

9° EDIZIONE

<http://www.masteradvancedarchviz.it/>

# MASTER ADVANCED ARCHVIZ

DAL 22 SETTEMBRE AL 6 DICEMBRE 2025  
ROMA, POLO DIDATTICO

## CHE COS'È IL MASTER ADVANCED ARCHVIZ

Il MAA è il corso più completo, impegnativo e altamente qualificante del nostro circuito, ideale se vuoi avvicinarti a questo mondo e diventare un professionista della computer grafica 3D applicata all'architettura e al design d'interni, ma anche se lavori già regolarmente in questo settore e vuoi dare una marcia in più alle tue immagini.

Nel MAA affronterai 38 incontri dal vivo (350 ore totali), con orario 9.00-19.30, distribuiti in 10 settimane di formazione intensiva, tra lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e checkpoint per monitorare i tuoi progressi. Niente panico: è solo per assicurarci che tu stia afferrando tutto al volo!

Partecipando al MAA imparerai a usare strumenti potenti e intuitivi come Cinema 4D e Corona (modellazione 3d e rendering), e avrai l'opportunità di perfezionare le tue immagini con software dedicati come Substance Sampler e Painter (texturing e materiali), Speedtree e Forester (vegetazione), Photoshop (post-produzione), fino all'enhancing dell'immagine con l'AI. Il tutto, senza dimenticare gli aspetti più creativi come fotografia, styling, teoria del colore e storytelling.

Alla fine del corso, presenterai una tesi finale con 10 immagini su un tema a scelta. E chi si distingue, avrà la possibilità di lavorare con noi su progetti reali!

Se sei appassionato di architettura, design d'interni e computer grafica 3D, questo è il corso che fa per te!



## Location: ROMA

Polo Didattico (Piazza Odoardo Da Pordenone, 3 - 00145 ROMA)

Nelle vicinanze: Metropolitana linea B - Garbatello, Palazzo della Regione

**Date:** dal 22 settembre al 6 dicembre 2025

36 incontri, 10 settimane, 350 ore di formazione

**Orari:** 9.00 - 13.00 / 14.00 - 19.30

Con le dovute pause per riposare gli occhi e bere un caffè

**Quota di Iscrizione:** 3.500 € + IVA

4.270 € IVA compresa. Anticipo del 20% in fase d'iscrizione

### PROMO

-30% Early bird

Entro il 15 febbraio

### SCONTI

-20% ex-corsisti

Lucydreams

-15% studenti universitari

Primo di titoli in corso

-15% professionisti con P.IVA

Entro il 31 marzo



## COSA È INCLUSO NELLA QUOTA DI ISCRIZIONE

- 20 GB di contenuti extra da utilizzare nel proprio lavoro e continuare a studiare in autonomia anche dopo la fine del corso
- 10 scene render-ready dal nostro shop del valore complessivo di 300 €
- Accesso illimitato a tutti i contenuti della nostra piattaforma di e-learning [lucydreams.it/learn](https://lucydreams.it/learn)
- Un video-corso base di modellazione con Cinema 4D, per non arrivare totalmente impreparato alle lezioni dal vivo
- Il nostro supporto garantito anche dopo la fine del corso
- Attestato Lucydreams di primo livello valido per l'acquisizione di CFU e con cui puoi avere uno sconto del 20% su qualsiasi altro corso del nostro circuito
- Una volta terminato potrai partecipare di nuovo gratuitamente e quanto volte vorrai, a tutto il corso o solo ad alcune lezioni

## A CHI È RIVOLTO

- A chi non ha nessuna conoscenza di base, vuole avvicinarsi a questo mondo con il piede giusto e vuole diventare un professionista
- A chi utilizza già programmi di grafica 3d (Rhinceros, 3dsMax, Sketchup) ma non è pienamente soddisfatto dei risultati
- A chi ha già partecipato ad un corso del genere, online o dal vivo, ma non ha ottenuto quello che si aspettava
- A chi prova ogni giorno a studiare e crescere in autonomia, raggiungendo buoni risultati ma con molta fatica
- A chi ha già un proprio metodo ma lo considera macchinoso e desidera semplificarlo per diventare più veloce ed efficiente nel proprio lavoro (evitando di esportare il file da un programma all'altro)

*Se ti riconosci in una di queste descrizioni, questo è il corso che fa per te!*



## SOFTWARE UTILIZZATI

***Cinema 4d • Corona • Photoshop • Marvelous Designer  
Substance Sampler/Painter • Speedtree • Forester • Magnific • Krea***

Non forniamo i software, chiediamo a tutti i corsisti di recarsi alle lezioni muniti di computer portatile e programmi installati.

Tutti i programmi sono disponibili in versione demo gratuita dai rispettivi siti web e perfettamente funzionanti sia su Mac che su Windows.

