

TEMARIO RHINO FUNDAMENTOS

El curso de Rhino fundamentos está enfocado a introducir al alumno en el uso del software a través de la familiarización con la interfaz, la navegación dentro de los modelos o documentos, reconocer el tipo de elementos básicos para generar bocetos 2D y elementos básicos 3D, más la creación y manipulación básica de curvas.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás adquirir las destrezas para trabajar con los métodos básicos de modelado, que permiten la creación de objetos 2D, 3D y superficies básicas.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Ingenieros, arquitectos, diseñadores y dibujantes que requieren generar modelado de productos de manufactura que están basados en bocetos 2D.

REQUISITOS

Conocimientos básicos de Windows.

DURACIÓN

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 horas en sábado

TEMARIO

INTRODUCCIÓN A RHINOCEROS

Navegarás en la interfaz de inicio de Rhino, reconociendo los tipos de objetos que se pueden generar, los modos de visualización en el área de trabajo, como manipular documentos o modelos, copiar objetos y explorar opciones de configuración del software.

- Tipos de objetos en Rhinoceros
- Interfaz de Rhinoceros
- Modos de visualización en área de trabajo
- Navegación por documento o modelo
- Copiar objetos

MODELADO DE SUPERFICIES 2D

Se crearán varias geometrías y superficies 2D con diferentes herramientas de sketch, además de la edición de estas por medio de puntos de control y de la herramienta gumball.

- Creación de curvas (Curve Creation)
- Edición de curvas (Transform)
- Puntos de control y Gumble
- Creación de superficies 2D (Surface Creation)
- Edición de superficies 2D (Surface tools)
- Creación de puntos
- Creación de polilíneas
- Creación de círculos
- Creación de rectángulos
- Creación de polígonos
- Creación de arcos

HERRAMIENTAS DE MODELADO

Se iniciará con el modelado de objetos tridimensionales básicos con diferentes herramientas, además de esto se podrá visualizar de forma individual las distintas vistas que posee la geometría 3D en el espacio de trabajo.

- Modos de selección
- Modelado con precisión
- Herramienta Trim
- Capas
- Sweep 1 rail

- Sweep 2 Rail
- Herramienta Revolve
- Herramienta Cap Planar Holes
- Herramienta Boolean Union
- Herramienta Boolean Difference
- Cambio de plano de construcción

EDICIÓN DE GEOMETRÍA

Editaremos por medio de la herramienta Gumball distintos elementos, además de curvas 2d y superficies por medio de puntos de control y otras herramientas, para tener como resultado una pieza mejorada o una variante de esta.

- Edición Gumball
- Edición de Curvas
- Edición de Superficies