

Kursplan

Steg2kurs 4x4tim



Rhinoceros[®]
modeling tools for designers

Motsvarande McNeel Level 2

Kursupplägg Steg2 kurs

För att kunna tillgodose sig Steg2kursen på bästa sätt krävs att man genomgått grundkursen eller har likvärdig kunskap som följande;

- Grundläggande kunskaper i Splines NURBS polylines samt polygonmesh
- Tolerance och templates
- Menyner och fönster
- Modelleringsrymden; Cplane, Hjälpplan, Osnap, Gumball och project
- Lager, groups och blocks
- Snabbkomandon och Aliases
- 3D modellering; surface solider samt dubbelkrökta ytor
- Ritningslära; vektormetod & fönstermetod, dimensioner samt utskrift
- Reverse engineering; Rita av ritningar, modifiera 3d modeller i andra format
- Grund i rendering; Färg, textur och Uvmappning
- Renderingsvärlden; Groundplane ljussättning samt enviroment

Rhino 3D Steg 2kurs

Lektion 1 Intro och uppvärmning

- fördjupning om NURBS polylines samt mesh (de olika ytgeometrisk strukturerna)
- points, knots & controlpoint
- curve degree
- trimmed faces
 - Ytmodellering med dubbelkrökta polysurfaceytor
 - Genomgång verktyg
 - Yt-analysering

Lektion 2 Förståttning ytmodellering

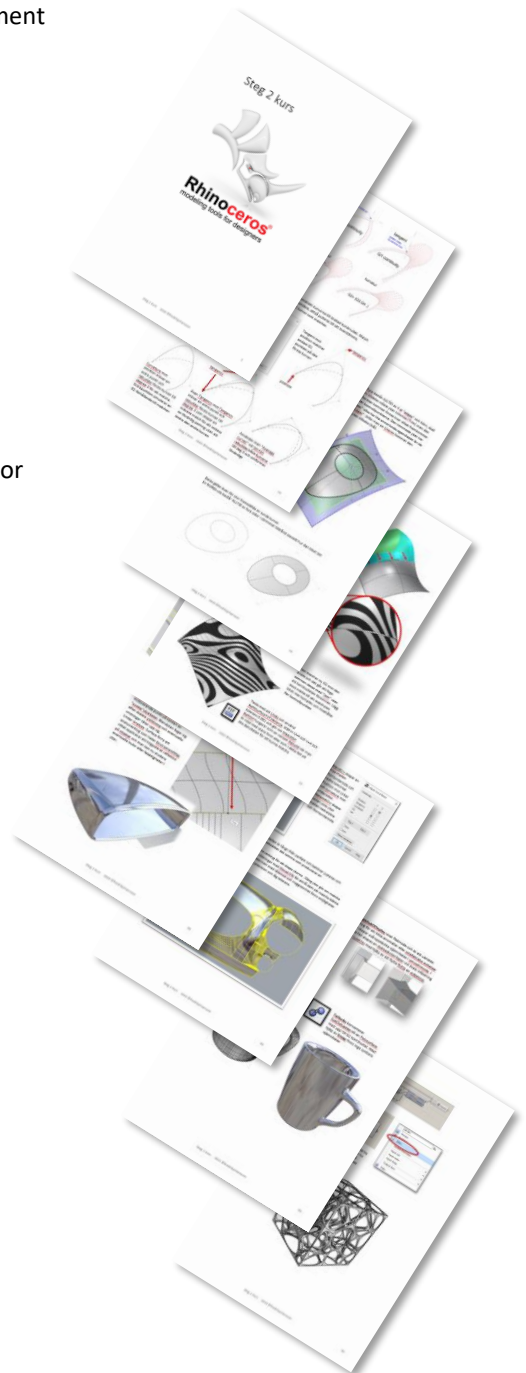
- Metoder för multiblending
- Class A surfacing
- Uppgift P1800front med
- Pluginprogram för surfacing

Lektion 3 SubD

- Quad remesh konvertering från mesh -SubD-NURBS
- Modellering från primitiver
- Editera SubD; stitch, bridge, Subdivide och Appendface
- Ytmodellering med NURBS och SubD patchar

Lektion 6 Visualisering och avslut

- Display-modes
- Rendering
- Material, texturer och UV-mappning
- återkoppling



REKOMENDATIONER

McNeel rekommenderar i sin kursbok Level 2;

Prerequisites

Completion of Level 1 training or equivalent, plus three months (minimum) experience using Rhino.

Course objectives

In Level 2, you learn how to:

- Customize toolbars and toolbar collections
- Create simple macros
- Use advanced object snaps
- Use distance and angle constraints with object snaps
- Construct and modify curves that will be used in surface building using control point editing methods
- Evaluate curves using the curvature graph
- Use a range of strategies to build surfaces
- Rebuild surfaces and curves
- Control surface curvature continuity
- Create, manipulate, save and restore custom construction planes
- Create surfaces and features using custom construction planes
- Group objects
- Visualize, evaluate, and analyze models utilizing shading features
- Place text around an object or on a surface
- Map planar curves to a surface
- Create 3-D models from 2-D drawings and scanned images
- Clean up imported files and export clean files
- Use rendering tools

Three classroom days

Day 1 Topic

8:00 am – 9:30 am Introduction and warm up exercise

9:30 am – 12:00 pm Interface and customization

12:00 pm – 1:00 pm Lunch

1:00 pm – 3:00 pm NURBS topology and curve degree

3:00 pm – 5:00 pm Curve and surface continuity

Day 2 Topic

8:00 am – 10:00 am History, advanced surfacing and construction plane tools

10:00 am – 12:00 pm More construction planes, mapping objects to surfaces

12:00 pm – 1:00 pm Lunch

1:00 pm – 3:00 pm Surface analysis

3:00 pm – 5:00 pm Putting it all together—Scoop exercise

Day 3 Topic

8:00 am – 10:00 am More construction planes, mapping objects to surfaces

10:00 am – 12:00 pm Surface analysis, direct surface manipulation

12:00 pm – 1:00 pm Lunch

1:00 pm – 3:00 pm Blocks, troubleshooting, meshing

3:00 pm – 5:00 pm Rendering (time allowing)

Class schedules are suggested.

Actual class schedule will be set by the instructor.

Kursen

Utbildningsmaterial och övningsfiler levereras vid kursstart. Är kursen online levereras kurslitteraturen digitalt i annat fall som ett kompendium. Under kursen ingår utbildningssupport under utbildningsperioden.

Efter genomförd kurs tilldelas kursdeltagarna ett utbildningsbevis.



Fredrik Johansson

ARTinstruktör

SetByFred, Partner McNeel