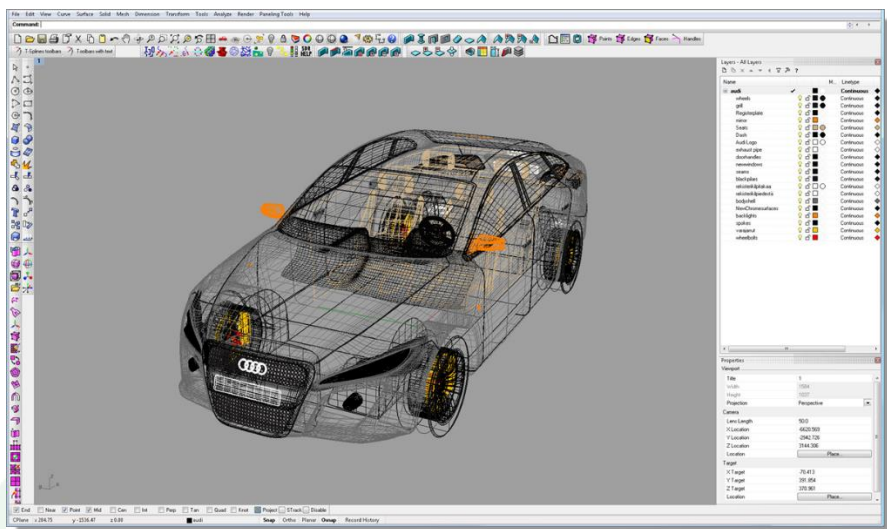


RHINOCEROS 3D



Rhinoceros 3D è un modellatore NURBS (Non Uniform Rational Basis Splines), le NURBS sono rappresentazioni matematiche mediante le quali si possono disegnare da forme 2D semplici a 3D molto complesse.

Questa tipologia di modellazione è molto utilizzata nell'ambito del product design e dell'industria, il software ha una ottima capacità di interscambio di dati (2D e 3D).

Il Corso Base di Rhinoceros 3D ha come obiettivo formativo quello di fornire al professionista tutte le informazioni di base che gli consentano di modellare oggetti e forme di media complessità.

OBIETTIVI PROFESSIONALI

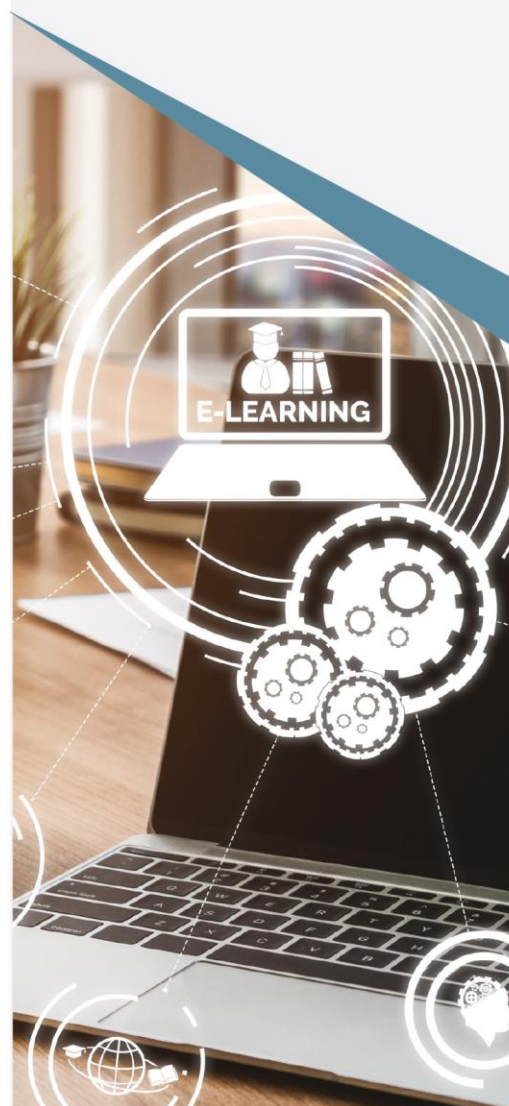
L'utente prenderà confidenza con l'interfaccia del software, imparerà a muoversi all'interno dell'ambiente virtuale e a creare e modificare in prima istanza delle curve o splines (sia 2D che 3D) e poi si passerà alla modellazione e gestione delle superfici).

