

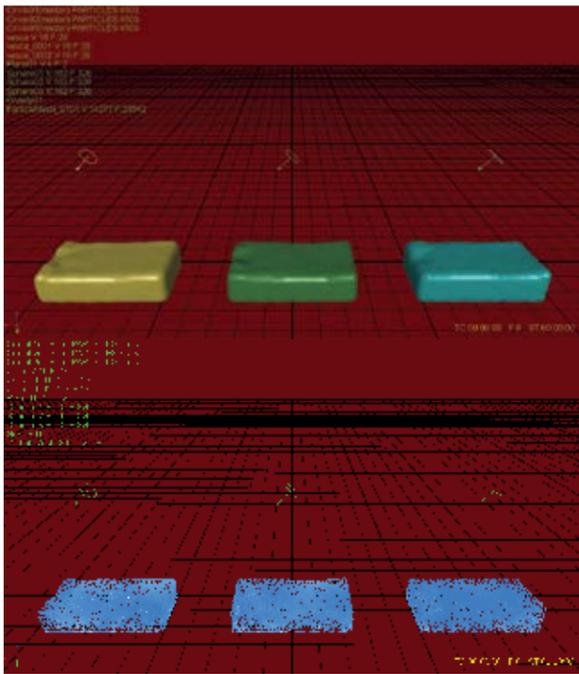
MORFOGENESI

|_ fluidi come base di forme _|

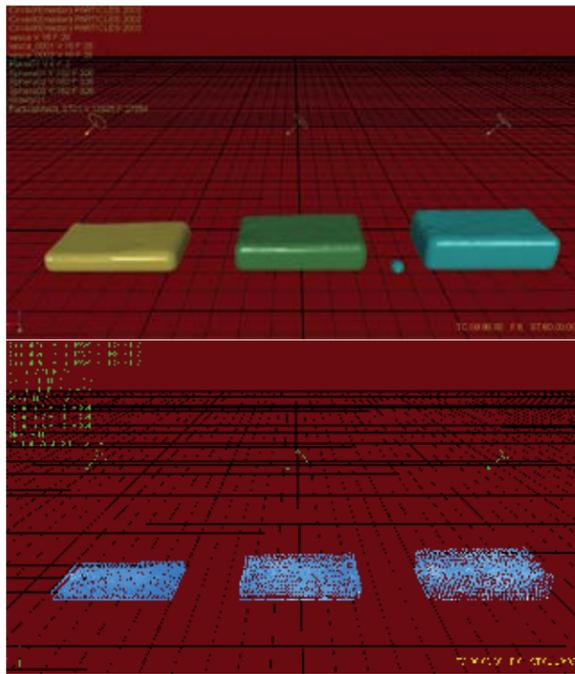


Il percorso di conoscenza del programma è avvenuto in fasi e tramite delle prove per capire i meccanismi di funzionamento. Il primo passo è stato quello di iniziare a manipolare gli emettitori inserendoli nella scena e verificare il risultato finale cambiando singolarmente dei valori fisici; il secondo step è volto ad analizzare l'interazione del fluido con elementi esterni; la terza fase l'interazione del fluido con forze esterne; la quarta fase la realizzazione di un oggetto o forma di interesse.

