DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Rhinoceros Approfondissement

Durée :	2 jours (14 heures)
Tarifs inter-entreprise :	1 050,00 € HT (standard) 840,00 € HT (remisé)
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Connaissance Rhino V4.0 ou antérieure. Suivi du stage initiation
Objectifs :	Modéliser des objets 3D plus ou moins complexes. Modéliser des objets 3D à partir de plans. Exécuter des rendus de haute qualité
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO393-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d’accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Rappel des différents points vus pendant l'initiation

Gestion des calques, groupes et blocs / bibliothèque

Propriété des objets / gestion des calques
Propriétés des objets
Créer et nommer
Choix du claque 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

Bibliothèque
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

Paramètrer les 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

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
Rendu

Editeur d'environnement

Présentation panneau de configuration

Environnement par défaut

Création et personnalisation d'un environnement

Rendu

Eclairage

Types de lumières

Positionnement

Point ciblé

Intensité

Température

Focale

Rendu

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