

# CORSO INTERIOR & DEHOR

VERSIONE SKETCHUP / D5 RENDER

# È IL METODO CHE CONTA

Il nostro obiettivo è quello di trasmettere un metodo che ti permetta di gestire integralmente un progetto, dalla modellazione fino alla presentazione attraverso una serie di immagini statiche o animazioni. Questo approccio va oltre il mero insegnamento dell'uso di un software di renderizzazione, che è pur sempre un semplice strumento. Adottando questa filosofia, anche se in futuro dovessi passare ad altro software per necessità professionali, possederai un bagaglio molto più prezioso: la conoscenza approfondita del processo. Così, ti sarà necessario solo apprendere la disposizione dei comandi specifici, senza dover riacquisire la visione complessiva che sta alla base del lavoro. Il nostro scopo, infatti, non è limitato all'insegnamento di un software, ma mira a una formazione completa della tua persona

*Costa 22*



IL NOSTRO OBIETTIVO È  
INSEGNARTI MOLTO PIÙ DI  
UN SOFTWARE

RACCONTARE IL PROGETTO  
CON POESIA IN MANIERA  
PRODUTTIVA

PERCHÉ NON C'È COSA PIÙ  
BELLA CHE VEDERE LA  
PROPRIA IDEA PRENDERE  
VITA

# SCOPO DEL CORSO

INSEGNARTI UN METODO  
CHE TI PERMETTA DI  
RACCONTARE CON QUALITÀ  
IL TUO PROGETTO  
SENZA MAI TRASCURARE  
VELOCITÀ E PRODUTTIVITÀ

Ci distacchiamo dal metodo tradizionale, che si concentra sulla creazione di una singola inquadratura, con luce attentamente controllata e oggetti meticolosamente disposti, quasi come la realizzazione di un affresco. Riteniamo che questo approccio sia ormai insufficiente per le esigenze di un progettista contemporaneo.

Il nostro obiettivo è formarti per gestire un progetto complessivo, che comprenda multiple istanze, permettendoti di creare un racconto visivo attraverso una serie fotografica e animazioni. Ti insegneremo a modellare con efficienza e qualità, e a gestire l'illuminazione in maniera globale. Durante la produzione delle immagini, ti troverai a fronteggiare sfide simili a quelle di un fotografo, come il controllo della luce o altre condizioni di luce sfavorevoli, che richiederanno la tua capacità di adattamento e ingegno, proprio come se stessi catturando gli scatti di un progetto già realizzato.





CASA CASHMERE

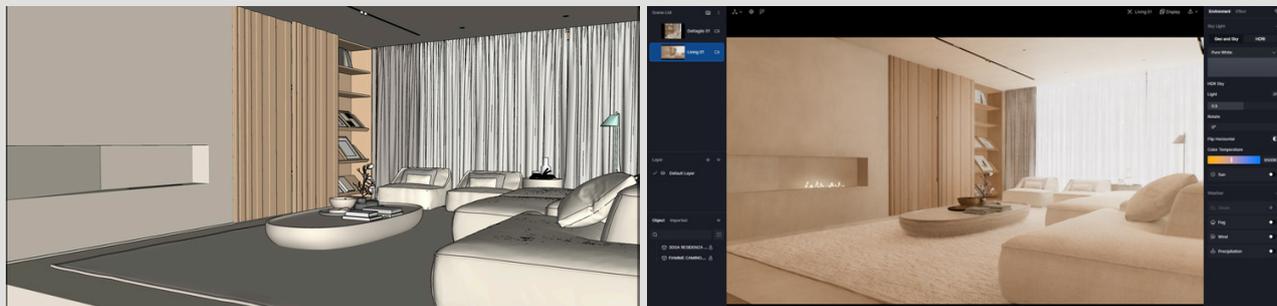
# CORSO INTERIOR & DEHOR

VERSIONE SKETCHUP / D5 RENDER

rendering realtime user friendly

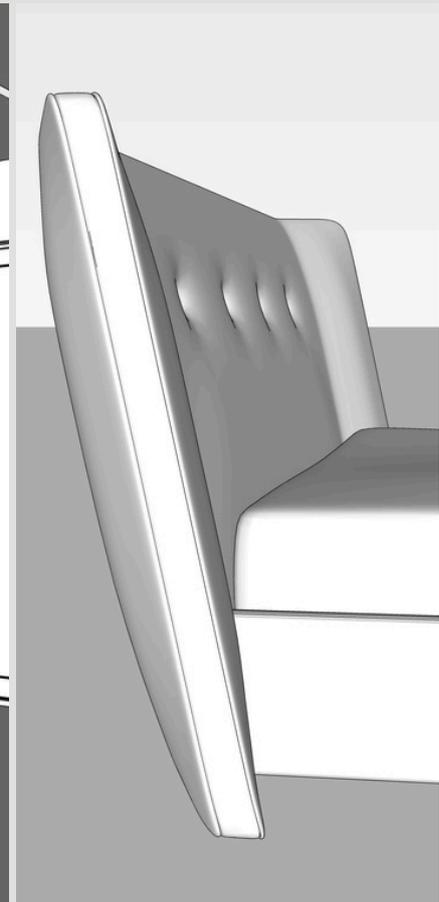
In questa versione del corso abbiniamo l'intuitività della modellazione di SketchUp alla resa in realtime user friendly di D5 Render. D5 Render è un motore di rendering real-time emergente che sta guadagnando popolarità tra gli architetti, i designer di interni e i creatori di contenuti digitali grazie alla sua usabilità e alla rapidissima capacità del team di

sviluppo di aggiungere continuamente funzionalità sulla base delle richieste dirette degli utenti fino ad averlo portato ad essere eletto da G2 come "Best Easy to use Architectural rendering software". Può essere collegato in live-link sia a Rhinoceros, che SketchUp che 3DSMax, e può funzionare anche in modalità standalone.



# PARTE PRIMA MODELLAZIONE

NON STAI  
MODELLANDO UNA  
SCENA 3D  
STAI DANDO FORMA A  
UN'IDEA



# 01. MODELLAZIONE

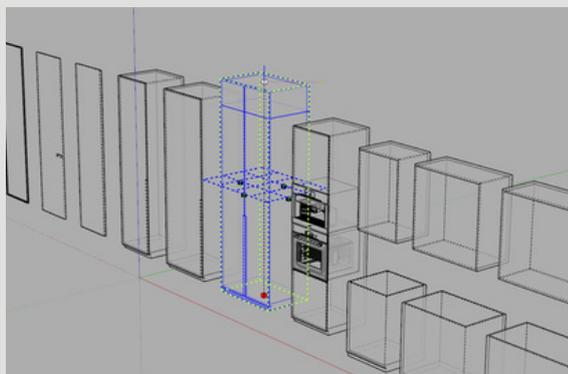
IL 30% DI UN BUON RENDERING  
E' DATO DA UNA BUONA MODELLAZIONE 3D

Un progetto mal modellato in 3D senza le dovute accortezze non potrà mai generare delle ottime viste e genera errori irrecuperabili in fase di rendering che sono rimediabili solo ritornando indietro alla fase di modellazione. Modellare bene non richiede più tempo del dovuto ma richiede

metodo e disciplina per poter essere efficiente per crearsi una propria libreria mano a mano che permetterà di essere sempre più veloci ed efficienti. Anche se già sai utilizzare il software 3D che hai scelto ti invito comunque a seguire questa parte delle lezioni.

