

### Programma del Corso (5 gg.):

<b>1. INTRODUZIONE:</b>	1.1	Scopo e contenuti del corso
<b>2. L'IMPOSTAZIONE DEL FILE DI DISEGNO</b>	2.1	Controlli generali
	2.2	Impostazione della griglia
	2.3	Impostazione dell'unità di misura
<b>3. DISEGNARE LE CURVE</b>	3.1	Utilizzo avanzato (tramite opzioni) dei comandi di disegno di linee e curve
	3.2	Editing approfondito delle curve (incluso l'editing dei punti)
<b>4. DISEGNARE CON PRECISIONE</b>	4.1	Utilizzo delle coordinate per l'inserimento dei punti
	4.2	Disegnare inserendo i valori da tastiera
	4.3	Descrizione degli AIDS
	4.4	Gli Snap ad Oggetto
	4.5	Gli strumenti di verifica per le curve
	4.6	I Layer
<b>5. ESERCITAZIONE N°1</b>	Modellare un cruscotto/plancia di comando	
<b>6. INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE 3D</b>	6.1	Distinzione degli elementi
	6.2	Introduzione alle superfici: descrizione e distinzione delle superfici
<b>7. LE SUPERFICI IN DETTAGLIO</b>	7.1	Analisi dettagliata dei comandi delle superfici
<b>8. EDITING DELLE SUPERFICI</b>	8.1	Analisi dettagliata di tutti i comandi di modifica delle superfici
<b>9. I SOLIDI E LE OPERAZIONI BOOLEANE</b>	9.1	Descrizione di tutti i comandi che generano primitive solide
	9.2	Descrizione delle operazioni relative ai solidi
	9.3	Teoria delle operazioni Booleane
	9.4	Inefficienza delle operazioni Booleane
	9.5	L'impossibilità di un'operazione Booleana
<b>10. ESERCITAZIONE N°2</b>	Modellare una carena 3D partendo da piano generale 2D	
<b>11. MODELLAZIONE AVANZATA DELLE SUPERFICI</b>	12.1	Regolazione e correzione della curvatura delle superfici
	12.2	Utilizzo avanzato dei comandi di curve da superfici
	12.3	Modellazione Organica: L'editing dei punti delle superfici
	12.4	Strumenti di assemblaggio degli oggetti
<b>12. TEXTURING E TRACING</b>	13.1	Texturing in Rhino
	13.2	Descrizione dei comandi di posizionamento e gestione dello sfondo (bitmap) per il Tracing
	13.3	Tecniche avanzate di Tracing
<b>13. RHINOCEROS E WORKGROUPING</b>	14.1	Gestione del lavoro di gruppo
<b>14. ESERCITAZIONE N°3</b>	Tracciare sezioni e viste 2D da modello virtuale 3D	
<b>15. ESEMPI GUIDATI E CENNI</b>	16.1	Modellare una sovrastruttura d'imbarcazione
	16.2	Problematiche relative allo sviluppo di modelli complessi (es.: il gavone; il sistema di incastro dell'ancora; il fissaggio del parabrezza e degli oblò, ecc.)
	16.3	Sviluppo di modelli CAD/CAM e Prototipazione
	16.4	Cenni su digitalizzazione di un modello 3D virtuale da modello fisico tridimensionale
<b>16. ESAME FINALE</b>		

Ogni giornata ha una durata di sei ore (da 50 minuti) ed è strutturata secondo il seguente orario\*:

9:30 Inizio Lavori e Registrazione;  
 9:40 Prima Sessione;  
 11:20 Cofee Break;  
 11:35 Seconda Sessione;  
 13:15 Lunch Break.

15:00 Terza Sessione;  
 16:40 Termine della giornata.

L'iscritt\_\_ : \_\_\_\_\_, Per accettazione \_\_\_\_\_  
 Firma

\* calendari ed orari sono indicativi e possono variare o essere concordati a seconda della disponibilità della struttura nazionale di training.