

Esperto Universitario

Modellazione in Rhino





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Modellazione in Rhino

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-modellazione-rhino

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Il programma di editing Rhino, utilizzato per la rappresentazione grafica degli elementi radiali nel campo del design, dell'animazione e della produzione industriale, ha intrapreso una nuova direzione nello sviluppo dell'industria dei videogiochi. Ciò ha portato alla conseguente necessità di esperti nell'uso di questo strumento applicato al settore. Questo programma educativo vuole rispondere a tale esigenza, offrendo una preparazione completa online per promuovere la specializzazione professionale in un settore in crescita e alla ricerca di professionisti aggiornati.





“

TECH ha ideato questo programma didattico in modo che in soli 6 mesi tu sia in grado di modellare in Rhino come un vero professionista"

Modellare con Rhino è un'attività che, pur avendo già una certa tradizione, oggi è stata recuperata e trasformata sempre più a favore della creatività videoludica. Questo Esperto Universitario è ideale per chi desidera aggiornare le proprie conoscenze o approfondire direttamente il programma.

Il piano didattico è organizzato in moduli interamente incentrati sull'introduzione, l'applicazione e l'approfondimento della modellazione in Rhino. Seguendo questo ordine, la prima parte si basa sulla comprensione del funzionamento degli aspetti più elementari del programma, come conoscere l'esecuzione dei comandi o creare, modificare e trasformare le geometrie.

Si lavora poi sullo sviluppo delle tecniche, passando così a un livello intermedio di utilizzo del programma e approfondendo la risoluzione di casi specifici, applicando soluzioni a diversi tipi di requisiti, familiarizzando con i principali strumenti o, ad esempio, incorporando le conoscenze meccaniche nella modellazione.

Nell'ultima fase del piano di studi, infine, si approfondisce l'applicazione delle tecniche a modelli avanzati, si lavora con le diverse parti di un modello complesso e si acquisisce la capacità di ordinarle, oltre che di individuare come i dettagli si incastrano tra loro.

Gli studenti hanno bisogno solo di una connessione a Internet per seguire questo programma e, una volta iscritti, tutti i contenuti multimediali saranno accessibili dalla piattaforma online. Avvalendosi delle migliori risorse pedagogiche, il personale direttivo di questo Esperto Universitario ha proposto un piano di studi completo, che può essere affrontato in soli 6 mesi.

Questo **Esperto Universitario in Modellazione in Rhino** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti di modellazione in Rhino
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Questo Esperto Universitario è stato ideato come un programma completo con le migliori risorse pedagogiche per imparare a modellare in Rhino in soli 6 mesi"

“

Il programma didattico è pensato per un'acquisizione graduale delle conoscenze, in modo da passare da un processo più introduttivo all'approfondimento della modellazione in Rhino"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Il programma riguardante la Modellazione in Rhino applicata al campo dei videogiochi ti permetterà di riscoprire questo eccellente strumento.

Specializzati nella modellazione in Rhino per il settore della progettazione videoludica.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario è quello di raggiungere la progressiva acquisizione di conoscenze nella modellazione in Rhino. Il piano di studi aiuta gli studenti ad apprendere l'uso di questo software da zero, anche se, trattandosi di un programma che ha una tradizione consolidata di progettazione applicata a settori diversi da quello videoludico, è possibile che gli studenti abbiano delle conoscenze pregresse. Per questo motivo, il presente programma mira anche a ridefinire queste nozioni sullo sviluppo della grafica nel mondo dei *gamer*. I contenuti sono concepiti per fornire un'introduzione iniziale ai concetti di base, seguita da moduli più specifici che approfondiscono lo sviluppo e l'applicazione di tecniche più complesse.





“

Focalizza le tue conoscenze sulla progettazione grafica applicata al settore dei videogiochi con questo Esperto Universitario in Modellazione in Rhino"



Obiettivi generali

- ◆ Approfondire la teoria della creazione di forme per sviluppare maestri di forma
- ◆ Imparare in dettaglio le basi della modellazione 3D nelle sue varie forme
- ◆ Generare progetti per diversi settori industriali e saperli applicare

“

Lavora con le diverse parti di un modello complesso e acquisisci le competenze per organizzarlo”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Modellazione Tecnica in Rhino

- ◆ Comprendere a fondo il funzionamento del software di modellazione NURBS
- ◆ Lavorare con sistemi di precisione nel campo della modellazione
- ◆ Imparare in dettaglio come eseguire i comandi
- ◆ Creare le basi per le geometrie
- ◆ Modificare e trasformare le geometrie
- ◆ Lavorare con un'organizzazione del settore

