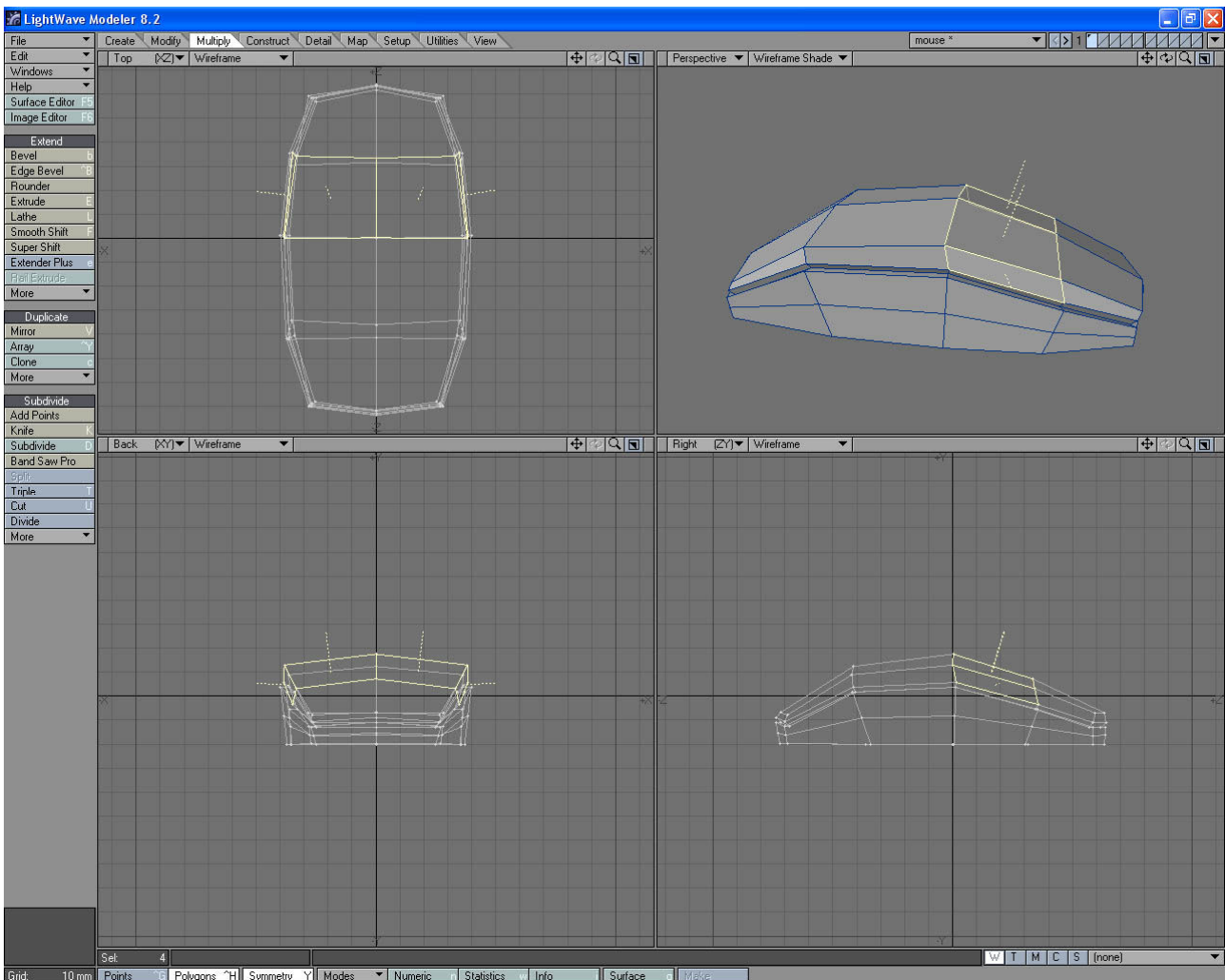


MODELLAZIONE MOUSE PER PERSONAL COMPUTER – Lightwave 3D 8.2
- scritto da Fabio Cavallo per LWITA.COM -
SECONDA PARTE

