



## Rendering fotorealistici Blender e Twinmotion

<b>Descrizione</b>	<p>Il corso introduce alle tecniche e agli strumenti fondamentali per la produzione di render fotorealistici, oggi essenziali nella comunicazione visiva per l'architettura e l'interior design.</p> <p>Si parte dalla consapevolezza che un progetto tridimensionale, per essere efficace, deve essere accompagnato da immagini capaci di valorizzarlo e comunicarlo con impatto.</p> <p>Si esplora l'utilizzo combinato di Blender per la resa di interni e Twinmotion per le ambientazioni esterne e architettoniche. Si sviluppano competenze pratiche legate alla resa dei materiali, alla gestione dell'illuminazione, alla scelta delle inquadrature e alla costruzione di immagini persuasive e professionali.</p>
<b>Obiettivi d'apprendimento</b>	<p>Al termine del percorso i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare Blender per realizzare render fotorealistici di interni nel campo dell'interior design.</li><li>• Utilizzare Twinmotion per produrre visualizzazioni realistiche di spazi esterni e architetture.</li><li>• Impostare correttamente materiali, luci, inquadrature e ambientazioni.</li><li>• Interpretare le esigenze del progetto e valorizzarlo attraverso immagini professionali.</li><li>• Esportare il render in diversi formati e con impostazioni ottimizzate per la presentazione.</li></ul>
<b>Destinatari</b>	<p>Il corso è rivolto a professionisti e progettisti che operano nei settori dell'architettura, dell'interior design o della visualizzazione tridimensionale, e che desiderano produrre render ad alto impatto visivo in autonomia, con strumenti professionali e accessibili.</p>
<b>Requisiti</b>	<p>È richiesta una conoscenza di base di almeno un software di modellazione 3D, come AutoCAD, ArchiCAD o equivalente. È utile, ma non indispensabile, una familiarità generale con i concetti di illuminazione, materiali e composizione visiva.</p>
<b>Contenuti</b>	<p>Parte 1 - Blender: importare un modello 3D, impostare una telecamera, aggiungere le luci, impostare i materiali, renderizzare.</p> <p>Parte 2 - Twinmotion: importare un modello 3D, impostare una vista, impostare i materiali, aggiungere oggetti, creare un filmato.</p>
<b>Profilo dei formatori</b>	<p>Titolo di studio disciplinare di livello terziario. Certificato FSEA/FFA livello 1 o livello 2. Esperienza professionale di almeno 2 anni in funzione analoga. Formazione continua regolare, sia disciplinare che didattica.</p>
<b>Metodologia</b>	<p>Il workshop alterna momenti di spiegazione guidata ad attività pratiche, con un approccio dinamico e partecipativo che favorisce l'applicazione immediata dei contenuti.</p> <p>L'interazione costante e l'attenzione ai bisogni dei partecipanti rendono l'esperienza formativa efficace e coinvolgente, anche in un formato intensivo.</p>
<b>Studio individuale</b>	<p>Per ottenere risultati concreti e duraturi, è fondamentale affiancare alla formazione in aula uno studio individuale regolare, con momenti dedicati alla sperimentazione autonoma dei software e alla rifinitura dei propri progetti.</p>
<b>Attestato</b>	<p>È rilasciato con il dettaglio delle competenze acquisite e una frequenza minima dell'80%.</p>

**Durata** 6 ore/lezione

**Giorni e Orari** Mar: 18:00-21:00

**Luogo del Corso** Lugano

**Periodo** 13.01.2026-20.01.2026

**Partecipanti** 6-12

**Costo del corso** CHF 480

Materiale didattico: Incluso