



# STAMPI

PROGETTAZIONE & COSTRUZIONE

**UCISAP** Organo Ufficiale  
UCISAP - Unione  
Costruttori Italiani  
Stampi e Attrezzature  
di Precisione

Faccia  
a faccia con...  
**Cristina Paulon e  
Antonella Zoppelletto**



Stampo del mese  
Due funzioni,  
una soluzione

Servizi  
Ai designer piace  
Eurostampi

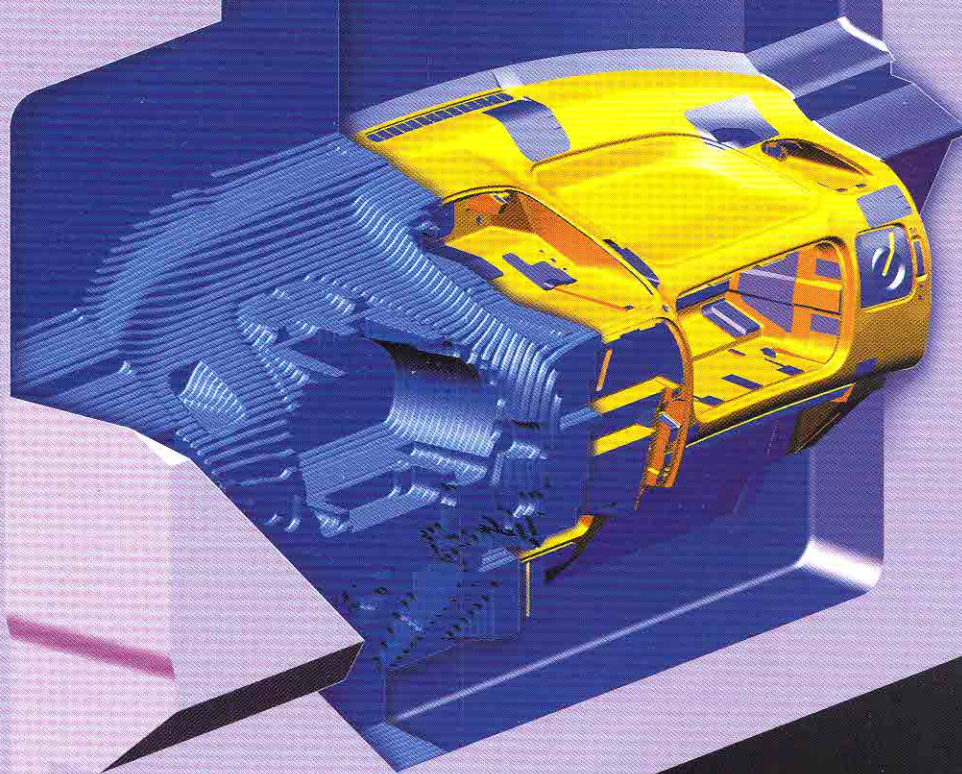
Tavola rotonda  
St@mpi.net  
ovvero gli stampisti  
nella rete



**tecniche nuove**

## Nuova Sgrossatura Tebis

Il punto d'incontro tra realtà virtuale  
e mondo reale



**tebis**

DIE CAD/CAM-EXPERTEN.

## GUIDA AL TROUBLESHOOTING DELLO STAMPAGGIO AD INIEZIONE

Ecco una guida pratica per trovare una soluzione efficace ai difetti che si presentano nello stampaggio a iniezione, riducendo i costi del materiale, quelli del personale, per il reso della merce, perdita di clienti e così via.

Si tratta di un approccio guidato alla risoluzione dei problemi: dagli effetti alle cause che li determinano a una chiara classificazione dei difetti più comuni dello stampaggio a iniezione (per ogni difetto si riporta il nome usato comunemente, i sinonimi, una descrizione, un disegno o una fotografia per illustrarlo), una dettagliata descrizione degli esperimenti che possono

aiutare a regolare i parametri di processo al livello ottimale e un pratico quaderno di officina per prendere nota dei risultati degli esperimenti e delle prove eseguite.