## . DALL'IDEA AL 3D

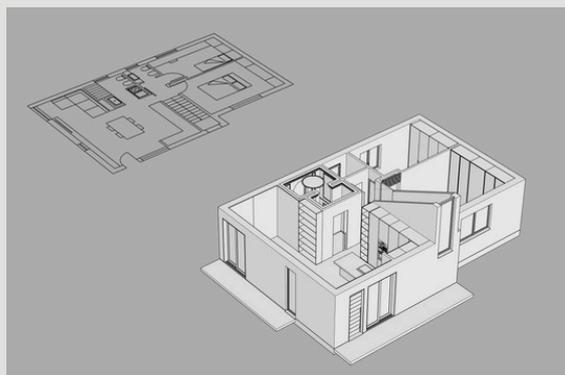
Dopo una prima fase di introduzione agli strumenti della modellazione passeremo subito alla pratica affrontando le varie fasi di modellazione del "contenitore" ovvero del progetto con murature, pavimenti, soffitti e arredi fissi.



## . I DETTAGLI CHE CONTANO

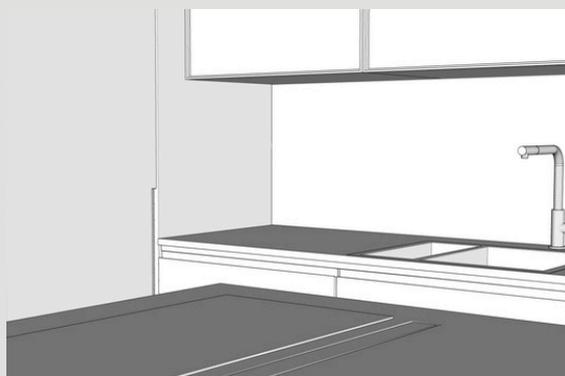
Affrontiamo molto bene la modellazione dell' arredo con il focus sui dettagli che contano e che servono per ottenere poi immagini di qualità senza errori.

Tanti dettagli come fughe, smussi che poi in fase di visualizzazione renderanno credibile il progetto.



## . DISEGNI, POI ADATTI

Mantenere velocità produttività e allo stesso tempo qualità è possibile se qualcuno ti insegna a creare una prima volta e poi a salvare in una tua libreria sapendo come adattare in maniera parametrica l' arredo per la volta successiva, nel prossimo progetto.

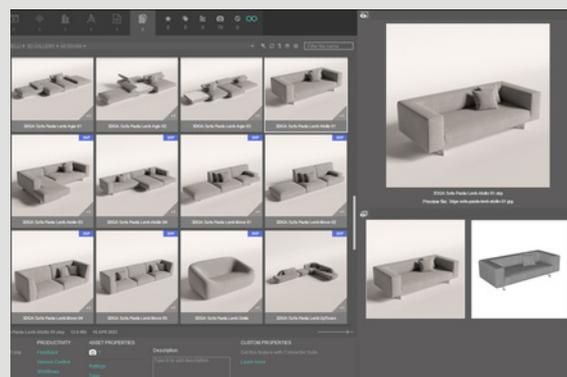
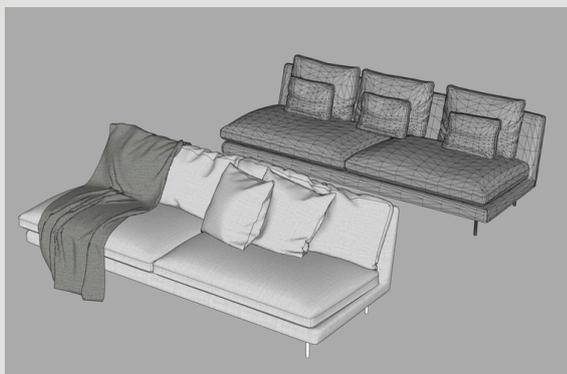


## . BOISERIE E ALTRO

Grazie ad alcune funzionalità specifiche spieghiamo come ricreare efficientemente rivestimenti in parete come boiserie in legno o stucchi o decori alle pareti in modo parametrico ed efficiente per non perdere tempo in inutili fasi ripetitive.

## . IMPORTAZIONE MODELLI E GESTIONE TUA LIBRERIA 3D

Ti mostreremo dove reperire e importare modelli di arredo di qualità. Ti insegneremo un metodo di gestione dei tuoi asset con cui sarà addirittura divertente tenere ordinata la tua libreria e aumentare la tua produttività.

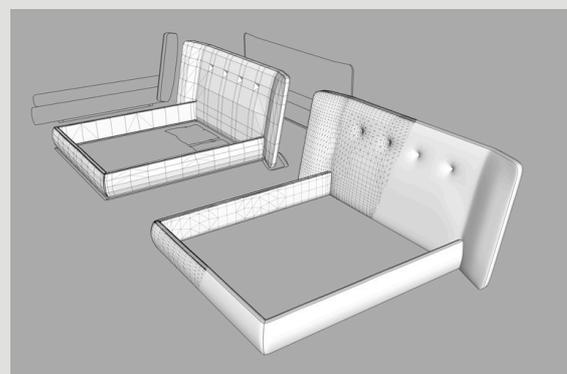


## . MIGLIORARE I MODELLI 3D SCARICATI DAI PRODUTTORI

Ogni progettista sa che alcune aziende condividono con i professionisti sui loro siti web modelli bellissimi ma altre condividono modelli davvero scadenti. Vedremo come poterli migliorare e salvarli sempre nella tua libreria personale.

## . MODELLAZIONE ARREDO

Purtroppo non è sempre possibile scaricare o migliorare arredi. Quando non riusciamo a trovare uno specifico arredo che desideriamo includere nel nostro progetto dobbiamo essere in grado di saperlo modellare. Nel corso vedremo come farlo.



## . APPROFONDIMENTI

Ci sono lezioni fondamentali all'interno del corso e anche approfondimenti che potrai decidere se seguire subito o al bisogno come ad esempio la modellazione 3D di tendaggi e tessuti o la modellazione di interni in centri storici con caratteristiche tipologiche uniche come soffitti a botte, padiglione o vela o soffitti in falda e travi a vista.

