

## **GESTIRE LA FORMA CON LA MODELLAZIONE PER SUPERFICI.**

Product Design con... Rhinoceros V4.

Livello II

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

Per approfondire le tecniche più avanzate per la creazione di forme ed oggetti di media ed elevata complessità geometrica. Costruzione di forme con continuità di curvatura, superfici di classe A. Esempi pratici rivolti alla progettazione degli oggetti di design, fra i quali oggetti di elettronica di consumo ed articoli sportivi e tecnici. Particolare attenzione sarà dedicata alla creazione di raccordi e blend fra le forme, dei trucchi per ottenere raccordi esteticamente migliori e strategie per risolvere blend complessi. Il corso è rivolto a chi già utilizza Rhinoceros e vuole migliorare ed affinare le proprie capacità nella realizzazione dei propri progetti. Un docente certificato, con esperienza attiva e diretta nel product design, per affrontare le problematiche legate al progetto e alle sue complessità. 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, 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 costruite per sezioni.**

Costruire la forma partendo dalle sezioni principali dell'oggetto. Uso dei comandi Loft, Sweep1 e Sweep2 per modellare superfici complesse; NetworkSrf con Storia di Costruzione.

Esercitazione 1:

#### **“Esercitazione di stile”**

Esercitazione sull'uso delle tecniche di modellazione apprese nella lezione

Lezione 2:

#### **Forme costruite per sezioni.**

Costruire la forma partendo dalle sezioni principali dell'oggetto. Uso dei comandi Loft, Sweep1 e Sweep2 per modellare superfici complesse; NetworkSrf con Storia di Costruzione.

Esercitazione 2:

#### **“Esercitazione di stile”**

Esercitazione sull'uso delle tecniche di modellazione apprese nella lezione

### **Modulo 2: "Raccordi"**

Questo modulo fornisce una serie di casistiche risolte di raccordi di forme dalle più semplici alle più complesse. Si analizzeranno metodi per migliorare le forme di raccordo fra parti.

Lezione 3:

#### **Forme raccordate**

Gli Strumenti di raccordo, raccordo semplice ed a raggio variabile.

Esercitazione 3:

#### **“Morfologia del raccordo”**

Esempi di raccordi complessi.

## **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 4:

### **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.

Lezione 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"

Esercitazione 4:

### **"Black&White"**

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

Esercitazione 5:

### **"Rifletti"**

Esercitazione sull'uso di VrayforRhino.