

PROGRAMMA DEL CORSO SULLA PROGETTAZIONE E L'USO DELLE STAMPANTI 3D

- presentazione della progettazione 3D e breve excursus sull'evoluzione della computer grafica
- introduzione a CINEMA 4D e analisi dell'interfaccia di lavoro
- navigare tra piani bidimensionali e tridimensionali
- creazione e modifica di forme geometriche poligonali
- creare e gestire i vettori
- trasformare i vettori in oggetti poligonali
- concetti di modellazione base per punti, linee e superfici
- esercitazione: realizzare il tuo nome modellato in 3D
- concetti base sui modificatori degli oggetti poligonali
- esercitazione: modellare un pacco regalo in 3D
- esercitazione :modellare un vaso con curve nurbs
- i materiali e le texture
- gestire le luci
- esercitazione:modellare una poltrona in 3D
- esercitazione:scegliere e modellare con l'ausilio del ragazzo un modello per la stampa 3D
- formati di importazione esportazione ,salvare un progetto
- importare modelli 3D nei software per la creazione di G code
- presentazione dell'interfaccia del software per la gestione della stampante
- preparare il modello per la stampa
- calcolo del percorso di lavoro della stampante
- cosa sono i G code...? ...e a cosa servono
- macchine a controllo numerico
- caricare un G code per la stampa
- stampa i tuoi oggetti.