# PARTE SECONDA VISUALIZZAZIONE

SE

“PROGETTARE  
VOCE DEL VERBO AMARE”

ALLORA

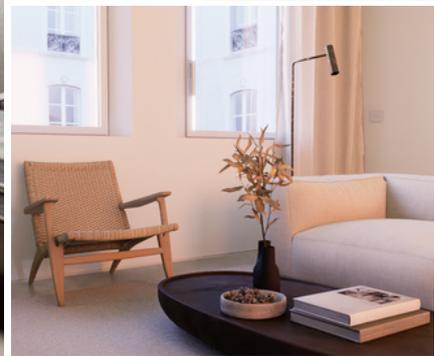
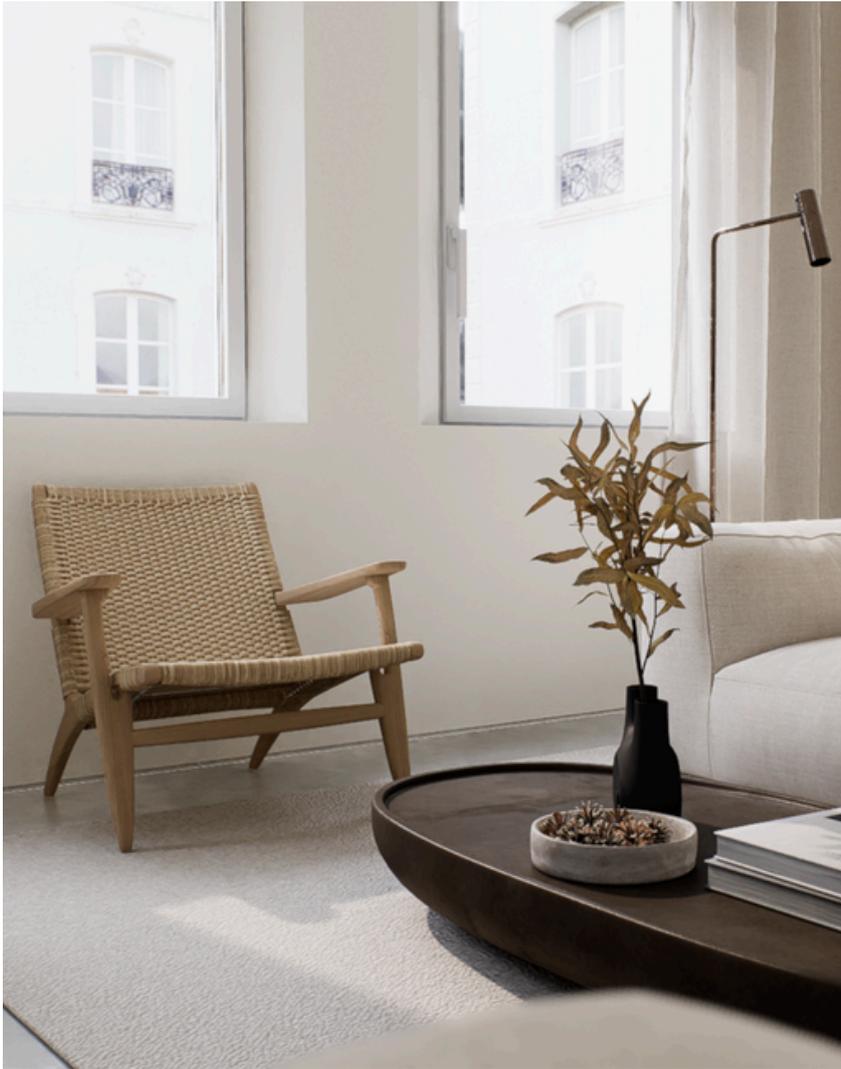
VISUALIZZARE  
VOCE DEL VERBO EMOZIONARE

## 02. VISUALIZZAZIONE

NON SI “METTONO LUCI”  
SI CREANO ATMOSFERE

E' importante capire che quello che produrremo sono immagini e come tali hanno un carico emozionale che possiamo ottenere da un' atmosfera che abbiamo in testa o da un' immagine di riferimento che rievoca il mood che vorremmo. L'obiettivo della visualizzazione è comunicare il progetto in quella direzione.





# LUCE

## ATMOSFERE CON LA LUCE NATURALE

L'atmosfera è il risultato da ottenere, i diversi tipi di luce sono il mezzo, lo strumento. La luce naturale può essere resa in diversi modi che analizzeremo in modo da avere chiaro il rapporto causa effetto. Se vuoi un determinato risultato saprai cosa devi utilizzare.

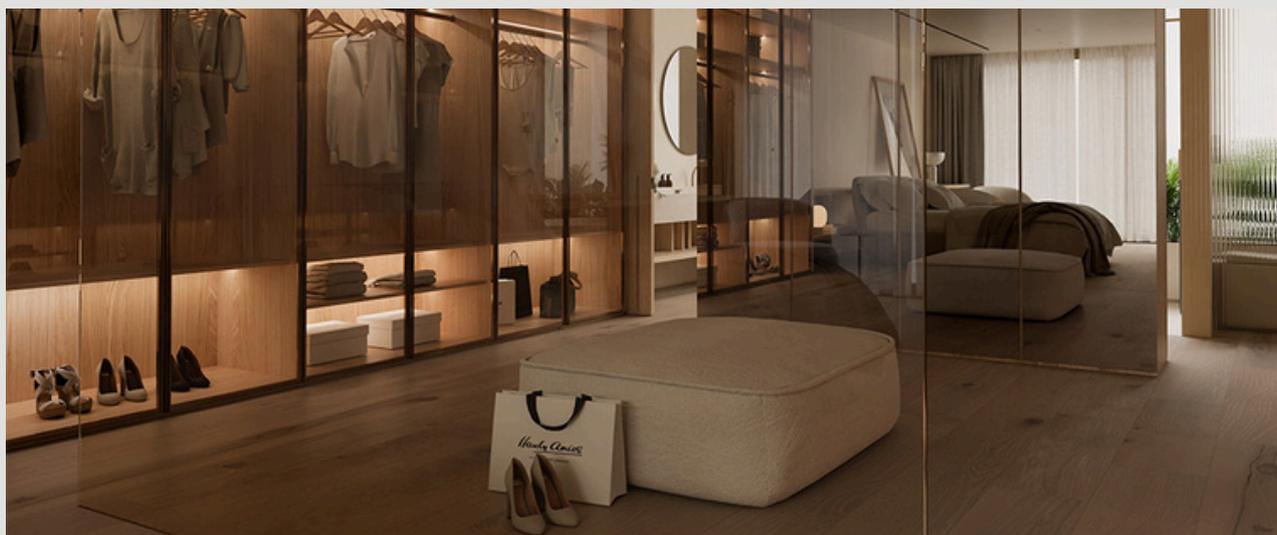
La luce naturale in un interno col tempo potrebbe quasi diventarti "automatica" come settaggio tendendo a ripetere più o meno la stessa cosa ogni volta, semplificandoti il lavoro e velocizzando questo perché se ti piacciono determinate atmosfere vedrai che tenderai a riproporle.

# LUCE

## ATMOSFERE CON LE LUCI ARTIFICIALI

La luce segna l'inizio e l'ombra la fine: abbiamo bisogno di entrambe per raccontare il progetto. In questo modo tutto diventa più volumetrico, tridimensionale e lo spazio di più facile comprensione. Le luci artificiali oltre a fare questo aumentano l'impatto emozionale se ben usate.