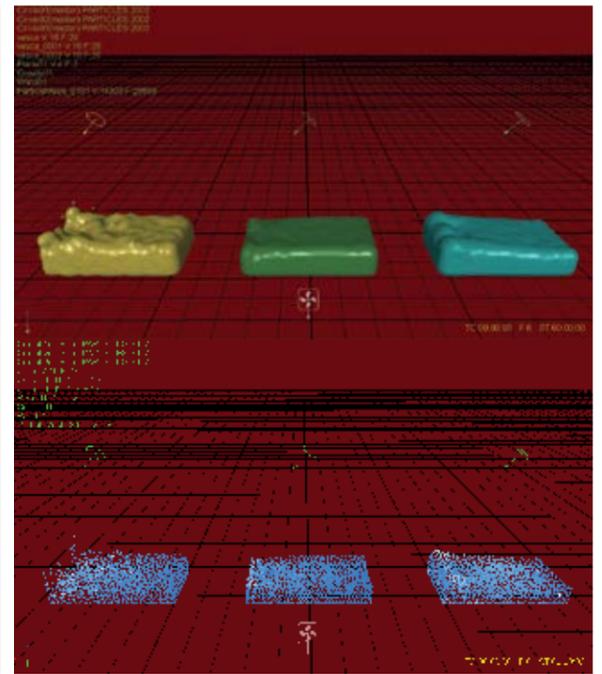
Prima Fase



Densità

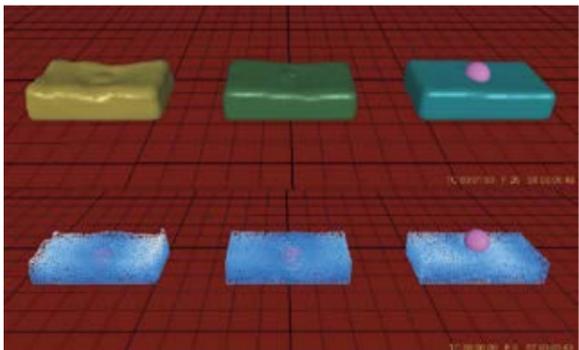


Pressione

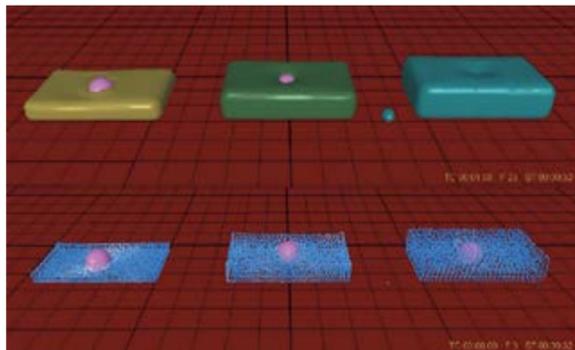


Viscosità

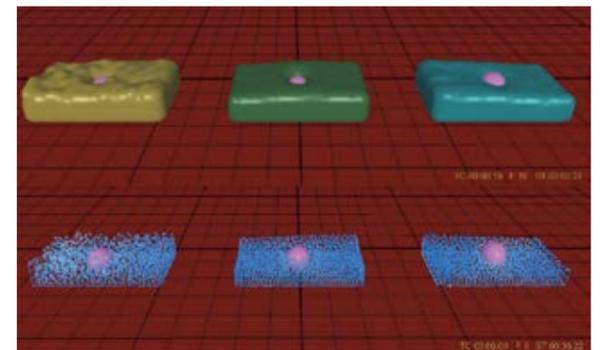
Seconda Fase



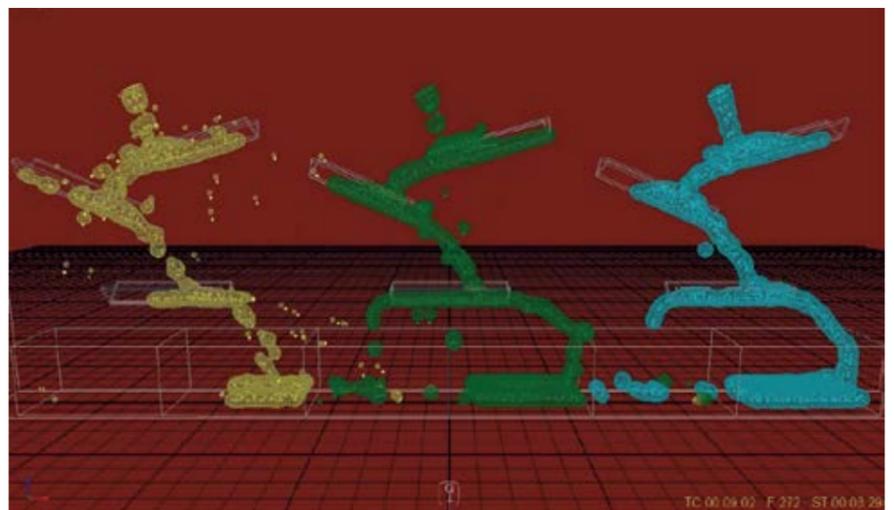
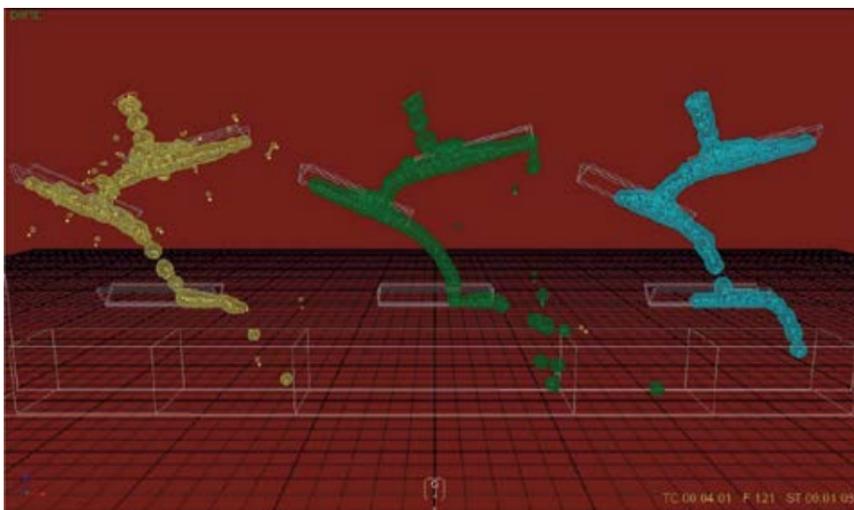
Densità



