

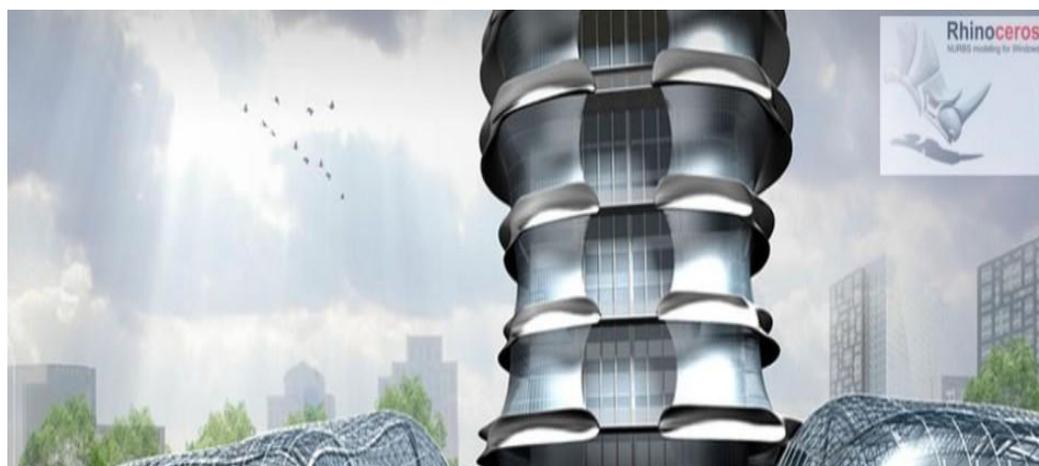
Scuola di Informatica e Lingue

sede 1: Via Aldo Moro n°58 - sede 2: Via Garibaldi n°34 - 03100 Frosinone
P.IVA 02229120601 tel.0775/824285- fax.0775/820618-cell. 329/9765223

www.edisonschool.it - info@edisonschool.it



CORSO DI RHINOCEROS



PROGRAMMA DIDATTICO

INTRODUZIONE A RHINOCEROS

- Interfaccia
- Barra dei Menù
- Personalizzazione area lavoro
- Salvataggio di un file

SPAZIO 3D E GESTIONE DEL LAVORO

- Gestione delle viste
- Navigazione attorno al modello
- Griglia e settaggio Unità di misura
- Coordinate assolute, polari e relative
- Gestione e organizzazione dei livelli

CREAZIONE E GESTIONE CURVE

- Disegno di linee e curve di forma libera
- Metodi per la definizione dei punti
- Snap agli oggetti
- Uso di linee e raggi di costruzione.
- Raccordi di base
- Trascinamento e copia degli oggetti

CURVE, SUPERFICI E SOLIDI

- Disegno di archi, cerchi ellissi e spirali
- Superfici
- Definizione di Nurbs
- Polisuperfici
- Solidi

COMANDI DI MODIFICA CURVE E SUPERFICI

- Basi di continuità G0, G1, G2
- Gestione dei punti di controllo
- Unione, scala, specchia, serie, tronca, suddividi, offset ed estensione
- Creazione di forme deformabili

MODELLAZIONE ED EDITING 3D

- Creazione e modifica di solidi e polisuperfici
- Primitive solide: Sfera, Parallelepipedo, Toro, Cilindro.
- La modellazione per l'architettura
- Raccordo Fillet, Blend e Smusso
- L'industrial design

OPERAZIONI BOOLEANE E CREAZIONE DI SUPERFICI COMPLESSE

- Unione, Intersezione e Differenza
- Estrusione, Loft, Sweeping e Rivoluzione su binario

VISUALIZZAZIONE MODELLI

- Open GL
- Wireframe
- Shaded
- Layout viste

CURVE DA OGGETTI

- Estrazione curve, contorni e Isocurve
- Sezioni e Sezioni Multiple
- Intersezioni

GESTIONE DEI FORMATI DI INTERSCAMBIO

- Importazione/Esportazione
- Trasformazione da Nurbs a Mesh

RENDERING BASICO

- Impostazione della scena 3d
- Sorgenti luminose e texturing
- Il set fotografico

MESSA IN TAVOLA

- Messa in tavola dei progetti 3D
- Quotatura
- Stampa virtuale