
Corso *Interior Design*

MODULO 1: DISEGNO TECNICO (2D)

- Lezione 01: Principi generali dell'interior design
 - definizioni,
 - 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 02: Comandi avanzati AutoCAD per la creazione di ambienti, normativa tecnica di quotatura.

MODULO 2: MODELLAZIONE IN 3DS MAX

- Lezione 03: Introduzione a 3DS Max
 - Interfaccia base
 - Ribbon
 - Spazio di Lavoro
 - Navigazione e scorciatoie da tastiera
 - Unità di misura
 - pannello crea
 - pannello modifica
 - importazione ed esportazione
- Lezione 04: 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 05: 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 06: Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max

- Modellazione Soft Surface
- Esercizio Pratico: Modellazione di un cuscino

Lezione 07: Tecniche di modellazione avanzate in 3ds Max:

- Array e cloning
- Esercizio Pratico: Modellare una scala

• Lezione 08: 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 09: Recap modellazione 3ds Max

- Gestione del Workflow
- Plugin esterne per la modellazione

MODULO 3: SHADING- LIGHTING- RENDERING IN V-RAY

• Lezione 10: Shading in V-ray Parte 1

- Material Editor
- Materiali PBR
- Materiali V-ray
- Materiali Metallici
- Materiali non metallici

• Lezione 11: 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 12: Texturing Parte 1

- Definizione di Albedo - Specular - Hight - Normal Maps

- Editing texture in Photoshop
 - Mappatura UVmap
 - Mappatura Triplanar
- Lezione 13: Texturing Parte 2
 - UV Unwrap
 - Map Channel
 - Multi Mapping
 - Lezione 14: 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 15: 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 16: 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 4: REALIZZARE IL PROGETTO CON 3DS MAX E V-RAY

- Lezione 17: Kitchen Parte 1
 - Modellazione dell'ambiente
 - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 18: Kitchen Parte 2

- Light e Camera Setup
 - Regole Di composizione
 - Gestione Materiali
 - Rendering
- Lezione 19: Living Parte 1
 - Modellazione dell'ambiente
 - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 20: Living Parte 2
 - Light e Camera Setup
 - Regole Di Composizione
 - Gestione Materiali
 - Rendering
- Lezione 21: Bedroom Parte 1
 - Modellazione dell'ambiente
 - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 22: Bedroom Parte 2
 - Light e Camera Setup
 - Regole Di Composizione
 - Gestione Materiali
 - Rendering
- Lezione 23: Bathroom Parte 1
 - Modellazione dell'ambiente
 - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 24: Bathroom Parte 2
 - Light e Camera Setup
 - Regole Di Composizione
 - Gestione Materiali
 - Rendering
- Lezione 25: Pool Parte 1
 - Modellazione dell'ambiente
 - Inserimento arredi da libreria
- Lezione 26: Pool Parte 2

- Light e Camera Setup
 - Regole Di Composizione
 - Gestione Materiali
 - Rendering
- Lezione 27: Exterior Parte 1
 - Modellazione Struttura Principale
 - Setup Materiali
- Lezione 28: Exterior Parte 2
 - Modellazione Parti Esterne
 - Setup Materiali
- Lezione 29: Exterior Parte 3
 - Modellazione Environment
 - Setup Materiali
- Lezione 30: Exterior Parte 4
 - Light Setup: Daylight
 - Light Setup: Luci ambientali
 - Camera Setup
- Lezione 31: Exterior Parte 5
 - Light Setup: Nightlight
 - Light Setup: Luci ambientali
 - Camera Setup

MODULO 5: POSTPRODUZIONE IN PHOTOSHOP E DAVINCI RESOLVE

- Lezione 32: Post produzione di una scena di interni
- Lezione 33: Post Produzione di una scena di esterni
- Lezione 34: Post Produzione di una scena Notturna
- Lezione 35: Montaggio di un Video o Reel con Davinci Resolve

MODULO 6: GESTIONE E PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

- Lezione 36: Il concept, ispirazione e spunti creativi, Stili visivi, Teoria del colore e Mood.
- Lezione 37: Gestione del cliente: Primo incontro, Proposta commerciale, gestione delle modifiche e Diritto d'autore e di divulgazione delle immagini.
- Lezione 38: La promozione del proprio lavoro e l'uso dei social.
- Lezione 39: La presentazione alla pubblica amministrazione, esempi, redazione di tavola tecnica

illustrativa

- Lezione 40: Esecutivi per catasto, Scia, Dia, approfondimento su redazione corretta e presentazione delle specifiche di progetto.