

## CORSO DI SPECIALIZZAZIONE IN RENDERING

### FINALITA'

Il corso di I livello in "Rendering" si propone di far acquisire una conoscenza teorica e pratica dei più avanzati motori di rendering esistenti, competenza necessaria per tutti coloro che operano nel campo del design, dell'architettura, della cinematografia e della pubblicità, del game advertising. L'intento è fornire gli strumenti necessari per elaborare immagini virtuali che permettano una lettura semplice e immediata dell'oggetto finito, e di migliorarne la presentazione finale attraverso un controllo più efficace e dettagliato dei particolari e degli effetti di luce.

### CONTENUTI

Il render è un metodo di rappresentazione virtuale dell'oggetto creato, attraverso cui si passa da una fase di modellazione vettoriale (definita nello spazio cartesiano) ad una fase di visualizzazione di tipo raster, definita attraverso risoluzione e formato dell'immagine.

Il programma del corso permette di definire, partendo da conoscenze di modellazione 3D, le tecniche di mappatura, illuminazione e visualizzazione finale dell'oggetto creato, in modo da ottenere un'immagine di forte impatto realistico. Durante il training si utilizzeranno diversi metodi di rendering, grazie ai quali si giungerà a molteplici risultati di resa finale. Infine, tecniche avanzate del programma utilizzato, permetteranno di realizzare presentazioni animate, ambienti virtuali, scenari creati appositamente per la contestualizzazione del prodotto.

### MODALITA' DI ACCESSO

Il corso è rivolto a studenti di discipline artistiche (licei artistici, scuole di design, accademie d'arte), a professionisti e a tutti coloro che vogliano ampliare le proprie conoscenze nel settore del design e lo studio dell'immagine virtuale con resa fotorealistica.

Il corso di I livello è aperto a coloro che abbiano frequentato il corso base di Rhinoceros, o che abbiano familiarità con tale programma in ambito di modellazione.

**Le modalità didattiche - 16 ore complessive - sono le seguenti:**

#### MODULO A (8 ORE)

(Prof. Giuseppe Massoni)

- Descrizione del processo della restituzione dell'immagine. Diversi motori e diversi approcci
- Preparazione dei modelli ed ottimizzazione per il rendering
- Tecniche di illuminazione della scena. Luci dirette, indirette e di riempimento
- Illuminazione globale. Gestione dei tipi di ombre
- Cenni sulla teoria del colore.

#### MODULO B (8 ORE)

(Prof. Giuseppe Massoni)

- Materiali e loro caratteristiche. Texture da bitmap, texture procedurali. Materiali riflettenti. Materiali dielettrici
- Costruzione di una scena adatta a rappresentare correttamente i materiali dielettrici e riflettenti
- Camera: concetto di lunghezza focale, profondità di campo
- Costruzione di una scena completa. Composizione dell'immagine
- Postprocessing dell'immagine.

**Luogo:** Via S. Giovanni in Laterano, 230

**Durata:** 26 / 29 > maggio 2008

Per maggiori informazioni:

[info@ali-rome.com](mailto:info@ali-rome.com)

[www.ali-rome.com](http://www.ali-rome.com)

