



RH. MODELADO DE PROYECTOS 3D CON RHINOCEROS 4 Y 5 BASICO Y AVANZADO (20+20, 40H)

RH.1 Interfaz y funciones básicas

Barra de menú. Área de comandos .Barras de herramientas. Barra de estado. Área gráfica
Zoom y ratón en entornos 3d. Seleccionar objetos. Ocultar y bloquear objetos .Capas
Propiedades de objetos. Abrir y guardar. Configurar el modelo

RH.2 Creación de objetos bidimensionales

Crear objetos bidimensionales. Planos de construcción . Situar y guardar planos de construcción.
Ayudas de modelado. Coordenadas. Modelar con curvas de forma libre. analizar objetos

RH.3 Edición de objetos y puntos

Editar objetos. editar curvas. Transformar objetos. Editar puntos
Controles de toque ligero. Modelado y edición 3d con formas deformables

RH.4 Modelado y edición de sólidos

Crear sólidos . Editar sólidos. Flujos de trabajo y puntos de control. Objetos y Subobjetos.

RH.5 Modelado y edición de superficies

Crear superficies .Editar superficies. Flujos de trabajo y puntos de control

RH.6 Otras Funciones I

Crear curvas desde objetos. Importar y exportar modelos .Cotas .Diseño e impresión .
Bloques :embed, link, link and embed. Referencias externas y edición de referencias

RH.7 Personalización y configuración

Personalizar las barras de herramientas. Reglas para los comandos de los botones
Configurar rhino: alias de comandos y métodos abreviados de teclado. Plantillas

RH.8 Topología Nurbs

Estructura de los objetos nurbs.puntos de torsión (kinks) y puntos de edición (edit points)
Curvas o superficies periódicas y no-periódicas. Manipular objetos nurbs. Seleccionar puntos de control.
Superficies recortadas (trimmed surfaces) vs untrimmed surfaces: Conversión . Anexo: expresión
matemática de las Nurbs.

RH.9 Análisis y Continuidad de Curvas

Curvatura en curvas. Continuidad en curvas y superficies. Analizar curvatura y continuidad en curvas.
Editar curvas y editar tipos de curvatura y continuidad.

RH.10 Análisis y Continuidad de Superficies

Analizar la continuidad en superficies.bordes de objetos. generar superficies que tienen en cuenta la
continuidad . Comandos Zebra.

RH.11 Técnicas avanzadas para superficies

Superficies con pliegues. Alisar curvas para controlar formas de superficie . Utilizar bitmaps de fondo.
Metodología de modelado. Transformar y deformar objetos. Utilizar dibujos 2D . Esculpir. Manipular Nurbs

RH.12 Modelado con historial

Pasos en la cadena del historial . Comandos grabables. Historia implícita y explícita.

RH.13 Mallas Poligonales

Crear y editar mallas poligonales, booleanos. Topología de malla. Espesor de malla.



Tipos Delaunay, Voronoi, Heighfield, Octree. Malla a partir de nube de puntos: Point Set Reconstruction.
Mallas para Terrenos. Introducción a Rhinoterrain.

RH.14 Otras Funciones II

Solucionar problemas en objetos. modos de visualización personalizados. Otras herramientas para generar superficies. Otras herramientas para generar y editar sólidos. Otras herramientas para editar objetos
Animaciones: animar cámara entorno a proyecto. Línea de tiempo. Opciones avanzadas de animación:
introducción a Bongo (presentación)

RH.15 Nuevo en Rhino 5

Área de comandos .Barras de botones. Área gráfica. Barra de estado
Selección de objetos. Referencia a objetos. Orden de visualización de objetos
Propiedades de objetos. Bloques, editor de bloques de rhino 5. Transformar y copiar objetos: Gumball
Puntos y nubes de puntos. Edición de curvas. Edición de sólidos. Objetos especiales de extrusión
Edición de superficies. Mallas. Bordes.
Drafting: producción de documentos de presentación e impresión .Cotas .Textos y objetos de anotación.
Sombreados. Imágenes. Archivos de salida