

LUCI

nella grafica 3D

Negli ambiti architettonici e di design, c'è una richiesta sempre maggiore di figure professionali in grado di realizzare modelli tridimensionali ad alto impatto visivo sia in ambito edilizio che di oggettistica.

Il nostro corso si concentra sull'utilizzo delle luci in una scena realizzata in tridimensionale, definendo il comportamento delle superfici nei confronti della luce stessa, che può essere volumetrica, fotometrica, visibile, diffusa, speculare, ecc

OBIETTIVI

Questo percorso formativo si rivolge a utenti già operanti nel settore e già utilizzatori dei programmi di modellazione tridimensionale, e si prefigge di approfondire la tematica dell'illuminazione e delle ombre, ovvero di fornire all'utente una conoscenza approfondita dell'utilizzo di tali strumenti al fine di rendere l'immagine altamente fotorealistica.

PROGRAMMA

- Illuminazione predefinita
- Illuminazione circostante
- Sorgenti luminose standard e loro effetti
- Sorgenti luminose fotometriche
- Sorgenti luminose avanzate e loro effetti

DURATA

20 Ore (1 o 2 lezioni a settimana con possibilità di scelta per i partecipanti del giorno e degli orari).

REQUISITI

Per seguire il corso è richiesta una sufficiente conoscenza dell'utilizzo del software tridimensionale Cinema 4D e/o 3D Studio Max.

DOCENTI

Esperti nel settore, in grado di fondere le proprie esigenze professionali e capacità didattiche

MATERIALE DIDATTICO

Valigetta - block notes - penna - dispensa corso

CERTIFICAZIONI

Attestato di frequenza e merito Infobasic