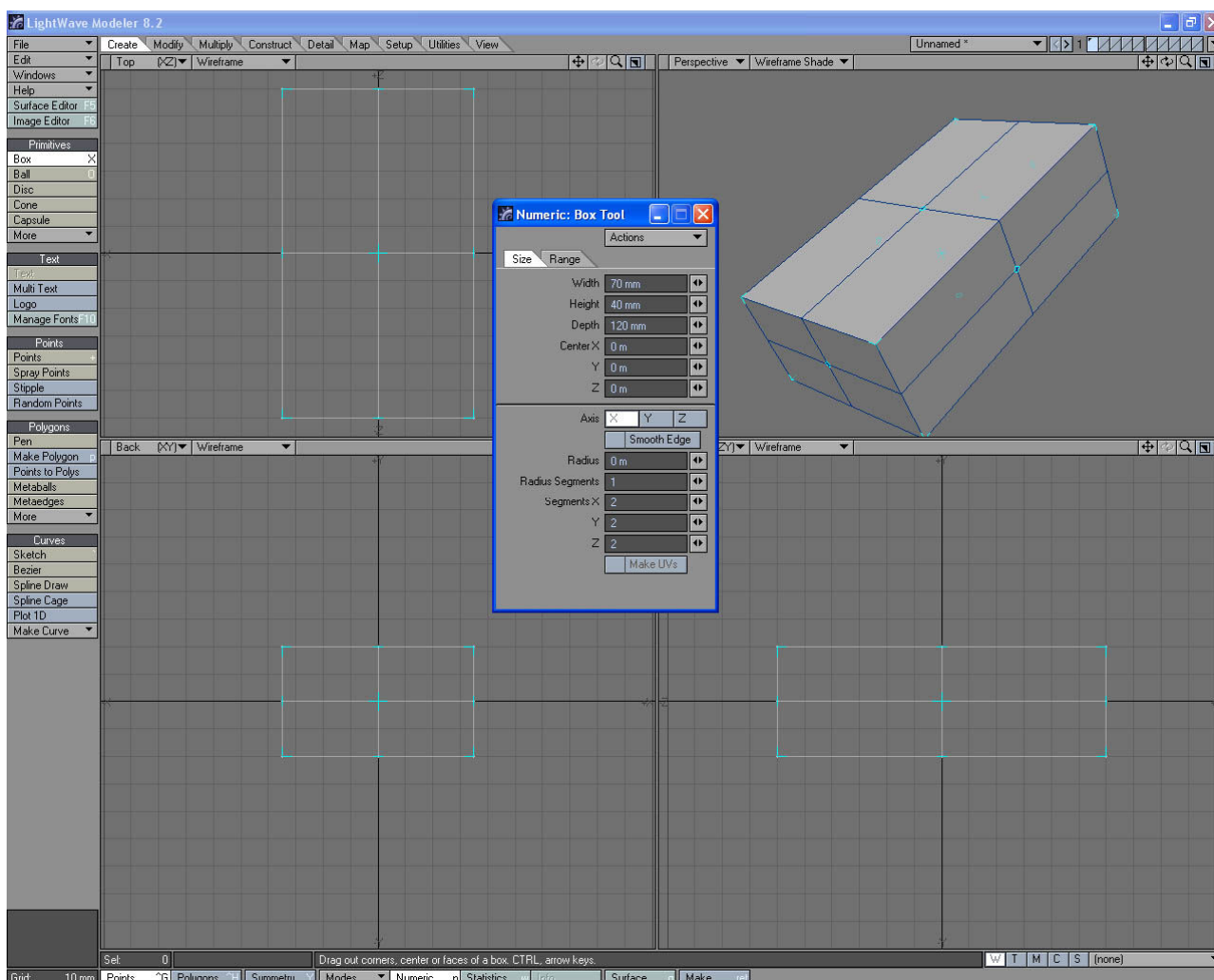


**MODELLAZIONE MOUSE PER PERSONAL COMPUTER – Lightwave 3D 8.2**  
- scritto da Fabio Cavallo per LWITA.COM -  
**PRIMA PARTE**

Il riferimento credo non sia necessario, considerato che ormai oggi è praticamente impossibile utilizzare un PC senza mouse; in ogni caso modelleremo un mouse con due tasti e la rotella centrale per lo scorrimento del testo.

