**MODELLAZIONE DEL CUCCHIAIO**

**1.INSERIMENTO DELLE IMMAGINI.**

Il primo passo è disegnare un piano delle dimensioni delle immagini da inserire.

Selezionare il piano appena creato.

Una volta aperto il pannello dei materiali, inserire nel pannello “bitmap” l’immagine da noi scelta per essere inserita, e aggiungere il pannello di “shell material”.

Collegare “bitmap” a “diffuse color” (del pannello “shell material”).

Premere “show shaded material in viewport” e poi “apply to selection”.

**2.DISEGNARE LA SAGOMA DEL CUCCHIAIO RISPETTO AL PO.**

Disegnare un piano delle dimensioni del pezzo di cucchiaio da cui voglio partire, senza nessuna griglia all’interno.

Converto il piano in “editable poly”.

Attraverso il comando “scale” applicato al bordo, allargare/stringere il bordo dal lato che mi interessa.

Tenendo premuto shift e poi “move”, spostare il bordo appena creato, a creare una nuova parte del cucchiaio.

Ripetere questo procedimento fino a quando non ho ottenuto tutta la sagoma del cucchiaio.

Attraverso il comando “connect” collego i bordi, con 4 ring che saranno fondamentali per la modellazione delle concavità.

**2.1 creare il buco con cui in mestolo viene appeso**

Dopo aver reso trasparente la sagoma del cucchiaio, occorre creare un cilindro delle dimensioni del buco, con otto lati.

Eliminare tutte le facce superflui dell’ottagono (lascio solo la faccia superiore).

Posiziono la faccia dell’ottagono con z=0.

Bucare il rettangolo della sagoma del cucchiaio che compre l’ottagono sottostante.

Attraverso il comando “attach”, unisco l’ottagono alla sagoma del cucchiaio.

Attraverso il comando “bridge” collegare i bordi dell’ottagono ai bordi del rettangolo (se necessario aggiungere dei vertici per creare il numero ottimale di bordi da collegare).

Alla fine cancello la faccia dell’ottagono, per ottenere il buco.

**2.2 creare il contorno della concavità del cucchiaio**

Attraverso il comando “insert vertex”, inserisco i vertici presso il collo del cucchiaio, a formare un arco di ellisse.

Attraverso il comando “connect”, li collego

**3. MODELLAZIONE RISPETTO AL PV**

Mettendo la vista frontale, cominciare a modellare le curve dell’oggetto.

**3.1 coda**

Per la “coda” del cucchiaio, occorre attraverso il comando “rotate”, ruotare essa di un angolo coincidente con la foto. ( automaticamente il piano selezionato verrà alzato leggermente, pertanto attraverso il comando “move”, lo si riposiziona nella posizione originale).

**3.2 conca**

Per la conca, occorre selezionare tutti i vertici all’interno della “bocca” del cucchiaio, e attraverso il comando “move”, lungo l’asse z, si abbassa il piano dei vertici.

Per ammorbidire la curva della conca, occorre utilizzare il comando “scale”, per stringere la base della conca.

Ripetere queste due azioni, selezionando ora solo i vertici dei due loop al centro della conca.