OBIETTIVI FORMATIVI

Il software è molto utilizzato in diversi ambiti della progettazione industriale dal design di prodotto all'automotive, dagli interni di architetture al gioiello. È un software molto malleabile e se implementato con altri plugin può diventare uno strumento molto potente per il progettista. L'obiettivo è quindi quello di trasmettere ai partecipanti le chiavi per progettare oggetti di diversa natura mediante questo programma.

DESTINATARI

I destinatari del corso sono tutti quei progettisti che vogliono potere disegnare e progettare oggetti in modo preciso ma anche con la libertà di creare forme complesse e mai banali, come ad esempio Product Designer, Industrial Designer, Architetti, Architetti d'interni.



RHINOCEROS 3D

PROGRAMMA

UD 1 - INTRODUZIONE AL SOFTWARE

- 1.1 Introduzione al Software e al Corso;
- 1.2 Prendere confidenza con l'interfaccia del software;
- 1.3 Introduzione alle principali toolbar e comandi.

UD 2 - GETTING STARTED 01

- 2.1 Accendere, Spegnere e spostare le Toolbar;
- 2.2 Comandi e gesti del mouse;
- 2.3 Creare un nuovo file;
- 2.4 Analisi dei settaggi.

UD 3 - GETTING STARTED 02

- 3.1 Settare Griglie e Snap (Snap & Grid) – Ortho & Planar;
- 3.2 Analisi dei comandi di zoom;
- 3.3 O-Snap (una prima introduzione);
- 3.4 Salvataggio di un file.

UD 4 - GETTING STARTED 03

- 4.1 Introduzione al disegno – Rhino Objects;
- 4.2 I Punti.

UD 5 - GETTING STARTED 04

- 5.1 Linee
- 5.2 Curve
- 5.3 Analisi e settaggi degli O-Snap.

UD 6 - MODIFICATORI DI BASE

- 6.1 Introduzione;
- 6.2 Trim, Split, Join, Explode;
- 6.3 Muovi, Ruota, Scala, Specchia, Copia.

UD 7 - GETTING STARTED 05

- 7.1 Circonferenze;
- 7.2 Ellissi;
- 7.3 Archi;
- 7.4 Rettangoli;
- 7.5 Poligoni.

UD 8 - CREARE DISEGNI CON PIU' LAYERS 01

- 8.1 Cosa si intende per Layers?
- 8.2 Perché creare disegni su più layers? Introduzione alla gestione;
- 8.3 Analisi del layout per la creazione e gestione dei Layers.

UD 9 - LAYERS 02

- 9.1 Ripasso e dettaglio sui Layers;
- 9.2 Cambiare di livello ad un oggetto;
- 9.3 Esempio pratico.

UD 10 - CURVE TOOLS 01

- 10.1 Strumento Raccorda;
- 10.2 Strumento Smussa;
- 10.3 Strumento Connetti;
- 10.4 Strumento Estendi;
- 10.5 Strumento Fillet Corner;
- 10.6 Strumento Offset.



RHINOCEROS 3D

UD 11 - CURVE TOOLS 02

- 11.1 Continuità tra curve e Match di curve;
- 11.2 Blend di Curve;
- 11.3 Curve from 2 views;
- 11.4 Curve from Cross section Profiles;
- 11.5 Symmetry.