Partiamo da una Box (primitiva Box), con i parametri indicati in figura A.1

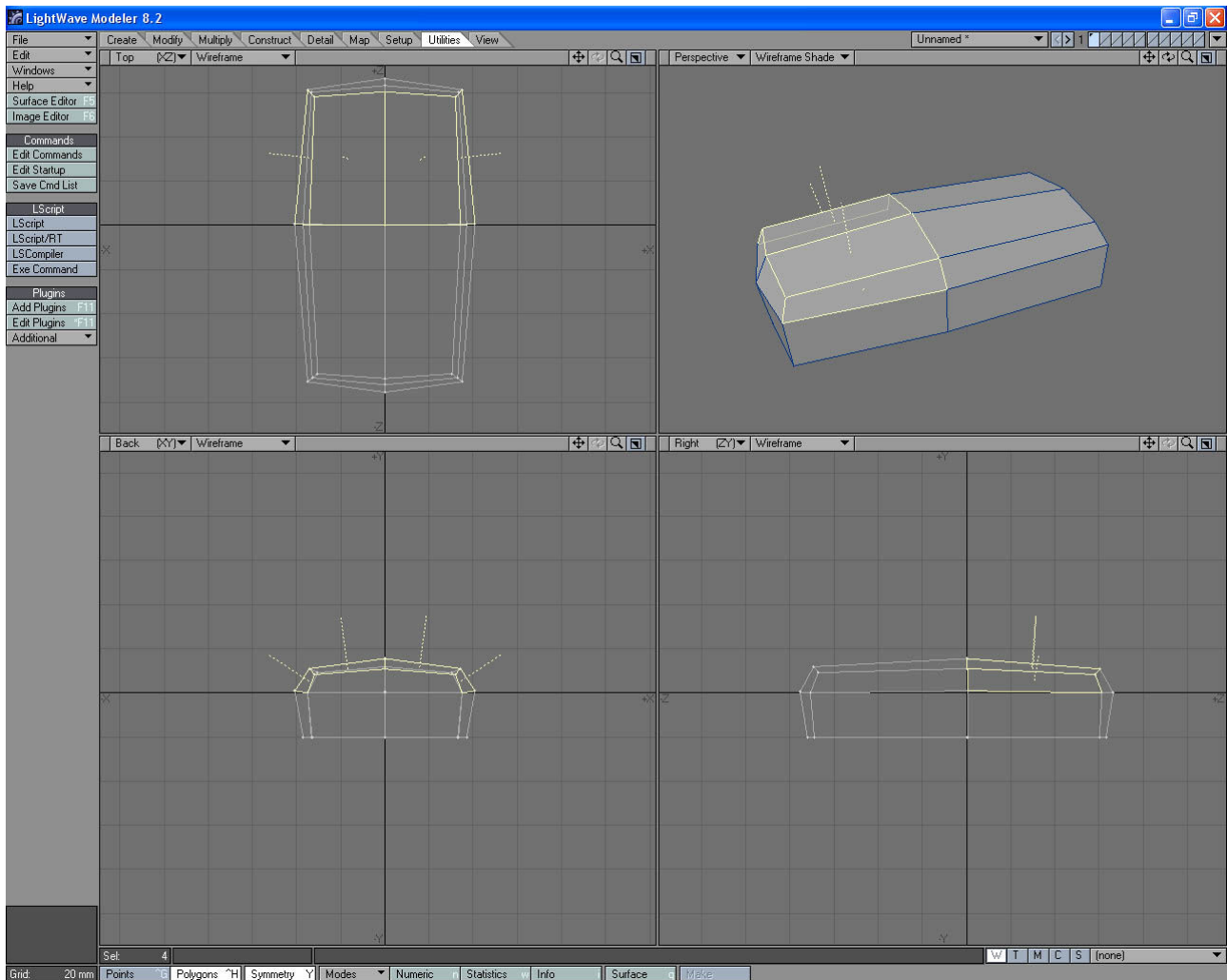
**Figura A.1)**



Settando a 0 le coordinate X,Y,Z, mi ritrovo automaticamente la Box centrata all'origine e impostando a 2 i segmenti per l'asse X, posso da subito cominciare a lavorare in simmetria. Attiviamo quindi la simmetria, cliccando su Symmetry.

Tramite Drag vincolati con CTRL, lavorando sulle diverse visuali Top, Front/Back e Left/Right cerchiamo di dare una forma simile a quanto indicato in figura A.2.

