**MODELLAZIONE DI UN OGGETTO**

1. Disposizione delle foto nell’area di lavoro.

Realizzare le tre foto dell’oggetto evidenziando i tre punti di vista (dall’alto, frontale, laterale) e disporre le immagini sui tre piani x,y,x.

2. Realizzazione superficie 2D da modellare.

Partire dalla vista dall’alto.

Utilizzando il comando *Plane* (Standard Primitives) cominciare a tracciare la superficie dell’oggetto. Impostare *Lenght Segs*:1 e *Width Segs*:1 (Parameters).

Selezionare il piano appena creato poi con il tasto destro selezionare *Convert to: Editable Poly.*

Selezionare il comando *Edge* (Editable Poly>Selection).

Selezionare il lato lungo del piano rettangolare appena creato.

Utilizzando i comandi Shift+Move (W) trascinare il lato in avanti seguendo sempre il profilo dell’oggetto della foto.

Poi utilizzare il comando Scale (R) per rastremare il piano su entrambi i lati in modo tale che il piano sia più fedele possibile al profilo dell’immagine.

Continuare a creare piani e modificarli fino a coprire completamente la superficie.

3. Modifica piani in modo da farli aderire alla parte asimmetrica dell’oggetto.

al punto in cui l’oggetto non è più simmetrico selezionare *Vertex* (Editable Poly) e spostare i vertici in modo da seguire il profilo della figura.

4. Realizzazione griglia dell’oggetto.

Nel pannello Editable Poly (Modifier List) selezionare *Edge*. Selezionare il lato del piano più estremo della figura (non dalla parte del manico ma dalla parte opposta) e selezionare *Ring* (Selection).

Poi scorrere in Edit Edges e premere il quadrato (Opzioni) grigio vicino a *Connect*. SI aprirà una finestra con tre spazi da modificare. Il primo spazio in alto si riferisce al numero dei segmenti da inserire, inserire il numero 5.

5. Realizzazione della curva/conca del mestolo e dell’inclinazione del manico.

Selezionare *Vertex* dal Pannello Selection (Editabe Poly).

Selezionare i vertici centrali alla conca evitando quindi i vertici esterni e trascinarli verso il basso mediante il comando *Move* (W).

Fare affidamento alla foto che rappresenta l’oggetto lateralmente per sapere quanto sia profonda la conca.

Continuare a spostare i vertici seguendo le fotografie cercando di ricreare il più fedelmente possibile le curve del mestolo.

Una volta soddisfatti del risultato finale selezionare tutti i vertici che compongono il manico del mestolo e utilizzando *Move* (W) e *Rotate* (E) inclinare il manico dell’inclinazione giusta facendo riferimento alla foto dell’oggetto inserita precedentemente.

6. Aggiunta spessore dell’oggetto e realizzazione dettagli finali.

Selezionare l’oggetto e applicare il comando *Shell* (Modifier List) in modo da dare spessore all’oggetto.

Nella finestra *Parameters* inserire*: Inner Amount*=0,0 \_ *Outer Amount*=0,35 e *Segments*=1.

Avendo selezionato *Shell* selezionare un nuovo *Edit Poly* e successivamente selezionare *Edge*.

Selezionare un lato verticale della griglia creatasi sul manico dell’oggetto e poi selezionare *Ring* (Selection).

Successivamente selezionare l’ultimo comando: *TurboSmooth* (Modifier List) che renderà tutte le curve più morbide.

-Fine-