

CORSO: *Architettura Virtuale (Rendering)*

| | |
|--|-------------------------|
| Settore economico | METALMECCANICO |
| Figura/e professionale/i di riferimento | Progettista opere edili |

| | |
|--------------------------------|--|
| Titolo della UF | L'ARCHITETTURA VIRTUALE (Rendering) |
| Durata | 32 ore |
| Prerequisiti d'ingresso | Capacità di: usare software CAD3D (edili) |

Competenza - (obiettivi generali)

Crea, da vari punti di vista, immagini fotorealistiche dell'aspetto finale dell'oggetto per la valutazione preventiva dell'impatto ambientale, tramite l'applicazione di colori, mappature di materiali, luci e ombre alla rappresentazione solida di disegni architettonici

Principali specifiche che caratterizzano la competenza - (prestazioni attese)

Definisce i materiali con le caratteristiche di colore, di riflessione e di opacità da utilizzare nel rendering.

Applica al modello 3D i materiali utilizzando le librerie del programma o i materiali definiti.

Aggiunge vari tipi di luci, impostandone l'intensità e la posizione.

Utilizza programmi di fotoritocco per aggiunge all'immagine di rendering sfondi o immagini

Contenuti teorici minimi

Tipi di proiezione: proiezione piana, cilindrica, sferica e solida.

Tipi di mappaggio: mappe di composizione, mappe di opacità, mappe di contrasto.

Definizione e modifica delle scene.

Principi di illuminazione: riflessione, riflessione diffusa, riflessione speculare.

Tipi di luci: caratteristiche, regolazione e posizionamento.

Tipi di ombre: ombre volumetriche, mappa delle ombre e ombre tracciate da raggi.