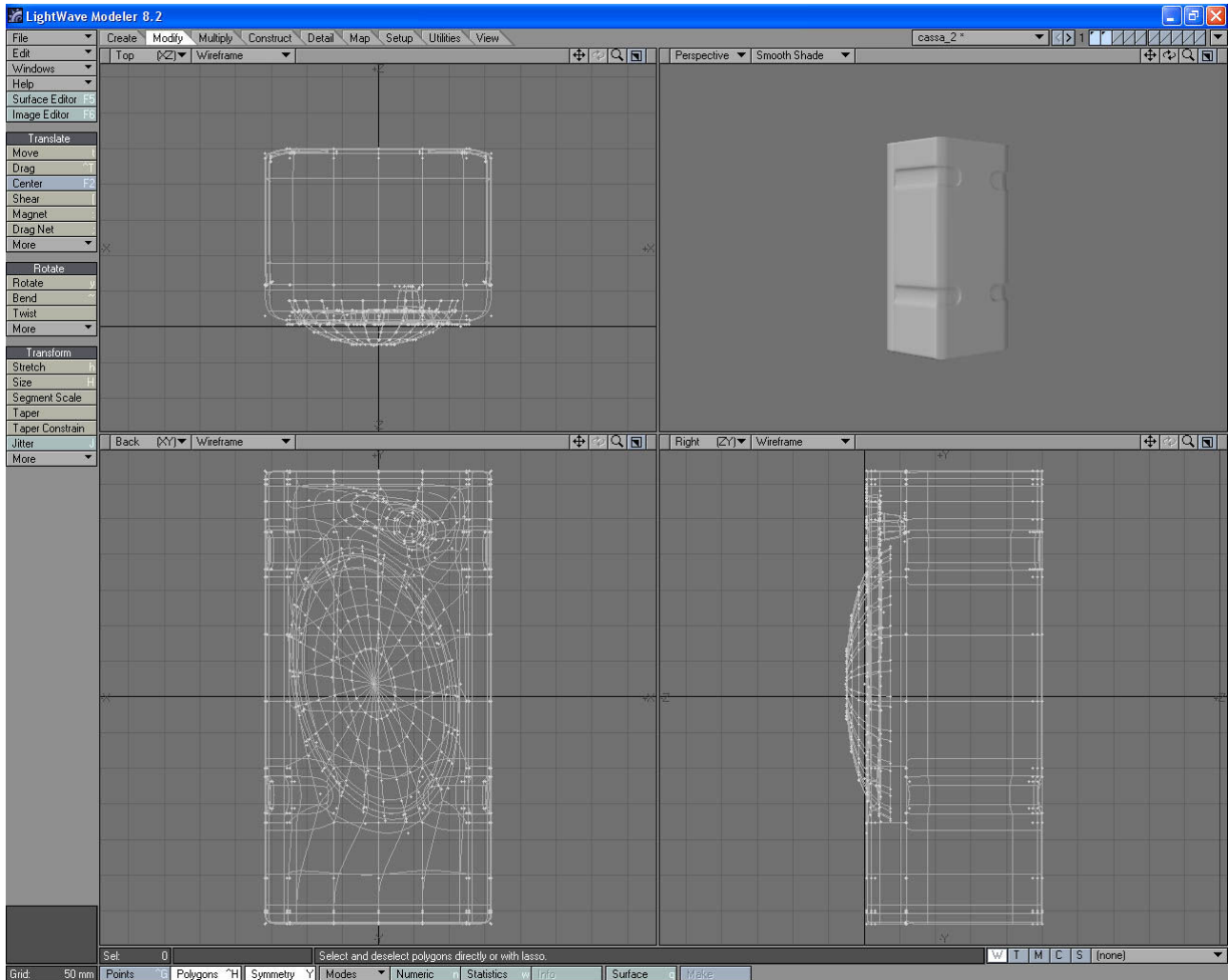
Figura C-6)



Nel caso la cassa risulti tozza, potete tranquillamente ridimensionarla tramite delicate operazioni di Stretch.

In figura C-7 ho leggermente deformato la cassa tramite due Stretch; uno dalla vista Top ed uno dalla vista Right/Left, sempre utilizzando il tasto CTRL per controllare meglio la deformazione.

Figura C-7)



Nella prossima parte vedremo come realizzare la presa per le cuffie.