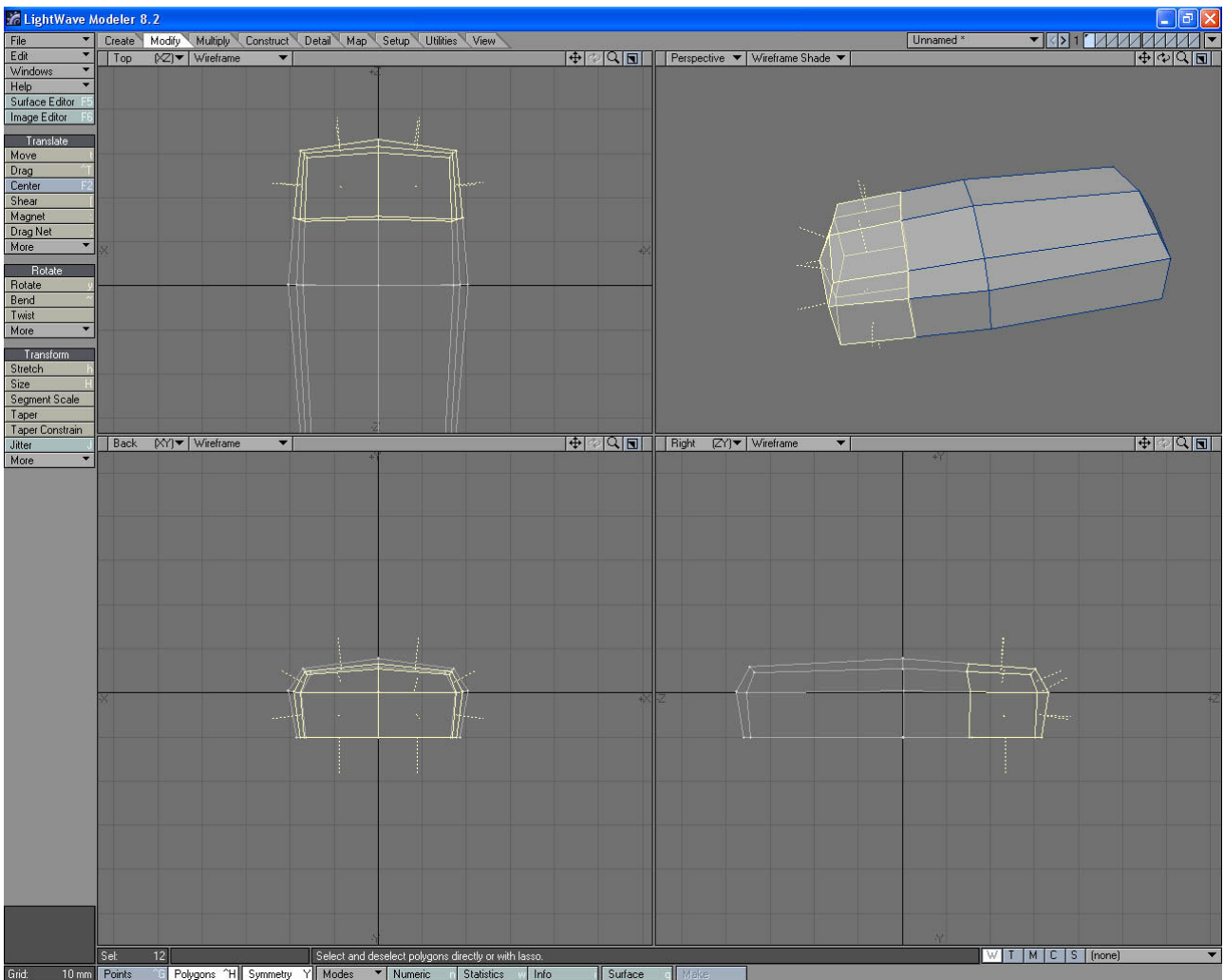
**Figura A.2)**



Selezioniamo i poligoni indicati in figura A.2 e creiamo una nuova fila di poligoni tramite lo strumento Band Saw.

