

<b>CORSO INTENSIVO-PRATICO DI MODELLAZIONE E RENDERING RHINOCEROS – MAXWELL RENDER</b> <i>Arch. Francesca Fava</i>	Ore di lezione	
<p style="text-align: center;"><b><u>RHINOCEROS</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>OPERAZIONI PRELIMINARI ALLA MODELLAZIONE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambiente di lavoro e caratteristiche del programma</li> <li>2. Operazioni preliminari e di supporto alla modellazione</li> <li>3. Visualizzazione del disegno e piani di costruzione</li> </ol>	5	Prima giornata
<p style="text-align: center;"><b>SULLE NURBS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creare ed editare curve, superfici e polisuperfici</li> <li>2. Lista dei comandi</li> <li>2. Barra degli strumenti</li> </ol>	5	Seconda giornata
<p style="text-align: center;"><b>MODELLAZIONE IN ARCHITETTURA E DESIGN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ESERCITAZIONE</b></p>	5	Terza giornata
<p style="text-align: center;"><b><u>MAXWELL RENDER</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>CREAZIONE DI UNA SCENA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambiente di lavoro, filosofia e concetti di base, interfaccia di Maxwell <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Barra dei menu, la Barra degli strumenti a icone, la Barra di visualizzazione, la Barra di layout.</li> <li>• Le finestre degli oggetti e dei materiali, Finestre di opzioni render e cielo (sky options)</li> </ul> </li> <li>2. Importazione e salvataggio di una scena : <ul style="list-style-type: none"> <li>• La finestra Object list: oggetti importati, Gruppi, Layers e strumenti di Selezione oggetti.</li> <li>• Le finestre Material: Lista dei materiali, Browser materiali, Editor Materiali, caricare un file .mxs (da Libreria materiali)</li> <li>• I comandi di movimento nelle Finestre di lavoro</li> <li>• Salvataggio Scena: Render Path, destinazione e nominazione file immagine e file di programma (.mxm)</li> </ul> </li> </ol>	5	Quarta giornata

<p><b>GESTIONE DELLA SCENA E IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI RENDERING</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inserimento oggetti nella scena (complementi di arredo forniti agli studenti)</li> <li>2. Finestra di rendering (Render Scene)</li> <li>3. Impostazione delle unità di misura (System Scene Scale)</li> <li>4. Opzioni di rendering (tempo, livello di definizione e impostazioni utilizzo CPU ovvero render threads)</li> <li>5. Finestra di salvataggio: dimensione immagine e risoluzione</li> <li>6. Creazione di una telecamera: finestra parametri e visualizzazione, finestra LCD</li> <li>7. Tecniche di Illuminazione: Finestra Sky Options, teoria sintetica di Physical Sky, Sky Dome e Artificial Light per Interni, abilitazione Multilight</li> </ol>	5	Quinta giornata
<p><b>GESTIONE DELLA SCENA E IMPOSTAZIONE PARAMETRI DI RENDERING</b></p> <p><b>ESERCITAZIONE</b></p>	5	Sesta giornata
<p><b>TIPOLOGIA DEI MATERIALI E TIPI DI ILLUMINAZIONE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. materiale Maxwell Diffuse: tipo di materiale utilizzato per le pareti (settaggi e applicazione)</li> <li>2. materiale Maxwell Dielectric: di materiale utilizzato per vetro-materiali trasparenti (settaggi e applicazione)</li> <li>3. materiale Maxwell Plastic: tipo di materiale utilizzato per i pavimenti (settaggi e utilizzo materiali .mxs forniti gratuitamente dalla Next Limits).</li> <li>4. materiale Maxwell Metal: tipo di materiale utilizzato per infissi e oggetti metallici (settaggi e utilizzo materiali .mxs forniti gratuitamente dalla Next Limits).</li> <li>5. materiale Maxwell Emitter: tipo di materiale utilizzato per le luci (settaggi e utilizzo materiali .mxs forniti gratuitamente dalla Next Limits).</li> <li>6. Illuminazione artificiale, Multilight, gestione delle fonti luminose e postproduzione</li> </ol>	5	Settima giornata

<p style="text-align: center;"><b>TIPOLOGIA DEI MATERIALI – RENDERING DI INTERNI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Applicare i materiali agli oggetti e tecniche di browsing, Maxwell Material Editor</li> <li>2. Tipi di textures e mapping</li> <li>3. Impostazione della scena, canali di rendering (obj, shadows, material ID) rendering e salvataggio</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>ESERCITAZIONE</b></p> <p>Render di interni: applicazione dei materiali e gestione fonti luminose.</p>	5	Ottava giornata
---	---	-----------------

Note:

- il programma è stato realizzato per essere svolto in 40 ore di lezione