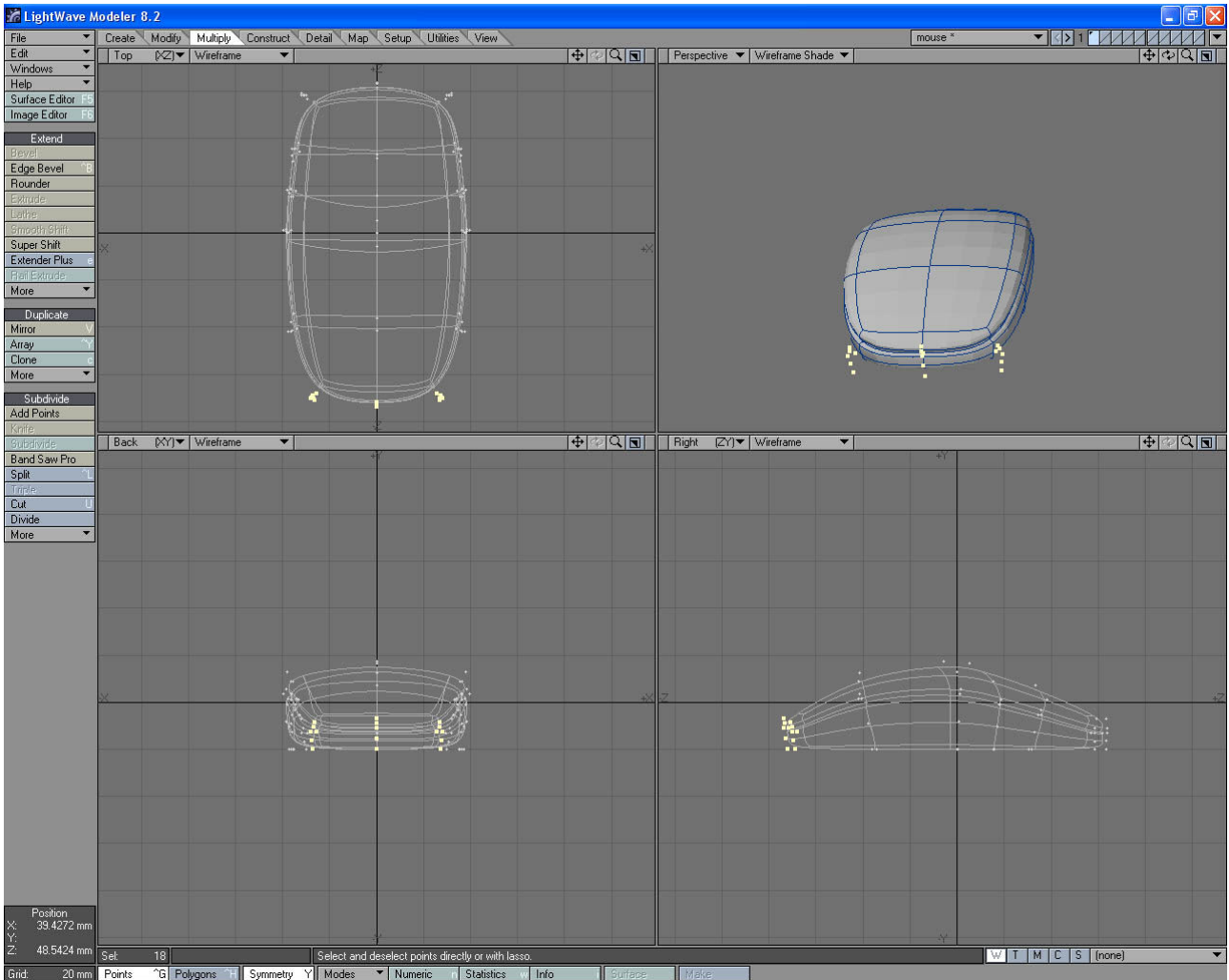
Selezioniamo i poligoni indicati in figura B.1 e creiamo una nuova fila di poligoni tramite lo strumento Band Saw.

Figura B.1)