# PROGRAMMA 2025

01

## LIVELLO BASE INTERMEDIO

settimana #01 22 – 24 SETTEMBRE

settimana #02 29 SETT – 1° OTT

settimana #03 6 – 8 OTTOBRE

02

## LIVELLO AVANZATO

settimana #04 13 – 15 OTTOBRE

settimana #05 20 – 22 OTTOBRE

settimana #06 3 – 5 NOVEMBRE

settimana #07 10 – 13 NOVEMBRE

03

## WORKSHOP FINALE

settimana #08 17 – 21 NOVEMBRE

settimana #09 24 – 28 NOVEMBRE

settimana #10 1° – 6 DICEMBRE

## PRESENTAZIONE DEL MASTER

### **Panoramica dei contenuti**

*Istruzioni per l'uso: come ottenere il massimo dal corso  
Introduzione al design dell'immagine e allo storytelling  
100 artisti del passato e del presente da cui trarre ispirazione*

## MODELLAZIONE 3D

### **Introduzione al flusso di lavoro**

*Primi passi nell'interfaccia di Cinema 4D*

*Impostazione delle preferenze generali*

*Navigazione nello spazio e controllo delle viewport*

*Gestione degli oggetti 3d e modifica degli attributi*

*Uso degli strumenti principali: Move, Rotate, Scale*

*Introduzione all'uso degli strumenti base per la **modellazione poligonale***

*Costruzione di un appartamento con porte e finestre*

*Uso del sistema di Snap e quantizzazione dei movimenti*

*Controllo delle misure e disegno di spline regolari*

*Come aggiungere smussature e particolari*

*Pro e contro dell'uso delle Booleane*

*Introduzione alla **modellazione organica** con Superficie di Suddivisione*

*Lowpoly VS Highpoly: principi di base*

*Modellazione di arredi e accessori con forme non lineari*

*Creazione di oggetti parametrici per il design modulare*

### **Landscape e vegetazione in un'immagine 3d: teoria e pratica**

*Nozioni teoriche di base sulla vegetazione*

*Modellazione di un albero con Speedtree e scattering con Forester*

*Creare un prato con Cinema 4D e Corona*

*Approfondimenti sul setting dei materiali per la vegetazione*

### **Approfondimenti**

*La gestione del Phong per lo smooth virtuale delle superfici curve*

*Scorciatoie da tastiera e altri metodi per velocizzare il lavoro*

*Centrare gli assi in due mosse: la gestione dei baricentri su Cinema 4D*

*Simulare le collisioni tra corpi rigidi con Cinema 4D*

*Remesh: come riordinare la topologia di una superficie sporca*

*Modellare oggetti organici con il Volume Builder e il Volume Mesher*

### **Tessuti ed elementi imbottiti**

*Introduzione e panoramica sulle funzionalità di Marvelous Designer*

*Personalizzazione delle preferenze e primi passi nell'interfaccia*

*Importazione di oggetti rigidi nello spazio di lavoro*

*Creazione e gestione dei pezzi di tessuto*

*Simulazioni semplici e complesse: caduta, pressione, Pin e collisioni*

*Come dare naturalezza ai tessuti con pieghe e cuciture*  
*Creazione di un letto: cuscini, lenzuola, piumoni, e accessori decorativi*  
*Tovaglie, asciugamani (appesi e piegati), tappeti e tende*

## **RENDERING CON CORONA**

*Introduzione al flusso di lavoro*  
*Posizionamento della Camera e composizione dell'immagine*  
*Differenze tra wide shot, medium shot e closeup shot*  
*Lunghezza focale: cos'è, quale scegliere e perché*  
*Esposizione, bruciature, contrasti: come gestirli nello sviluppo dell'immagine*  
*Bilanciamento del bianco e gestione del colore*  
*La gestione della luce naturale nel render di un esterno e un interno*  
*Salvataggio dell'immagine e archiviazione: differenze tra formati e profondità*  
*Anatomia di un'immagine d'impatto: Bloom, Glare, Sharpening*  
*Close-up e profondità di campo: l'uso della messa a fuoco*  
*Approfondimenti sulle impostazioni di render più avanzate*  
*Come creare un setup di luci da studio fotografico*  
*Still life: approfondimenti pratici sul rendering di prodotto*  
*Come risparmiare tempo nella produzione con la coda di render*  
*Creazione di immagini sferiche esplorabili a 360°*  
*Come sfruttare tutte le potenzialità del lightmix nella gestione della luce*  
*Rappresentare neon, fuoco e fiamme di candele con il Light material*

