



SIMPLEX
NOISE

KARE
DESIGN

**feelmore
weekend**

Образовательный проект «Гравитация»

Архитектурный воркшоп

**Gravity. Digital Form Finding.
Minimal Surface**

6-9 марта

Челябинск

4 дня вдохновения, технологий и творчества
Разработка проекта от идеи до воплощения

Тема воркшопа

Минимальные поверхности, которые лежат в основе многих оболочек, позволяют создать эффектный вид объекта при экономии материалов.

Команда Simplex Noise научит вычислительному методу в поиске концепции и проектировании, оптимизации и подготовке цифровых моделей к реальному производству и сборке.

Процесс

Результат

Выставка проектов-прототипов и большая инсталляция, созданная по прототипу одной из команд участников.

Ведущие воркшопа



Александра Болдырева
основатель проекта Simplex
Noise и Точка Ветвления



Антон Клюкин
сооснователь проекта
Simplex Noise

Simplex Noise исследуют разные области вычислительного дизайна: параметрическое и генеративное проектирование, процессы самоорганизации, интерактивные системы, виртуальные и расширенные реальности, а также новые технологии, материалы и способы производства.

Основная цель Simplex Noise — популяризация современных и высокотехнологичных методов проектирования и создание сообщества специалистов.

Реализованные проекты
simplex-noise.com

Для кого

Воркшоп создан для архитекторов, дизайнеров интерьера и промышленных дизайнеров, а также для смежных специалистов: строителей, инженеров, программистов, которым не хватает в работе творчества.

Для чего

Знание современных методов проектирования повышает уровень специалиста, расширяет набор инструментов, с которыми он может работать, даёт возможности к реализации творческих задач разной сложности.

Результат

Коллекция прототипов проектов команд и большая инсталляция — реализация самого интересного проекта.

Инструменты

Rhinoceros 5

Мощный программный комплекс для создания и редактирования трехмерных моделей с широким набором возможностей.

Главные достоинства Rhinoceros – естественность, логичность и высокая точность построения любой, даже самой сложной геометрии, а так же большое количество подключаемых модулей для решения задач, связанных с реализацией объектов разного масштаба – от ювелирных изделий до архитектурных сооружений.

Требуемый уровень знания ПО — нулевой/начальный

Программа воркшопа адаптирована для начинающих, в рамках воркшопа пройдут тренинги по этим программам.

Опытные участники смогут углубить свои знания и научатся новым инструментам.

Grasshopper

Графическая среда для разработки алгоритмов, позволяющая архитекторам и дизайнерам без специальной подготовки в области программирования реализовывать свои идеи.

На сегодняшний день Grasshopper – один из самых эффективных и быстроразвивающихся инструментов параметрического проектирования, который заслужил признание ведущих архитектурных и дизайн-мастерских мира.

Программа

1 день. Введение. Эксперименты

На этом этапе вы изучите понятие минимальных поверхностей и познакомитесь с принципами их построения.

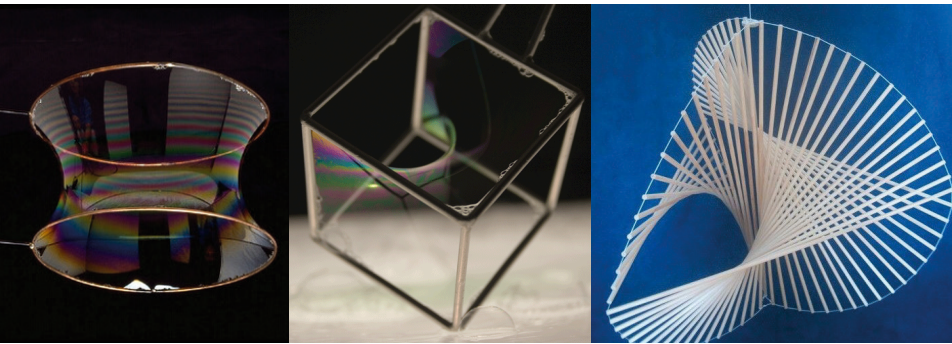
Теория:

Лекции о методологии вычислительного дизайна, анализ и постановка творческой задачи воркшопа.