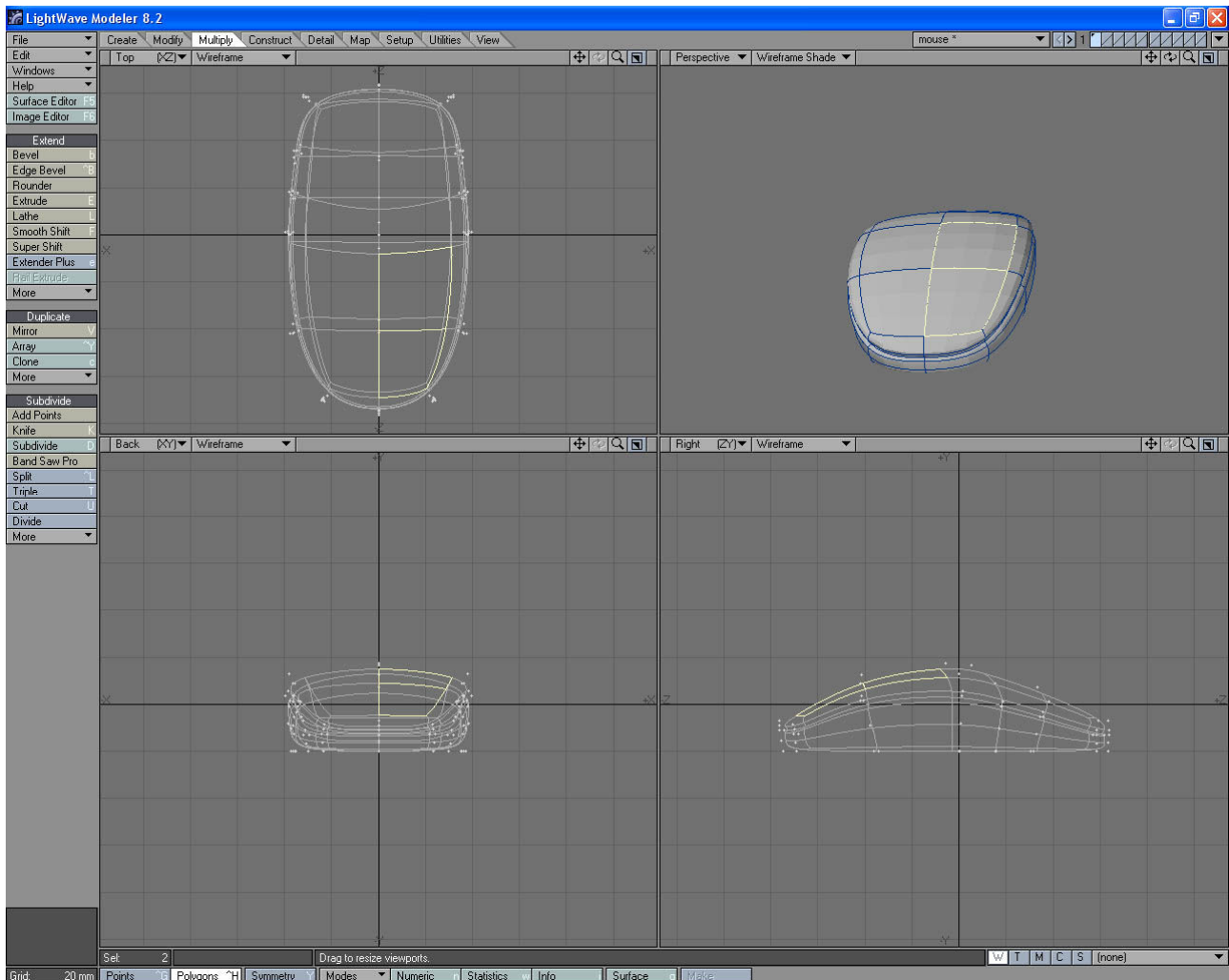
Selezioniamo i vertici indicati in figura B.2 e dalla visuale Front/Back o Top, utilizzando lo strumento Stretch restringiamo leggermente la mesh.

Figura B.2)



Disattiviamo la simmetria;selezioniamo i poligoni indicati in figura B.3 e creiamo una nuova fila di poligoni tramite lo strumento Band Saw.

Figura B.3)



