

TEMARIO INTRODUCCIÓN A RHINO GRASSHOPPER

Grasshopper es una plataforma de programación visual que opera mediante la interconexión de nodos, lo que permite crear una lógica visual para diseñar geometría paramétrica, en este curso los participantes se introducirán en la comprensión sobre el lenguaje, manejo y parametrización de geometrías básicas y funciones matemáticas.

Este curso se centra en los conceptos del uso de Grasshopper en Rhino.

Grasshopper cuenta con un entorno de programación que permite crear una lógica visual para diseñar geometría paramétrica, se introducirán en la comprensión sobre el lenguaje, manejo y parametrización de geometrías básicas y funciones matemáticas.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás adquirir los conocimientos fundamentales de la programación visual de Grasshopper en Rhino, comprenderás el flujo de la información y el manejo de estructuras de datos para crear geometría paramétrica.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este curso está dirigido a personas que busquen comprender los principios de Grasshopper y la creación de geometría mediante programación, no se requiere de experiencia previa en programación pues se parte desde los principios básicos dentro de Grasshopper.

REQUISITOS

Conocimientos básicos en Rhino 6 o superior.

DURACIÓN

20 horas de lunes a viernes

18 horas sabatino.

TEMARIO

INTRODUCCIÓN A GRASSHOPPER

Mediante un esquema teórico práctico navegarás en la interfaz de Grasshopper, para comprender cómo operar en el entorno y desplazarte, a la vez que reconocerás las bases de la programación visual.

- Ejecución de Grasshopper.
- Interfaz.
- Espacio de trabajo.
- Anatomía de la programación visual.
- Principios de programación.
- Comunicación con Rhino.

ANATOMÍA DE GRASSHOPPER

Identificarás la forma en que se construyen y gestionan las definiciones creadas en Grasshopper y sus principales componentes.

- Tipos de objetos.
- Componentes.
- Tipos de Datos.
- Alambrado.

DATA

Aplicarás los principios de programación en la creación de geometría mediante la gestión de datos y su transformación.

- Geometría.
- Atractores.
- Color.
- Lógica booleana.

LISTAS

Organizarás la información en Grasshopper y aplicarás distintas operaciones relacionando listas de atributos y modificando objetos, realizando operaciones cada vez más complejas entre los elementos geométricos creados.

- Listas.
- Creación de listas.
- Enlazado de datos.
- Visualización de listas.

- Manejo de listas.

ÁRBOLES DE DATOS

Te familiarizarás con las estructuras de datos árboles, además de visualizarlos y manejarlos para aprovechar su estructura en la creación de geometría.

- Árboles.
- Gestión de árboles.