Практика:

Симуляция сложных математических моделей без программирования с помощью различных материалов: ткань, бумага, нитки, мыльные плёнки.

Каждая команда проведет своё мини-исследование.



2 день. Обучение. Концепция

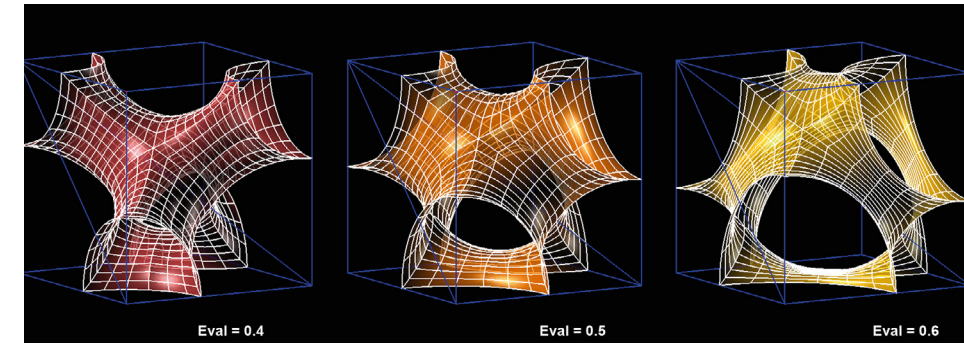
На второй день вы познакомитесь с инструментами для разработки и каждая команда начнет работу над своим проектом.

Теория:

Знакомство и освоение программ Rhinoceros 5, Grasshopper 3D, Kangaroo (addon), которые помогут решить творческую задачу воркшопа.

Практика:

Начало работы в командах над своим проектом. Разработка с помощью вычислительного дизайна концепции, основанной на ваших исследованиях первого дня и новых знаниях.



Программа

3 день. Проектирование. Digital Fabrication

В этот день будет много самостоятельной работы, а также вы изучите способы подготовки цифровой модели к различным производствам.

Теория:

Разбор метода File-to-factory — доработка моделей в соответствии со способом производства.

Практика:

Продолжение разработки собственных проектов и подготовка их к производству.

Презентация готового проекта другим участникам воркшопа.

4 день. Доработка, производство, сборка

Самый захватывающий день: вы воплотите свои проекты в жизнь.

Теория:

3Д-печать: подготовка модели, особенности технологии

Практика:

Первый этап: подготовка моделей к 3Д-печати, раскрою и сборке.

Второй этап: 3Д-печать прототипов, финальная сборка прототипов из ткани
Все команды проведут финальную презентацию своих проектов.

Мы подведем итоги воркшопа, совместно выберем лучший проект.

Что нужно иметь с собой

- Ноутбук с установленными программами (всем участникам будет выслан архив с ПО для установки, платное ПО имеет пробную версию на 90 дней)
- ⬡ Фотоаппарат или видеокамера, телефон (с хорошей камерой), для фиксации результатов в течение воркшопа (1 на команду).
- Не забудьте мышь и зарядное устройство.

Стоимость участия:

группа

7000 рублей

индивидуальное участие

8000 рублей

скидка на групповое участие
от 3-х человек

12%

Забронировать место можно по ссылке.

Оплачивая воркшоп, вы принимаете условия договора.

Регистрация по факту оплаты.

Чтобы приобрести билеты и оплатить участие,
звоните по тел. +7 (922) 737-17-22 (Мария)
или пишите на почту we@feelmore.ru

Контакты



Надежда Кутырева
общие вопросы, программа

+7 (905) 835-04-40
mail@nadyakutyreva.com
nadyakutyreva.com



Мария Коннова
оплата, участие

+7 (922) 737-17-22
we@feelmore.ru
feelmore.ru



Ирина Пивоварова
проживание участников

+7 (951) 818-96-68
we@feelmore.ru
feelmore.ru

vk.com/gravity2015