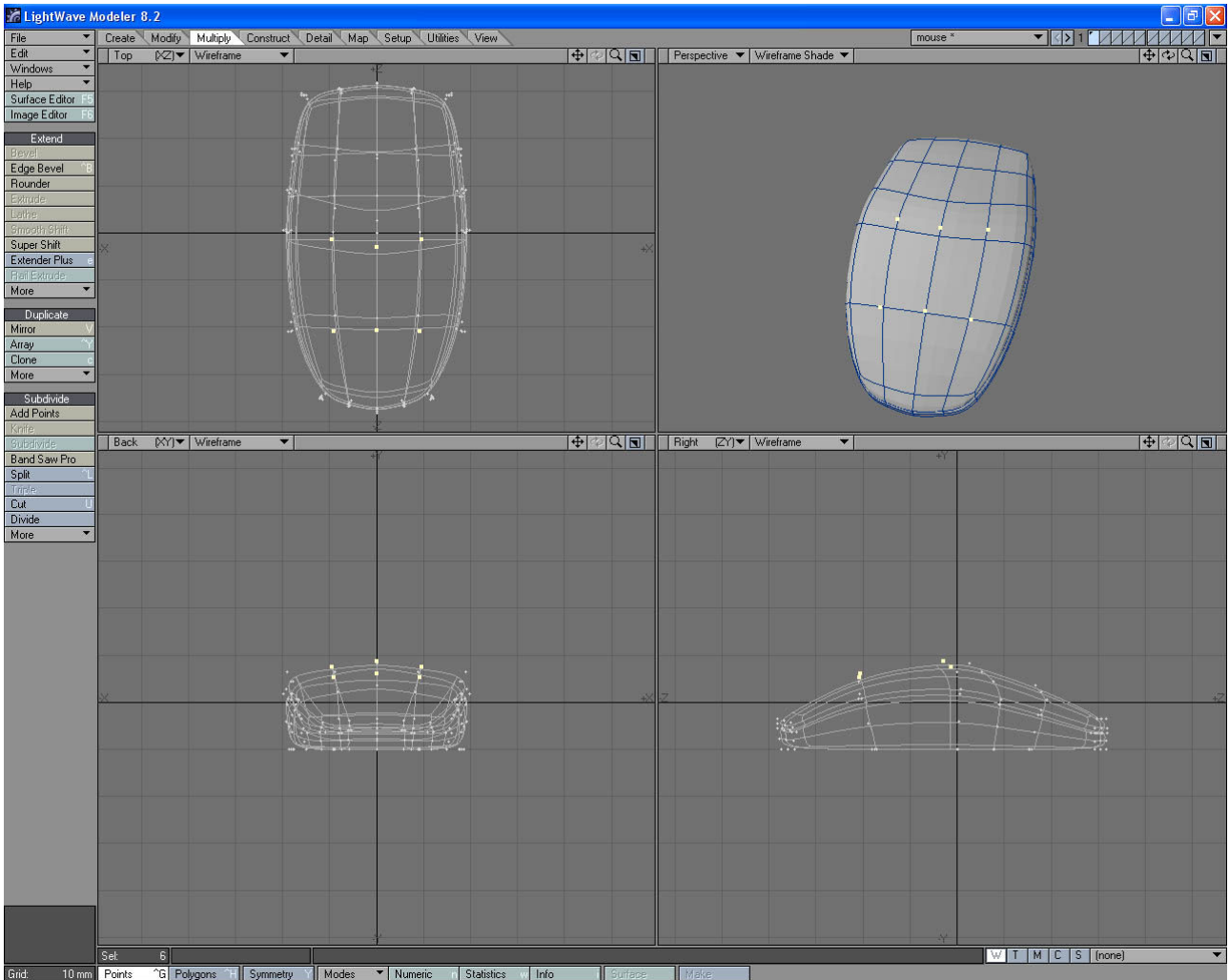
Ripetere la stessa operazione per i poligoni speculari a quelli mostrati in figura B-3;dopo aver applicato Band Saw anche sui poligoni speculari, riattiviamo la simmetria.

Come alternativa possiamo cancellare la parte di mesh dove non è stato applicato il primo Band Saw e quindi utilizzare lo strumento Mirror.

In ogni caso selezionando quella fila di poligoni, Band Saw non lavorerà in simmetria perché quei poligoni hanno parte dei vertici all'origine, dove è centrata la mesh.

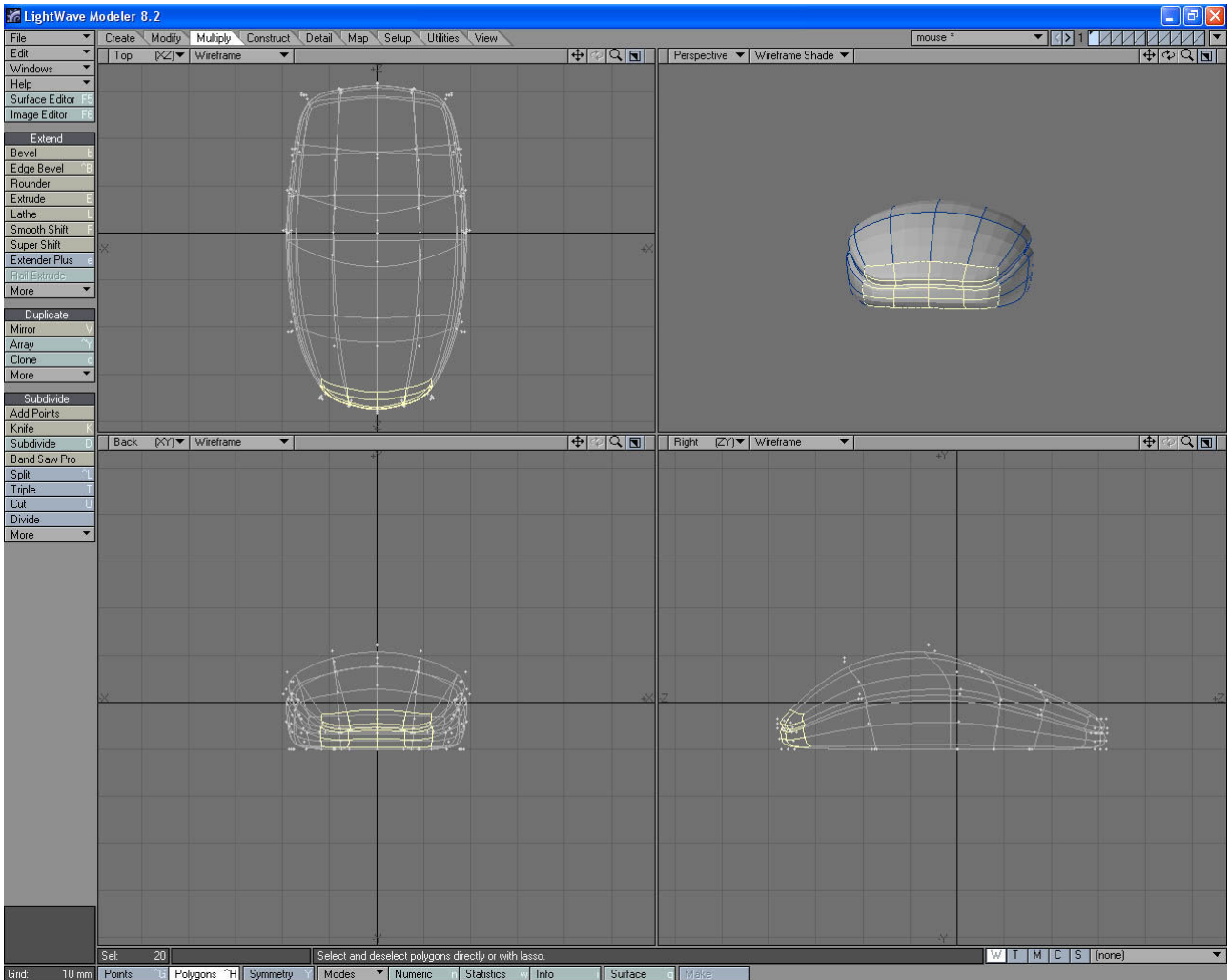
Selezioniamo i vertici indicati in figura B.4 e dalla visuale Right/Left, spostiamoli verso la parte posteriore del mouse (mantenendo la forma originale del mouse) e creiamo una leggera gobba.