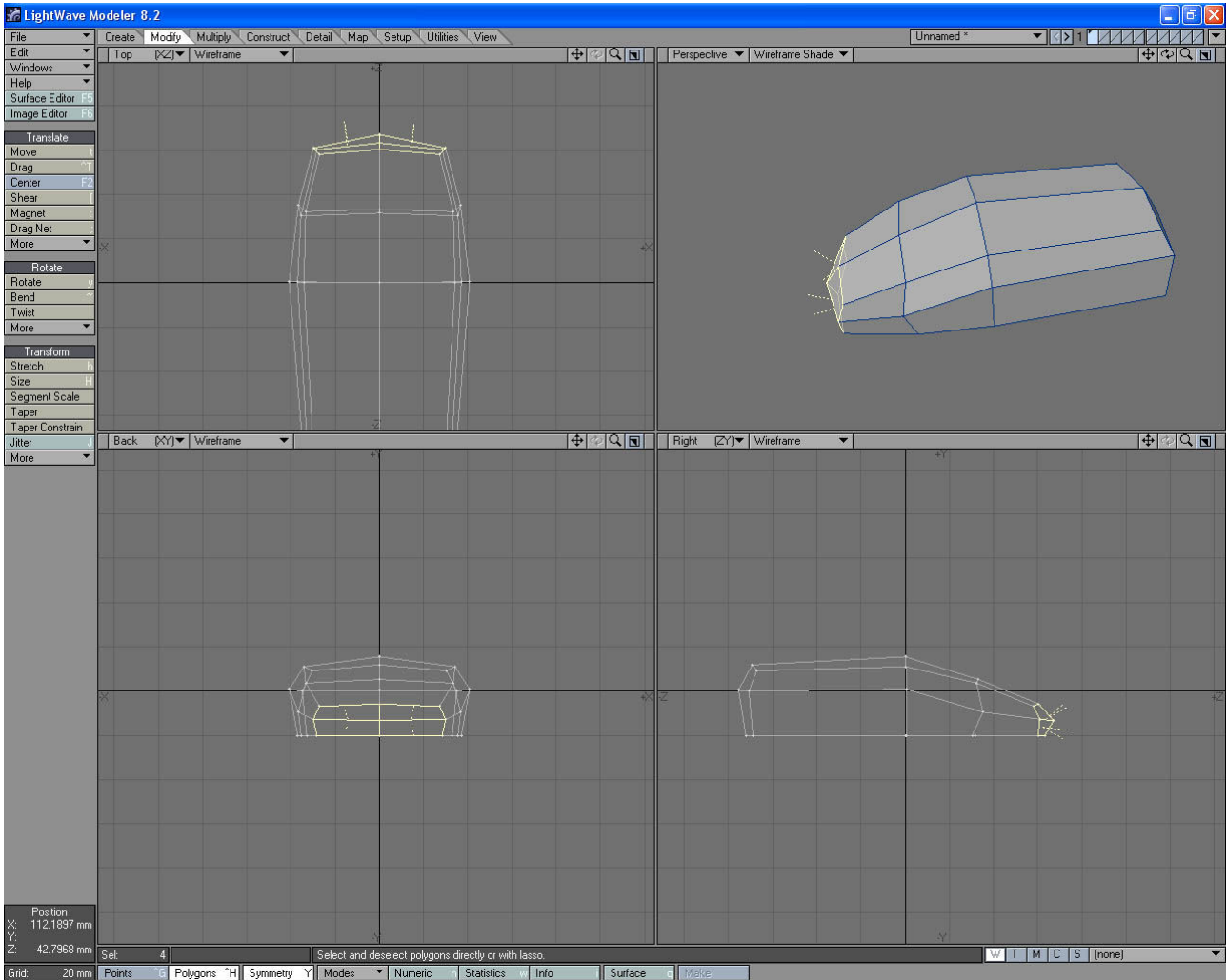
Selezioniamo i poligoni indicati in figura A.3.

**Figura A.3)**



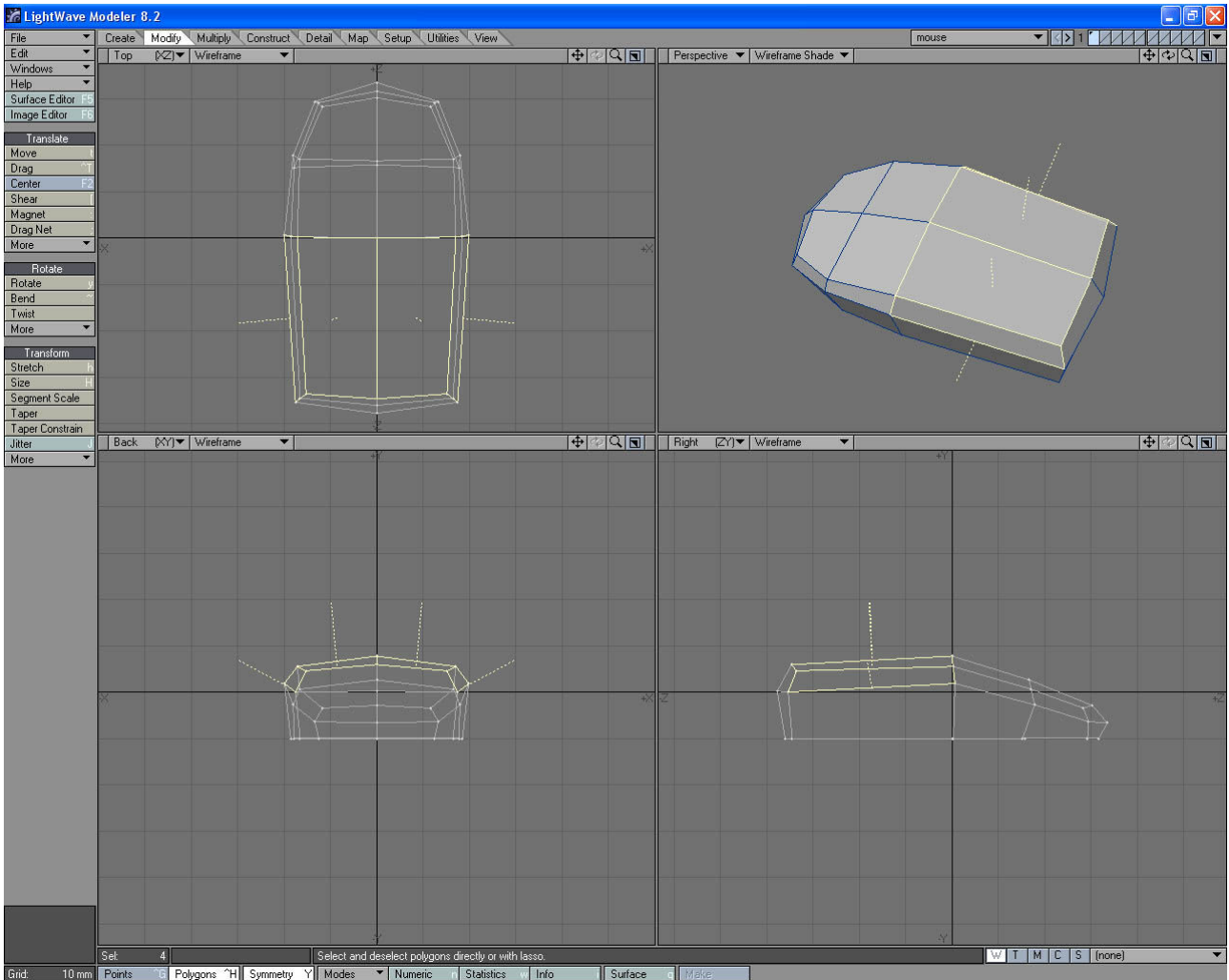
Lavorando tramite Stretch dalla visuale Front/Back e ruotando dalla visuale Left/Right parte dei vertici appartenenti sempre allo stesso gruppo di poligoni selezionati in precedenza, otteniamo una geometria come quella mostrata in figura A.4

