

Formation Rhinoceros Initiation

Durée :	3 jours
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Environnement PC
Objectifs :	Modéliser des objets 3D. Exécuter des rendus basiques
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO392-F
Note de satisfaction des participants:	3,64 / 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

L'es 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

Lumières et rendus sous Rhino

Types de lumières :

- projecteur
- lumière ponctuelle
- lumière directionnelle

- lumière rectangulaire
- lumière linéaire
- rebond de lumière

Positionnement source

Positionnement cible

Propriétés des rendus de Rhino

Dimension de l'export

Résolution

Lumière ambiante

Arrière plan