## **MATERIALI E TEXTURING**

*Corona e i Physical material: introduzione al PBR workflow*  
*Materiali base: legno, plastica, metalli, ceramiche, vetri e acqua*  
*Materiali traslucidi: come ottenere il massimo dal layer Translucency*  
*L'uso delle dirt maps nella creazione di metalli sporchi, usurati e arrugginiti*  
*Displacement VS Bump: cosa scegliere nello sviluppo di pietre, rocce e mattoni*  
*Approfondimenti su vetro e acqua: serigrafie complesse e caustiche*  
*Tessuti semplici e complessi: come ottenere il massimo con lo Sheen layer*  
*Approfondimenti pratici sui pavimenti in legno, resina e mosaico*  
*Uso degli shader avanzati di Corona: Randomizer, Multishader, Ambient occlusion*  
*Approfondimenti sul texturing avanzato: UVW map, vertex map e Decal*  
*Sviluppo dei materiali a nodi: pro e contro nella pratica quotidiana*  
*Creazione / importazione e uso di una libreria di materiali*  
*Creare texture PBR da zero con Substance Sampler*  
*Creare mappature personalizzate con Substance Painter*

## **POST PRODUZIONE**

*Introduzione a Photoshop e ai suoi strumenti di base: livelli, regolazioni, maschere*  
*Multipass, lightmix e altri strumenti di Corona utili per la post produzione*  
*Post produzione di un'immagine di prodotto*  
*Post produzione completa di un interno divisa in 3 fasi*  
*Post produzione di un esterno con l'aggiunta di vegetazione 2d*  
*AI Enhancing e Upscaling con Krea e Magnific*

## **DESIGN DELL'IMMAGINE**

*Composizione dell'immagine: dalle basi all'uso della sezione aurea*  
*Fotografia e chiaroscuro: l'uso della luce nelle immagini 3d*  
*Teoria del colore: come usare il colore per creare emozioni*  
*Storytelling: l'arte di raccontare una storia attraverso le immagini*  
*Fondamenti di design d'interni e styling*

*Esercitazioni pratiche quotidiane e checkpoint per monitorare i progressi*  
*Sessioni di Q&A per chiarire dubbi e approfondire i concetti*  
*Affiancamento nella costruzione di un portfolio*

## **WORKSHOP FINALE - 3 SETTIMANE**



## PERCHÉ PARTECIPARE

- *Perché in tutti gli incontri riceverai le informazioni che servono davvero, raccolte in anni di studio e di pratica, sintetizzate e organizzate senza segreti in lezioni da 2 ore ciascuna, pensate per renderti più facile la comprensione e l'applicazione dei processi essenziali.*
- *Perché incluso nella quota di iscrizione riceverai tutto il materiale necessario per continuare ad esercitarti, a studiare e ad approfondire in autonomia tutto ciò che viene illustrato durante le lezioni (20 GB).*
- *Perché avrai il nostro supporto anche dopo la fine del corso e potrai partecipare di nuovo gratuitamente e quanto volte vorrai a tutto il corso o solo ad alcune lezioni.*
- *Perché oltre ad imparare ad usare un software imparerai ad applicare nozioni di fotografia, composizione dell'immagine, teoria del colore, storytelling, interior design e styling utili nella creazione di immagini orientate a qualsiasi settore in cui si usa la grafica 3d (architettura, pubblicità, illustrazione, musica, arte, automotive, moda, cinema, medicina).*
- *Perché durante il corso non riceverai solo informazioni, ma sarai parte di un'esperienza più ampia, potrai conoscere altre persone con la tua stessa passione, condividere la tua storia, esprimere te stesso al 100% e sentirti parte di una community di professionisti che amano il proprio lavoro.*

## CHI INSEGNA



**Angelo Ferretti** è il fondatore di *Lucydreams*, da sempre attivo nel settore della formazione, sia online che dal vivo, è esperto di post-produzione e fotografia, con una forte passione per il suo lavoro. **Laura Savelli** è una talentuosa modellatrice 3D, amante dell'interior design e maestra nella creazione di materiali e shader complessi. **Silvia Labanti**, architetta e specialista nel rendering di architetture a grande scala, è esperta nella realizzazione di paesaggi naturali in 3d. **Matteo Morresi**, architetto e 3d generalist, amante del dettaglio. Le nostre immagini sono sempre il risultato di un lavoro di squadra.

## ISCRIVITI ORA!

*Stai pensando di frequentare il Master? Inviaci un email a [info@lucydreams.it](mailto:info@lucydreams.it)*

*Sei indeciso? Hai qualche domanda da farci? Consulta tutte le nostre FAQ oppure inviaci un messaggio. Rispondiamo sempre, subito e con chiarezza a tutte le domande che riceviamo, di qualsiasi tipo esse siano, riguardo a temi del programma, software utilizzati, supporto dopo la fine delle lezioni, organizzazione della didattica, orari, location, pagamenti.*