

GESTIRE LA FORMA CON LA MODELLAZIONE PER SUPERFICI.

Product Design con... Rhinoceros V4.

Livello I

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

Il corso è indirizzato alla modellazione di oggetti di industrial design. Nel corso verranno forniti i metodi e le tecniche per concretizzare il concept in un modello pronto per l'ingegnerizzazione. Verrà trattata sia la modellazione solida con gli strumenti di deformazione che la modellazione per superfici adatta alla creazione di forme organiche. Il corso comprende argomenti relativa alla presentazione del progetto attraverso la creazione di tavole illustrate per la stampa e la realizzazione di rendering fotorealistici.

Profili

Il corso si rivolge ai professionisti dei settori della progettazione, quali industrial designer, progettisti di arredi e allestimenti, stilisti di moda e 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 per il Design.

Lezione su Forme primitive vs Forme organiche.

Esercitazione 1:

“Modellare per solidi primitivi”

Esplorazione e sperimentazione delle possibilità compositive della modellazione per intersezione di primitive e solidi semplici. Creazione di varianti volumetriche di progetto.

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 1”

Modellare un set di POSATE..

Lezione 3:

Forme costruite per sezioni

Seconda parte della lezione di costruzione per sezioni.

Esercitazione 3:

“Esercitazione di stile 2”

Modellare un EVIDENZIATORE StabiloBoss. Costruire partendo dai volumi fino ai dettagli di Design che hanno reso questo oggetto un classico.

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.

“Esercitazione di stile 3”
Esercitazione libera, modellare un oggetto.

Modulo 3 – "Rendering con VrayforRhino"

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:

Impostare una scena.

Impostare la scena per il rendering, i punti di vista.
Le luci, omni ,spot e rettangolari
Uso avanzato delle luci, soft shadow e area light
Assegnazione dei materiali.
Materiali Base e Plug-in
Il Material Editor
Applicazione delle textures.

“Black&White”

Importanza dell'illuminazione nella realizzazione di immagini di sintesi.
Uso della luce per evidenziare la forma.