Modulo 2. Tecniche di modellazione e come si applicano su Rhino

- ◆ Sviluppare tecniche per risolvere casi specifici
- ◆ Applicare soluzioni a diversi tipi di requisiti
- ◆ Conoscere i principali strumenti software
- ◆ Incorporare le conoscenze meccaniche nella modellazione
- ◆ Lavorare con gli strumenti di analisi
- ◆ Definire strategie per gestire un modello

Modulo 3. Modellazione avanzata su Rhino

- ◆ Approfondire l'applicazione delle tecniche a modelli avanzati
- ◆ Comprendere in dettaglio il funzionamento dei componenti di un modello avanzato
- ◆ Lavorare con diverse parti di un modello complesso
- ◆ Acquisire le competenze per la realizzazione di un modello complesso
- ◆ Identificare il modo in cui i dettagli si integrano tra loro

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario dispone di un personale direttivo e docente composto da professionisti di alto livello. Tutti altamente qualificati per preparare gli studenti alle sfide di un settore in costante crescita e trasformazione e adatti alla programmazione e allo sviluppo di videogiochi. Grazie alla loro esperienza pluriennale, saranno in grado di fornire esempi ed esercizi pratici per affinare le competenze in ogni lezione.





“

Questo Esperto Universitario dispone di un personale direttivo e docente composto da professionisti di alto livello”

Direzione



Dott. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 anni di esperienza nella modellazione 3D Aeronautica
- Artista 3D presso 3D Visualization Service Inc
- Produzione 3D per Boston Whaler
- Modellatore 3D per Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Produttore Audiovisivo in film digitali
- Product Designer per Escencia de los Artesanos di Eliana M
- Designer Industriale Specializzato in Prodotti. Università Nazionale di Cuyo
- Menzione d'onore ricevuta nel Concorso Mendoza Late
- Espositore al Salone Regionale delle Arti Visive Vendimia
- Seminario di Composizione Digitale. Università Nazionale di Cuyo
- Congresso Nazionale sul Design e la Produzione. CPRODI



04

Struttura e contenuti

Pensato per introdurre e tenere aggiornati i designer nel campo della grafica dei videogiochi e della modellazione in Rhino, questo programma è stato ideato da un personale docente composto da professionisti del settore. Il contenuto è strutturato in 3 diversi moduli che coprono dalle nozioni più basilari e introduttive della modellazione tecnica in Rhino, fino alle sue tecniche e applicazioni più approfondite e complesse. Come tutti i programmi di studio ideati e organizzati da TECH, anche questo è formulato con le migliori risorse pedagogiche e, inoltre, include sempre conoscenze teoriche e pratiche.



“

Tutti i programmi di studio offerti da TECH includono una componente teorica e pratica dell'apprendimento"

Modulo 1. Modellazione Tecnica in Rhino

- 1.1. Modellazione con Rhino
 - 1.1.1. L'interfaccia di Rhino
 - 1.1.2. Tipi di oggetti
 - 1.1.3. Guida del modello
- 1.2. Nozioni fondamentali
 - 1.2.1. Editing con *Gumball*
 - 1.2.2. *Viewports*
 - 1.2.3. Assistenti alla modellazione
- 1.3. Modellazione di precisione
 - 1.3.1. Inserimento per coordinate
 - 1.3.2. Inserimento di limitazioni della distanza e dell'angolo
 - 1.3.3. Limitazioni agli oggetti
- 1.4. Analisi dei comandi
 - 1.4.1. Assistenti di modellazione aggiuntivi
 - 1.4.2. *Smart Track*
 - 1.4.3. Piani di costruzione
- 1.5. Linee e polilinee
 - 1.5.1. Cerchi
 - 1.5.2. Linee libere
 - 1.5.3. Elica e spirale
- 1.6. Modifica delle geometrie
 - 1.6.1. *Fillet* e *chamfer*
 - 1.6.2. Insieme di curve
 - 1.6.3. *Loft*
- 1.7. Trasformazioni I
 - 1.7.1. Muovere-Ruotare-Scalare
 - 1.7.2. Unire-Tagliare-Ampliare
 - 1.7.3. Separare-*Offset*-Formazioni
- 1.8. Creare forme
 - 1.8.1. Forme trasformabili
 - 1.8.2. Modellazione con i solidi
 - 1.8.3. Trasformazione dei solidi

- 1.9. Creare superfici
 - 1.9.1. Superfici semplici
 - 1.9.2. Estrusione, *lofting* e tornitura di superfici
 - 1.9.3. Pulizia della superficie
- 1.10. Organizzazione
 - 1.10.1. Strati
 - 1.10.2. Gruppi
 - 1.10.3. Blocchi

