

---

# *Corso*

# *Interior Design*

---

## CORSO INTERIOR DESIGN

### MODULO 1: PRINCIPI GENERALI DELLA PROGETTAZIONE

- Lezione 01:
  - Principi generali dell'interior design
  - Definizioni generali,
  - Definizione degli elementi base della progettazione e rappresentazione, presentazione delle tipologie abitative (casa singola, a schiera, in linea, simplex, duplex...) e analisi del distributivo.
- Lezione 02:
  - Approccio al progetto: rilievo architettonico.
  - Strumenti e metodi usati, linguaggio e restituzione grafica.

### MODULO 2: DISEGNO TECNICO 2D

- Lezione 03:
  - Il disegno 2D in Autocad
  - Il programma AutoCAD per la redazione degli elaborati tecnici e 2d,
  - Comandi di base della pianta su AutoCAD,
  - Gestione dei layer,
  - Conversione in pdf
- Lezione 04:
  - Comandi avanzati AutoCAD per la creazione di ambienti, normativa tecnica di quotatura.

### MODULO 3: MODELLAZIONE IN 3DS MAX - LEZIONI GABRIELE

- Lezione 05:
  - Introduzione a 3DS Max
  - Interfaccia base
  - Ribbon
  - Spazio di Lavoro
  - Navigazione e scorciatoie da tastiere
  - Unità di misura
  - Pannello crea
  - Pannello modifica

- Importazione ed esportazione
- Lezione 06:
  - Introduzione alla storia del Design e dell'Architettura
  - Architettura: le case degli architetti e le case private (Le Corbusier, il Movimento Modernista, Mies van der Rohe, Adolf Loos, Walter Gropius, il modernismo in Italia, Carlo Scarpa, Philip Johnson, Paulo Mendes da Rocha, Rem Koolhaas...)
  - Design: Dalla Bauhaus al Design Moderno (gli anni '50-'60 a Milano), le prime aziende italiane (Alessi, B&B Italia, Boffi, Cassina, Molteni...)
  - Focus sulla lampada Elisse di Vico Magistretti.
- Lezione 07:
  - Tecniche di modellazione Base 3DS Max
  - Modellazione by spline
  - Modificatore sweep
  - Modificatore extrude
  - Modificatore Loft
  - Operazioni Booleane
  - Esercizio Pratico: Modellazione mura perimetrali di un progetto importato
- Lezione 08:
  - Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max:
  - Modellazione Hard Surface
  - Modificatore Edit Poly
  - Modificatore Free Form Deformation
  - Modificatori Turbo Smooth ed Open Subdivis
  - Esercizio Pratico: Modellare una Seduta
- Lezione 09:
  - Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max
  - Modellazione Soft Surface
  - Esercizio Pratico: Modellazione di un cuscino
- Lezione 10:
  - Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max:
  - Array e cloning

- Esercizio Pratico: Modellare una scala
- Lezione 11:
  - Il verde in architettura
  - Esempi e casi studio (Frank Lloyd Right, Sou Fujimoto, Louis Barragan...)
- Lezione 12:
  - Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max
  - Modellazione del Terreno
  - V-ray Proxy
  - Chaos Scatter
  - Gestione Modelli Esterni
  - Libreria Modelli Cosmos
  - Distribuzione della vegetazione
- Lezione 13:
  - Recap modellazione 3ds Max
  - Gestione del Workflow
  - Plugin Esterne per la modellazione

#### MODULO 4: SHADING - LIGHTING - RENDERING IN V-RAY

- Lezione 14:
  - I materiali in architettura d'interni
  - Come trattare le superfici: legno, marmo, carte da parati, metalli, calce naturale
  - Come trattare i dettagli (Carlo Scarpa, Pietro Lissoni...)
  - Il colore (Dimore Studio, Paola Lenti, India Mahdavi, Patricia Urquola, Vincent Van Duysen...)
- Lezione 15:
  - Shading in V-ray Parte 1
  - Material Editor
  - Materiali PBR
  - Materiali V-ray
  - Materiali Metallici
  - Materiali non metallici
- Lezione 16:
  - Shading in V-ray Parte 2