Figura A.4)



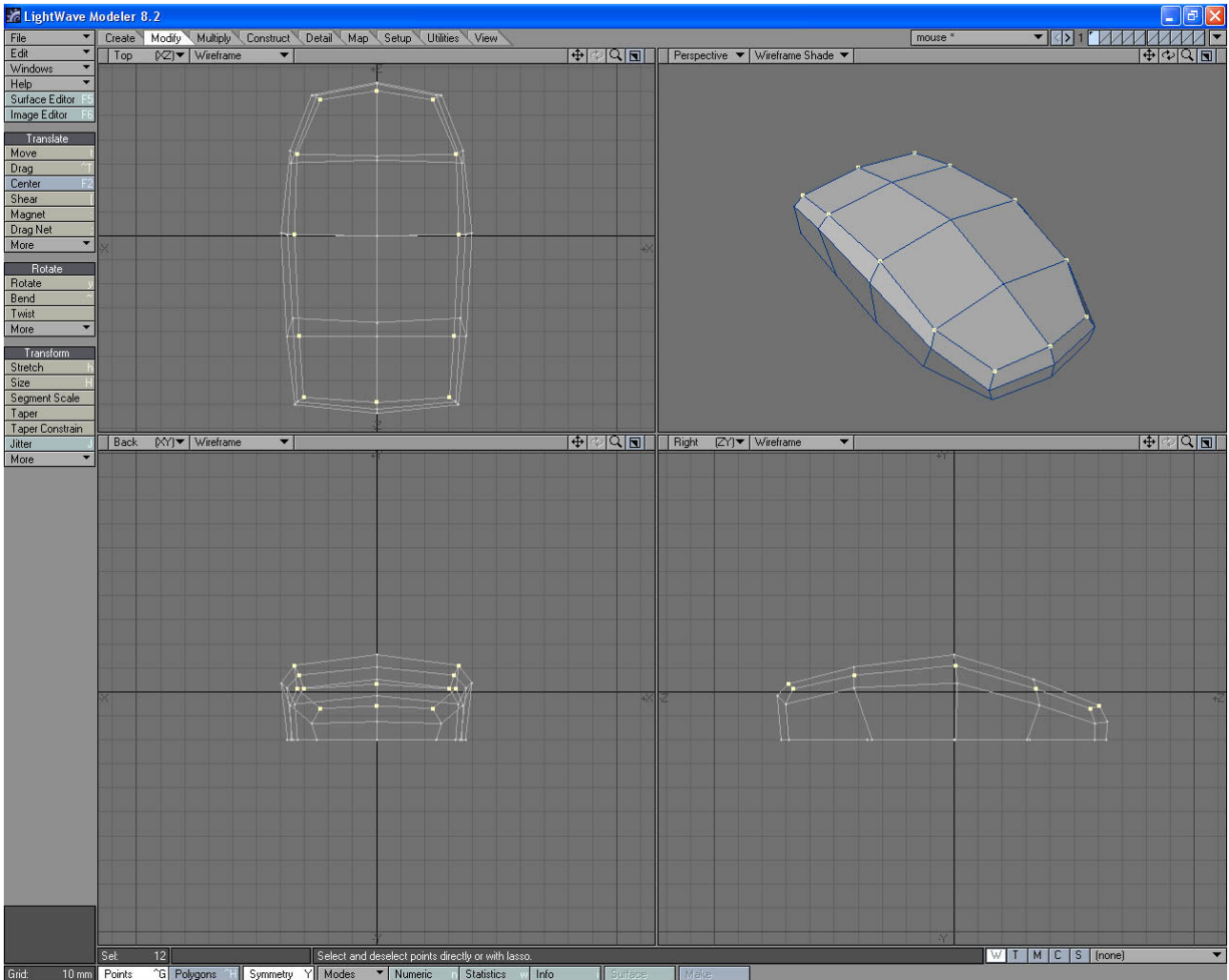
Selezioniamo i poligoni indicati in figura A.5 e creiamo una nuova fila di poligoni tramite lo strumento Band Saw.

