

TEST

i

File: Rhino_test_T1A_20.5.05.doc

Rhino Ver. 3.0 SR3c

Fag:

IRD12004 3D modellering, visualisering og animasjon.

Lærer: Egil Berg

tlf.: 257 56 124 Rom 258

Grupper: T1A Valgfag for I2A	Dato: Fredag 20.5.2005	Tid: Gruppe 1: kl 09 ⁰⁰ – 11 ⁰⁰ Gruppe 2: kl 11 ⁰⁵ – 13 ⁰⁵
Antall oppgavesider: 3		Antall vedleggsider: 0
Sensurfrist: 13.6.05		
Hjelpemidler: Alle hjelpemidler tillatt. Men det er ikke tillatt å kommunisere med hverandre eller andre. Testen avvikles i rom 206 og 208 slik at studenten har tilgang til PC. Egen medbrakt PC kan benyttes. Det er ikke tillatt å benytte skriver/plotter under testen. Det er ikke nødvendig å levere papir.		
KANDIDATEN MÅ SELV KONTROLLERE AT OPPGAVESETTET ER FULLSTENDIG		

Denne Testen forutsetter bruk av Rhino (Rhinoceros) Version 3.0 SR3c.

I følgende mappe:

K:\IRD12004_Test_Rhino_20.5.05\

Finner du følgende filer:

Kakespade.mlib

i denne filen finnes de materialene jeg har benyttet i løsningen.

INNLEVERING:

Innleveringen skal skje til følgende mappe:

K:\IRD12004\”ditt_navn”\Test_20.5.05\

Følgende filer skal leveres:

Kakespade.3dm (Rhino fil),
”Ditt_navn”.bmp (bildefil for dekal),
Kakespade.jpg (bildefil),
Kakespade.mlib (material-biblioteksfil).

NB: Du MÅ levere før tiden er utløpt.

Innleveringsmappen blir sperret.

HUSK: Datasystemer kan ”henge seg”, **LAGRE OFTE!**

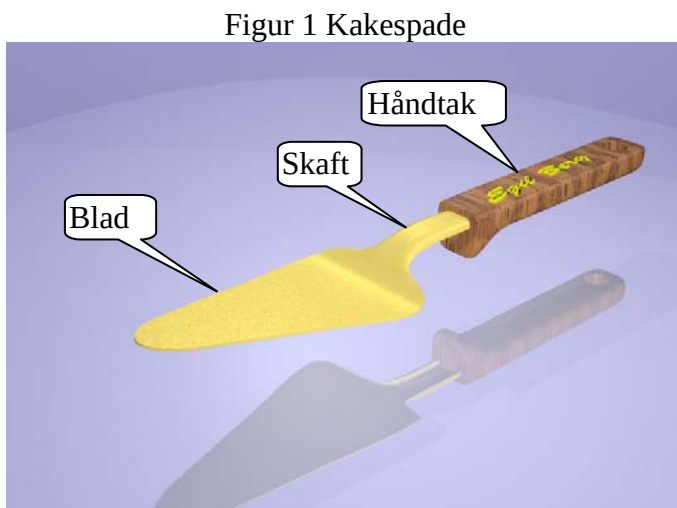
LYKKE TIL!!!!

Test Rhino fredag 20.5.05	
Gruppe 1	Gruppe 2
0900-1100	1105-1305
Rom 206	rom 206/208

1	_Thor	Heidi	17
2	Anders	Kristoffer	18
3	Andre	Lene	19
4	Any	Linda Gr	20
5	Beate	Linda Gu	21
6	Bilal	Linda S	22
7	Daniel	Magnus	23
8	Edwin	Marius	24
9	Eirik	Martine	25
10	Espen	Oddbjørn	26
11	Frank	Omer	27
12	Gry	Sabri	28
13	Guro	Siv	29
14	Jørgen	Solvei	30
15	Kenneth	Vivian	31
16	Kurt	Øyvind	32
		Daniel S	33
		Gisle	34
		Jan E. J	35
		Jan E. T	36
		Klaus	37
		Magnus M	38

