

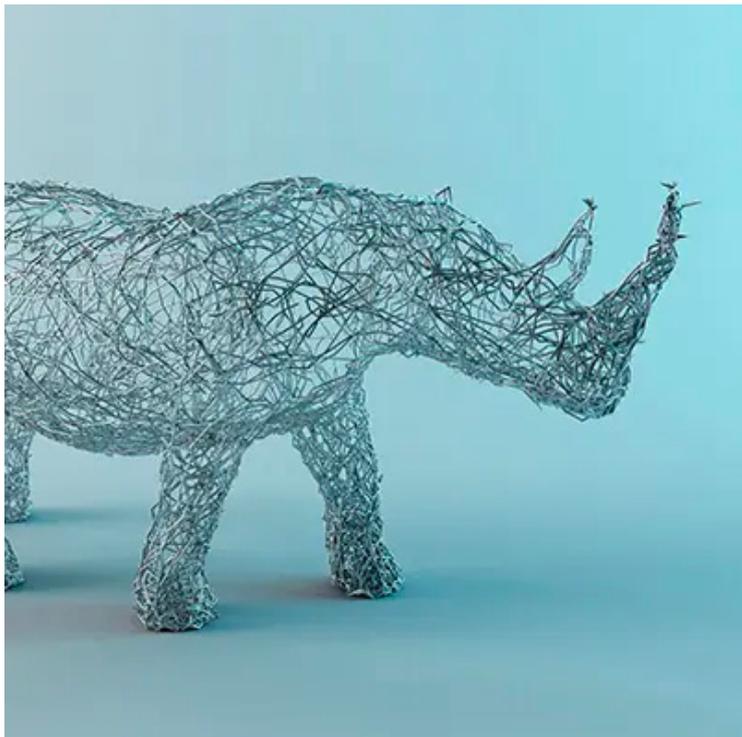


TALIACORSI
FORMAZIONE PROFESSIONALE CONTINUA

Rhinoceros
Base

italiacorsi.it

Rhinoceros Base



Per apprendere le tecniche base di modellazione 2D e 3D il corso base di RHINOCEROS.

DURATA: 15 ore

MODALITÀ: e-learning

DOCENTE

Bartosz Czekaj (Formatore professionale)

Corso organizzato ed erogato da P-learning srl

RICONOSCIMENTO DEI CREDITI FORMATIVI

Il Corso base RHINOCEROS è valido ai fini del conseguimento dei crediti formativi professionali. È indirizzato a tutti i professionisti che vogliono acquisire competenze sulle basi del disegno 2D e 3D.

CARATTERISTICHE DEL CORSO

Il Corso base RHINOCEROS ne prende in esame i principali comandi e funzionalità, restituendo ai corsisti una panoramica esauriente sulle potenzialità del programma.

OBIETTIVI PROFESSIONALI

RHINOCEROS è un programma particolarmente efficiente nell'industrial design, nella progettazione meccanica e architettonica, nell'oreficeria, nell'industria automobilistica, nautica e in quella aeronavale. Caratterizzato da una grande facilità di utilizzo, consente di modellare gli elementi in modo accurato e molto veloce.

Proprio queste caratteristiche, precisione e rapidità, lo rendono ideale nella realizzazione di prototipi, nella progettazione, nell'analisi e nella realizzazione di qualsiasi modello.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso base RHINOCEROS prevede l'acquisizione delle conoscenze necessarie a impostare un progetto 3D partendo da disegni bidimensionali di riferimento. I corsisti acquisiranno agilità nell'utilizzo delle principali funzionalità:

- navigare e orientarsi nello spazio tridimensionale
- posizionare correttamente i vari elementi
- eseguire le operazioni necessarie per creare elementi complessi
- impostare una scena per il rendering

PROGRAMMA

1. Introduzione

2. L'interfaccia di Rhino

3. Navigazione nelle viste

4. I comandi di Rhino

5. Salvare, selezionare e gestire oggetti

6. Gli oggetti di Rhino

7. Trasformazioni – Sposta, Copia, Ruota, Scala

8. Modellazione precisa

9. SmartTrack

10. Creare superfici da curve

11. Editing di curve e superfici

12. Organizzazione ed annotazione

13. Rendering