Modulo 2. Tecniche di modellazione e come si applicano su Rhino

- 2.1. Tecniche
 - 2.1.1. Intersezione per un supporto
 - 2.1.2. Creazione di un casco spaziale
 - 2.1.3. Tubazioni
- 2.2. Applicazione I
 - 2.2.1. Creare il cerchione di un'auto
 - 2.2.2. Creazione di uno pneumatico
 - 2.2.3. Modellazione di un orologio
- 2.3. Tecniche basiche II
 - 2.3.1. Utilizzo di isocurve e bordi per la modellazione
 - 2.3.2. Realizzazione di aperture nella geometria
 - 2.3.3. Lavorare con le cerniere
- 2.4. Applicazione II
 - 2.4.1. Creazione di una turbina
 - 2.4.2. Inserimento di spazi per il passaggio dell'aria
 - 2.4.3. Suggestivi per imitare lo spessore dei bordi
- 2.5. Strumenti
 - 2.5.1. Suggestivi per l'utilizzo della simmetria speculare
 - 2.5.2. Uso di filettature
 - 2.5.3. Uso di *Trim*
- 2.6. Applicazione meccanica
 - 2.6.1. Creazione di ingranaggi
 - 2.6.2. Costruzione di una carrucola
 - 2.6.3. Costruzione di un ammortizzatore

- 2.7. Importare ed esportare file
 - 2.7.1. Inviare i file di Rhino
 - 2.7.2. Esportare i file di Rhino
 - 2.7.3. Importare da Illustrator in Rhino
- 2.8. Strumenti di analisi I
 - 2.8.1. Strumento di analisi grafica della curvatura
 - 2.8.2. Analisi della continuità della curva
 - 2.8.3. Problemi e soluzioni di analisi delle curve
- 2.9. Strumenti di analisi II
 - 2.9.1. Strumento per analizzare la direzione della superficie
 - 2.9.2. Strumento per analizzare le superfici mappa dell'ambiente
 - 2.9.3. Strumento di analisi per mostrare i bordi
- 2.10. Strategie
 - 2.10.1. Strategie di costruzione
 - 2.10.2. Superficie per rete di curve
 - 2.10.3. Lavorare con i *Blueprints*

Modulo 3. Modellazione avanzata su Rhino

- 3.1. Modellazione di una moto
 - 3.1.1. Importazione di immagini di riferimento
 - 3.1.2. Modellazione dello pneumatico posteriore
 - 3.1.3. Modellazione del cerchione posteriore
- 3.2. Componenti meccanici dell'asse posteriore
 - 3.2.1. Creazione del sistema frenante
 - 3.2.2. Costruire la catena di trasmissione
 - 3.2.3. Modellare il copricatena
- 3.3. Modellare il motore
 - 3.3.1. Creare il corpo
 - 3.3.2. Aggiungere elementi meccanici
 - 3.3.3. Aggiungere dettagli tecnici
- 3.4. Modellazione dello pneumatico principale
 - 3.4.1. Modellazione di curve e superfici
 - 3.4.2. Modellazione dello pneumatico
 - 3.4.3. Taglio del telaio

- 3.5. Modellazione della zona superiore
 - 3.5.1. Costruire il sedile
 - 3.5.2. Creazione di dettagli nella zona anteriore
 - 3.5.3. Creazione di dettagli nella zona posteriore
- 3.6. Parti funzionali
 - 3.6.1. Il serbatoio
 - 3.6.2. Fari posteriori
 - 3.6.3. Fari anteriori
- 3.7. Costruzione dell'assale anteriore I
 - 3.7.1. Impianto frenante e cerchioni
 - 3.7.2. La forcella
 - 3.7.3. Il manubrio
- 3.8. Costruzione dell'assale anteriore II
 - 3.8.1. Le impugnature
 - 3.8.2. Cavi dei freni
 - 3.8.3. Gli strumenti
- 3.9. Aggiungere dettagli
 - 3.9.1. Perfezionare il corpo principale
 - 3.9.2. Aggiungere il silenziatore
 - 3.9.3. Aggiungere i pedali
- 3.10. Elementi finali
 - 3.10.1. Modellazione del parabrezza
 - 3.10.2. Modellazione del supporto
 - 3.10.3. Dettagli finali



Diventa un vero esperto nel campo della modellazione Rhino per i videogiochi grazie a questo Esperto Universitario"

