

CURSO 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 ayudara la manipulación del modelado superficial.

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

Análisis de superficies

En esta sección se explicara 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 abordara 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 como 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 personalizara serán los temas enlistados a continuación:

- Toolbar layout
- Macro editor
- Templates

METODOLOGÍA DE TRABAJO

1. En el caso de los cursos en línea, se imparten sobre la plataforma Zoom. Te llegará una invitación 1 o 2 días hábiles previo al inicio del curso con los datos de; nombre del curso, horario, software que debes tener instalado, documentación que debes revisar con los requisitos de infraestructura que necesitas tener para conectarte a las sesiones, link de conexión a las clases y código de acceso.
2. En el caso de cursos presenciales o en línea te llegará una notificación inmediatamente te registres en el curso llenando la forma de inscripción a través de nuestro portal www.darco.com.mx con los datos de; nombre del curso, horario, documentación que debes revisar previo al inicio del curso.
3. Este curso es 100% práctico, a medida que el instructor vaya avanzando con la explicación de los temas, irás desarrollando los ejercicios propuestos por él con su apoyo permanente. Deberás cumplir la asistencia 80% del curso para obtener el certificado de participación en el curso emitido directamente por Autodesk.
4. Se utilizará el software **Rhinoceros en la última versión y en idioma inglés** como herramienta didáctica para explicar y aplicar los conceptos.

REQUISITOS TECNOLÓGICOS PARA LOS CURSOS EN LÍNEA

1. Debes tener instalado en software en idioma inglés en la última versión.
2. El software debe estar instalado sobre Sistema Operativo Windows 10 o la versión de sistema operativo más actualizada.
3. Si **no** cuentas con el sistema operativo indicado consulta con tu asesor por lo menos 2 días hábiles antes de comenzar tu curso online para obtener apoyo.
4. Comprueba la velocidad de conexión a internet tanto de subida como bajada observando que tengas el mínimo 10 MB, puedes consultar en <https://www.speedtest.net/es> (si tienes dudas sobre el resultado de la consulta, puedes enviar la información a tu asesor o envía un mail a sopORTE@darco.com.mx para obtener apoyo).