

GESTIRE LA FORMA CON LA MODELLAZIONE PER SUPERFICI.

Architectural Rendering con... Rhinoceros V4.

Livello I

Direttore: prof. Francesco Trabucco
Project Manager : Riccardo Gatti.

Il corso è indirizzato alla realizzazione di rendering fotorealistici. Nel corso verranno forniti i metodi e le tecniche per impostare correttamente la scena e le luci al fine di realizzare immagini di grande effetto visivo. Si tratterà, anche, della costruzione e assegnazione di materiali personalizzati e di come far risaltare i materiali lucidi e preziosi.

Profili

Il corso si rivolge ai professionisti dei settori della progettazione, quali designer architetti operanti nel campo della progettazione d'interni, arredi e allestimenti.

Obiettivo

La formazione di un professionista in grado di gestire e comunicare al meglio la forma degli oggetti attraverso il rendering.

Info

Il corso prevede momenti di lezione e momenti di esercitazione in aula. Le lezioni saranno sviluppate su esempi pratici derivati dall'esperienza professionale.

Il docente è un trainer autorizzato McNeel che rilascerà un certificato di frequenza.

Contenuti Didattici

Il corso ha una durata di 1 giorno per un totale di 6 ore

Tutti i temi affrontati nella lezione vengono messi in pratica e approfonditi dallo studente attraverso esercizi mirati all'apprendimento delle nozioni ricevute durante le lezioni.

Le lezioni sono divise in argomenti come segue:

Rendering con VrayforRhino – Architectural

Questo modulo è pensato per fornire gli strumenti del rendering. Vengono esplorati i metodi per comunicare l'idea di progetto in breve tempo con qualità professionale.

Lezione:

Impostare una scena.

Impostare la scena per il rendering, le opzioni principale
I punti di vista.
Le luci, omni ,spot e rettangolari
Uso avanzato delle luci, soft shadow e area light.

Esercitazione :

“Black&White”

Importanza dell'illuminazione nella realizzazione di immagini di sintesi.
Uso della luce per evidenziare la forma.

Lezione:

Materiali e textures

Assegnazione dei materiali.
Materiali Base e Plug-in
Il Material Editor

Lezione:

Simulazione della luce solare

La simulazione fisicamente corretta della luce solare.