

## Formation Rhinoceros Approfondissement

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
<b>Pré-requis :</b>	Connaissance Rhino V4.0 ou antérieure. Suivi du stage initiation
<b>Objectifs :</b>	Modéliser des objets 3D plus ou moins complexes. Modéliser des objets 3D à partir de plans. Exécuter des rendus de haute qualité
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO393-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### 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 calque 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**

### **Paramétrer 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 les paramètres de la scène pour obtenir un rendu photoréaliste**