**Figura A.5)**



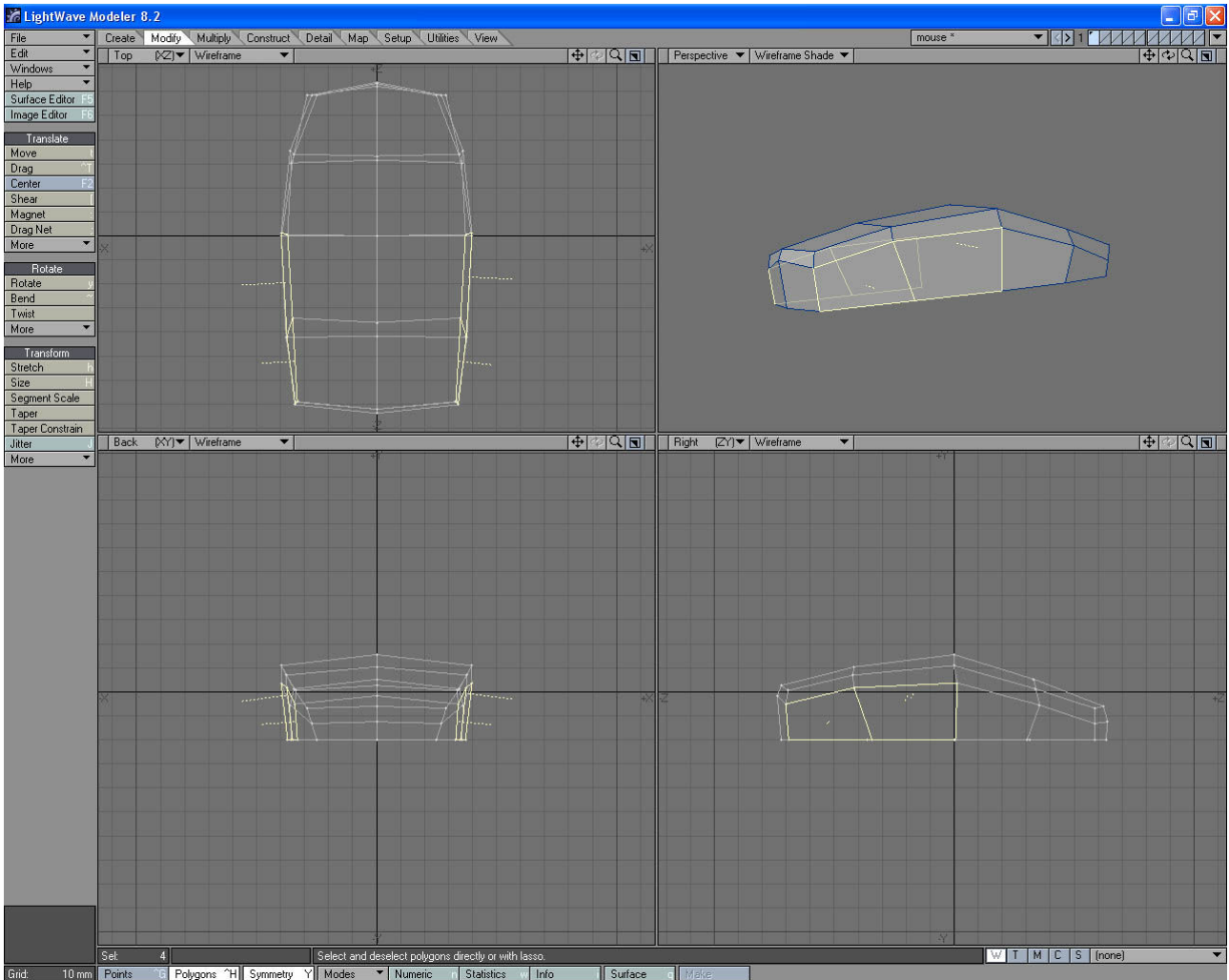
Selezioniamo i vertici indicati in figura A.6 e tramite Drag o Stretch allineiamoli con la fila di vertici sottostanti.