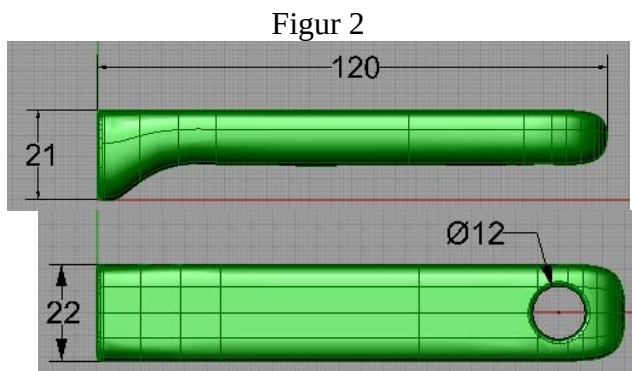
Oppgaven

består i å lage en **kakespade** slik som vist i figur 1 til høyre. Denne består av to objekter. Et håndtak i mahogni, og et objekt i gull som jeg har kalt Skaft og Blad. Kakespaden skal ende opp som to lukkede volumer, Solider. Ta vare på viktige linjer og kurver som du benytter når du modellerer og legg dem på egne lag. Punktene nedenfor angir kriterier for hvordan oppgaven skal gjennomføres.

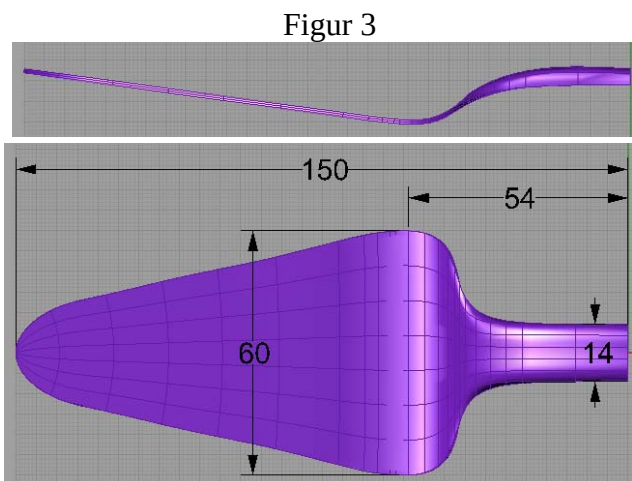


Prioriter en grov løsning av helheten fremfor detaljer dersom du får dårlig tid. A) og B) har større vekt en C) og D).

- A) Håndtaket som vist i figur 2 er 120 mm langt, og skal ha sitt største tverrsnitt i enden mot skaftet. Høyde 21 mm og bredde 22 mm. Hullet i høyre ende skal ha en diameter på Ø12. Høyre enden av Skaftet skal ha en pen avrundet form. Alle kanter skal være avrundet. Håndtaket skal være en solid.



- B) Lag så Blad og Skaft slik som vist i figur 3. Dette objektet skal egentlig ha en tykkelse på 1 mm, men jeg anbefaler at du lager dette objektet uten tykkelse i første omgang (bare flaten). Blad-delen skal være mest mulig plan. For at Skaftet skal få økt styrke, skal kanten på begge sider være bøyd nedover slik som vist i figur 4. Sørg for IKKE å bøye flaten for mye slik at krumningsradius blir for liten. Den skal ikke være mindre enn 1,5 mm på ytre/øvre flate.

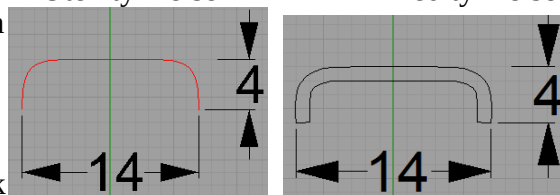


Dette objektet skal ha en sammenhengende flate.

Dersom du får tid skal du sørge for at flaten får en tykkelse på 1 mm. Kanten som tilsvarer tykkelsen behøver ikke avrundes. Objektet skal være en Solid.

- C) Navnet ditt skal settes inn som et Dekal slik du ser i figur 1.

Figur 4. Vertikalt snitt av håndtaket. Uten tykkelse Med tykkelse



- D) Sett på materialer og lys.
Skep skyggevirksomhet og speiling i bordplaten.
Prøv og finn, og benytt, de materialene som er benyttet ved renderingen av figur 1.
Lage et tilsvarende bilde til det du ser i figur 1, og lagre dette som en jpg fil.