



Ordine
Architetti
Pianificatori
Paesaggisti e
Conservatori
provincia di
Livorno

BLENDER 3D PER L'ARCHITETTURA

CORSO BASE 12 ORE

N.3 moduli da 4 ore - 29 settembre, 6 e 10 ottobre 2015

Sede Ordine Architetti PPC Livorno - Largo del Duomo 15

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.

Nel parco sempre più vasto dei software per la modellazione ed il rendering si distingue sotto licenza GPL il programma "Blender 3D".

In questa sede siamo a proporre un corso di apprendimento di questo software, tenuto da architetti, finalizzato all'impiego nel campo architettonico per la realizzazione di modelli tridimensionali da cui derivare elaborati tecnici e visualizzazioni statiche di elevata qualità.

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.

Introduzione al programma Blender 3D versione 2.75:

Breve illustrazione di alcuni lavori

Installazione versioni 32 / 64 bit

Ambiente di lavoro interfaccia: pannelli e personalizzazione, unità di misura

Importazione / esportazione da e verso altri formati (standard CAD)

Comandi principali:

Muovi

Ruota

Scala

I pivot e i cursori 3D

Gestione degli snaps

Gestione dei layer

Modellazione architettonica:

Modellare muri e superfici quali tetto, solai, pavimenti

L'add on Archimesh: finestra parametrica

L'add on JARCH : scale parametriche

Modellazione di dettagli:

Gronde (strumenti curve)

Ringhiere

Il modificatore Array

Studio solare – strumenti per la progettazione:

L'add on Sun Position

Importare ortofoto

Ombre in tempo reale al variare del sole

Disegni Tecnici:

Ricavare piante, prospetti e sezioni: comando Bisect , Knife e Camera Ortho

Il motore di rendering sketch Freestyle – impostazioni di base

Esportare in formato vettoriale dxf e svg; conversione per ambiente CAD

Link utili e risorse:

www.blender.org

www.blender3darchitect.com

www.blenderartist.com

www.blendernation.com