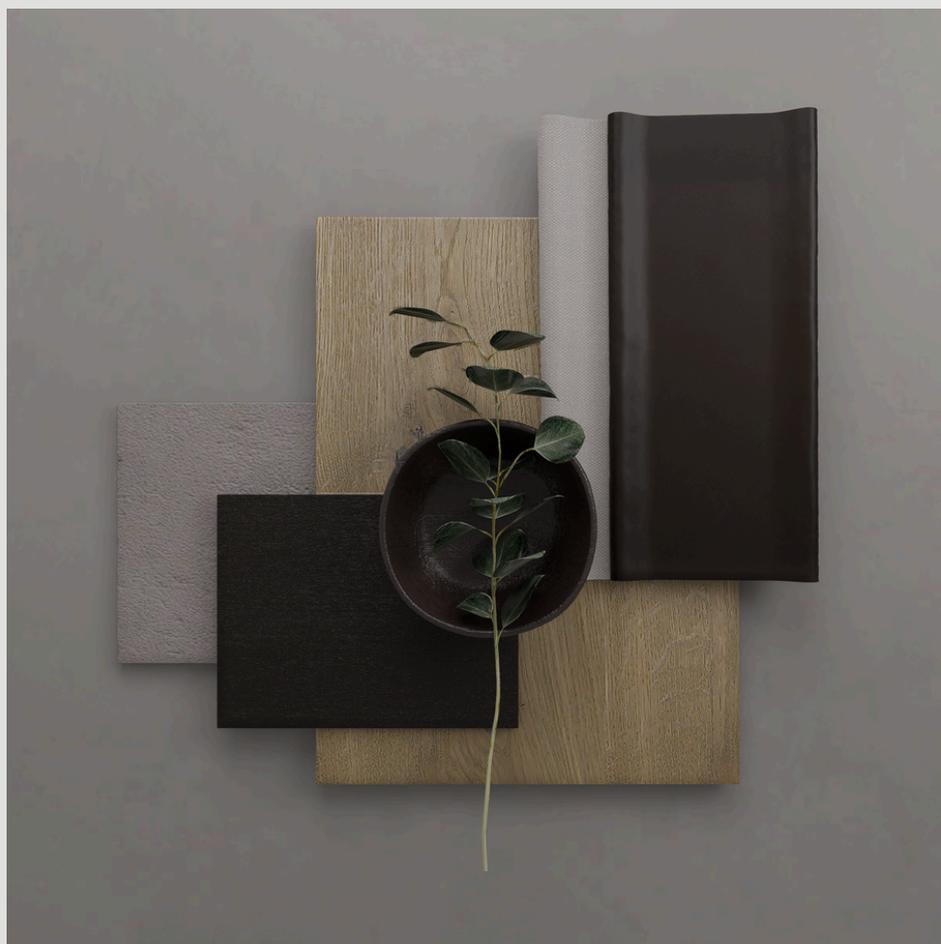
Nel corso affrontiamo la creazione di quelle atmosfere che fanno uso delle luci artificiali proprio per poter rendere un interno con un'atmosfera più avvolgente come ad esempio un reparto notte di un appartamento e un dehor a bordo piscina per un'uscita serale.

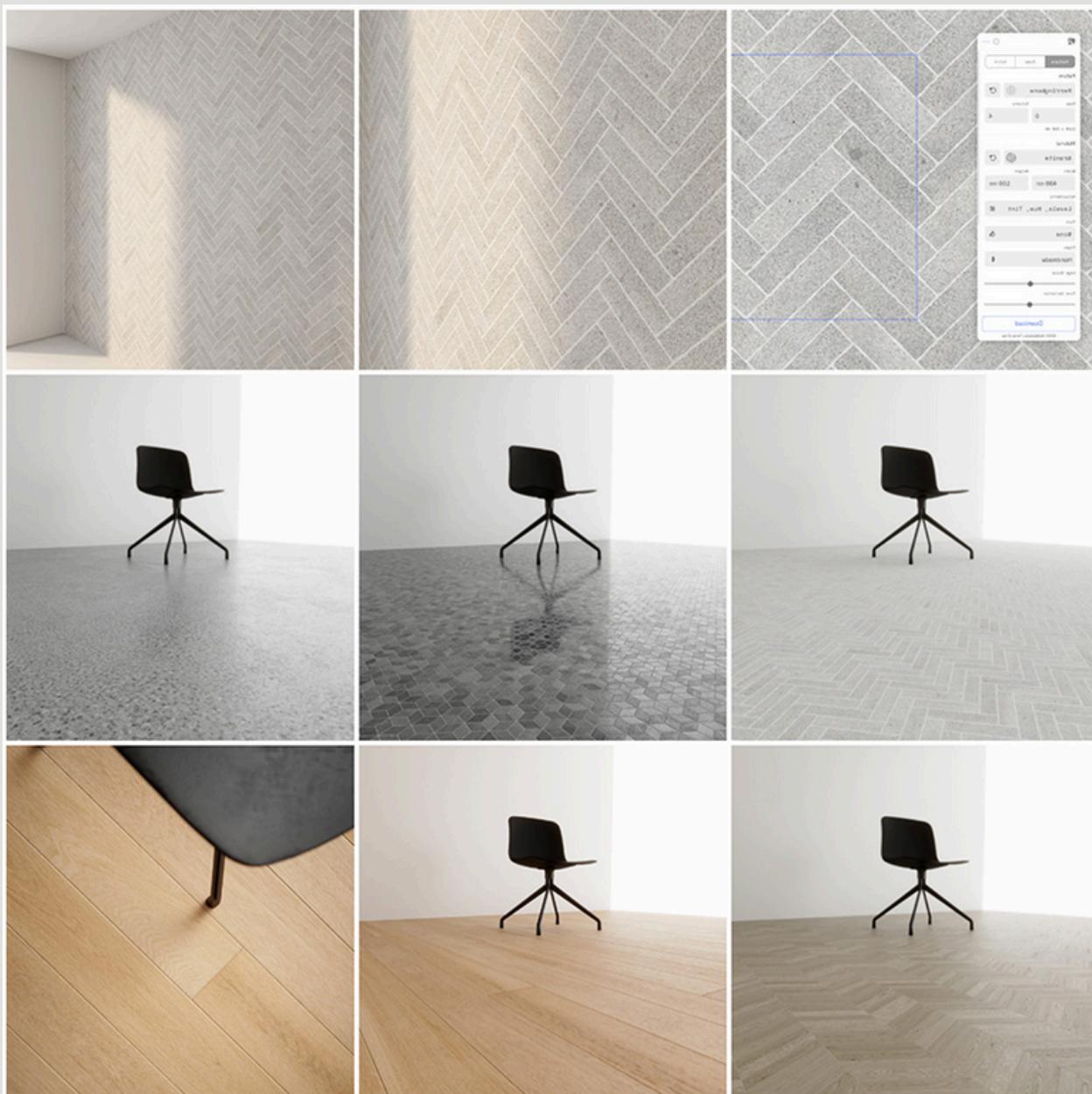


# MATERIALI

## RENDI MATERICO IL TUO PROGETTO

Creiamo visualizzazioni dal 2005 e dal 2015 la insegniamo anche: questa esperienza nell'osservazione dei materiali reali e nel vedere le difficoltà che i corsisti possono incontrare nello sviluppo degli stessi ci ha condotti ad affinare un metodo di insegnamento che è oltre l'esempio, è un metodo affidabile per creare mano a mano step by step attraverso una serie di domande i vari materiali.





