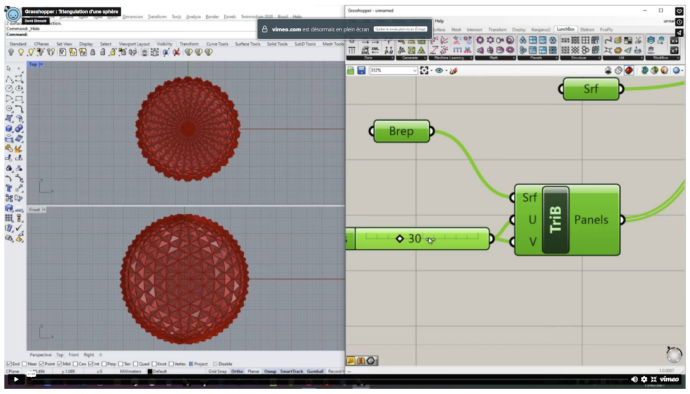
Epcot

Démonstration #2

Unsplash VS Grasshopper



Environnement
Grasshopper

Contexte
Epcot, Orlando, États Unis

Architecte
Walt Disney Imagineering

<<	URL	>>

Epcot

Démonstration #2

Unsplash VS Grasshopper

Je présente à mes étudiants une série de démonstrations dans laquelle je partage quelques compétences issues de ma maîtrise de la modélisation paramétrique pour démontrer comment aborder la conception de projets réels, en utilisant des images de projets réalisés par des confrères architectes, disponibles librement. On peut y découvrir comment les paramètres et les algorithmes peuvent être utilisés pour générer des formes complexes, générer une structure ou créer des compositions dynamiques. Le choix des projets s'oriente vers des projets génératifs, lesquels offrent une expression visuelle plus saisissante. La présente démonstration, illustrée par le projet Epcot, Orlando, États Unis, divise une sphère et déploit un module en trois dimensions. Elle prolonge le précédent travail de triangulation et intègre la découverte d'un additionnel Grasshopper (Lunchbox).