



# Master in Design d'interni

Il principale obiettivo del corso e' formare un professionista in grado di sviluppare la propria creativita' sia attraverso le necessarie competenze tecniche sia attraverso la capacita' di equilibrare dimensioni, proporzioni e strutturazione degli ambienti, con la loro luminosita', i colori e la tipologia dei materiali, integrandoli verso l'esterno.



## Design d'interni

### Introduzione

La figura dell' interior designer

Nozioni di disegno tecnico, indispensabili per acquisire la padronanza delle tecniche di rappresentazione grafica

necessarie all'arredatore d' interni

Elementi base del disegno architettonico

(pianta, prospetti, sezioni, elementi di prospettiva).

Elementi di rilievo architettonico.

Grafica 2D (AutoCad).

Teoria del colore.

Materiali.

Tipologie residenziali.

Zona giorno.

Zona notte.

Zona bagno.

Ambienti particolari.

Ambienti espositivi, ricettivi, esterni.

Storia del design: gli stili e gli arredi.

Il disegno industriale.

Grafica 3D (Autocad, Architecture, Revit, Allplan, Rhinoceros, Sketch-up).

Elementi di illuminotecnica.

Impiantistica.

Elementi di Render (AutoCad, 3DSMax).

La rappresentazione grafica: Photoshop, Illustraror.

Normative.



## Software utilizzati e studiati:

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Autocad 2D e 3D  
Rendering con 3ds Max



# Programma del corso Autocad 2D e 3D



## Autocad

### Introduzione

Soprattutto nel disegno architettonico ed ingegneristico sorge spesso l'esigenza di dover rappresentare gli oggetti in modo da poterne controllare l'aspetto e il funzionamento nelle tre dimensioni.

In questo senso, AutoCAD, rappresenta un potentissimo strumento per la progettazione tridimensionale con il quale poter disegnare e modellare direttamente in ambiente 3D praticamente qualsiasi oggetto: con le tecniche di modellazione solida assemblando forme elementari si possono ottenere modelli di complessita' teoricamente infinita.

Inoltre, diverse funzioni del programma, offrono moltissime possibilita' di applicazione e di impiego. Infine la possibilita' di Autocad di colloquiare con molti software, tra cui quelli specialistici per il fotorendering e l'animazione, lo rende flessibile ai piu' disparati utilizzi.

**Obiettivo del corso Autocad** e' mettere in grado il partecipante di utilizzare professionalmente gli strumenti di disegno tridimensionale messi a disposizione da AutoCAD



## **Programma del corso Autocad 2D**

INTRODUZIONE AD AUTOCAD

DAL DISEGNO SU CARTA AL CAD

CONCETTI FONDAMENTALI

L'INTERFACCIA DI AUTOCAD

USO DELLE BARRE DEGLI STRUMENTI, DEL MOUSE, DELLA TASTIERA

SPAZIO MODELLO E SPAZIO CARTA

IMPOSTAZIONE DEL DISEGNO

I FILE MODELLO

LA GESTIONE DEI LAYER

I COMANDI DI DISEGNO

I COMANDI DI MODIFICA

STRUMENTI DI PRECISIONE

COORDINATE E SISTEMI DI RIFERIMENTO

STRUMENTI DI ZOOM E INTERROGA

PROPRIETA' DEGLI OGGETTI

USO DEI BLOCCHI

LA QUOTATURA, LA CAMPITURA, IL TESTO

I LAYOUT E LA STAMPA IN SCALA

APPROFONDIMENTI



## **Programma del corso Autocad 3D**

INTRODUZIONE AD AUTOCAD 3D

INTERFACCIA PER IL DISEGNO TRIDIMENSIONALE

VISUALIZZAZIONE 3D

SISTEMI DI RIFERIMENTO – L' UCS

DISEGNO TRIDIMENSIONALE

TIPI DI MODELLAZIONE TRIDIMENSIONALE

WIREFRAME (CONCETTI E COMANDI)

SUPERFICIALE – MESH (CONCETTI E COMANDI)

SOLIDA (CONCETTI E COMANDI)