## CRAZIONE MATERIALI E TEXTURE ANCHE CON AI

Ovviamente utilizzare texture già pronte è il modo più veloce per creare materiali ma non è sempre possibile e quando si parte anche solo da una foto campione come accade spesso nell' interior occorre avere metodo per saper replicare quel campione dandogli comunque naturalezza

e ottenere ad esempio una buona texture per un pavimento od un rivestimento. Utilizzeremo sia di strumenti interni ai software che di strumenti esterni e AI per generare le texture senza perdere tempo facendolo in maniera efficace. Poi come sempre, salveremo anche queste nella tua libreria.

## RICREARE FEDELMENTE

A volte occorre saper replicare bene quell'esatto tessuto di Dedar, Kvadrat, Satcho o altri brand proprio perché è esattamente quello che abbiamo in mente per il progetto. Viene dato grande rilievo nel corso a capire come funzionano i tessuti a saperli replicare bene oltre che fornire già ottime texture versatili che abbiamo creato che possono aiutarti a ricrearli in maniera corretta e più veloce oltre a conferire loro un aspetto più naturale.





# SCATTI

## SCATTARE IL REPORTAGE VIRTUALE

Una volta creata la giusta atmosfera luminosa e definiti i materiali inizia davvero la parte più divertente: quella di muoverti all'interno del tuo modello 3d esattamente come se fossi un fotografo virtuale. Qui vedremo le basi della composizione fotografica e di come creare una narrazione

generale / zoom / dettaglio in grado di suscitare interesse ed emozionare l'osservatore delle tue immagini. Utilizzerai anche file delle "esperienze" che ti descrivo nelle ultime pagine come progetti in cui aggirarti e fare scatti in modo che possano per te essere una palestra di apprendimento.

## IMMAGINI 360 PER TOUR VIRTUALI

La divulgazione del progetto passa ormai attraverso numerosi canali digitali, dalle presentazioni a monitor al cliente al sito web, alle pubblicazioni social. In questi casi può essere utile avvalersi anche di immagini 360 per tour virtuali che ti illustreremo come creare, esportare e quali accortezze utilizzare.

## STAMPE FEDELI AI COLORI DEL MONITOR

La stampa è comunque ancora un' esigenza sentita da molti progettisti e a mio avviso inoltre aggiunge una dimensione fisica all'immagine sempre piacevole, io stesso ne ho tante esposte. Ti insegneremo in questa sezione il metodo migliore per stampare le tue immagini in modo che i colori siano fedeli a quelli che vedi sul monitor.

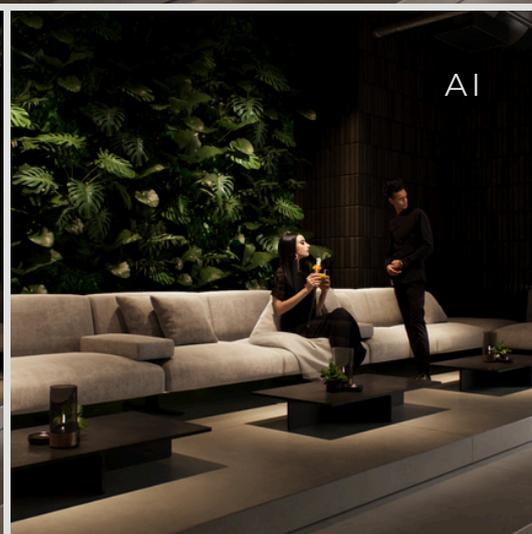
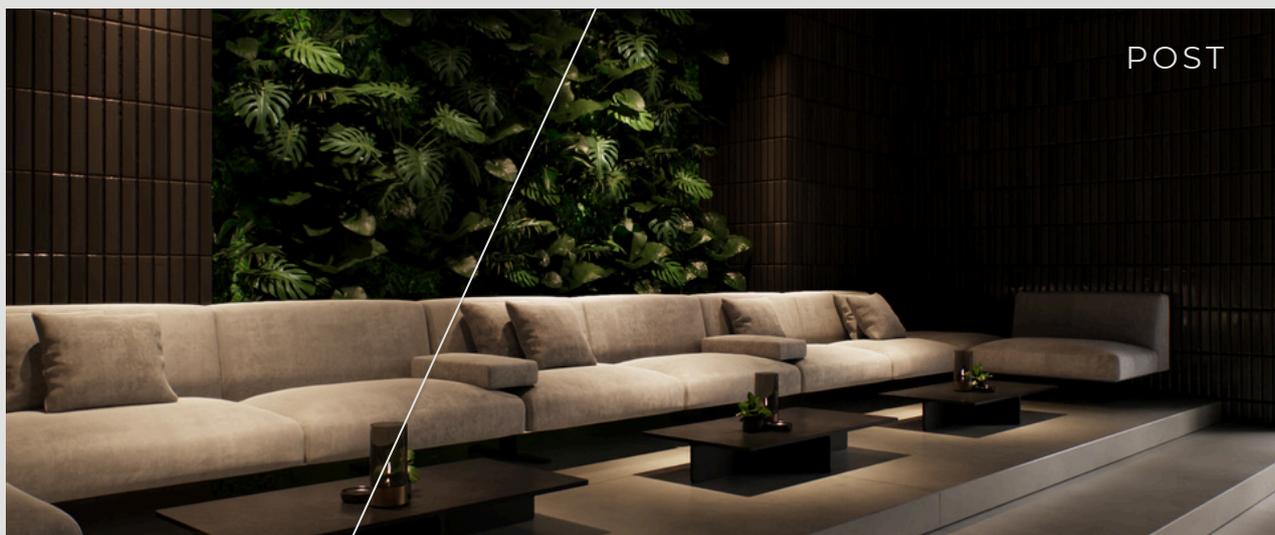


# POST

## POSTPRODUZIONE E AI

Tutti i software che insegniamo integrano al loro interno già una parte di "tonemapping" ovvero di controllo sull'aspetto tecnico dell'immagine come curve, LUT, bilanciamento colore e altro. Questo ci permette già in fase di rendering di vedere effettivamente come è la nostra immagine. Non

sono infatti un sostenitore della postproduzione massiva con i render elements che snaturano un buon rendering ben calcolato e che lasciano troppa interpretazione a chi la esegue. Preferisco una postproduzione leggera, eventualmente aiutata da AI per inserimento di persone o migliorie di asset.