Qualcuno pensa che lo stampaggio a iniezione sia un'arte oscura, in cui si basa tutto sull'esperienza e su lunghe e snervanti ore trascorse a provare e riprovare; altri pensano sia una scienza esatta dove tutto è calcolabile, simulabile e prevedibile.

Lo Studio CQC, specializzato nella consulenza alle aziende che operano nel settore della trasformazione delle materie plastiche (stampisti, trasformatori e utilizzatori), ritiene più realisticamente si tratti di una tecnologia dove molto è noto, ma in cui molto è ancora



da conoscere. In quest'ottica, il successo di un'azienda che si dedica allo stampaggio a iniezione dipende dalla comprensione dei principi scientifici alla base della tecnologia e dalla capacità di esplorare la tecnologia con strumenti e metodi che permettono di produrre prodotti di qualità, nel minor tempo possibile e al costo più basso. Oltre alla guida (che contiene elementi di

scienza e tecnologia dei polimeri, tecniche di problem finding e problem solving), il materiale didattico si compone di schede per ciascun difetto (con nome, sinonimi, fotografia, difetti simili, circostanze e cause più frequenti) e il "quaderno di troubleshooting" (uno strumento pratico per trovare i difetti, condurre gli esperimenti, capire le cause, ottimizzare il processo).

Per saperne di più: CQC, tel. e fax 091.6262585, [www.cqconline.com](http://www.cqconline.com) nella sezione Formazione-Manuali.

## RAPID PROTOTYPING

Il testo pubblicato nel 2000 riporta dati aggiornati al primo semestre 1999.

In otto capitoli, si descrivono sinteticamente le tecniche di sviluppo rapido del prodotto utilizzando le risorse della prototipazione virtuale e rapida, la modellazione solida, principi e classificazione delle tecniche di PR, tutte le tecnologie di prototipazione rapida sul mercato internazionale, il *rapid tooling* più in profondità, una serie di esperienze industriali e di ricerca applicata, l'impatto ambientale delle tecniche di PR, il confronto tecnico-economico delle varie tecniche e quelle che nel prossimo futuro potranno diventare i sistemi di nuova generazione.

Apprezzabile lo sforzo di sintesi dell'autore dalle moltissime pubblicazioni scientifiche nel

## THE ART OF MAYA IL MANUALE DI RIFERIMENTO PER IL SETTORE DELL'ANIMAZIONE 3D a cura di Alias Wavefront

Ecco il primo volume che non soltanto offre agli utenti un'analisi approfondita di Maya 3, la più recente versione del software Alias, ma anche una visione d'insieme dei principi generali dell'animazione 3D. Prodotto interamente in-house, il libro è a colori, progettato e illustrato in modo davvero ammirevole.

Partendo dal know-how acquisito, l'azienda lo ha elaborato e raccolto in quello che risulta molto più di un semplice manuale: anziché dilungarsi nei particolari del programma senza spiegarne i concetti generali, il volume unisce esempi e spiegazioni in modo chiaro e conciso, rivolgendosi a un pubblico diversificato. Più di 2000 immagini e illustrazioni fanno da supporto al testo; ogni sezione è preceduta da un capitolo introduttivo e chiusa da una parte interattiva 3D. Il libro termina con alcune note di produzione (uno sguardo da vicino a 7 progetti molto noti, come l'ultimo *Star Wars* di ILM e il gioco *Vagrant Story* di Square, da cui è tratta la copertina), utilissime per studenti e insegnanti.

Il CD di supporto che accompagna il libro contiene un vasto numero di immagini create con Maya, Prop ready-to-use e sceneggiature che accompagnano i concetti spiegati nel testo, una collezione di MEL Script e file movie pronti all'uso. Il volume è acquistabile on line dal sito [www.aliaswavefront.com](http://www.aliaswavefront.com) al prezzo di 75,95 dollari. Un prezzo speciale è riservato a scuole e istituti che acquisteranno congiuntamente *The Art of Maya* e *Learning Maya 3*. Per informazioni, tel. 800.791174.