MODIFICA DEI SOLIDI

CRONOLOGIA

UNIONE, SOTTRAZIONE, INTERSEZIONE

I GRIP

MODIFICA SPIGOLI

MODIFICA FACCE

LA NAVIGAZIONE SUL DISEGNO 3D

STILI DI VISUALIZZAZIONE

I MATERIALI

LE LUCI

IL RENDERING

APPROFONDIMENTI





## Adobe Photoshop

Nozioni di base per l'uso corretto del programma  
Cenni sulla teoria del colore  
La quadricromia CMYK  
Il metodo RGB  
Il metodo Lab  
Il metodo Scala di Grigi e il metodo bitmap  
Immagini 8 bit, 16 bit, 32 bit  
Cenni sulla stampa tipografica  
La risoluzione di un'immagine  
Immagini per la stampa e immagini per il web  
Dimensionamento e ri-campionamento dell'immagine

### Le selezioni

La selezione come strumento fondamentale  
Strumenti di selezione rettangolare ed ellittica  
Il lazo  
Lo strumento bacchetta magica e selezione diretta  
Comandi rapidi da tastiera  
Aggiunta, sottrazione, intersezione di selezioni  
Modifica e trasformazione di selezioni  
Funzione Migliora bordi potenziato  
Salvare e richiamare una selezione  
Le maschere veloci e i canali alfa  
Tecniche per creare selezioni perfette  
Tecniche di fotomontaggio  
Concetti di base del fotomontaggio

### I livelli

Concetto e salvataggio della trasparenza  
I metodi di fusione e il loro utilizzo  
Operazione tra i livelli  
Copia e Incolla potenziati  
Opacità dei livelli  
Trasformazione di un livello (scala, ruota, inclina, prospettiva, altera)  
Scala in base al contenuto  
Riempi in base al contenuto  
Raddrizzare una foto  
Alterazione Marionette

### Uso dei rigelli

Gli stili di livello  
Le maschere di livello  
Oggetti avanzati

### Pittura e Riempimenti

Uso avanzato dei pennelli di Photoshop



Strumento secchiello e Sfumatura

### **Personalizzazione e salvataggio di pennelli e sfumature**

Uso e creazione di pattern  
Pennello miscela colori  
Punta pennello setole  
Programma del corso Adobe Photoshop CS5  
Tecniche di fotoritocco (Strumenti)  
Eliminare i difetti dell'immagine  
Uso del timbro e del pennello correttivo  
Pennello correttivo e pennello correttivo al volo potenziati  
Timbro clone  
Ripristino di una fotografia rovinata  
Uso dei filtri per il ritocco  
Uso della palette e del pennello storia  
Tecniche di fotoritocco (colore)

### **I canali di colore**

L'istogramma  
Ombre, luci e mezzi toni  
La tonalità e la saturazione  
Bianco e Nero  
Difetti di colore di un'immagine  
Viraggio HDR  
Le regolazioni per il colore  
I tipi di contrasto  
I livelli di regolazione

### **Gli strumenti vettoriali e il testo**

Concetto di grafica vettoriale  
Gli strumenti vettoriali di Photoshop  
Le curve di Bezièr e lo strumento penna  
Libreria forme  
Livelli Forma e tracciati  
Il testo, il carattere e il paragrafo  
Effetti di testo attraverso l'alterazione  
Maschere con il testo  
Rasterizzazione di un livello vettoriale e/o di testo  
Cambia contenuto livello

### **Uso artistico ed effetti speciali**

Uso della Galleria Filtri  
Filtri avanzati  
Filtro uidi ca  
Fuoco Prospettico  
Effetti con i metodi di fusione e controllo dell'opacità

### **Salvataggio ed ottimizzazione del lavoro**

Il formato Photoshop e il tif  
Salvare con la trasparenza  
La funzione Salva per il web  
Velocizzare con le azioni  
Integrazione con gli altri software Adobe





## Adobe Illustrator

### Nozioni di base per l'uso corretto del programma

Area di lavoro  
Panoramica degli strumenti  
File e Template  
Utilizzo di più tavole da disegno  
Righelli, griglie, guide e indicatori di ritaglio

### Creazione di un documento nuovo

I formati  
I metodi di colore CMYK e RGB e relativa scelta  
Risoluzione e etti e modalità anteprima  
I modelli di Illustrator  
Lavorare con gli oggetti importati

### La grafica vettoriale e gli strumenti

Concetto di grafica vettoriale  
Differenze con la grafica bitmap  
Elementi fondamentali di disegno  
Gli strumenti vettoriali e lo strumento penna  
Le curve di Beziér  
Il pannello elaborazione tracciati  
Involucri e distorsione  
Ricalco dei disegni  
Simboli  
Lo strumento fusione  
I pennelli di Illustrator