- Materiali traslucidi
  - Materiali SubSurface Scattering
  - Materiali Blend
  - Materiali multi-sub
  - Materiali Autoilluminanti
  - Libreria Materiali Cosmos
  - Librerie Materiali Esterni
- Lezione 17:
- Texturing Parte 1
  - Definizione di Albedo - Specular - Hight - Normal Maps • Editing texture in Photoshop
  - Mappatura UVmap
  - Mappatura Triplanar
- Lezione 18:
- Texturing Parte 2
  - UV Unwrap
  - Map Channel
  - Multi Mapping
- Lezione 19:
- Progetto della Luce
  - Caratteristiche della luce e tipologie di illuminazione
  - Le aziende italiane della Luce (FontanArte, Flos, Artemide...)
- Lezione 20:
- Lighting e camera setup in V-ray Parte 1
  - V-ray Light
  - V-ray Mesh Light
  - Sistema Sun&Sky
  - V-ray IPR
  - V-ray Camera
  - Esercizio Pratico: Illuminazione e setup camera di un Interno
- Lezione 21:
- Lighting e camera setup in V-ray Parte 2
  - Metodo IBL
  - Sistema Sun&Sky

- V-ray Camera per gli esterni
  - Esercizio Pratico: Illuminazione di un Esterno
- 
- Lezione 22:
    - Rendering in V-ray
    - Impostazioni di Rendering V-ray
    - Render Element
    - V-ray Frame Buffer
    - Light Mix
    - Denoiser
    - Gestione History e salvataggio immagini
    - I formati di salvataggio

## MODULO 5: REALIZZARE IL PROGETTO CON 3DS MAX E V-RAY

- Lezione 23:
  - Presentazione del progetto: concept, ispirazione e spunti, mood.
  - Stili visivi, esempi di impaginati
- Lezione 24:
  - AI\_dal concept alla post produzione
- Lezione 25:
  - Distribuzione interna: zona giorno
  - Ingresso (la soglia), Living, Kitchen
  - Revisione elaborati
- Lezione 26:
  - Kitchen Parte 1
  - Modellazione dell'ambiente
  - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 27:
  - Kitchen Parte 2
  - Light e Camera Setup
  - Regole Di composizione
  - Gestione Materiali

- Rendering
- Lezione 28:
  - Living Parte 1
  - Modellazione dell'ambiente
  - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 29:
  - Living Parte 2
  - Light e Camera Setup
  - Regole Di Composizione
  - Gestione Materiali
  - Rendering
- Lezione 30:
  - Distribuzione interna:
    - zona notte
    - Bedroom, Bathroom, studio
    - Revisione elaborati
- Lezione 31:
  - Bedroom Parte 1
  - Modellazione dell'ambiente
  - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 32:
  - Bedroom Parte 2
  - Light e Camera Setup
  - Regole Di Composizione
  - Gestione Materiali
  - Rendering
- Lezione 33:
  - Bathroom Parte 1
  - Modellazione dell'ambiente
  - Inserimento arredi da libreria

- Lezione 34:
  - Bathroom Parte 2
  - Light e Camera Setup
  - Regole Di Composizione
  - Gestione Materiali
  - Rendering
  
- Lezione 35:
  - Pool Parte 1
  - Modellazione dell'ambiente
  - Inserimento arredi da libreria
  
- Lezione 36:
  - Pool Parte 2
  - Light e Camera Setup
  - Regole Di Composizione
  - Gestione Materiali
  - Rendering
  
- Lezione 37:
  - Exterior Parte 1
  - Modellazione Struttura Principale
  - Setup Materiali
  
- Lezione 38:
  - Exterior Parte 2
  - Modellazione Parti Esterne
  - Setup Materiali
  
- Lezione 39:
  - Exterior Parte 3
  - Modellazione Environment
  - Setup Materiali
  
- Lezione 40:
  - Exterior Parte 4



- Light Setup: Daylight
  - Light Setup: Luci ambientali
  - Camera Setup
- Lezione 41:
    - Exterior Parte 5
    - Light Setup: Nightlight
    - Light Setup: Luci ambientali
    - Camera Setup

## MODULO 6: POSTPRODUZIONE IN PHOTOSHOP E DAVINCI RESOLVE

- Lezione 42:
  - Elaborazione dei disegni 2D: Photoshop base per la rappresentazione
- Lezione 43:
  - Post produzione di una scena di interni
- Lezione 44:
  - Post Produzione di una scena di esterni
- Lezione 45:
  - Post Produzione di una scena Notturna
- Lezione 46:
  - Montaggio di un Video o Reel con Davinci Resolve

## MODULO 7: GESTIONE E PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

- Lezione 47:
  - Gestione del cliente: primo incontro, proposta commerciale, gestione delle modifiche e Diritto d'autore e di divulgazione delle immagini. - Lezioni Gabriele
- Lezione 48:

- La promozione del proprio lavoro e l'uso dei social.
- Lezione 49:
  - La presentazione alla pubblica amministrazione, esempi, redazione di tavola tecnica illustrativa
- Lezione 50:
  - Esecutivi per catasto, Scia, Dia, approfondimento su redazione corretta e presentazione delle specifiche di progetto