

## **GESTIRE LA FORMA CON LA MODELLAZIONE PER SUPERFICI.**

Architectural Design con... Rhinoceros V4.

Livello II

Direttore: prof. Francesco Trabucco  
Project Manager : Riccardo Gatti.

Per apprendere perché Rhinoceros è ampiamente utilizzata nei più noti studi di architettura del mondo per realizzare edifici organici. Rhinoceros per liberare la creatività dai vincoli imposti dai normali strumenti di progettazione CAD attraverso la modellazione di superfici applicata all'architettura, non più solo progettazione di arredi, ma ormai, e soprattutto, per la progettazione di edifici completi. Un docente certificato, con esperienza attiva e diretta nella progettazione architettonica, per affrontare le problematiche legate al progetto e alle sue complessità. All'interno del corso sarà dedicato spazio anche alla resa fotorealistica con l'utilizzo del software di rendering VrayforRhino, internazionalmente riconosciuto come uno dei migliori sistemi di rendering per interni.

Un tutor d'aula a disposizione per ogni problema. Un corso per soli professionisti, con problematiche uguali ma esperienze e soluzioni diverse; riuniti cinque giorni, full time, per imparare a trarre il massimo da Rhinoceros.

### ***Profili***

Il corso si rivolge ai professionisti dei settori della progettazione architettonica, dell'interior design e dell'allestimento.

### ***Obiettivo***

La formazione di un professionista in grado di gestire e comunicare al meglio la forma degli oggetti attraverso la modellazione.

### ***Info***

Il corso è composto di moduli comprendenti sia lezioni che esercitazioni in aula con il docente. Le lezioni saranno sviluppate su esempi pratici derivati dall'esperienza professionale. Il docente è un trainer autorizzato McNeel che rilascerà un certificato di frequenza.

## **Contenuti Didattici**

Il corso è composto di 3 moduli per una durata totale è di 40 ore

I moduli sono divisi in giornate da 8 ore.

Ogni giornata di 8 ore è composta di lezione al mattino ed esercitazione guidata in aula nel pomeriggio.

Tutti i temi affrontati nella lezione vengono messi in pratica e approfonditi dallo studente attraverso esercizi mirati all'apprendimento delle nozioni ricevute durante le lezioni.

Le lezioni sono divise in argomenti come segue:

### **Modulo 1 – “Modellare per l’architettura”**

Sperimentando i differenti comandi per la costruzione verrà fornita la conoscenza per utilizzare correttamente le superfici nelle varie situazioni che si possono avere durante la modellazione.

Lezione 1:

#### **L’edificio.**

Costruzione di un edificio con pareti in muratura e vetrate, piane e curve.  
Costruzione della struttura del tetto.

Esercitazione 1:

#### **“La modellazione e l’architettura contemporanea”**

Intervento di Silvia Ferraris

Lezione 2:

#### **Le scale.**

Costruzione di scale con corrimani.  
Costruzione di scale lineari, a chiocciola e miste.

Esercitazione 2:

#### **“Esercitazione guidata”**

Lezione 3:

#### **Gli arredi.**

Costruzione di arredi per il soggiorno e per il bagno.

Esercitazione 3:

#### **“Esercitazione guidata”**

## **Modulo 2: "Utility"**

Questo modulo vuole fornire gli strumenti adatti allo scambio dei dati, con altre piattaforme di progettazione architettonica. Inoltre verranno affrontati gli argomenti relativi alla messa in tavola e alla stampa di documentazione tecnica ed illustrativa.

Lezione 4:

Esercitazione 4:

### **Forme condivise, interscambio del "Esercitazione guidata" modello 3D**

Stampa di viste e tavole tecniche.  
Esportare per la realizzazione di preventivi, cataloghi, manuali tecnici e per la stampa tipografica.  
Esportare verso altri CAD 3D e 2D.  
Esportare per la prototipazione rapida.

## **Modulo 3 – "Rendering"**

Questo modulo è pensato per fornire gli strumenti del rendering. Vengono esplorati i metodi per comunicare l'idea di progetto in breve tempo con qualità professionale.

Lezione 5:

Esercitazione 5:

### **Luci e ombre, il chiaro-scuro**

Impostare la scena per il rendering, i punti di vista.  
Le luci di base, omni e spot  
Uso avanzato delle luci, soft shadow e area light  
Assegnazione dei materiali.  
Materiali Base e Plug-in  
Il Material Editor  
Applicazione delle textures.

### **"Black&White"**

Importanza dell'illuminazione nella realizzazione di immagini di sintesi.  
Uso della luce per evidenziare la forma.  
Intervento di Silvia Ferraris