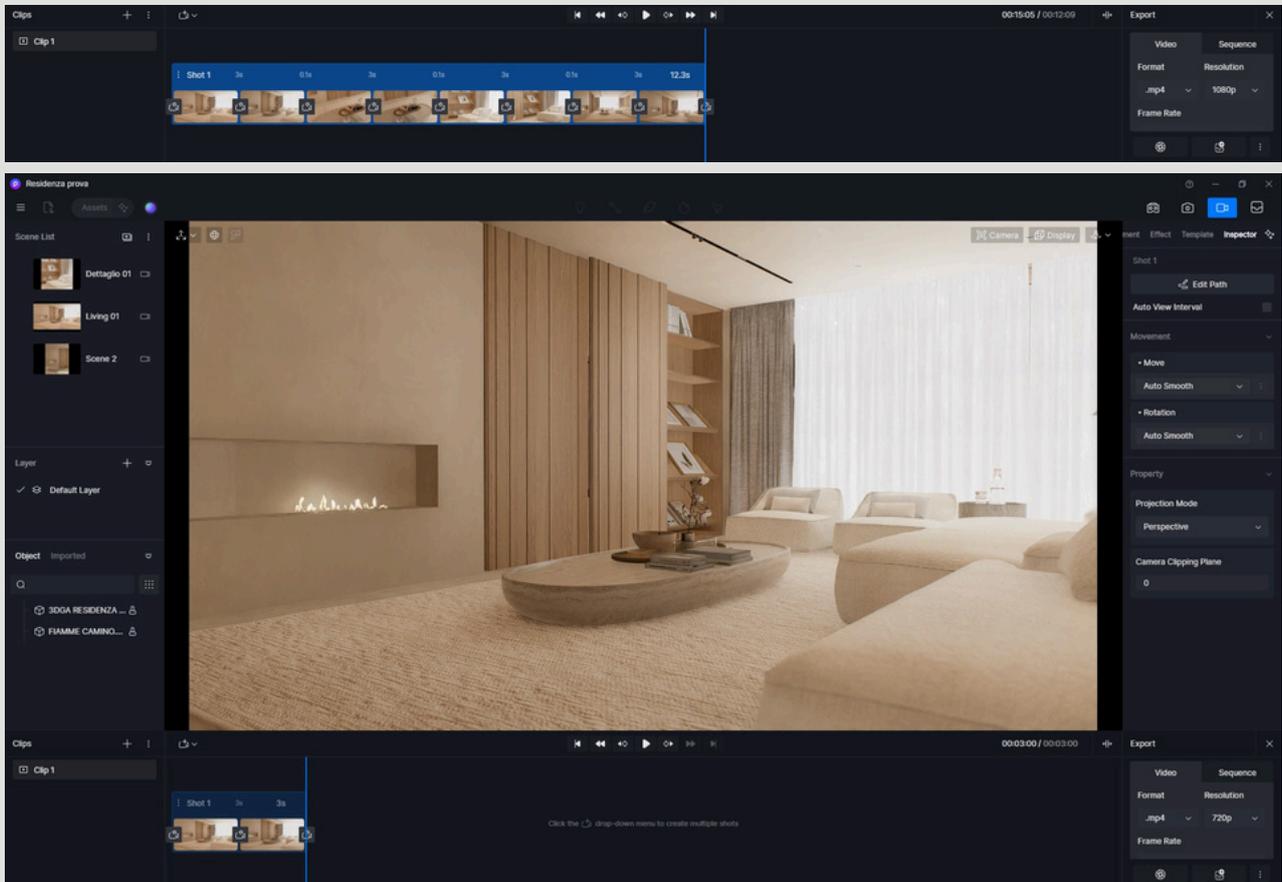


# VIDEO

## CREA LE TUE ANIMAZIONI

Non tutti nasciamo registi e molte animazioni sul web ne sono una esempio. Prima di improvvisarsi tali è bene capire che se si sono eseguiti dei buoni scatti fissi, con un buon percorso logico del progetto abbiamo allora già una buona base da cui partire per le nostre animazioni. Così infatti

possiamo definire una metodologia chiara da utilizzare ogni volta che ti consente di avere animazioni piacevoli e che ben raccontano il progetto. Poi con la tua maturazione potrai mano a mano cimentarti in qualcosa di creativo di cui daremo istruzioni all'interno del corso.



PARTE TERZA  
I PROGETTI ESPERIENZE

RAFFORZIAMO IL TUO  
PROCESSO DI APPRENDIMENTO



## 03. LE ESPERIENZE

INTERI PROGETTI COMPLETAMENTE DESCRITTI  
NEL METODO E NELLA GESTIONE DI VISUALIZZAZIONE

CON TUTTI I MODELLI 3D / LUCI / MATERIALI PER TE

In questa parte molto importante del corso, affronteremo esperienze concrete attraverso casi studio dettagliati.

Ogni progetto viene esplorato dalla creazione alla conclusione, corredato dai modelli 3D completi, con un focus sulle strategie adottate per risolvere sfide e problemi reali.

Queste lezioni sono state create per rafforzare il tuo apprendimento, fornendoti già esperienze guidate e risolte, in modo da non lasciarti nel passaggio tra il corso e le fase in cui devi "farti la tua esperienza sul campo" rendendo tutto più graduale in modo da consolidare la tua preparazione e la tua sicurezza.

# CASA CASHMERE

AVVOLGENTE  
ELEGANZA

Casa cashmere è una residenza su due piani: piano giorno al piano terra e zona notte al primo, in questi casi suggeriamo di avere due modelli separati dei due piani poiché difficilmente si effettuano scatti lungo il tragitto delle scale e questo snellisce la gestione del progetto. Dopo questa prima considerazione di base questo progetto rappresenta una situazione con grandi aperture opposte che generano evidenti controluce nelle inquadrature sommate a una palette colori monocromatica sui toni del beige che risulta di basso contrasto il che non aiuta di certo (vedrai nel corso che palette più contrastate sono più facili da renderizzare). Questo è importante perché dovrai essere sempre in grado di estrapolare il meglio da qualsiasi progetto. Potrai vedere quindi le decisioni prese in termini di gestione del progetto, della sua illuminazione e della scelta delle inquadrature.

Ovviamente ti verrà dato anche l'intero modello 3D dove ti potrai esercitare come un fotografo virtuale e fare i tuoi scatti o se vorrai potrai ricreare tu alcuni ambienti o l'intero progetto come tuo esercizio.





CASA CASHMERE



# CENTRO STORICO

## QUIETE NEL BORGO

Questa esperienza nasce per capire come gestire un progetto che è il contrario di casa cashmere: una palette quasi monocromatica anche in questo caso ma molto contrastata, un'illuminazione mono laterale da finestre della zona salotto e doppia nella parte della cucina/pranzo e un ingresso solo con un piccolo sopraluce nella parte superiore del portone.

Dal punto di vista della modellazione poi serve come esempio per la realizzazione di cornici e stucchi qualora ne dovessi avere nei tuoi progetti.

Largo uso anche di modelli 3d Scan importati che conferiscono il giusto styling al progetto.





