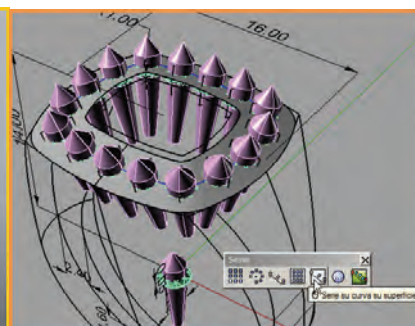
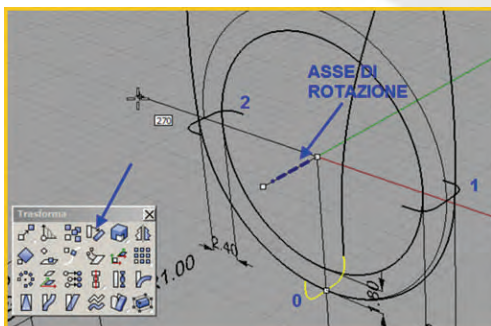


Progettare la gioielleria in 3D con Rhinoceros

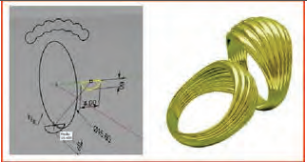

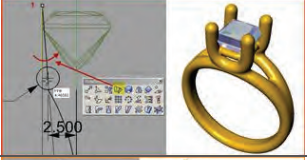


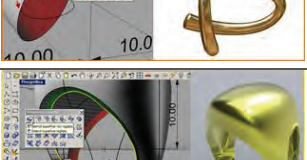
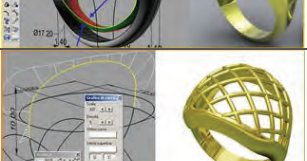

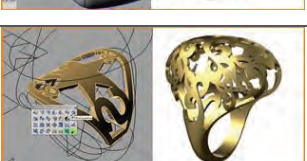

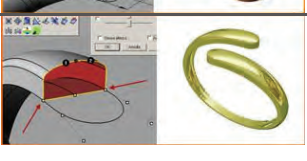

*il nuovo libro per i designer orafi
che usano il CAD*



"Progettare la gioielleria in 3D con Rhinoceros"

Il nuovo libro di Logis3D per la gioielleria dedicato a Rhinoceros con il quale, ogni designer e modellista potrà seguire un percorso guidato che lo porterà, passo passo, verso la creazione di anelli, ciondoli ed orecchini sempre più complessi per esprimere al meglio tutta la creatività di cui è capace.

Num.	Titolo	Descrizione	Immagine
01	Introduzione a Rhinoceros 3D	In questo tutorial vedremo alcuni concetti di modellazione 3D e i principali parametri che è necessario impostare nel File Modello.	
02	Cuore traforato	Creazione di un semplice traforo, con il calcolo del peso del modello in metallo prezioso, e la sua disposizione spaziale una volta appeso alla contromaglia.	
03	Margherita bombata	Nel caso in cui si voglia realizzare un ciondolo con superfici bombate, non possiamo più utilizzare il comando di estrusione di curve piane, ma seguire altre strategie.	
04	Margherita bombata con bordo piano	In questo tutorial vedremo come realizzare un ciondolo con una superficie bombata ma con il bordo piano. In questo caso andiamo ad utilizzare il comando RailRevolve: Rivoluzione su binario.	
05	Cuore bombato con bordo piano	Il presente esercizio è del tutto simile al precedente, l'unica differenza è costituita dalle curve di partenza a forma di un cuore.	
06	Croce bombata con cuori	Tutorial per progettare una croce traforata con dei cuori interni. Il percorso di progettazione risulta molto velocizzato dall'utso del comando Booleane su curva.	
07	Anello traforo flaw	Per la progettazione di modelli traforati su superfici curve, uno dei metodi più semplici e veloci è spesso quello di utilizzare i comandi UDT (Universal Deformation Technology).	
08	Anello navette	Tutorial per progettare un anello con pietre a navette avente la geometria definita da un'immagine di una pietra.	
09	Anello cuore	In questo tutorial progetteremo un anello con una pietra a forma di cuore che rappresenta il dato di input per la costruzione del castone, mentre il gambo sarà realizzato mediante il comando Sweep1.	
10	Anello Sweep 1 con castone	Tutorial vedremo per progettare un anello avente il gambo con sezione variabile e un castone per la pietra a taglio cabochon mediante l'utilizzo del comando Sweep1.	
11	Ciondolo cuore Sweep2	Ciondolo a forma di cuore con superficie bombata, utilizzando il comando Sweep2. Come per il comando Sweep 1, le curve di profilo devono essere tutte chiuse oppure tutte aperte.	

