Corso di Blender

Il rendering architettonico

Rendere realisticamente la luce e la materia

Il software L'open source Blender è oggi, tra le applicazioni di computer grafica 3d, uno dei software più popolari ed usati.

Dotato di strumenti potenti in un ambiente di lavoro originale ottimizzato per la produzione 3d, il programma offre un ampio spettro di funzionalità per la modellazione, la mappatura, l'illuminazione, l'animazione e la post-produzione.

Sebbene sia uno strumento adatto a rispondere alle complesse esigenze dell'animazione cinematografica o del game engine può considerarsi perfettamente congruo alle necessità dello studio d'architettura e design fornendo un pieno controllo della rappresentazione materica, atmosferica, dello spazio, della luce.

Compatibile con i principali formati 3d, con i dxf e con SketchUp, Blender gira agilmente sotto Windows, Mac, Linux ed altri sistemi operativi e può funzionare anche da pen-drive in versione "portable".

Con oltre un milione di utenti stimati, il software garantisce un continuo sviluppo e un supporto completo grazie alle folte communities presenti in rete. http://www.blender.org/

Il corso Il corso mira a trasmettere le conoscenze necessarie alla produzione dell'immagine architettonica attraverso il rendering digitale utilizzando il software open source Blender.

Rivolto a chi già conosce la modellazione su Blender, il corso analizza le tecniche di creazione e gestione dei materiali, i metodi di mappatura delle textures, la predisposizione del set virtuale e la post-produzione dell'immagine renderizzata.

Il corso prevede l'utilizzo di diverse modalità operative:

- **Lezioni frontali/laboratorio**: incontri presenziali dedicati alla trattazione del contenuti e alle esercitazioni pratiche
- **Auto-apprendimento**: percorsi guidati per lo studio autonomo dei contenuti attraverso brevi moduli didattici in formato testo e/o video accompagnati da esercizi per l'auto-verifica delle nozioni acquisite
- **Condivisione asincrona**: scambio collaborativo di materiali, dubbi, quesiti, riflessioni attraverso una piattaforma web dotata di appositi strumenti di comunicazione (*forum*, *wall*) e *repositories* predisposti.

Ogni partecipante avrà libero accesso alla piattaforma web per la condivisione di contenuti con la comunità di apprendimento e potrà usufruire liberamente di un canale di comunicazione diretto (mail, *chat*, *forum*, video-chiamata) col docente/tutor per la risoluzione di dubbi e problemi.

Il corso prevede 3 lezioni/laboratorio da tre ore, tutoraggio a distanza e il materiale didattico per l'apprendimento

Software libero per l'architettura è un progetto **architetti**, Marzia Filatrella e Marco Ferrara architetti, via Lario 13/A , 20159 Milano - www.mfarchitetti.it - mail@mfarchitetti.it - t.0269901138

Corso di Blender

Il rendering architettonico

Rendere realisticamente la luce e la materia

Programma

0 **introduzione al corso**

Illustrazione del percorso formativo

lezione in teleconferenza; durata: 30 minuti

I materiali: introduzione al sistema di nodi per la definizione dei materiali

Il set di ripresa: camere, luci, fondale

1° **modulo di auto-apprendimento**

propedeutico alla 1ª lezione/laboratorio

1ª **lezione/ laboratorio**

Predisporre la scena per il rendering

Rendering di un oggetto composito

durata: 3 ore

Disporre una texture sull'oggetto: l'UV mapping

2° **modulo di auto-apprendimento**

propedeutico alla 2ª lezione/laboratorio

2ª **lezione/ laboratorio**

Lo sviluppo della forma per l'applicazione delle texture

Mappatura e rendering di un oggetto composito

durata: 3 ore

3ª **lezione/ laboratorio**

Mappatura, rendering e post-produzione di un interno architettonico

durata: 3 ore

Software libero per l'architettura è un progetto **architetti**, Marzia Filatrella e Marco Ferrara architetti, via Lario 13/A , 20159 Milano - www.mfarchitetti.it - mail@mfarchitetti.it - t.0269901138