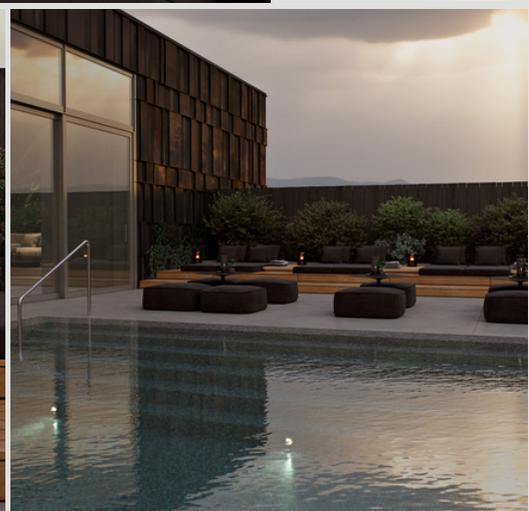
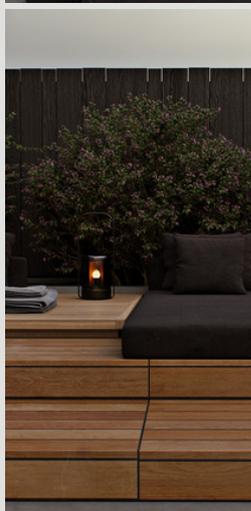
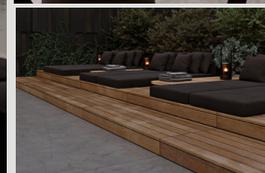
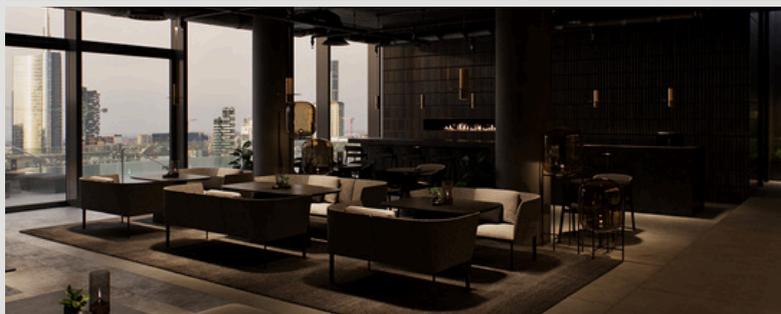
CENTRO STORICO

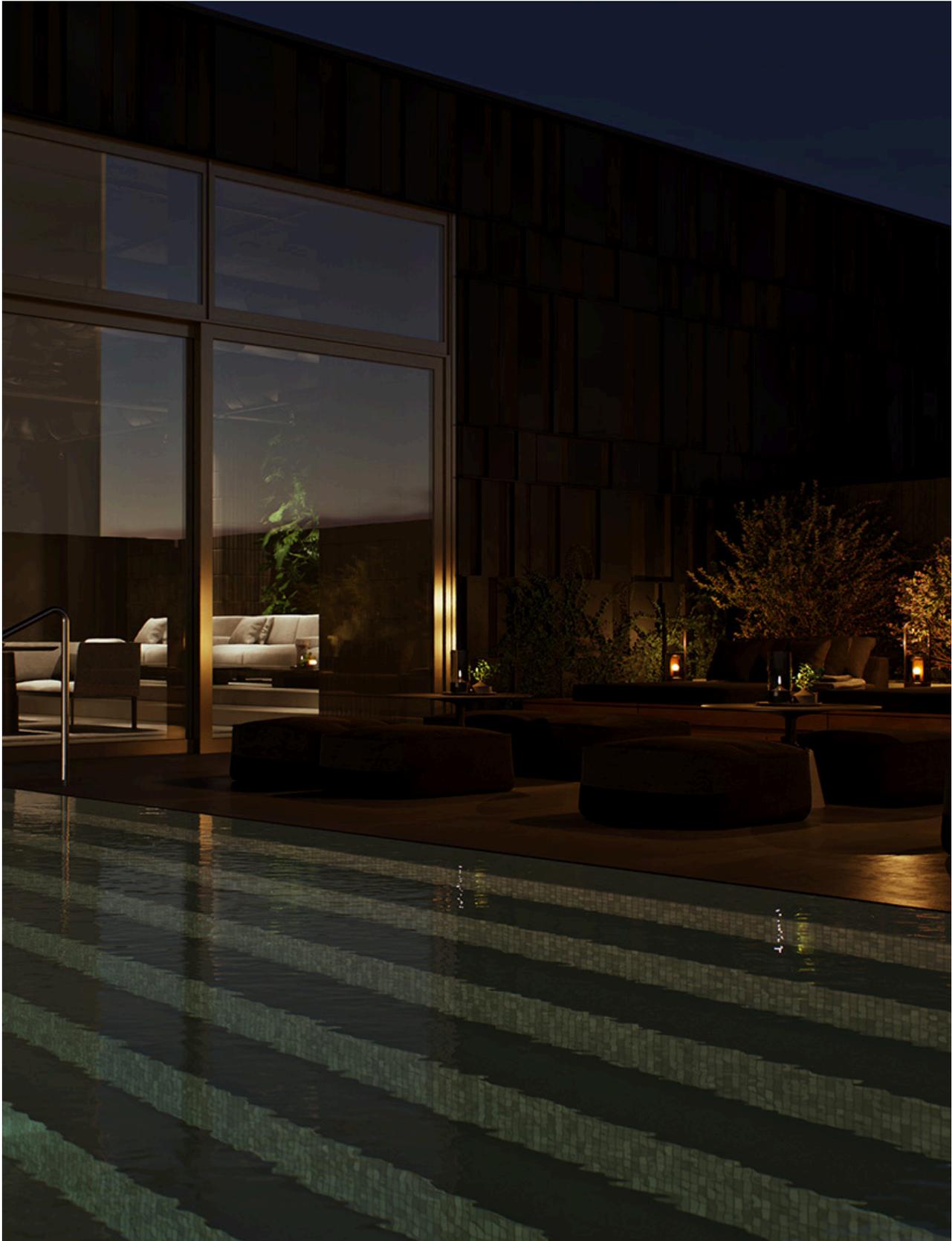
# ROOFTOP DINNER

CENA CON VISTA SU  
MILANO

Qui alziamo il livello di difficoltà come esempio: un interno quasi completamente nero fotografato controluce visto che il panorama è il suo forte. Da un punto di vista di difficoltà sarebbe stato meglio completamente chiuso e illuminato solo da luci artificiali, come un cinema, ma come caso esperienza abbiamo voluto dimostrarti come gestire anche una situazione simile in maniera efficace lavorando sulle diverse temperature della luce che aiutano la percezione dei volumi e sull'effetto delle texture tridimensionali dei materiali adottati.

In più questo progetto è dotato di una piccola zona esterna con piscina a sfioro poichè anche se il tuo focus è la progettazione di interni potrebbe comunque capitarti un piccolo giardino esterno o un dehor come questo che sono complementari al progetto e richiedono le skill di un "esterno architettonico" e non di un interno. In questo caso va a completamento della tua formazione anche la gestione di piccoli spazi esterni di arredo sia con atmosfere diurne che serali.