12	Anello onde Sweep2	Tutorial per progettare il modello 3D di un anello avente la superficie ondulata. Per avere un maggior controllo sull'andamento della superficie in funzione delle sezioni usate, è preferibile usare Sweep2, invece che il solo cerchio centrale con Sweep1.	
13	Ciondolo cuore a sbalzo	Tutorial per progettare un ciondolo a forma di cuore avente la peculiarità di presentare uno scasso interno che si raccorda con il bordo esterno. Saranno valutate diverse soluzioni: che prevedono l'utilizzo di Sweep2 oppure di BlendSurface.	
14	Anello centrale blend	In questo Tutorial vedremo come utilizzare il comando blend di curve e di superfici, per la creazione della biforcazione del gambo dell'anello.	
15	Anello contrariè con castone	Tutorial per realizzare un anello a contrariè, cioè con i due gambi che sono uno di fronte all'altro in posizione emi-simmetrica.	
16	Anello bombato con Sweep2 e traforo	Tutorial per realizzare il modello 3D di un anello una volta che sia stato definito il diametro in vista frontale, le quote di ingombro ed il suo profilo in vista laterale usando il comando Sweep2.	
17	Ciondolo cuore Flow	Tutorial per realizzare un ciondolo a forma di cuore con un andamento definito da una curva nello spazio e con sezione variabile, applicando il comando Scorri lungo la curva.	
18	Anello bombato curve Network	Tutorial per progettare un modello di anello bombato mediante l'uso del comando Superficie da una rete di curve.	
19	Anello bombato con intreccio a filo	Tutorial per progettare il modello 3D di un anello bombato simile a quello già realizzato in precedenza ma con la parte superiore avente un intreccio di fili.	
20	Ciondolo cuore a rete con traforo, smaltatura o a filo	Tutorial che mostra del comando Crea curve UV, per realizzare una rete di fili su di una superficie, un traforo oppure una smaltatura.	
21	Anello con traforo e galleria	Progettazione 3D di un anello, per il quale andremo a realizzare una galleria traforata ed un traforo esterno. I dati di input sono costituiti: dalla misura dell'anello, dalla forma del profilo in vista frontale e laterale e dalla misura dello spessore del gambo.	
22	Anello margherita e cuore Flow	Tutorial per progettare un anello in modo tale che la geometria della parte superiore sia una curva qualsiasi, ad esempio una margherita mediante l'utilizzo del comando Flow.	
23	Bracciale a contrariè	Questo tutorial ha lo scopo di realizzare un bracciale a contrariè mediante l'utilizzo di un elica usata come binario con Sweep1. Particolarmente interessante risulta la soluzione usata per creare il tappo del bracciale mediante il comando Blend di superficie.	

24	Anello deformazione free-form, vuotatura e variazione della misura del gambo	Tutorial che mostra la procedura per deformare un anello in maniera libera: free-form. Una volta definita la geometria esterna si passerà alla realizzazione della svuotatura del modello. Sarà inoltre illustrata una metodologia innovativa per variare la misura del gambo dell'anello senza rimodellare tutto. Sarà illustrata anche la vuotatura mediante l'utilizzo del software Magics RP della Materialise.	
25	Anello traforato con pietre	L'anello di questo tutorial è formato da una pietra centrale rettangolare e da una serie di brillanti che ne seguono il profilo incassati a binario.	
26	Anello margherita da rete di curve	Tutorial per realizzare un anello in modo tale che la geometria della parte superiore sia una curva qualsiasi. In questo caso utilizzeremo il comando Superficie da una rete di curve, NetworkSrf, con una struttura che definiremo a ragno, perché le curve nella direzione radiale, che definiscono l'andamento della superficie laterale dell'anello, si incontrano tutte in un unto, nel quale si creerà una singolarità.	
27	Anello solitario con pietra centrale rettangolare	Tutorial per progettare un anello a partire dalla geometria di una data pietra con forma rettangolare. I parametri di progetto sono: misura e geometria della pietra; diametro dell'anello; spessore del modello; ingombro in Z del modello.	
28	Ciondolo margherita con UDT	Tutorial per realizzare un ciondolo mediante il comando Cage degli UDT. Questo comando consente di deformare una polisuperficie o mesh attraverso la deformazione di un elemento geometrico preso come riferimento. Tale elemento può essere uno di quelli forniti di default oppure definito dall'utente.	
29	Ciondolo da font con toni di grigio	Per la progettazione di modelli ed in particolare di ciondoli, una tecnica interessante prevede l'utilizzo di speciali font con i quali realizzare delle immagini da toni di grigio per il comando Superficie per toni di grigio. Applicazione di eventuali UDT per la modifica delle dimensioni in Z.	
30	Anello con pietra cabochon	Tutorial per progettare un anello con pietra cabochon usando un'interessante tecnica che permette di ottenere una superficie unica per l'anello mediante l'utilizzo del comando Superficie da una rete di curve.	
31	Anello cuore con superficie da una rete di curve	Tutorial per progettare un anello a forma di cuore a partire da una immagine che definisce la forma del modello in vista superiore a partire da una bitmap di sfondo e dalla misura dell'anello stesso.	
32	Ciondolo cuore con decorazioni	Tutorial per progettare dei rilievi su di un ciondolo a forma di cuore combinando insieme la modellazione da toni di grigio con ZSurf4 e la tecnologia UDT di Rhinoceros con il comando Splop. In pratica si tratta di posizionare e adattare delle decorazioni su di una superficie	