

CORSO ON-LINE DI KERKYTHEA (FREWARE)

RENDERING PER SKETCHUP

LA RAPPRESENTAZIONE FOTOREALISTICA DELLO SPAZIO

Durata: 9 ore • Riconosciuti 9 CFP

Il software

Kerkythea è un motore di rendering "stand-alone" multi-piattaforma (gira in ambiente Windows, Mac e Linux) compatibile con importanti modellatori tridimensionali come SketchUp, 3d Max e Blender.

Grazie alla libera disponibilità di numerose librerie di materiali, modelli, scene, etc..., il software rappresenta una soluzione facile e veloce per la realizzazione di immagini foto-realistiche a partire da modelli già esistenti.

Compatibile con i formati 3DS, OBJ e XML, e capace di supportare i modelli fotometrici IES, Kerkythea completa perfettamente il ciclo produttivo della rappresentazione del progetto attraverso l'utilizzo di algoritmi fisicamente accurati e sistemi predefiniti adatti a situazioni ed elaborazioni differenti.

<http://www.kerkythea.net/>

Il corso

Il corso, rivolto a chi ha già una conoscenza della modellazione 3D, mira a trasmettere le conoscenze fondamentali per la realizzazione di rendering fotorealistici a partire da modelli tridimensionali realizzati sul freeware SketchUp.

Attraversi esempi concreti e applicazioni afferenti il campo dell'architettura si percorrerà l'intero flusso produttivo dalla preparazione del modello 3D su SketchUp, la sua esportazione in Kerkythea, l'elaborazione della scena, la creazione dei materiali, l'esecuzione del rendering.

Per partecipare al corso è necessaria la conoscenza delle basi del software SketchUp.

Il corso on-line si svolge attraverso la piattaforma moodle **liberisaperi**, <http://liberisaperi.mfarchitetti.it/>, e comprende 3 lezioni in teleconferenza da tre ore, tutoraggio a distanza e il materiale didattico per l'apprendimento.

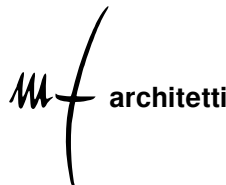
Evento promosso dall'

**Ordine degli Architetti P.P.C.
della provincia di Belluno**



ORDINE
ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
CONSERVATORI
BELLUNO

in collaborazione con



nell'ambito del progetto

software libero  per l'architettura

CORSO ON-LINE DI KERKYTHEA (FREWARE)

RENDERING PER SKETCHUP

LA RAPPRESENTAZIONE FOTOREALISTICA DELLO SPAZIO

Durata: 9 ore • Riconosciuti 9 CFP

Programma

0 introduzione al corso

Verifica tecnica e introduzione al corso

lezione in teleconferenza; durata: 30 minuti

1° modulo di auto-apprendimento

propedeutico alla 1ª lezione on-line

Preparare ed esportare la scena da SketchUp a Kerkythea
Creare e gestire le luci artificiali su SketchUp

1ª lezione on-line

durata: 3 ore

Preparare il modello in SketchUp: luci, scene e materiali
Da SketchUp a Kerkythea: il merging
Gestire le entità: la struttura della scena in Kerkythea
Rendering: Primi rendering

2° modulo di auto-apprendimento

propedeutico alla 2ª lezione on-line

L'uso delle librerie su Kerkythea

2ª lezione on-line

durata: 3 ore

Materiali: assegnare e gestire i materiali
Gestire le entità: trasformazioni semplici
Rendering: renderizzazione di un modello architettonico

3° modulo di auto-apprendimento

propedeutico alla 3ª lezione on-line

Tipologie e impostazione dei materiali

3ª lezione on-line

durata: 3 ore

Preparare la scena: luci, camere e ambiente
Materiali: il concetto di maschera
Rendering: impostazioni avanzate