

# Industrial Design con Rhino e 3D Studio

## Obiettivo

Creare un percorso che dall'ideazione di oggetti di design arrivi fino all'ambientazione e conseguente presentazione degli stessi passando attraverso l'apprendimento di Rhinoceros 4.0, per la modellazione NURBS e di 3D Max 2009 per l'ambientazione, il rendering ed eventuale foto-inserimento.

## Destinatari

Tutti coloro che abbiano buone motivazioni di studio o di lavoro per apprendere il programma.

## Prerequisiti

Buona conoscenza d'informatica di base.

## Contenuti

Nella prima fase si parlerà del processo ideativo e della scelta del materiale e, soprattutto della realizzazione di modelli che, grazie a rhino 4.0 saranno pronti per la cosiddetta prototipazione rapida.

- Presentazione del software e primo approccio alla progettazione
- Comandi per l'editing delle curve (trim, join, explode ecc..) concetti legati alla continuità di curvatura e ricostruzione delle curve per migliorare la qualità delle superfici da esse generate.
- Superfici Loft e Patch.
- Editin dei solidi e Curve UV ed estrusioni "boss".
- Definizione e discussione del progetto definitivo.
- Completamento del progetto.

Nella seconda fase prepareremo, con l'ausilio di 3D Max, l'ambientazione per poi renderizzare l'oggetto creato.

- Introduzione a mental ray e attivazione del motore in Autodesk 3ds Max 2009
- Daylight con mappa mr Physical Sky, global Illumination, importazione dell'oggetto creato in rhino.
- I materiali di mental ray e i materiali Arch & Design.
- Utilizzo combinato della GI e della FG per il massimo risultato e primi rudimanti per l' animazione semplice dell'oggetto.