

RHINOCEROS BIM 3D

NIVEAU

Basique

DURÉE : 35h

PROGRAMME

Première approche : 3h

- Exploration de l'interface
- Les vues
- La barre de commande et les options de commandes
- Barre de statuts, barre de menus, barres d'outils

Manipulation des objets : 3h

- Sélection des Objets : sélection unique, par groupe ou par type...
- Dupliquer des objets
- Validation des acquis
- Déplacement, rotation, copie, mise à l'échelle des objets

Les calques : 3h

- Utilisation des calques
- Créer, nommer, assigner une couleur et supprimer des calques
- Régler le calque courant
- Modifier les caractéristiques d'affichage du calque
- Sélectionner des calques à modifier
- Tri des calques

Coordonnées : 3h

- Saisir des coordonnées
- Coordonnées du plan de construction
- Utiliser les plan de construction pour saisir des points
- Les différentes coordonnées : cartésiennes, polaires, relatives et coordonnées du monde 3D

Mouvements, angles et distances : 3h

- Mouvement contraint de curseur
- Alignement sur grille
- Ortho
- Contrainte d'angle et de distance
- Distance et angle simultanés
- Les modes élévation et plan

Alignement d'objets : 3h

- Alignement d'objet en une fois et persistants
- Alignement du projet au plan de construction
- Fonctions spéciales d'alignements d'objets
- Alignement contraints et objet
- Intersections apparentes avec alignements d'objets
- Placement d'objets avec précision

Les plans de constructions : 2h

- Créations d'une nouvelle vue
- Création et activation des plans de constructions

Géométrie Rhino : 3h

- Objets points, courbes, surfaces, poly-surfaces et solides
- Objets maillés polygonaux
- Créer et modifier des courbes
- Modifier le nombre de points de contrôle
- Opérations sur les courbes : Fermer, tronquer, diviser ou étendre une courbe, joindre ou connecter des courbes, décaler une courbe
- Autres méthodes de création de courbes

Introduction au BIM : 3h

- Introduction au BIM avec Rhinocéros
- Interopérabilité, échange IFC



Rhinoceros

1890€ Net de TVA

OBJECTIF

Être capable de réaliser des objets de première complexité
 Être capable de créer et modifier de surfaces complexes
 Être capable de réaliser des modèles propres à chaque métier
 Être capable de faire des rendus basiques

PUBLIC

Graphistes multimédia, professionnels du dessin animé et de la postproduction audiovisuelle - film ou vidéo -, éditeurs de jeux...
 Professionnels de la décoration, éclairagistes, metteurs en scène, designers, architectes....

PRÉ-REQUIS

Stagiaire ayant des connaissances du métier du bâtiment.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Salles de formation équipées en ordinateurs et licences installées.

MOYENS ET MÉTHODES

Support Rhinoceros, exercices et tests de suivi de niveaux.
 Editions ENI. Feuilles d'émargement, attestation de stage.

PROFIL DU FORMATEUR

Expert possédant une expérience de 10 ans.

SUIVI DE L'ACTION

Tests pratiques et théoriques d'acquisition des connaissances tout au long de la formation et évaluation à chaud et à froid.

Test de niveau afin d'évaluer l'indice de compétences.

Les surfaces : 4h

- Modifier des surfaces et poly-surfaces
- Modifier les points de contrôle de surface
- Surfaces rognées et coupées
- Ajuster l'extrémité d'une surface à une autre
- Fusionner des surfaces non tronquées
- Joindre des surfaces
- Faire exploser une poly-surface
- Recherche des arêtes angulaires ouvertes
- Opérations booléennes
- Modification avec points de contrôle
- Dessiner des poly-lignes et des courbes de points de contrôle
- Changer une poly-ligne en courbe
- Voir et sélectionner des points de contrôle
- Analyse et évaluation des surfaces

Rendu, lumières, textures, sauvegarde : 3h

- Notion de rendu
- Mise en place des lumières
- Textures et matériaux simples
- Sauvegarder
- Importer / Exporter

VisualARQ : 2h

- Murs de base
- Concepts de Familles et de types
- Dalles
- Menuiseries
- Murs rideaux
- Création d'objets paramétriques pour VisualARQ