

GESTIRE LA FORMA CON LA MODELLAZIONE PER SUPERFICI.

Jewellery Design con... Rhinoceros V4.
Livello II

Direttore: prof. Francesco Trabucco
Project Manager : Riccardo Gatti.

Lo scopo del corso è di fornire una esaustiva panoramica sull'applicazione di Rhinoceros nel settore della progettazione del Gioiello e dell'Orologeria. Verranno presentate sia tecniche di costruzione "analitica" delle forme che tecniche di modellazione per deformazione. Sarà dato spazio alla modellazione per la prototipazione rapida e produzione rapida. All'interno del corso sarà dedicato spazio anche alla resa fotorealistica del gioiello con l'utilizzo del software di rendering VrayforRhino, internazionalmente riconosciuto come uno dei migliori sistemi di rendering. Un tutor d'aula a disposizione per ogni problema. Un corso per soli professionisti, con problematiche uguali ma esperienze e soluzioni diverse; riuniti cinque giorni, full time, per imparare a trarre il massimo da Rhinoceros.

Profili

Il corso si rivolge ai professionisti dei settori della progettazione, designer, gioiellieri, designer di orologi della moda e degli accessori.

Obiettivo

La formazione di un professionista in grado di gestire e comunicare al meglio la forma degli oggetti attraverso la modellazione.

Info

Il corso è composto di moduli comprendenti sia lezioni che esercitazioni in aula con il docente. Le lezioni saranno sviluppate su esempi pratici derivati dall'esperienza professionale. Il docente è un trainer autorizzato McNeel che rilascerà un certificato di frequenza.

Contenuti Didattici

Il corso è composto di 3 moduli per una durata totale è di 40 ore

I moduli sono divisi in giornate da 8 ore.

Ogni giornata di 8 ore è composta di lezione al mattino ed esercitazione guidata in aula nel pomeriggio.

Tutti i temi affrontati nella lezione vengono messi in pratica e approfonditi dallo studente attraverso esercizi mirati all'apprendimento delle nozioni ricevute durante le lezioni.

Le lezioni sono divise in argomenti come segue:

Modulo 1 – “Modellazione delle forme con le Superfici”

Sperimentando i differenti comandi per la costruzione verrà fornita la conoscenza per utilizzare correttamente le superfici nelle varie situazioni che si possono avere durante la modellazione. In questo modulo si affronteranno i problemi relativi alla modellazione di superfici perfettamente continue.

Lezione 1:

Forme solide.

Introduzione generale a Rhino e ai comandi di modellazione. Introduzione ai metodi della modellazione Uso dei deformatore UDT (Universal DeformationTools)

Esercitazione 1:

“Modellare per deformazione”

Le forme per intersezione di solidi e le forme organiche - Intervento di Lucia Rampino

Lezione 2:

Forme costruite per sezioni

Costruire la forma partendo dalle sezioni principali dell'oggetto. Uso dei comandi Loft e Sweep ad un binario, Sweep a 2 binari per modellare superfici complesse Network con Storia di Costruzione.

Esercitazione 2:

“Esercitazione di stile”

Lancio dell'esercitazione.

Lezione 3:

Forme costruite per sezioni

Seconda parte della lezione di costruzione per sezioni.

Esercitazione 3:

“Esercitazione di stile”

Verifica intermedia dell'esercitazione.

Modulo 2: "Utility"

Questo modulo vuole fornire gli strumenti adatti allo scambio dei dati, evidenziando i passaggi in cui si potrebbero generare errori nella conversione e gli strumenti per la documentazione tecnica e non del progetto.

Lezione 4:

Esercitazione 4:

Forme condivise, interscambio del modello 3D

Stampa di viste e tavole tecniche.
Esportare per la realizzazione di preventivi, cataloghi, manuali tecnici e per la stampa tipografica.
Esportare verso altri CAD 3D e 2D.
Esportare per la prototipazione rapida.

Verifica intermedia dell'esercitazione.

Modulo 3 – "Rendering"

Questo modulo è pensato per fornire gli strumenti del rendering. Vengono esplorati i metodi per comunicare l'idea di progetto in breve tempo con qualità professionale.

Lezione 5:

Esercitazione 5:

Materiali speciali, riflessione, trasparenza, satinatura

Materiali riflettenti e trasparenti, le due facce della stesso comportamento fisico. Uso delle mappe di Environment per il "realtime rendering"

"Rifletti"

Conclusione dell'esercitazione