
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 Esterini

• Lezione 17:

- Texturing Parte 1
- Definizione di Albedo - Specular - Height - 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