

Formation Rhinoceros Initiation + Approfondissement

| | |
|---|--|
| Durée : | 5 jours |
| Public : | Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur |
| Pré-requis : | Environnement PC |
| 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: | CAO391-F |
| Note de satisfaction des participants: | 4,75 / 5 |

D.A.O., les formats

Présentation des principaux formats graphiques : Les formats de fichier natif de Rhinocéros, le .3DM, .RWS
Autres formats.

Présentation de Rhinoceros

La barre de menu
Ligne de commande
Barre d'outils
Zones graphiques
Ligne d'informations
Personnalisation de l'espace de travail

Les Fondamentaux, l'espace tridimensionnel et les types d'objets

Ouverture d'un fichier modèle et choix de l'unité
Naviguer : zoom, panoramique, orbite
Aperçu des objets : Filaire, ombré, rendu, semi-transparent, rayon X, ombrage plat et ombrage sélectif
Particularités des zones graphiques
Ré-ajustement des zooms

Atelier : création d'un nouveau document, navigation et types d'aperçus d'objets

Création d'une forme simple, opérations basiques

Outil rectangle
Sélectionner / dé-sélectionner une ou plusieurs formes
Sélection partielle ou complète
Glisser, copier, pivoter

Déplacer verticalement
Changer l'échelle d'objets
Faire une symétrie d'objets

Type d'objets : les formes

Points
Lignes et polygones
Rectangle
Polygones
Ellipse
Arc
Courbes

Type d'objets : les surfaces

Surfaces
Polysurfaces
À partir de courbes ou polygones :
Extrusion
Balayage
Révolution
surface par section
À partir de formes :
Drapé

Type d'objets : les solides primitifs

Boîte
Sphère
Pyramide
Cône / Cône tronqué
Ellipsoïde
Paraboloïde

Type d'objets : les maillages

À partir d'un NURBS
Face 3D
Cylindre
Ellipsoïde
Plan

Positionner et modifier des objets dans l'espace

L'origine, les coordonnées et les angles

Abscisse, ordonnée et élévation
Coordonnées cartésienne absolues
Coordonnées cartésienne relatives
Coordonnées cartésienne relatives et polaires

Les opérations booléennes sur les maillages

Union
Différence
Intersections
Division

Les opérations booléennes sur les surfaces

Union
Différence
Intersections
Division

Edition d'objets

Décomposition
Jonction
Division
Duplication
Extraction de courbes / surfaces
Prolongation
Ajustement

Edition de courbes, surfaces et solides

Édition des nœuds : fonctionnement des poignées
Ajout / suppression de nœuds
Cage / modification de cage

Transformation de courbes, surfaces et solides

Courber
Cisailler
Effiler
Torsader
Matrice
Matrice sur chemin
Matrice polaire

Propriétés des objets et gestion des calques

Propriétés 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

Gestion des calques, groupes et blocs / bibliothèques

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

Bibliothèques

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

Eclairage

Types de lumières

Positionnement

Point ciblé

Intensité

Température

Focale

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

Editeur d'environnement

Présentation panneau de configuration
Environnement par défaut
Création et personnalisation d'un environnement

Paramètres de 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

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