

CURSO INTENSIVO RHINOCEROS

PARTE I: RHINOCEROS (20h presencial / 15h particular)

1.1 Iniciación al programa

Tipos de archivos, configuración inicial y repaso de herramientas en pantalla

1.2 Funcionamiento de comandos y nomenclaturas

Tipos de comandos, herramientas y leyendas
Puntos, curvas, superficies y polisuperficies

1.3 Interface y navegación

Espacios de trabajo y configuración de vistas en pantalla y tipos de visualización
Navegación en el programa: zoom, mano, rotación, desplazamiento y selección

1.4 Comandos 2D

Puntos, curvas y superficies planas
Edición de comandos 2D y manipulación de puntos de control

1.5 Superficies y edición de superficies en el espacio

Superficies elementales, barridos, extrusión de líneas y superficies,...
Superficies complejas: Transición, red de curvas, trapo,...
Edición entre superficies complejas, dibujo sobre ellas y comandos de matrices

1.6 Sólidos y edición entre ellos con otros elementos

Sólidos elementales y prismas
Sólidos complejos y edición de los mismos: empalmes, boleanas, ...

1.7 Manejadores de capa

Crear y editar capas, colores, añadir subcapas, ...

1.8 Iluminación de escena

Preparación de escena
Tipos de iluminación

1.9 Materiales VRAY

Aplicación de materiales existentes a objetos
Mapeado, asignación y escalado de texturas

1.10 Renderizado con VRAY

Aplicación de todo lo aprendido a VRAY
Preparación de escena terminada con materiales e iluminación



PARTE II: RHINOCEROS AVANZADO Y POSTPRODUCCIÓN

(40h presencial / 30h particular)

2.1 Rhinoceros avanzado

- Objetos tridimensionales complejos
- Generación de topografías a partir de planos
- Preparación de escenas con cámara física
- Aplicación de Rhinoceros a usos de la arquitectura y el diseño
- Planos de corte
- Despiece y creación de patrones para impresión digital, corte láser o prototipado
- Metodología de trabajo optimizada para ahorrar tiempo de modelado
- Inserción de bloques descargados

2.2 Paneling Tools

- Plugins para edición de superficies

2.3 Edición de renders con VRAY

- Iluminaciones complejas con VRAY
- Introducir Sol en la escena, localización y horario
- Introducir preajustes guardados
- Ajustes de cámara física
- Características de materiales: Reflexión, transparencia, refracción, mapas, brillos,...
- Edición del entorno y esfera celeste
- Output, resolución y calidad de salida del render

2.4 Exportación a GRASSHOPPER*

- Breve análisis y funcionamiento del programa
- Generación de algoritmos sencillos para conseguir grandes resultados

2.5 Edición de render con PHOTOSHOP e ILLUSTRATOR

- Posproducción para conseguir el mejor resultado final
- Efectos de iluminación, profundidad, desenfoque y máscaras de recorte
- Inserción de bloques, personas, mobiliario, vegetación, ...
- Aplicación de efectos para enfatizar elementos aplicados al diseño y la arquitectura

*Grasshopper se impartirá brevemente dependiendo del ritmo del curso.