

Formation Rhinoceros Approfondissement

Durée :	2 jours
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Connaissance Rhino V4.0 ou antérieure. Suivi du stage initiation
Objectifs :	Modéliser des objets 3D plus ou moins complexes. Modéliser des objets 3D à partir de plans. Exécuter des rendus de haute qualité
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO393-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Rappel des différents points vus pendant l'initiation

Gestion des calques, groupes et blocs / bibliothèque

Propriété des objets / gestion des calques

Propriétés des objets

Créer et nommer

Choix du calque actif

Statut :

- actif

- verrouiller

- visible

Attributs :

- type de lignes

- couleurs

- épaisseur

- matériau

impression

Hiérarchie

Changer un objet de calque

Grouper des objets, création et édition de blocs

Sélectionner des objets

Grouper / dégrouper des objets

Nommer le groupe

Créer un bloc

Définir son point de référence

Bibliothèque

Gestionnaire de blocs

Propriétés

Gestion des fichiers externes : incruster / lier et incruster / lier

Description

Modélisation 3D à partir de fichier 2D

Importer un fichier Bitmap

Caractéristiques requises du fichier 2D

Préparer le fichier bitmap :

Mise à l'échelle

Séparation des vues

Insertion des images de chaque vue

Position, échelle et alignement

Préparation des calques de travail

Décalquage des courbes en fonction des vues

Créations des surfaces

etc.

Textures, matériau, lumières et rendu

Paramétrer les rendus

Présentation panneau de configuration

Options système

Résolution de rendu

Choix de la source de rendu

Choix de l'environnement

Rendu filaire

Antialiasing

Gestion de l'illumination

Placage de photons

Editeur de matériau

Présentation panneau de configuration

Vignette d'aperçu

Matériaux de bases

Création et personnalisation et attribution à un objet

Placage de textures

Supprimer / dupliquer / enregistrer / ouvrir un réglage

Rendu

Editeur d'environnement

Présentation panneau de configuration

Environnement par défaut

Création et personnalisation d'un environnement

Rendu

Eclairage

Types de lumières

Positionnement

Point ciblé

Intensité

Température

Focale
Rendu

Ateliers : ajuster progressivement tous les paramètres de la scène pour obtenir un rendu photoréaliste