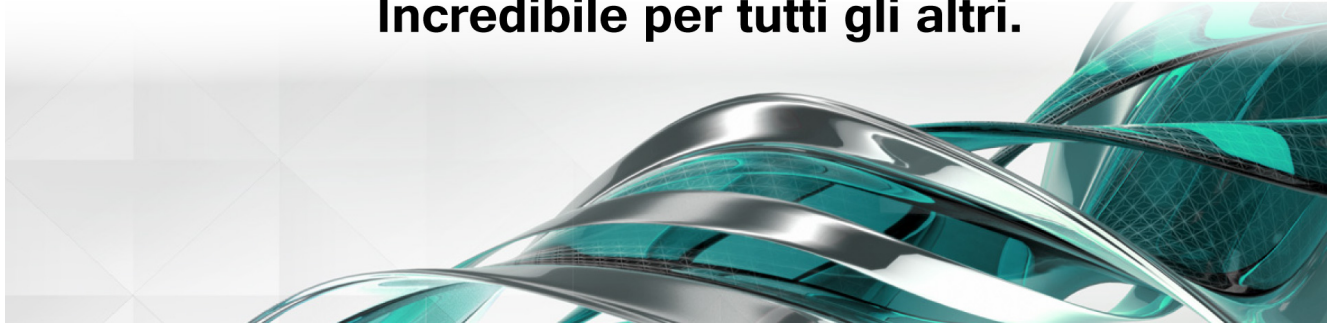




Fondamentale per i 3D Designer Incredibile per tutti gli altri.



Programma didattico

Rhino + Visual ARQ + Vray

Modulo ADVANCED 1 (30 ORE)

Il corso offre le giuste competenze e gli strumenti necessari per la creazione di modelli 3D architettonici e di interior design, di qualsiasi forma e complessità. Il progetto formativo si propone di rispondere alle crescenti richieste aziendali di figure professionali impegnate nell'ambito della comunicazione architettonica. Il corso si concentrerà sull'utilizzo dei plug-in in ambiente architettonico integrabili su piattaforma Rhino, come V-Ray per la rappresentazione fotorealistica dei progetti e Visual ARQ che consente di gestire qualsiasi processo di progettazione architettonica con un flusso di lavoro intuitivo, facile ed efficiente in modo parametrico.

Modellazione avanzata con Rhinoceros:

- Progettare l'oggetto e pianificare le operazioni
- Disegno delle curve di costruzione e proiezioni ortogonali (tools di disegno semplici)
- Modellare con le tre viste piane (curve, superfici e solidi nello spazio)
- Layout di stampa del progetto
- Creare sezioni automatiche nello spazio carta
- Curve UV e analisi delle geometrie (continuità di posizione, tangenza e curvatura)
- Proiettare curve su superfici complesse
- Strategie di modellazione avanzata: Serie su superfici complesse, forature, tools speciali
- Modellare con gli UDT: tecniche e strategie

Visual ARQ plug-in

- set di librerie di oggetti architettonici parametrici (muri, facciate continue, travi, colonne, porte, finestre, solai, ringhiere, scale e tetti).
- Creare ed editare oggetti
- Creare librerie e stili personalizzati

- Ricavare piante e sezioni e tutta la documentazione di un progetto dal modello 3D.
- Le piante dei pavimenti, le sezioni, i prospetti, le superfici, le quote e tutte le informazioni sugli oggetti ed il loro collegamento automatico ai modelli 3D
- Generazione di documenti che comprendono le tavole 2D, i modelli 3D e le tabelle di dati.
- Generare la rappresentazione architettonica 2D standard del modello 3D in tempo reale.
- Gestire il collegamento dinamico ai cambiamenti realizzati nel modello.
- Gestire il ricalcolo automatico delle modifiche per l'aggiornamento del progetto.

Rendering con V-Ray:

- Interfaccia di V-Ray e introduzione al software
 - Introduzione alla renderizzazione fotorealistica: composizione fotografica, bilanciamento delle luci, creazione di materiali, rendering e correzione dell'immagine.
 - L'approccio al foto-realismo e alla composizione fotografica; la teoria del colore di Hitten
 - Considerazioni generali sulle immagini, l'illuminazione e le mappature, compensazione gamma.
 - Global Illumination, Irradiance Map e Prepass in V-Ray
 - La Reflex in V-ray: proprietà fondamentali di esposizione (ISO, Aperture, Shutter Speed), focali, regola dei terzi, profondità di campo (effetti DOF, Motion Blur e Bokeh).
 - 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.
 - Esposizione e Color Mapping: come evitare sovra esposizioni e sotto esposizioni
 - Impostazione dei parametri di rendering ed ottimizzazione dei tempi con i corretti preset (test e finale) ed utilizzo di Vray Real Time.
 - rendering di oggetti (preset, condizioni base, parametri di camera e luci da studio, analisi delle riflessioni su materiali specifici)
 - rendering di Interni (preset, condizioni base, parametri di camera e luci)
 - rendering di Esterni (preset, condizioni base, parametri di camera e luci d'ambiente - diurno/notturno)
 - Salvataggio e prime correzioni dal V-Ray Frame Buffer: bilanciamento del bianco, contrasto correzione del colore.
 - Post produzione in Photoshop: tecniche di ottimizzazione e ritocco digitale, fotoinserimenti ed utilizzo dei render elements.
-