Figura B.4)



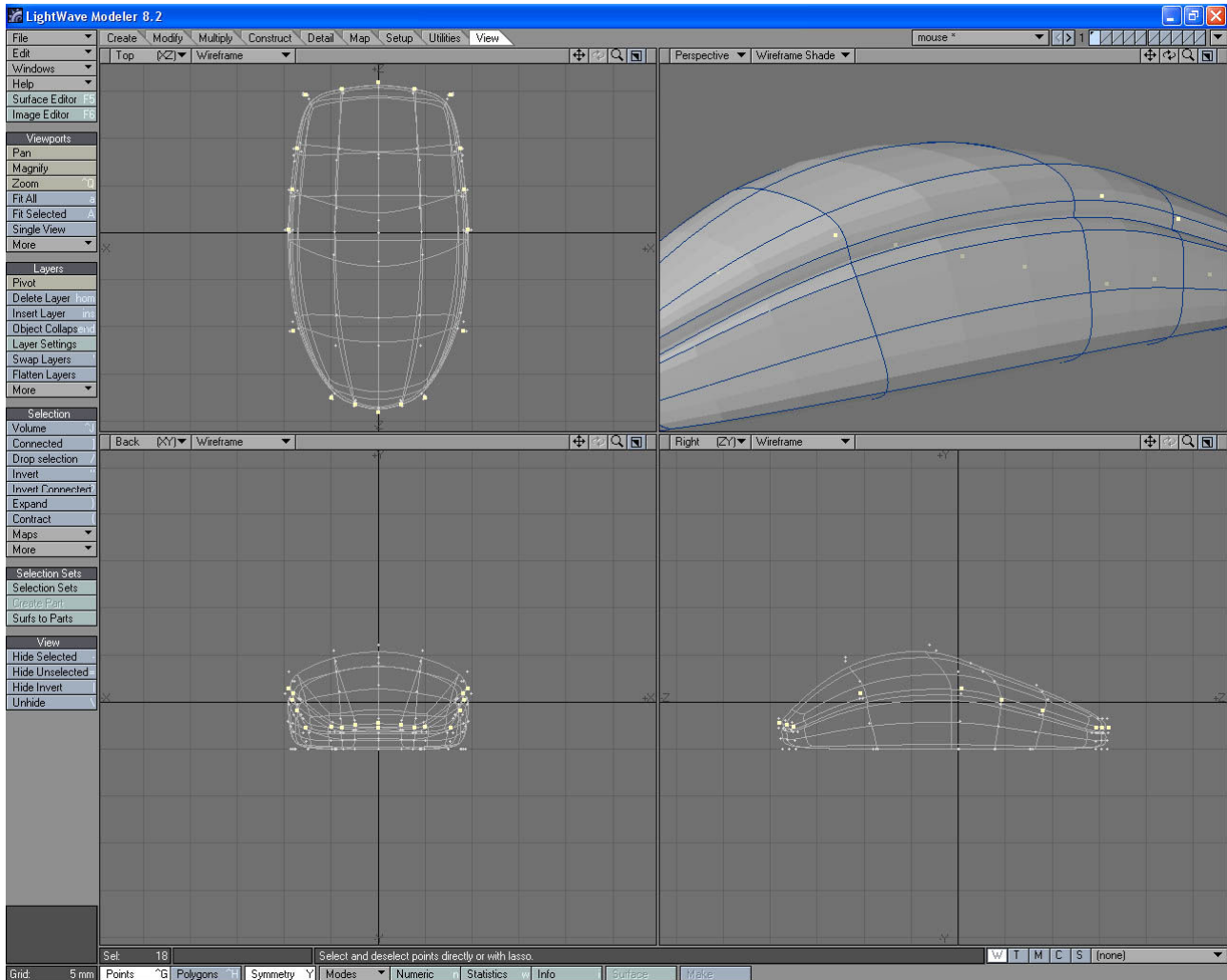
Selezioniamo i poligoni indicati in figura B.5 e stringiamoli tramite Stretch dalla visuale Front/Back o Top.

