

SCUOLA	Decorazione - Interior
ANNUALITA'	III TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	1151 Architettura virtuale A
TIPOLOGIA DISCIPLINA	TEORICO-PRATICA
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	5
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	PRIMO SEMESTRE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Questo insegnamento, dopo un primo ciclo di lezioni teoriche legate al mondo della microarchitettura, mette in grado lo studente di utilizzare in autonomia un software di modellazione 3D partendo da conoscenze pregresse del Cad bidimensionale. Il corso teorico-pratico intende fornire le informazioni necessarie per capire le dinamiche legate alla progettazione delle microarchitetture. A tal proposito, all'interno del corso, è strutturato un workshop legato al tema delle architetture espositive con un'azienda di primaria importanza nel panorama internazionale degli eventi fieristici.

Conoscenza e capacità di comprensione	Sviluppo di conoscenze e capacità di comprensione nella conoscenza dei software 3D, tali da porre gli studenti in condizione non solo di conoscere e assimilare i contenuti tecnici generali del corso, ma anche di saperli riapplicare in altre piattaforme. Lo studente a fine corso dovrà essere in grado di modellare semplici oggetti e/o strutture legati al mondo dell'interior design. Gli elaborati richiesti dovranno dimostrare la piena comprensione del tema scelto nonché lo sviluppo concettuale sviluppato dall'idea, al bozzetto disegnato a mano fino all'elaborato digitale.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Si prevede che gli studenti, apprendano le principali tecniche di modellazione e render, e che siano messi in condizione di sviluppare sistemi e metodi visuali per personalizzare e migliorare i propri elaborati progettuali.
Autonomia di giudizio	Ci si attende che gli studenti sviluppino una capacità critica tale da renderli in grado di comprendere la natura dell'architettura virtuale come proiezione del reale attraverso l'utilizzo di tecniche di visualizzazione tridimensionale.
Abilità comunicative	Capacità di trattare in modo chiaro le conoscenze acquisite e di saper gestire gli elaborati progettuali al fine di migliorare il proprio story-telling. Dopo l'esercitazione riguardante le installazioni espositive, la seconda parte del corso affronterà l'abitare minimo e le sue implicazioni nella società contemporanea: consegna d'esame sarà anche quindi un progetto specifico sull'argomento. La relazione finale dovrà anche dimostrare la piena padronanza linguistica dei principali termini utilizzati nelle lezioni.
Capacità di apprendimento	Sviluppare un'autonoma capacità di comprensione delle fonti e dei software alternativi presenti nelle diverse community legate al mondo della progettazione virtuale. Saper far propria una metodologia di base per la progettazione di micro-edifici.

CONTENUTI	Questo corso è basato per la parte "pratica" sull'utilizzo del software di modellazione Cinema 4d ed è un corso che partendo dalla conoscenza dell'interfaccia del programma arriva alla costruzione di oggetti e realizzazione di primi render fotorealistici. Oltre alle lezioni teoriche iniziali legate alla microarchitettura, il corso sarà composto da lezioni teorico/pratiche legate all'apprendimento del programma e alla formulazioni di ipotesi progettuali legate al tema scelto. Introduzione all'architettura virtuale • La Microarchitettura • Il software: Interfaccia, visualizzazione e impostazione base del software, Gestione Oggetti, Strumento Modellazione e strumento assi, Oggetti parametrici. • Modellazione di oggetti con spline, Nurbs associate agli spline, modellazione di svariati oggetti con Nurbs, Hypernurbs, strumenti di modellazione alternativa. Importazione da Cad esterni Materiali e texture, Creare un nuovo materiale: carrellata sui canali, Operazioni sui materiali, Strumento texture, Materiali su selezioni, Mappature • I corpi illuminanti, illuminazione di base, Le tipologie di luci disponibili, Tecniche di illuminazione, Effetti di luce, Descrizione tecnica di tutti i parametri delle luci. Illuminazione globale. • Set diurni e notturni • Strumenti di scena: Ambiente, telecamera, background, Strumento pavimento e strumento cielo, Come illuminare interni ed esterni, Compositing oggetto 3d su immagine, Settaggi di rendering • Utilizzo del modulo a schizzi Sketch & Toon
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Il corso sarà composto da lezioni teorico/pratiche legate all'apprendimento del programma e alla formulazioni di ipotesi progettuali legate al tema della microarchitettura. La seconda parte del corso teorico/pratica infatti affronta l'abitare minimo e le sue implicazioni nella società contemporanea: consegna d'esame saranno quindi il progetto di microarchitettura indicato durante il corso ed il progetto relativo al workshop collegiale.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Matthew Frederick, 101 Things I learned in architecture school, MIT Press Iain Jackson, The Architecture school survival guide, Laurence King Publishing
MODALITA' DI VALUTAZIONE	Gli elaborati richiesti verranno valutati in base a: • Concept e definizione del progetto (idea progettuale originale con ambienti e dettagli descrittivi) (1-10) • Resa realistica dei render per i materiali/luci utilizzati nel progetto (1-10) • Cura della presentazione e approfondimento dei contenuti (1-10) L'esame verterà oltre che sul risultato ottenuto nei rendering anche su domande di approfondimento legate ai progetti presentati ed alle esercitazioni effettuate.