

Rhinoceros 3D

Ref : rhino2014



Initiation

Découvrir Rhinoceros 3D

DUREE : 5 jour(s) soit 35 heures

Inter-entreprises sur Lyon et Clermont-Ferrand

Intra-entreprise et autres villes sur demande

Rhinoceros 3D est un logiciel de Conception Assistée par Ordinateur utilisé notamment dans les milieux du design ou de l'architecture. Sa souplesse de modélisation permet de concevoir des modèles complexes. Nos formations Rhino 3D inter-entreprises se déroulent à Lyon ou Clermont-Fd.

Public :

Architectes, designers, joailliers...

Objectifs :

Maîtriser les principales fonctionnalités de Rhinoceros 3D pour la modélisation et le rendu d'objets en 3D.

Prérequis :

Maîtrise de l'outil informatique. Des connaissances sur un logiciel de CAO ou de PAO est un plus.

Moyens pédagogiques et techniques :

Alternance Théorie-Pratique, 1 PC ou Mac par stagiaire, Vidéoprojecteur interactif.

Evaluation de la formation :

Evaluation des acquis : Quizz, exercice final ou entretien avec le formateur / Evaluation à chaud du déroulement de la formation

Sanction de la formation :

Attestation de formation

Formateur :

Diplômé d'une école de design, votre formateur enseigne sur Rhino 3D depuis plus de 5 ans

Horaires :

de 8h30 à 12h00 et de 13h30 à 17h00

PROGRAMME

DECOUVERTE DU LOGICIEL

Potentiel et points forts de Rhino
La modélisation NURBS

DECOUVERTE DE L'INTERFACE

Interface et barres d'outils
Panneaux de commande
Système de coordonnées XYZ
Repères et grilles
Configuration des vues
Modes d'affichage
Utilisation de la souris

Outils de sélection

DESSIN 2D

Formes de base : polygones, ellipses, arcs, etc
Dessiner en vectoriel : lignes, polygones, courbes

MODELISATION BASIQUE

Modélisation d'après primitives
Modélisation par extrusion
Modélisation combinatoire
Déplacement, rotation, échelle
Symétrie
Copies
Matrices

SURFACES

Surfaces et polysurfaces
Les modes de création de surfaces
Modifier des surfaces et polysurfaces
Extrusion, balayage, révolution

MAILLAGES

Les modes de création de maillages
Modifier des maillages

ORGANISATION DU MODELE

Calques
Groupes
Blocs

AIDES A LA MODELISATION

Pointeur en croix, marqueur et ligne de repérage
Magnétisme de la grille
Mode Ortho
Accrochages aux objets
Contraintes de distance et d'angle

EXPORTATION ET RENDU

Organisation des lumières
Mise en couleur et textures
Rendu simple
Formats et paramètres d'export selon finalité