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



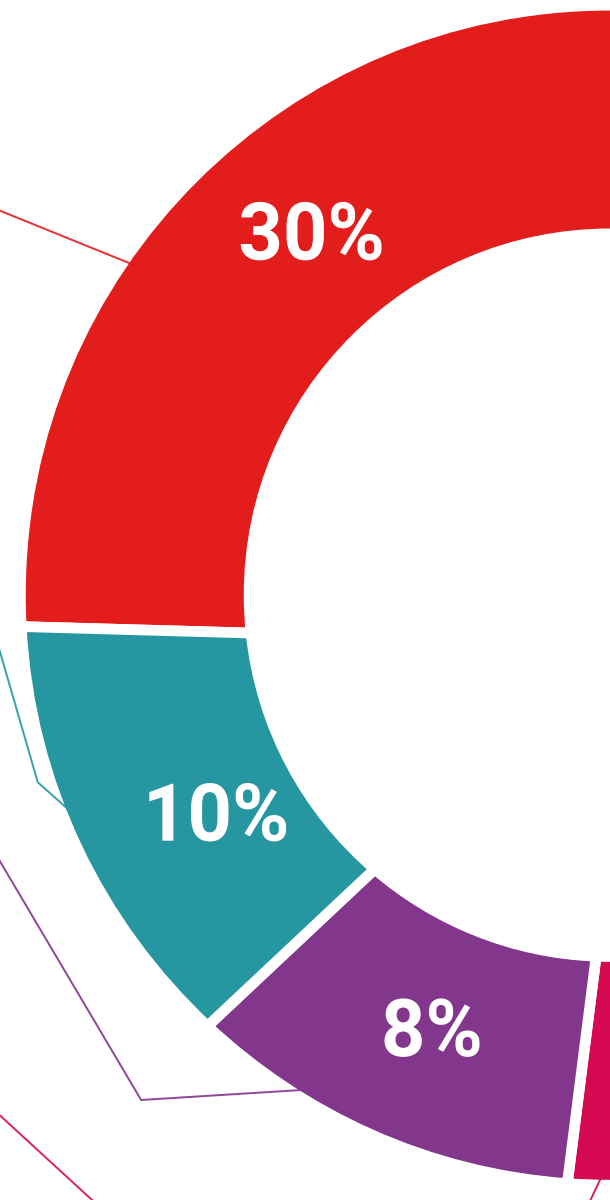
Pratiche di competenze e competenze

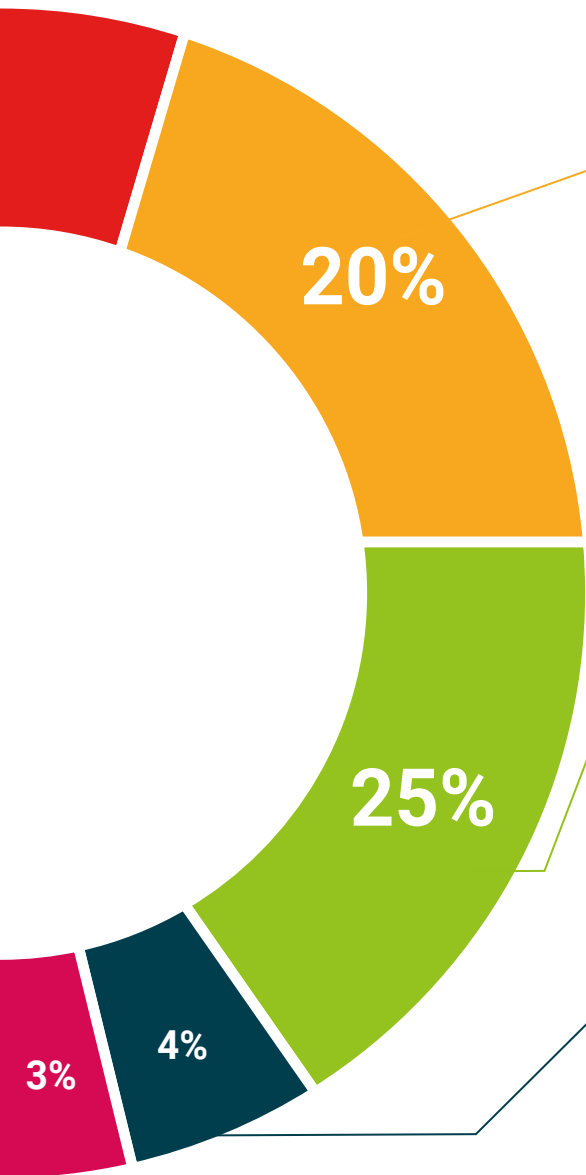
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario in Modellazione in Rhino ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Modellazione in Rhino** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Modellazione in Rhino**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Modellazione in Rhino

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Esperto Universitario Modellazione in Rhino

