

Rhino 3D - Autoryzowane Centrum Szkoleniowe

www.rhino3d.com.pl

POZIOM POCZĄTKUJĄCY

Trening 3-dniowy dla osób, które chcą solidnie poznać podstawy Rhino i jak najlepiej przygotować się do pracy nad zaawansowanymi modelami. Kurs polecany także dla użytkowników, którzy już jakiś czas pracują z Rhino, lecz brak systematycznego poznania funkcji programu utrudnia im sprawną pracę nad zaawansowanymi modelami. Do każdego z zagadnień kursu przygotowane są ćwiczenia.

Przegląd zagadnień:

1. wygląd Rhino - rzutnie, paski narzędzi, wybieranie poleceń
2. poruszanie się po modelu, dostosowywanie okna Rhino
3. opcje Rhino, właściwości dokumentów
4. wybieranie obiektów, praca na warstwach
5. pomoce w precyzyjnym modelowaniu
6. tworzenie kształtów 2d - od linii do wieloboku
7. tworzenie obiektów 3d z kształtów 2d
8. tworzenie brył
9. tworzenie powierzchni - szczegółowe omówienie wszystkich standardowych metod
10. narzędzia edytowania obiektów - przez polecenia Rhino oraz punkty kontrolne
11. pomiar i analiza modelu
12. wymiarowanie
13. rendering w Rhino oraz animacje widoku

Więcej o kursie na stronie: <http://www.literka.com.pl/rhino-szkolenia.php>

Niektóre modele szkoleniowe: <http://www.flickr.com/photos/literka>

POZIOM ZAAWANSOWANY

Intensywny, 3-dniowy trening Rhino, przeznaczony dla osób, które używają programu przynajmniej od kilku miesięcy. Kurs przybliży skuteczne stosowanie zaawansowanych narzędzi Rhino oraz koncentruje się na właściwym, najbardziej wydajnym podejściu do modelu, który ma powstać. Do każdego z zagadnień kursu przygotowane są ćwiczenia.

Przegląd zagadnień:

1. powtórzenie wybranych elementów kursu podstawowego Rhino
2. samodzielne modelowanie „od zera” - na podstawie fotografii lub realnego przedmiotu
3. modelowanie przez deformowanie brył
4. dostosowanie funkcji Rhino do własnych potrzeb - tworzenie poleceń makro, aliasów, skrótów klawiszowych, szablonów
5. geometria NURBS w Rhino
6. tworzenie i analizowanie krzywych o różnym stopniu
7. zagadnienie krzywizny
8. zagadnienie geometrycznej ciągłości krzywych i powierzchni
9. różnorodne techniki łączenia powierzchni i analiza ciągłości
10. przebudowa krzywych i powierzchni
11. dostosowywanie planu konstrukcyjnego do modelu
12. wykorzystywanie grafiki 2d w modelu 3d, umieszczanie napisów na obiektach 3d
13. podstawy Grasshoppera - różne możliwości wykorzystywania w Rhino
14. przegląd możliwości wybranych przez uczestników dodatków do Rhino

Więcej o kursie na stronie: <http://www.literka.com.pl/rhino-szkolenia.php>

Niektóre modele szkoleniowe: <http://www.flickr.com/photos/literka>