Figura B.5)



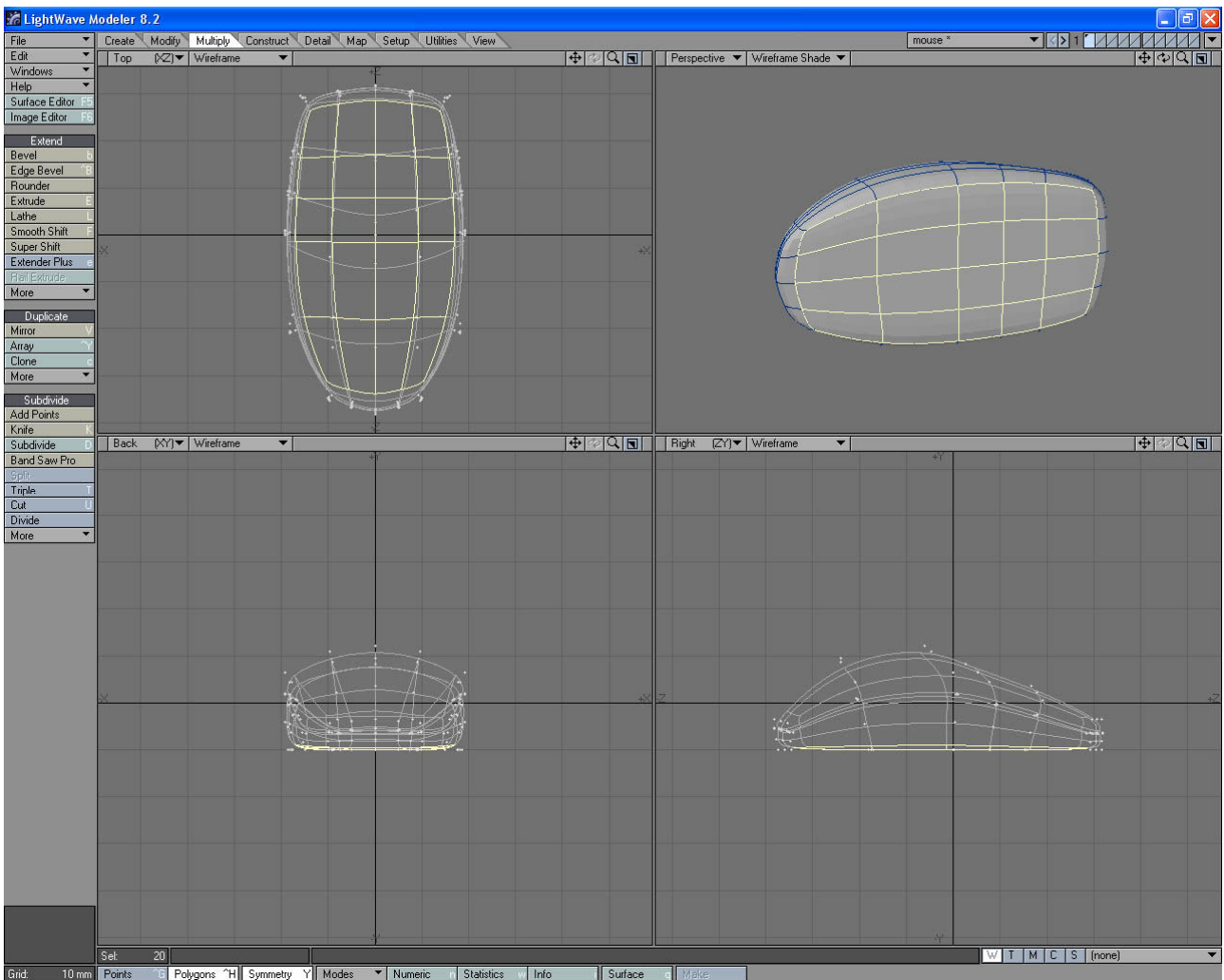
Selezioniamo i vertici indicati in figura B.6 e spostiamoli verso il basso in modo da avvicinarli alla fila di vertici sottostante; per la selezione è sufficiente cliccare su un paio di vertici adiacenti e quindi utilizzare lo strumento *View* → *More* → *Select Loop*. Assicuratevi comunque che tutti i vertici, per quella fila di vertici, siano selezionati.

