

미디어 스튜디오 3

181017/ 제 6주

지형 모델의 제작과 제너러티브 알고리즘 모델링의 기초

Rhino를 통한 지형 모델의 제작방법

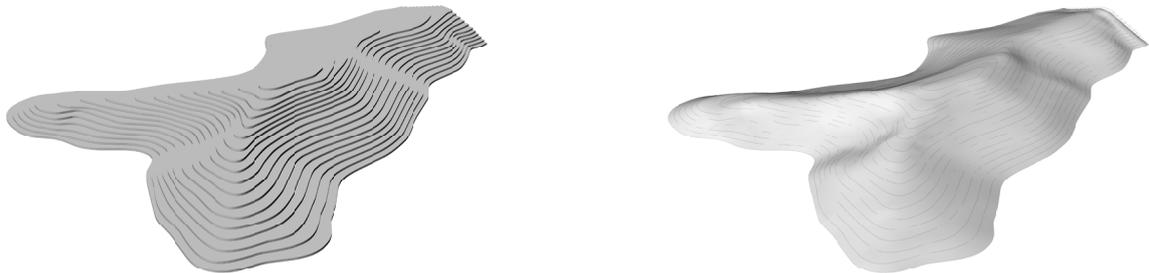
Tutorial 1-1: 단순 Extrusion

높이값을 가진 등고선 파일을 불러온 후 닫힌 폴리라인으로 정리, ExtrudeCrv로 계단식 지형을 생성한다.

Tutorial 1-2: Patch

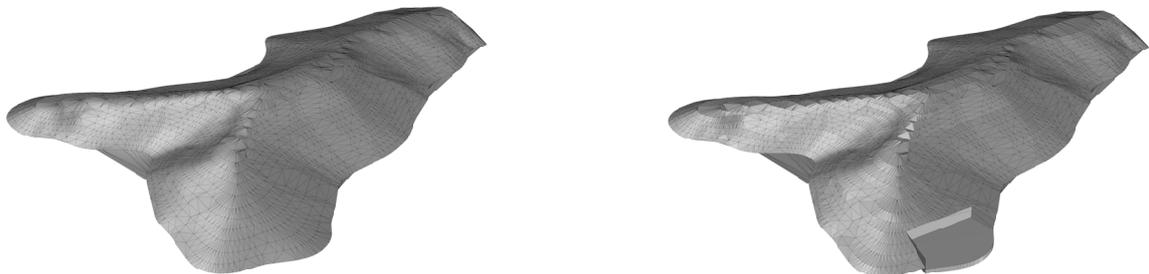
폴리라인으로 정리된 등고선을 Patch 명령어를 이용하여 부드러운 NURBS 서피스로 생성한다.

다양한 U span과 V span 값을 실험해보며 contour 명령어로 서피스에서 등고선을 역으로 생성하여 원등고선과 비교해본다.

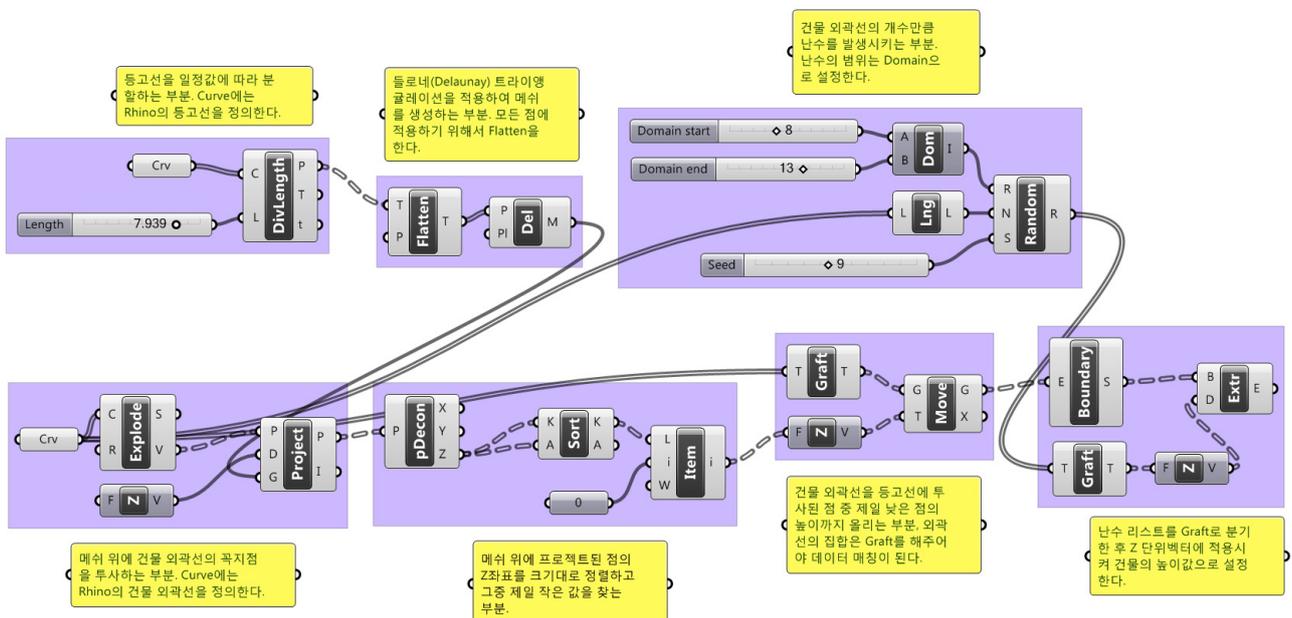


Tutorial 1-3: MeshPatch

MeshPatch를 이용하면 닫힌 폴리라인으로 정리할 필요가 없지만, 결과물이 mesh이기 때문에 Split이 안되는 등 여러 가지 제약이 따른다. Polysurface로 전환하여 편집하는 방법과 mesh 상태에서 편집하는 방법 모두를 테스트해본다.



Tutorial 1-4: Grasshopper definition (random height building)



Tutorial 2: Attractors

