



Programma didattico

Rhino Automotive + T-Splines + V-Ray

Modulo ADVANCED 3 (21 ORE)

Introduzione:

Modellazione Nurbs avanzata tipo "Automotive" con Rhinoceros+TSpline:

- Creazione di curve Nurbs mediante "curves analasies" e gestione dei cambi di convessità.
- Verifica delle tangenti su punti di controllo, inserimento o modifica di cirve "CV"
- Avvio di superfici rifate "Network" e loro modifica interattiva.
- Verifica di superfici mediante "Enviroment Maps", Zebrature e suoi strumenti di controllo correlati.
- Trasformazione di facce e vertici per la creazione di angoli di sformo.
- Verifica di modelli 3D per stampa e controllol della "positività" delle facce e interferenza nella costruzione di stampi o oggetti ci costruzione in serie.
- Realizzazione di modelli di prova e realizzazioni di stampi negativi per la prototipazione.
- Realizzazione di una forma architettonica complessa "Tipo Calatrava"
- Realizzazione di un Cerchione con Pneumatico intarziato, giunti dischi freni ed ammortizzatori, come studio di parti complesse e ricche di componenti.
- Avvio di una carrozzeria di "Automobile" a partire da modello esistente "Ferrari, Lamborghini, Alfa 4C".
- Avvio di una forma organica liberamente nello spazio e sua gestione o modifica parametrica.
- Utilizzo di "Tspline" come plug-in di controllo su superfici organiche e gestione della materia come fosse pongo, superfici deformabile e plastiche sempre in continuità di sup.
- Realizzazione di piccole animazioni con telacamera in movimento o spostamento oggetti con "Bongo".

Rendering con V-Ray:

- Interfaccia di V-Ray e introduzione al software.
- Utilizzo delle ambientazioni "Sun Light System".
- Creazione di uno scenario con utilizzo di texture "HDRI".
- Gestione delle superfici specchiate e riflettenti.
- Uso dei mateiriali metallizzati, cangianti e speciali tipo (microforati, carbon look).
- Integrazioni delle riflessioni su carrozzeria con texture "HDRI"
- Integrazioni delle riflessioni su superfici vetrate con texture "HDRI"
- Foto inserimento di ambientazioni per creazione di rendering di forte impatto visivo ed artistico.

- Settaggio delle luci: tipologie, parametri fisici (grandezze fotometriche e temperatura di colore) e bilanciamento fra sorgenti luminose (white balance).
- Altre luci: HDRI e file IES, Vray Sun, Vray Sky, Vray Dome
- Creazione dei materiali: material editor (come creare materiali base - lucidi, opachi, trasparenti e con texture), materiali avanzati e mappature complesse (riflessioni, rifrazioni, bump, esclusioni ed altri canali) con texture in bianco e nero.
- Uso dei materiali "CAR DESIGN" finiture metallizzate, cangianti ed effetti carbon louk.

DOCENTI:

arch. Marco Amadio (Automotive modeling senior)

arch. Maria Chiara Virgili (Istruttore certificata MCNEEL con autorizzazione al rilascio di attestati)

SPECCHIETTO COSTI:

AULA 10P

A: Costo orario docenti 40€ Ora+iva+cpa per corso da 10 persone massimo con lezioni frontali da 4 ore ed un solo docente in aula.

AULA 10-20P

B: Costo orario docenti 40€ Ora+iva+cpa + Tutor in assistenza uno tra di noi o nostro collaboratore ad un costo aggiuntivo di 25€ Ora+iva+cpa per corso da 10 a 20 persone massimo con lezioni frontali da 4 ore.