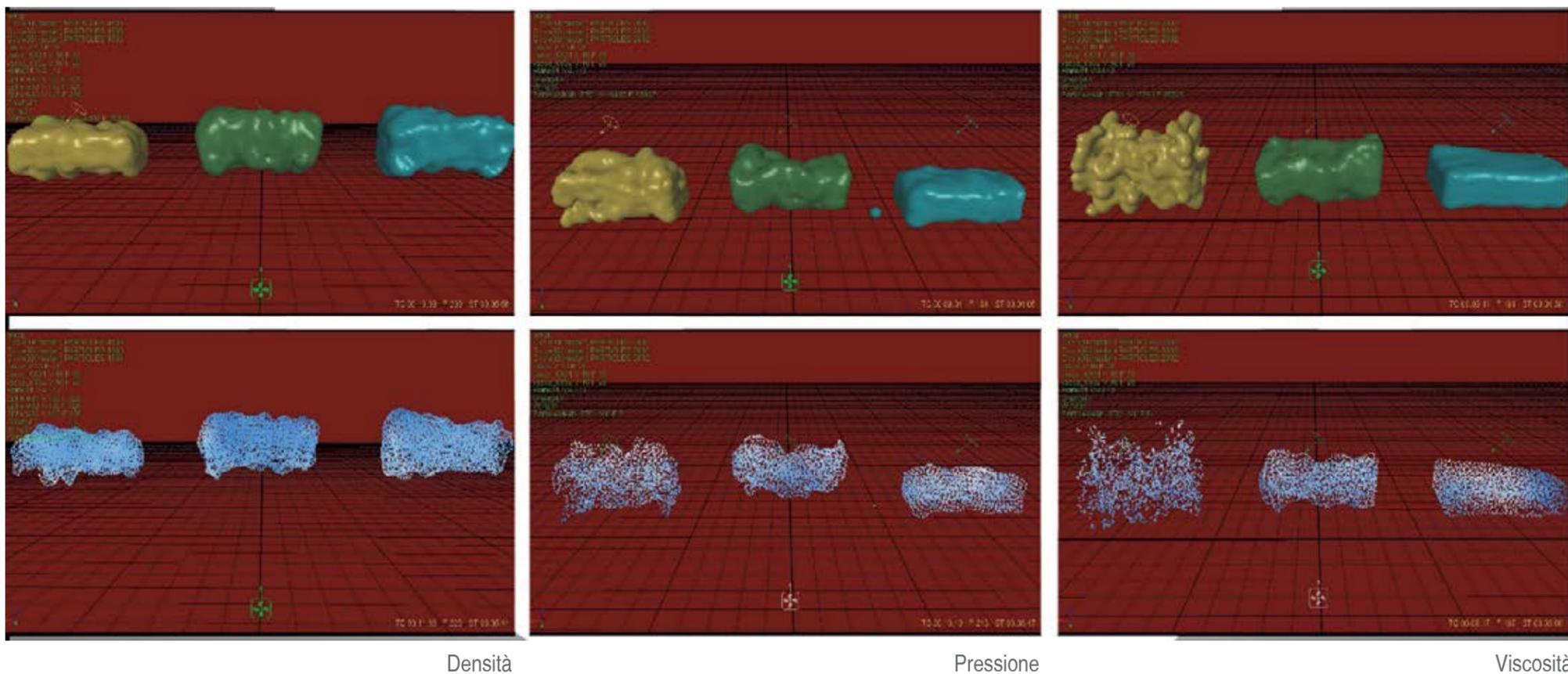
Pressione



Viscosità



Terza Fase



Quarta Fase

L'operazione finale del progetto è stata quella di realizzare una forma di prova di un oggetto comune. La scelta è ricaduta su di un mouse. Oggi giorno ce ne sono di diversi tipi e forme ma nessuno ha la perfetta forma di una mano. Lo scopo è quello di usare una mano come "stampo" per un mouse economicamente perfetto servendomi di RealFlow .