Figura B.6)



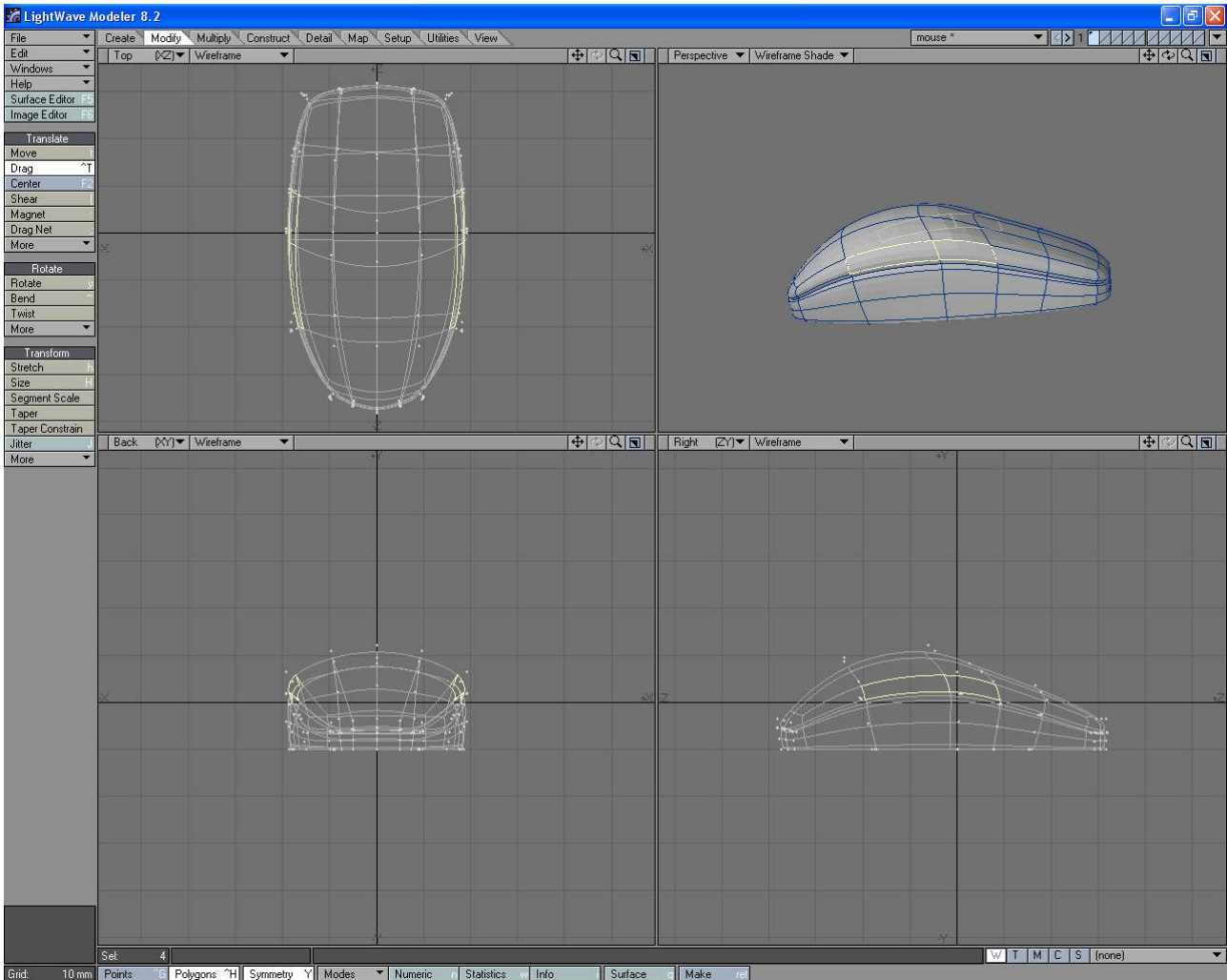
Selezioniamo i poligoni indicati in figura B.7 ed applichiamo uno Smooth Shift 'soft'.

