

TEMARIO RHINO MODELADO AVANZADO

Este curso abordará temas de modelado avanzado en Rhino para generar topologías complejas con curvas que permiten realizar análisis y correcciones para superficies, alterar o deformar la morfología de los objetos para conseguir formas únicas, modelar mallas para la representación de renderizados, además el modelado con SubD facilita la creación y la manipulación con formas orgánicas más precisas, por último el trabajo con bloques permitirá guardar librerías que pueden ser reutilizadas en diferentes proyectos.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás haber adquirido las destrezas para el uso de métodos avanzados de modelado, que permiten la creación de superficies complejas y de componentes múltiples, así como trabajar con herramientas para diagnóstico y corrección de superficies. Además de revisar, los métodos para personalizar el uso de la aplicación y el trabajo colaborativo

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Ingenieros, arquitectos, diseñadores y dibujantes que requieren generar modelado de productos de manufactura que puedan estar basados en superficies.

REQUISITOS

Para este curso, los participantes deben tener conocimientos básicos de modelado 3D en Rhino.

DURACIÓN

- 20 Hrs.
- 18 Hrs en sábado

TEMARIO

MODELADO AVANZADO

En esta sección se explicarán términos de introducción para conocer el modelado de superficies complejas, en base a las propiedades de los cuerpos (topología), continuidad en curvas, conociendo además el historial de modelado que nos ayudará la manipulación del modelado superficial.

- Topología
- Continuidad
- Modelado con historial
- Manipulación de superficies

ANÁLISIS DE SUPERFICIES

En esta sección se explicará el uso de herramientas para analizar superficies y poder evaluar su topología. También se verá el análisis y evaluación de curvas definidas y de curvas amorfas para poder crear objetos superficiales.

- Evaluación de curvas
- Evaluación de superficies

MODELADO Y MODIFICACIÓN DE SUPERFICIES POR MEDIO DE GUMBALL.

En esta sección se abordará los temas de modificación de componentes superficiales, copiándolos o extrayendo caras del mismo, también podremos en base a la edición de puntos alterar la intención del mismo, todo esto con la herramienta de gumball que nos proporciona Rhino.

- Copiar
- Construcción de superficies
- Edición de puntos

HERRAMIENTAS DE DEFORMACIÓN

En esta sección se aprenderá el uso de herramientas avanzadas para deformar o alterar elementos superficiales dándoles otra forma o alterando su morfología para conseguir un modelo complejo de características únicas, pero que a la vez pueda analizarse y que pueda ser evaluado para realizarse o no.

- Flow along surface
- Splop
- Orient on surface
- Stretch
- Twist
- Bend
- Taper
- Flow
- Cage Edit

BLOQUES

En esta sección conoceremos y aprenderemos el uso de bloques, como editarlos y actualizarlos, cambiar tamaño utilizando referencias del mismo con geometría idéntica, también se crearan librerías de partes y se verá además como insertarlos en base a puntos y se aprenderá a vincularlos.

- Definición
- Puntos de inserción
- Inserción y vinculación de bloques

GEOMETRÍA POLIGONAL

En esta sección se aprenderá mallas poligonales para representar geometría para renderizado, el comando Malla traduce su geometría NURBS en mallas poligonales para exportación. Además se verán los comandos de creación de mallas como: esfera mallada, caja mallada, cilindro mallado y dibujar objetos de malla.

- Meshes para render
- Meshes para manufactura
- Meshes a partir de objetos NURBS

PERSONALIZACIÓN

En esta sección aprenderemos cómo editar distintas funcionalidades y elementos visuales para customizar el espacio de trabajo y este sea más cómodo y eficiente para el usuario, lo que se personalizan serán los temas enlistados a continuación:

- Toolbar layout
- Macro editor
- Templates