

Formation Rhinoceros Fonctionnalités de base

**Durée**

3 jours - 21h

Niveau

Débutant

Public concerné

Designer

DESCRIPTION DU PRODUIT

Avec la formation Rhinoceros Fonctionnalités de base, vous saurez modéliser tout type d'objets. Vous apprendrez à concevoir et modifier des objets complexes en 3D.

Le [logiciel Rhinoceros](#) vous permet de réaliser des formes complexes très rapidement. Rhinoceros 3D est aussi une passerelle de fichiers. En mode natif il peut importer et exporter de nombreux formats dont voici une liste non exhaustive. Les rendus se font généralement par l'intermédiaire de plug-ins associés : Pinguin, Flamingo, [Maxwell](#), ou encore Keyshot ou [VRay](#) mais il est possible de gérer l'environnement, les lumières, les matériaux et les textures directement dans Rhinoceros.

Tarif en intra entreprise à partir de 1050€HT/jour pour un groupe de 1 à 6 personnes.

OBJECTIFS, PRÉREQUIS ET MOYENS

Objectifs

À l'issue de la formation vous saurez modéliser tout type d'objets. Vous saurez aussi modifier des objets complexes en 3D.

Prérequis

Bonne connaissance de Windows et d'un logiciel 3D.

Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau,
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension,
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

PROGRAMME

Mis à jour en janvier 2024 – V2

Jour 1

Introduction

- Concepts, interface, ruban, ruban contextuel,
- Panoramique et Zoom,
- Les calques,
- Sélection d'objets (unique ou multiple),
- Les coordonnées (relative, absolue),
- Coordonnées (cartésiennes, polaires),
- Récapitulatif.

Introduction à la modélisation

- Courbes (Lignes, cercles, arc, ...),
- Transformations simples (déplacement, rotation, échelle),
- Outils de courbes,
- Édition des points de contrôle,
- Surfaces et polysurfaces,

- Création de surfaces à partir de courbes,
- Exercice de modélisation simple.

Jour 2

Modélisation de Surfaces

- Primitives,
- Création de surfaces à partir d'objets existants (courbes et/ou surfaces),
- Révolution, Balayage (1 ou 2 rails), par section,
- Outils de surfaces,
- Limiter et diviser,
- Outils de solides,
- Exercices de modélisation.

Jour 3

Cotation et présentation

- Différents types de cotation,
- Impression (Vue, échelle),
- Projection 2D des surfaces.

Rendu

- Introduction,
- Les lumières,
- Les matériaux,
- Placage de textures.

Personnalisation

- Menu des options de Rhino.