
Corso *Interior Design*

MODULO 1: TEORIA

- Lezione 01: Presentazione del corso, Panoramica dei software, Presentazione studenti e verifica strumentazione adeguata (connessioni, software installati), Teoria del colore
- Lezione 02: Analisi del processo produttivo, Stili di design, Armocromia, Analisi di un progetto finito, Interfaccia di AutoCAD, Comandi di base
- Lezione 03: Regole della composizione, Prime fasi di progettazione, suddivisione degli spazi, Analisi dei cataloghi di modelli utilizzabili, Moodboard, Interfaccia di maya, Comandi di base

MODULO 2: DISEGNO TECNICO (2D)

- Lezione 04: Colori neutri, armocromia, contrasto, accento, ritmo nel design, teoria del colore, disegno della pianta su Autocad, Gestione dei layer, Conversione in pdf
- Lezione 05: Fisica dei materiali e illuminotecnica, Aggiunta di arredi dalle librerie di AutoCAD, Aggiunta di arredi da fonti web, Funzionalità degli spazi, Coerenza stilistica del progetto

MODULO 3: MODELLAZIONE, TEXTURING, RENDERING (3D)

- Lezione 06: Disegnare il prospetto su Autocad, Stampa pdf, Esportare il progetto per la realizzazione 3d, Tecniche di modellazione base in maya
- Lezione 07: Tecniche di modellazione avanzata maya, Uv texturing, Shading, Gestione dei materiali di un modello importato
- Lezione 08: Uv texturing e shading dei modelli prodotti con l'utilizzo di Photoshop, Import del progetto di AutoCAD, modellare i muri esterni
- Lezione 09: Scelta degli Arredi 3d degli spazi da librerie, Sistemare i modelli per l'import, Set dressing, Illuminazione delle scene, Gestione telecamere
- Lezione 10: Texturing degli spazi realizzati in 3d con l'utilizzo di Photoshop, Shading, illuminazione e rendering, Luci da geometrie e luci volumetriche, I principi del rendering realistico

Lezione 11: modellare mobili ed oggetti personalizzati, gestire shading, texturing e rendering, materiali dielettrici, materiali metallici, Riflessione, rifrazione, traslucenza, scattering

MODULO 4: SCULPTING, 3D PAINT TEXTURING (3D)

- Lezione 12: Interfaccia di Mudbox, Strumenti di scultura, Strumenti di pittura, Gestione dei livelli
- Lezione 13: Scolpire dettagli su un modello, Esportare il dettaglio su texture, Applicare la texture al materiale del modello base in maya
- Lezione 14: Texturing 3d in Mudbox, Canale diffuse, bump e specular, Esportare le texture

Lezione 15: Applicare le texture in Maya, Shading fotorealistico, Effetto fresnel, Anisotropia, Gestione dei materiali metallici

MODULO 5: REALIZZARE IL PROGETTO (3D)

- Lezione 16: Kitchen, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 17: Living room, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 18: Dining room, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 19: Bathroom, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 20: Bedroom, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 21: Studio, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 22: Spazi esterni, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 23: Piscina, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering
- Lezione 24: Vegetazione, Inserimento dei modelli da libreria, Realizzazione di modelli custom, Rendering

MODULO 6: MODULI AGGIUNTIVI

- Lezione 25: Altri sistemi per la vegetazione, Xgen, paint fx
- Lezione 26: Moduli di dinamica, Cloth, Marvelous designer
- Lezione 27: Texturing multilayer, Substance painter

MODULO 7: PRESENTAZIONE DEL PROGETTO (COMPOSITING, MONTAGGIO)

- Lezione 28: Raccolta del materiale e presentazione, Animazione telecamere, Rendering delle sequenze
- Lezione 29: Compositing delle sequenze e aggiunta audio (After Effects)
- Lezione 30: Presentazione del prodotto, cura del portfolio, curriculum vitae, siti web per la visibilità