### Selezione e disposizione degli oggetti

Selezione degli oggetti  
Raggruppamento ed espansione degli oggetti  
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti  
Utilizzo dei livelli  
Lavorare con i gruppi e gli oggetti  
Bloccare, nascondere ed eliminare gli oggetti  
Sovrapposizione degli oggetti

### Rimodellamento degli oggetti

Trasformazione degli oggetti  
Ridimensionamento e distorsione degli oggetti  
Taglio e divisione degli oggetti  
Maschere di ritaglio  
Rimodellamento degli oggetti con gli etti  
Creazione di oggetti tridimensionali



## **I colori**

Pannello colori  
Pannello campioni  
Pannello Guida colori  
Salvare i colori come campioni  
Colorare con riempimenti e tracce  
Gruppi di pittura dinamica  
Applicazione dei colori e delle tinte  
Le sfumature e le trame sfumate  
Pattern  
Nozioni tipografiche che sulla stampa dei colori

## **Lo strumento testo**

Immissione di un testo  
Nozioni sui caratteri  
Testo in area e testo grafico  
Formattare un testo in Illustrator  
Il testo e i tracciati  
Colorazione del testo e conversione in tracciato

## **Effetti Speciali con filtri**

Utilizzo generale dei filtri  
Applicazione alle immagini vettoriali  
Applicazione alle immagini bitmap  
Creazione di un oggetto 3d  
Formati e interazione con altri programmi  
Il formato Illustrator  
Interazione con Photoshop  
I formati supportati  
Formato PDF  
Ottimizzazione per il web

## **Nuove Funzioni**

Miglioramento dell'area di lavoro





# Programma del corso 3ds Max



## 3d Studio Max (Nel corso Interior design: panoramica dei comandi ed operazione di rendering)

### Introduzione

3D Studio MAX e' un software professionale di animazione e modellazione in 3D. E' sempre piu' diffuso, come strumento per l'animazione di oggetti tridimensionali, tra i professionisti del settore, quali produttori di video e film, sviluppatori di videogiochi, sviluppatori di contenuti Web, architetti, ingegneri e designer.

Obiettivo del corso e' conferire all'alunno una perfetta padronanza di 3D Studio MAX.

### Programma del corso 3d Studio Max

Creare e salvare un file

Compatibilita' con altri programmi

Import - export

pannello dei comandi, barra di stato, le toolbar, finestre di visualizzazione

Configurazione Sistema e Selezione

Oggetti

Regolare le unita' del disegno,

la griglia e gli snap Comandi: zoom, pan, orbita, singola finestra,

regolazione delle dimensioni delle finestre

Metodi di selezione, filtro di selezione, selezione per nome

Le Forme 2D Linea, ciambella, cerchio, arco, poligono, rettangolo, stella, ellisse, testo

I Solidi 3D Box, sfera, cilindro, torus, teapot, cono, geosfera, tubo, piramide, piano



## Modellazione 3D base

Disegno e Modifica Comandi: muovi, scala, ruota, allinea, specchio

L'uso degli snap

Comandi: estrudi, gruppo, clona, serie.

Congelare e nascondere oggetti

Griglie ausiliarie, griglia automatica, operazioni booleane

Il Render e il foto-inserimento

I tasti di scelta rapida

Il Sistema di coordinate di riferimento

Le Luci Standard lights

Materiali Ombreggiatori,

Mappe e Materiali

La Regolazione delle Tendine dell' Ombreggiatore

Maps Coordinates

Applicazioni Pratiche

Materiali

Raytrace

Mappe di riflessione e ruvidita'

Creare superfici vetrate o cromate

Creare mattoni personalizzati, Stoffe su divani, Tavoli e sedie di legno

Creare un ambiente con arredamenti

Realizzare un'animazione 3D



**Dove Posso svolgere il corso:**

- 1) Presso l'aula di Salerno
- 2) online

Le ricordiamo che può visualizzare e prelevare il contratto d'iscrizione ai nostri corsi all'indirizzo internet:

<http://www.designacademy.it/contratto.pdf>

Se il corso soddisfa le sue esigenze, Le consigliamo di contattarci allo **089 229318** per prenotare un appuntamento.



Se invece vuole procedere all'iscrizione dovrà stampare il contratto d'iscrizione, firmarlo e spedirlo via **fax allo 178 27 02 191**.

Un Ns. responsabile La ricontatterà per confermarle il buon fine della stessa.