Figura B.7)



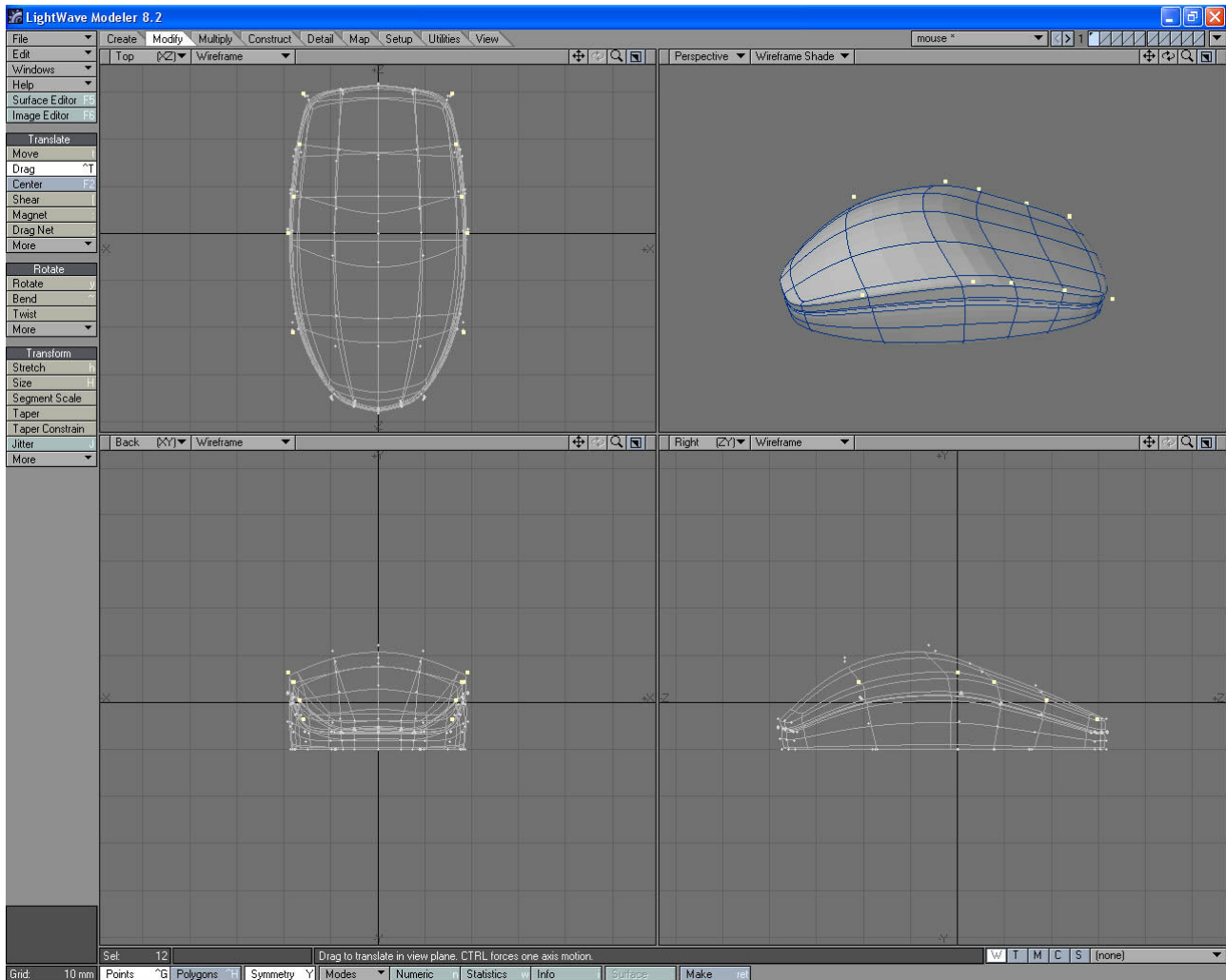
Selezioniamo i poligoni indicati in figura B.8 ed attiviamo Band Saw Pro con Value uguale a 3.0 e specular.

Figura B.8)



Tramite Drag sistemiamo leggermente i nuovi vertici creati, verificando nella visuale Perspective che non ci siano errori.(in particolare nella parte anteriore e posteriore del mouse).
Lavorare anche sulla mesh in modalità poligonale e dopo ogni singolo drag, verificarne gli effetti in modalità Sub Patch.
Sarebbe bello avere una visuale Sub Patch e lavorare sul modello in modalità poligonale!

Figura B.9)



Spostiamo l'intera mesh leggermente sopra l'asse Y;selezioniamo quindi tutti i poligoni che si trovano alla base del mouse e allineiamoli all'asse Y.
Dalla visuale Top selezionando correttamente i vertici e tramite lo strumento Move, sistemiamo anche il tipo di curvatura relativa alla parte anteriore e posteriore del mouse;verificare la correttezza della mesh dalla visuale Right/Left e Perspective.

Figura B.10)

