



Ordine
Architetti
Pianificatori
Paesaggisti e
Conservatori
provincia di
Livorno

BLENDER 3D PER L'ARCHITETTURA

CORSO INTERMEDIO 8 ORE

N.2 moduli da 4 ore - 15 e 22 ottobre 2015

Sede Ordine Architetti PPC Livorno - Largo del Duomo 15

Il corso si propone di fornire le conoscenze basi per la realizzazione di rendering fotorealistici, tramite la definizione di materiali base e complessi per l'utilizzo del motore cycles; creazione di modelli avanzati e naturalistici per la rappresentazione del progetto.

E' indispensabile aver frequentato il corso base di 12 ore o aver già esperienza di modellazione di base con il programma.

La professione di architetto vede, un moltiplicarsi dei settori nei quali il professionista è chiamato ad operare; nel campo della progettazione le modalità di rappresentazione dell'idea necessitano di strumenti software di visualizzazione sempre più accurati, costosi e veloci. Spesso i software in commercio, oltre ad avere un costo notevole per l'acquisto della licenza base, richiedono un ulteriore esborso periodico per il mantenimento degli aggiornamenti, nonché elevati costi di formazione per il loro utilizzo.

Nel panorama dei programmi disponibili vi è un insieme di strumenti la cui licenza d'uso è denominata GPL; ciò significa che l'utilizzo è totalmente libero senza costi di licenza anche per usi commerciali e professionali senza per questo soffrire di mancanze qualitative rispetto ai programmi venduti con licenza d'uso.

Dotazione minima per la partecipazione:

Per la partecipazione è necessario essere forniti di un computer portatile di adeguata potenza di calcolo, processori Intel Duo o superiori, 2 Gb ram o superiori.

Il motore di rendering fisico Cycles:

- settaggio base – fonti di luce
- clay render
- rendering per esterno
- rendering per interno – i lights portals
- importazione delle luci fisiche da produttore – l'add-on IES lights

Materiali base:

- creare un materiale: parametri di base
- materiali tipo "diffuse" (Colore)
- materiali lucidi/metallici
- materiali trasparenti / rifrangenti
- assegnare un materiale ad un oggetto

Materiali avanzati:

- il node editor
- uso delle textures per i materiali
- brillantezza
- rugosità
- riflessione
- mappatura di un materiale avanzato
- coordinate UV
- svolgimento delle coordinate UV
- uso e gestione dell'alpha channel per materiali mask

Utilizzo di modelli esistenti:

- banche dati – il sito BlendSwap
- importazione e inserimento
- creazione di librerie

Dettagli d'architettura:

- creare Alberi con l'add-on Sapling
- creare Edera rampicante con l'add-on Ivy generator
- creare siepi e dettagli con il modificatore SubSurface e Displacement
- creare erba reale con sistemi particellari di base

Link utili e risorse:

- www.blender.org
- www.blender3darchitect.com
- www.blenderartist.com
- www.blendernation.com