ROOFTOP DINNER

# ACQUISTO E ACCESSO

ACQUISTO DEL CORSO DAL 6 SETTEMBRE

Il corso può essere acquistato fin da ora sul nostro sito web a partire dal 6 SETTEMBRE. Le lezioni di questo corso videoregistrate e quindi potrai seguirle quando vorrai. Sul nostro sito [www.3dgraphicacademy.com](http://www.3dgraphicacademy.com) avrai inoltre la possibilità di poterlo acquistare in una di queste modalità:

REGULAR	PERSONAL	PROJECT
<p>€ 370</p> <p>oppure in 3 rate da 124 eur</p>	<p>€ 470</p> <p>oppure in 3 rate da 157 eur</p>	<p>€ 870</p> <p>oppure in 3 rate da 290 eur</p>
<p>Comprende:</p> <p>Completo accesso al corso online senza scadenza</p> <p>Sessione domande/risposte con il docente</p> <p>Attestato di fine corso</p>	<p>Comprende:</p> <p>Completo accesso al corso online senza scadenza</p> <p>Assegnazione di un' esercitazione personale</p> <p>Correzione da parte del docente</p> <p>Sessione domande/risposte con il docente</p> <p>Attestato di fine corso</p>	<p>Comprende:</p> <p>Completo accesso al corso online senza scadenza</p> <p>Sviluppo di un reale progetto del corsista attraverso una impostazione iniziale, quattro revisioni intermedie nelle varie fasi di lavoro</p> <p>Sessione domande/risposte con il docente</p> <p>Attestato di fine corso</p>

## ACCESSO ALLE LEZIONI

Le lezioni sono accessibili online e potrai accedervi dalla tua area personale sul nostro sito abbinata all'acquisto del tuo corso. Le lezioni sono tutte videoregistrate, senza scadenza quindi potrai decidere di seguirle con i tuoi ritmi. Inoltre avrai la libertà di poterle tornare a rivederle ogni volta che vorrai visto che gli argomenti sono stati suddivisi in maniera da avere lezioni monotematiche facilmente riconsultabili come un manuale, ampiamente corredate da esercizi e file scaricabili.

# DOMANDE & RISPOSTE

## **COS' È IL CORSO INTERIOR & DEHOR VERSIONE SKETCHUP / D5 RENDER ?**

E' il corso di alta formazione online per la visualizzazione del progetto di interior adatto a progettisti di interni e studenti. Il corso prevede l'insegnamento di un metodo per la modellazione 3d con SketchUp e la successiva renderizzazione in Real Time di immagini e animazioni con D5 Render. Parte integrante e importante del corso sono le "esperienze" : casi studio completi documentati dall' inizio alla fine per illustrare strategie adottate alla risoluzione dei problemi in modo da consolidare le conoscenze del corso ed essere poi più preparati sui progetti personali.

## **MI PIACE IL METODO, IL CORSO ESISTE ANCHE PER ALTRI SOFTWARE CON LO STESSO METODO?**

Si lo stesso metodo è applicato anche all' utilizzo e all' insegnamento di altri software (Rhinoceros, 3dsMAX, V-RAY, Chaos VANTAGE ) trovi le altre versioni meglio descritte sul nostro sito [www.3dgraphicacademy.com](http://www.3dgraphicacademy.com)

## **LE LEZIONI SONO IN DIRETTA E VINCOLANTI OPPURE REGISTRATE?**

Le lezioni sono tutte videoregistrate e visionabili quando uno vuole nel rispetto degli impegni personali, inoltre non hanno scadenza quindi potrai tornare a visionarle ogni volta che vorrai come un manuale.

## **SI POSSONO FARE DOMANDE AL DOCENTE O FARE CORREGGERE GLI ESERCIZI DEI CORSI?**

Certamente, è inclusa una sessione domande risposte con il docente in modo da sciogliere eventuali dubbi.. E' prevista inoltre la possibilità di prenotare eventuali ticket a pagamento per call online per domande/casi studio post corso o approfondimenti specifici a scelta del corsista.

## **VIENE RILASCIATO UN ATTESTATO?**

Certamente, per ogni corso affrontato, sia il base che l' avanzato viene rilasciato l' attestato dopo il completamento dl corso.

## **CHI E' IL DOCENTE?**

Il docente è l'arch. Davide Paolini, svolge formazione per la visualizzazione 3d dal 2015 anno in cui ha fondato 3D Graphic Academy che è ufficialmente Chaos Academic Partner e SketchUp Authorized training center. Da allora ha formato personalmente live ed online con successo oltre 1500 corsisti. Viene regolarmente invitato a webinar internazionali per illustrare i suoi lavori di renderizzazione e i suoi metodi di insegnamento.

### **E' UN CORSO ADATTO A PRINCIPIANTI O AD AVANZATI?**

Il corso per sua stessa impostazione affronta un metodo completo modellazione / visualizzazione / esperienze rendendolo adatto sia per chi inizia da zero sia per chi è già avanzato e vuole fare chiarezza, approfondire e crescere professionalmente.

### **SE VOLESSI USARE ANCHE ALTRI SOTWARE TRA QUELLI DISPONIBILI DEVO COMPRARE PIU' CORSI?**

Il Corso Interior e dehor viene declinato in diverse versioni e diversi software. per chi è intressato a usare comunque molti software per scelta non è necessario che faccia multipli acquisti delle versioni del corso , basta un acquisto dopodichè può inviarc un' email chiedendoci di poter usufruire anche del corso in un' altra versione e lo renderemo disponibile.

### **SERVE UN SUPER COMPUTER?**

Non serve un super computer ma un computer con delle caratteristiche che consentano di gestire al meglio i progetti. per esperienza consigliamo almeno le seguenti caratteristiche minime: (sul nostro sito trovi meglio descritti i requisiti)

Sistema operativo: Windows (D5 RENDER non esiste in versione per sistemi Mac OS)

Processore: Intel I7 o I9 o AMD dotati di almeno 8 core / 16 thread      Memoria RAM: almeno 16 GB

Scheda video NVIDIA RTX 2060 o superiore, RADEON RX 6000 XT o superiore, Intel Arc A3 o superiore

Ti invitiamo a dare un' occhiata alla pagina [CONSIGLI](#) sul nostro sito.

### **DOVE E COME POSSO ACQUISTARE IL CORSO?**

Può essere acquistato direttamente online sul nostro sito alla pagina del corso, i metodi di pagamento disponibili sono tramite PayPal, Carta di Credito o Bonifico Bancario.

### **UNA VOLTA ACQUISTATO IL CORSO RICEVO QUALCOSA OPPURE SEGUO TUTTO ONLINE?**

Una volta acquistato il corso avrai direttamente accesso alla tua area privata sul nostro sito, un'area di lavoro dove potrai vedere le lezioni online dei tuoi corsi e tenere traccia dei tuoi progressi.

### **LE LEZIONI SONO SUBITO ACCESSIBILI ? POSSO INIZIARE IL CORSO SUBITO?**

Certamente, ti inviamo conferma del tuo accesso al corso entro 24 h dal tuo acquisto.

PUO' ESSERE  
IMPEGNATIVO

MA PUOI DIVERTIRTI  
FACENDOLO

E AMARNE  
IL PROCESSO

# CONTATTI

SE HAI DOMANDE CONTATTACI PURE



Se hai domande da porci contattaci pure, i nostri uffici sono ospitati nei bellissimi loft dell' ex Mulino Carlotti a Rimini e da li via email o telefonicamente possiamo aiutarti a pianificare il tuo percorso formativo.

3D GRAPHIC ACADEMY by arch. Davide Paolini

Via San Giovenale 86 47922 Rimini

tel 0541 411336 / 351 4080804

email [corsi@3dgraphicacademy.com](mailto:corsi@3dgraphicacademy.com)





**3D GRAPHIC ACADEMY di arch, Davide Paolini**

**Via San Giovenale 86 47922 Rimini 0541 411336**

**[corsi@3dgraphicacademy.com](mailto:corsi@3dgraphicacademy.com) [www.3dgraphicacademy.com](http://www.3dgraphicacademy.com)**