

# Atelier Rhino 3D



*Résumé : les personnes apprennent les bases de l'utilisation du logiciel Rhino 3D pour faire du dessin vectoriel, Rhinoceros 3D étant un programme « couteau suisse » permettant de faire des dessins 2D et de la 3D NURBS.*



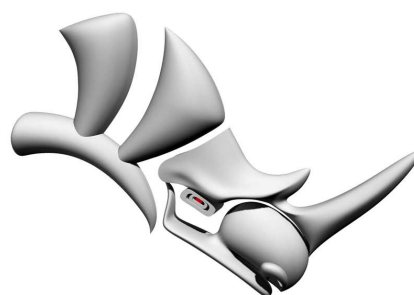
**Niveau :** Débutants - Initiés

**Durée :** 2 h

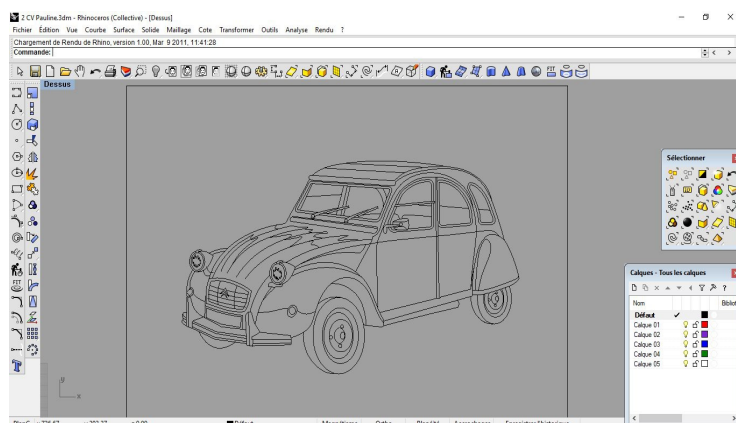
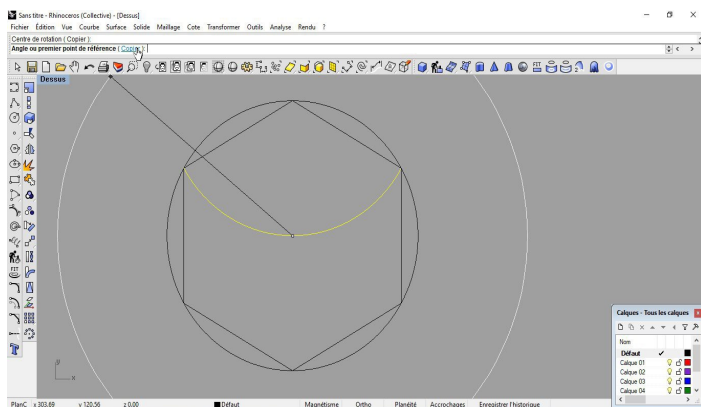
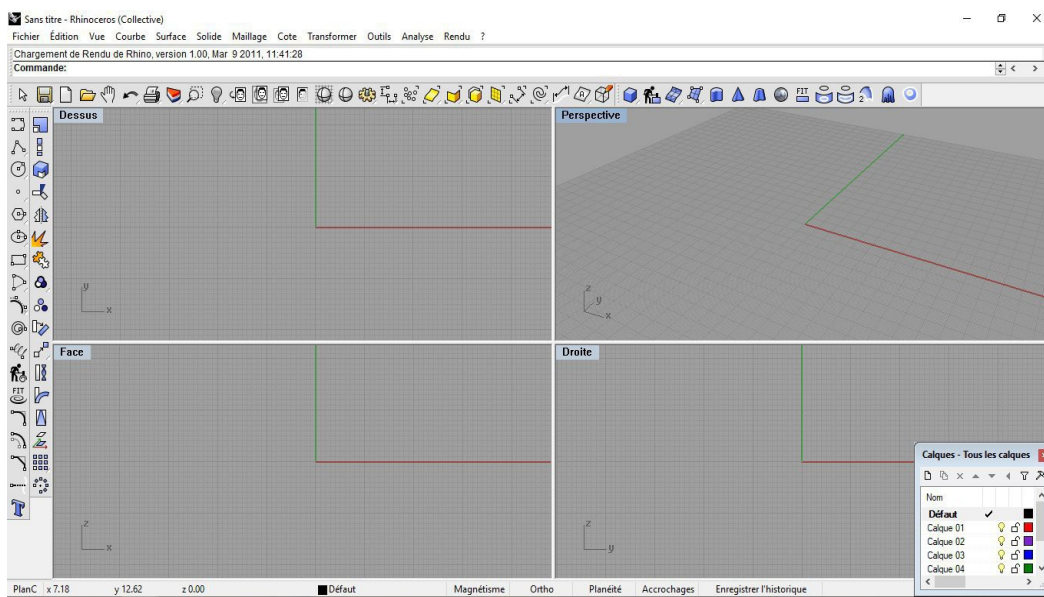
**Nombre de personnes maximum :** 6

**Nombre de formateurs :** 1

**Matériel utilisé :** ordinateurs équipés du logiciel Blender



## Rhinoceros





## Déroulement :

### 1. Pourquoi Rhino 3D

Présentation du logiciel et de ses fonctions, que peut-on faire avec ?

### 2. Présentation du logiciel

Chaque participant travaille sur ordinateur, il découvre l'interface du logiciel et apprend à distinguer les outils essentiels pour le tracé vectoriel. Comme par exemple, les outils de courbes, lignes, formes, de modification et de déplacement. Ils découvrent l'utilisation des calques pour dessiner des formes géométriques, puis des formes libres à partir d'une image.

### 3. Prise en main rapide

Le formateur fera prendre en main le logiciel aux participants grâce à des manipulations simples, mais essentielles, pour l'apprentissage du programme. Tous les outils de dessin de base seront expliqués, ainsi que l'utilisation d'outils de modification, dans le but d'assurer une autonomie aux participants.

### 4. Mise en application

Une fois les fondamentaux en place, un exercice sera lancé pour mettre tous les outils en pratique. Les participants devront réaliser un dessin selon un modèle fourni par le formateur, qui leur permettra de mettre en pratique l'ensemble des outils abordés lors de la présentation.

### 5. Sauvegarde et exportation

Avant la fin de la session, le formateur montrera comment sauvegarder le travail effectué par chacun et montrera les différentes possibilités d'exportation (impression 3D, découpe laser...).