**Figura A.6)**



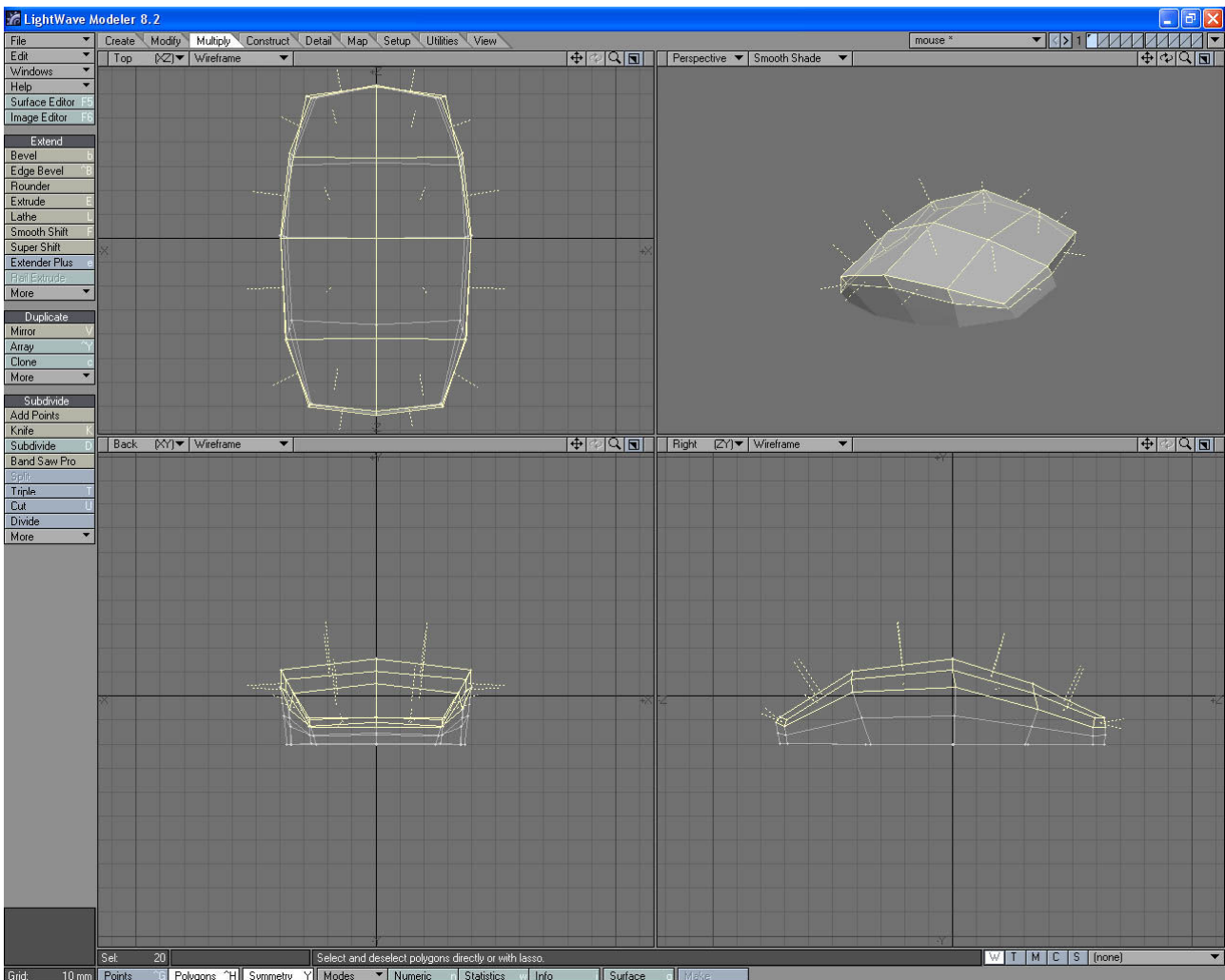
Selezioniamo i poligoni indicati in figura A.7 e creiamo una nuova fila di poligoni tramite lo strumento Band Saw.

