

SCUOLA	Decorazione artistica - Accademia Santa Giulia Brescia
ANNUALITA'	III TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1687 Tecniche e tecnologie della decorazione II
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	6
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	SECONDO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Attraverso l'analisi e la creazione di casi studio di scene d'interno ed esterno durante il corso, oltre a scoprire il software Twinmotion e le sue funzionalità, si imparerà a creare delle scene virtuali complesse e realistiche partendo dalla realizzazione del bozzetto alla pubblicazione del progetto reale. L'analisi dei casi studio servirà agli studenti per capire come impostare un lavoro futuro in modo del tutto autonomo per poter presentare il proprio elaborato nel modo migliore possibile. Con Twinmotion abbiamo la possibilità di far comprendere all'interlocutore il nostro lavoro in maniera più intuitiva ed efficace potendo sfruttare anche gli strumenti quali realtà virtuale (VR), video, panoramiche hotspot navigabili e animazioni.

Conoscenza e capacità di comprensione	1. Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding): Scoprire il software Twinmotion, le sue funzioni, applicazioni e funzionalità sia dal punto di vista teorico sia nell'applicazione verso un progetto che parte dalla realizzazione del bozzetto alla pubblicazione del progetto reale. Comprendere le enormi potenzialità per la presentazione del proprio lavoro ad un ipotetico cliente nell'ambito lavorativo.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	2. Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding): Analizzare e utilizzare in maniera autonoma gli strumenti offerti dal programma ed essere in grado di applicarli in base alla diversità dei progetti.
Autonomia di giudizio	3. Autonomia di giudizio (making judgements): Impostare un approccio consapevole alla tipologia di realizzazioni per poter utilizzare le nozioni acquisite realizzando opere e progetti che si integrino nel contesto.
Abilità comunicative	4. Abilità comunicative (communication skills): Saper sfruttare tutte le potenzialità di questo software; essere in grado di applicarlo nella rete virtuale ed attraverso i social, per essere più concorrenziali nell'ambito lavorativo. Avere più possibilità di far comprendere all'interlocutore il proprio lavoro in maniera più intuitiva ed efficace potendo sfruttare anche gli strumenti quali realtà virtuale (VR), video, panoramiche hotspot navigabili e animazioni
Capacità di apprendimento	5. Capacità di apprendimento (learning skills): Capacità di comprendere il software e utilizzarlo in autonomia, tramite le comprensioni acquisite su strumenti e funzionalità del software stesso.

CONTENUTI	Introduzione al software: Navigazione e interfaccia, Integrazione con megascan e Sketchfab, Libreria integrata, Importazione di modelli 3d, Importazione modelli esportati a altri software, Datasmith Direct Link, Pennello natura e Open street maps. Settaggi illuminotecnici: Illuminazione naturale e artificiale, Agenti atmosferici, HDR1 Materiali: Libreria materiali preinstallati, Materiali custom, Decalcomanie Settaggi di rendering: Telecamera, Impostazioni di rendering Esportazione: Render immagine statica, Render immagine panoramica, Video, Presentazione, Virtual reality
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Con twinmotion utilizzeremo un motore real time (unreal engine)che permetterà di creare e presentare progetti architettonici, di design e decorazione, senza la necessità di utilizzare procedimenti complessi. in poche ore sarete pienamente operativi per realizzare i vostri progetti, con la stessa tecnologia offerta da Unreal, ma ad un semplicità sorprendente. Studieremo le preferenze del programma, la gestione dei percorsi animati per personaggi, auto, biciclette e percorsi personalizzati; tutta la gestione della vegetazione; come inserire dati geografici di città di tutto il mondo all'interno della nostra scena con una semplice cattura 3D dei volumi. Utilizzeremo inoltre i nuovi strumenti di animazione applicati ad oggetti e personaggi; vedremo tutte le librerie dei materiali e le impostazioni PBR degli stessi per una corretta visualizzazione della scena in real time; saranno analizzate tutte le fonti di illuminazioni, sia naturali che artificiali, spaziando dai sistemi solari e localizzazione alle luci fotometriche ies e volumetriche. Numerosi oggetti 3d già pronti all'uso, sia statici che animati, sistemi particellari e la gestione dei liquidi sempre in real time; nel parco di contenuti saranno disponibili anche effetti audio per aumentare il realismo delle nostre scene; non mancheranno tools per il paint 3d interattivo, lo sculpt di terreni e contenuti sia naturali come piante, fiori, rocce, personaggi animati e statici; oltre a tutti gli oggetti di fornitura domestica come, cucine, soggiorni, bagni; per spaziare poi in veicoli animati e statici quali auto, bici, veicoli industriali, aerei etc. Nella sezione render studieremo come creare sia immagini, che video e presentazioni interattive; studieremo inoltre come codificare i video in modalità 3d per essere fruiti sui social network o piattaforme video youtube; gli ambienti creati saranno navigabili interattivamente con i più comuni strumenti quali joystick, mouse tastiere o visori.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Verranno consigliate dispense e/o video durante le lezioni direttamente dal docente.
MODALITA' DI VALUTAZIONE	I criteri di valutazione per ogni studente sono: - Impegno in ogni singola fase di progettazione e realizzazione richiede uguale impegno, per poter avere un risultato finale di elevato livello. Questi aspetti vengono presi in considerazione: Valutazione del progetto realizzato in aula partendo da rilievi architettonici, composizione, illuminazione e resa dei materiali realistici.