

IDEA Maker Agency

CORSO DI 3D VISUAL FOR INTERIOR DESIGN 68 ORE | 680 EURO

Ambiti

Modellazione 3D, Rendering, Post Produzione

Obiettivi

Il corso si propone di formare una figura professionale capace di costruire e gestire una scena tridimensionale per ottenere viste renderizzate per la progettazione d'interni.

Particolare attenzione è rivolta al controllo delle condizioni luminose, con luce solare e con luci artificiali, nonché alla simulazioni di materiali, anche personalizzati.

Il percorso prevede la gestione di un modello 3D con 3ds Max, la realizzazione di materiali e il controllo della luce con V-Ray e una fase di post-produzione e composizione dell'immagine con Photoshop.

La finalità è quella di ottenere rendering di alta qualità per una ottimale visualizzazione del progetto d'interni.

Partecipanti

Il corso è rivolto a diverse tipologie di utenti:

Studenti e Laureati in Architettura, Ingegneria Edile-Architettura, Disegno Industriale;

Studenti e Diplomi di Istituti d'Arte, Licei Artistici, Accademia di Belle Arti;

Studenti e Diplomi di Istituti per Geometri, Istituti Tecnici;

Professionisti: Architetti, Ingegneri, Designers.

Competenze richieste

Disegno CAD 2D

Conoscenze di base di gestione immagini

Programma del corso

AUTOCAD 3D (16 ore) scaricabile da www.autodesk.com/education/free-software/autocad

- Interfaccia (barra multifunzione, proprietà, viste, barra di navigazione, visibilità/grafica).
- Modellazione solida (solidi elementari, estrusione, rivoluzione).
- Solidi composti (operazioni booleane di unione, sottrazione, intersezione).
- Editing di solidi (modifica tramite piani secanti, raccordi, spostamento di vertici, spigoli, facce).
- Modellazione superfici NURBS (estrusione, rivoluzione, loft, sweep, rete di curve, offset di superfici, modifica per punti di controllo).
- Forme complesse (sezione di solidi con superfici NURBS, intersezione solidi e superfici).

3DS MAX (16 ore) scaricabile da www.autodesk.com/education/free-software/3ds-max

- Introduzione (tipologia di software, utilizzi ed applicazioni, impiego nell'interior design).
- Interfaccia (viewports, strumenti di navigazione, main toolbar, stili di visualizzazione, units setup).
- Command panel (create, modify, hierarchy, motion, display, utilities).
- Gestione della scena (objects parameters, modalità di selezione, layers, trasformatori).
- Inserimento di modelli esterni (import, merge, link, tipologie files).
- Elementi di modellazione (geometry, shapes).
- Editable mesh e editable poly (editing vertex, edge, face, polygon, element, edit geometry).
- Modificatori (bend, extrude, lathe, taper, twist, FFD).

V-RAY (24 ore) scaricabile da

accounts.chaosgroup.com/service_register?return_to=https://www.chaosgroup.com/trial/vray-3ds-max

- Introduzione (tipologia di motore di rendering, render setup, common parameters, frame buffer).
- Inserimento e gestione camera (VRay physical camera, focal length, depth of field, perspective control).
- Camera exposure control (shutter speed, aperture, ISO).
- Lighting (VRay sun, VRay lights, VRay IES, VRay ambient light)
- Material editor (compact material editor, slate material editor).
- Shading (VRay materials, basic parameters, comportamento fisico dei materiali, reflection, glossiness, refraction).
- Texturing base (diffuse, bump, opacity).
- Texturing avanzato (reflection maps, displacement, normal maps, multi/sub-object materials, VRay light materials, blend materials).
- UVW map modifier (scale, planar, cylindrical, spherical, box, face).
- Global illumination (irradiance map, photon map, light cache subdivisions, sample size).
- Render parameters (output size, render elements, dynamic memory limit).

PHOTOSHOP (12 ore) scaricabile da

www.creative.adobe.com/it/products/download/photoshop?promoid=61PM825Y&mv=other

- Introduzione (tipologia software per gestioni immagini raster).
- Interfaccia (area di lavoro, toolbars, navigatore, layers, storia).
- Gestione immagine (dimensione, quadro, risoluzione, formato immagine, ritaglio).
- Livelli di riempimento (scomposizione, opzioni di fusione, maschere di ritaglio).
- Regolazioni (luminosità, valori tonali, curva di contrasto, bilanciamento colore, tonalità e saturazione).
- Livelli di regolazione (luminosità/contrasto, valori tonali, curve, bilanciamento colore).

- Selezione (modalità di selezione, salvataggio selezione).
- Trasformazione immagine (normale, prospettiva, scala, distorsione, alterazione).
- Strumenti (matita, pennello, secchiello, gomma, timbro clone).
-
- Textures (generazione, inserimento, modifica).
- Filtri (artistico, schizzo, texture, tratti pennello)