Figura A.7)



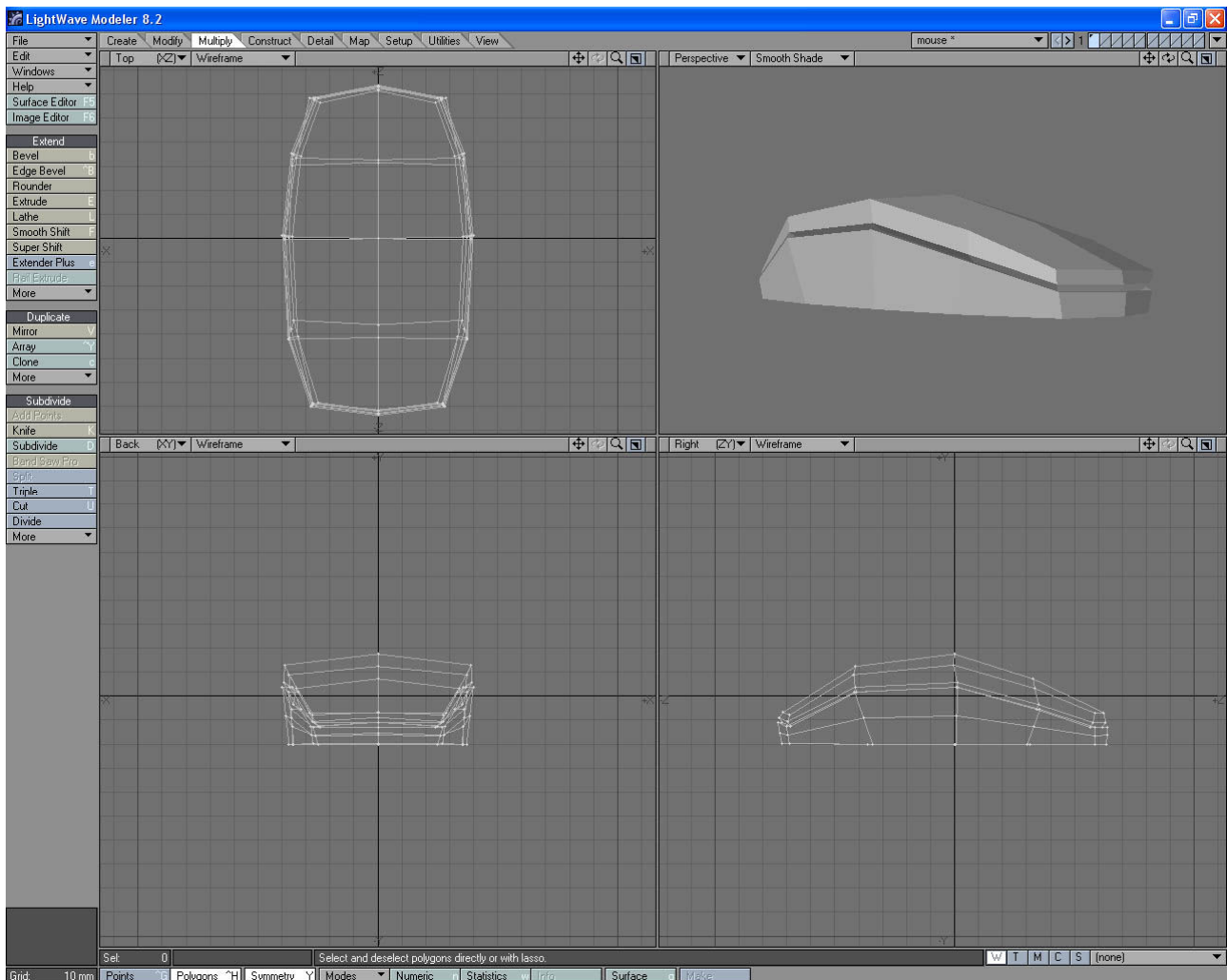
Selezioniamo i poligoni indicati in figura A.8; eseguiamo un primo Smooth Shift e dalla visuale Top utilizziamo Stretch per restringere i poligoni appena creati. (posizionare il mouse al centro della geometria e assicurarsi che Modes sia impostato su Action Center : Mouse)  
Dalla visuale Right/Left spostiamo gli stessi poligoni leggermente verso il basso; eseguiamo quindi un ulteriore Smooth Shift e questa volta andremo ad ingrandire e spingere verso l'alto, lavorando sulle visuali indicate in precedenza e con gli stessi strumenti di modifica.

**Figura A.8)**



Otteniamo quindi una geometria come quella mostrata in figura A.9

**Figura A.9)**



Avrete notato come lavorando in modalità poligonale risulta forse più semplice gestire gli Smooth Shift; in ogni caso raggiungere un buon livello di precisione in questa modalità, significa ottenere ottimi risultati quando si converte la mesh in Sub Patch.