UD 12 - POINT EDITING

- 12.1 Differenze tra punti di controllo e nodi;
- 12.2 Gestione dei punti di controllo e dei nodi;
- 12.3 Strumenti dell'editing di punti di controllo.

UD 13 - CREAZIONE DI SUPERFICI - 01

- 13.1 Introduzione e superfici da 3 o 4 punti;
- 13.2 Superfici da curve planari;
- 13.3 Piani Rettangolari / Plane;
- 13.4 Superfici generate per estrusione.

UD 14 - CREAZIONE DI SUPERFICI - 02

- 14.1 Superfici per rivoluzione;
- 14.2 Sweep 1 rail;
- 14.3 Sweep 2 rails.

UD 15 - CREAZIONE DI SUPERFICI - 03

- 15.1 Surface from a network of curves;
- 15.2 Loft;
- 15.3 Surface from 2,3 or 4 edge curves;
- 15.4 Patch;
- 15.5 Esempio pratico creazione superfici.

UD 16 - Transform Toolbar 01

- 16.1 Ripasso;
- 16.2 Array;
- 16.3 Set XYZ Coordinates;
- 16.4 Align object;
- 16.5 Orient Objects.

UD 17 - Transform Toolbar 02

- 17.1 Twist;
- 17.2 Bend;
- 17.3 Taper;
- 17.4 Flow Along a Curve.

UD 18 - SURFACE TOOLS BASE 01

- 18.1 Introduzione e Tagliare;
- 18.2 Dividere;
- 18.3 Unire;
- 18.4 Mostrare e Utilizzare i punti di controllo nelle superfici;
- 18.5 Introduzione sull'analisi delle superfici.

UD 19 - SURFACE TOOLS 02

- 19.1 Estendi superfici;
- 19.2 Raccordo tra superfici;
- 19.3 Smusso tra superfici;
- 19.4 Raccordo a raggio variabile tra superfici;
- 19.5 Smusso con dimensione variabile tra superfici;
- 19.6 Blend superfici;
- 19.7 Offset di superfici.



CON FOR
LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI



RHINOCEROS 3D

UD 20 - MODELLAZIONE SOLIDA IN RHINO

- 20.1 Creazione di forme geometriche di base;
- 20.2 Operazioni booleane;
- 20.3 Raccordi su solidi;
- 20.4 Da superfici a solidi – alcuni esempi.

UD 21 - DAL 3D AL 2D - ESEMPI

- 21.1 Da solidi a superfici – esempi;
- 21.2 Dal modello al disegno bidimensionale;
- 21.3 Esportazione del 2D e reimportazione in altri software.

UD 22 - IMPORTARE IMMAGINI RASTER COME AUSILIO ALLA MODELLAZIONE

- 22.1 Introduzione;
- 22.2 Come importare immagini in Rhino;
- 22.3 Come gestire le immagini importate;
- 22.4 Esempio di modellazione sulla base delle immagini bitmap;

UD 23 - Render tramite V-Ray per Rhino – breve introduzione al plugin

- 23.1 Gestione delle Videocamere e dei punti di vista;
- 23.2 Introduzione al plugin;
- 23.3 Spiegazione interfacce;
- 23.4 Creare, gestire e assegnare i materiali;
- 23.5 Geometrie V-Ray;
- 23.6 Introduzione sulle luci.

TEST FINALE

Al termine del corso è previsto un test finale

Durata: 30 ore

Vantaggi del corso in e-learning

- ✓ *Possibilità di ascoltare e rivedere in qualsiasi momento le lezioni del corso*
- ✓ *Risparmio di tempo: i nostri corsi on-line ti consentiranno di formarti quando e dove vuoi, in autonomia, evitandoti eventuali costi per trasferte o spostamenti*
- ✓ *Possibilità di gestire in autonomia il tuo iter formativo*
- ✓ *Contenuti interattivi multimediali*



CON FOR

LA NOSTRA FORMAZIONE
DOVE E QUANDO VUOI

