

CONTEST: interior design contemporaneo

NOMINATIVO: Rebecca Pizzichemi; **SCUOLA:** liceo artistico Caravaggio

TITOLO DEL MODELLO: lampada luxora by me

DESCRIZIONE: una lampada che è stata progettata per essere da tavolo, ma che può anche essere progettata con un'asta più lunga, facendo diventare la lampada da terra. Le lampade sono una luminosità artificiale e servono per produrre luce, infatti sono la chiave per una buona luce, se non si ha la luce solare.

LINK: <https://kavehome.com/it/it/p/lampada-da-tavolo-da-esterno-dinesh-in-acciaio-bianco>



SOFTWARE USATO: Rhinoceros

COMANDI USATI: polilinea, cerchio, sfera, rivoluzione, tronca e estrudi curva planare chiusa.

MATERIALI E COLORI; COSTRUZIONE LAMPADA: **blu, lampada da tavolo/esterno; rosa, lampada da terra;**

MATERIALI: acciaio per l'asta della lampada (grigio) e plastica (bianco);

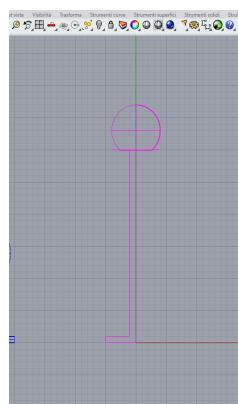
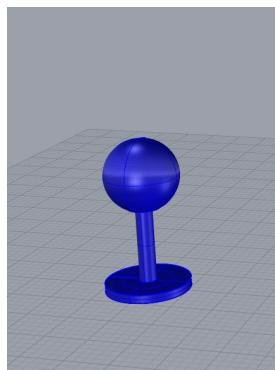
UTILIZZO DEI COMANDI:

RIVOLUZIONE: il comando l'ho usato per l'asta della lampada e la base e serve per creare la superficie.

TRONCA: il comando l'ho usato per tagliare la parte in eccesso della sfera per la parte superiore della lampada e serve per tagliare ed eliminare le porzioni selezionate di un oggetto sui punti di intersezione con un altro oggetto.

ESTRUDI CURVA PLANARE CHIUSA: il comando l'ho usato per estrudere un cerchio in più che ho fatto per chiudere la parte di sfera troncata e serve per creare una superficie guidando il percorso di una curva lungo una linea retta.

SCREENSHOTS:



1 SCREEN: la lampada da tavolo completata, con estrusioni, rivoluzioni e polilinee;

2 SCREEN: costruzione della lampada da terra.

