



//Introducción

¡Hola! Mi nombre es César Ruíz, maestro y fundador del curso de RhinoMAQUIA, desde temprana edad me interesé por el trabajo de los maestros arquitectos que llevaban su trabajo más allá de las ideas convencionales, me interesé en propuestas de investigación geométrica, diseño paramétrico, estudios de biomimetismo y automatización de procesos constructivos, pero mi problemática principal fue que no tenía la herramienta correcta para materializar mis ideas, hasta que busqué qué softwares utilizaban los grandes arquitectos internacionales y así, encontré Rhinoceros. Esta herramienta fue la que me abrió las puertas para poder trabajar en grandes despachos de diseño como BNKR y FR-EE, actualmente, tengo mi propio estudio de diseño donde continúo con mis investigaciones y proyectos, utilizando Rhinoceros como la herramienta principal en todo el proceso de diseño.

Rhinoceros 5.0 es la herramienta por excelencia de muchos arquitectos y diseñadores alrededor de todo mundo. Sus alcances abarcan más allá del modelado 3D de propuestas altamente flexibles en su morfología y estándares paramétricos, también es una herramienta de dibujo, cuantificación y análisis geométrico.

En RhinoMAQUIA, nos congratulamos por cumplir 5 años de docencia a estudiantes y profesionistas en todo México, España y Latinoamérica. Con este crecimiento, hemos decidido seguir evolucionando y complementar el curso con mejores estrategias de aprendizaje, a su vez, seccionar el curso en 2 diferentes bloques para profundizar más en los temas y ejercicios que cada capítulo exige.





RhinoMAQUIA – N01: 24 horas (4 de 6 horas)

El nivel 01 se enfoca en comprender las bases del mundo tridimensional en el que opera Rhinoceros 5.0. El alumno estudiará los principios básicos de geometría digital, aprenderá a modelar y documentar proyectos de complejidad media en poco tiempo

// Temario

Bloque 1 (nivel básico)

BLOQUE 01. Introducción

-
- Presentación del profesor
- Introducción a Rhinoceros 5.0
- Introducción a la interfaz gráfica del software
- Nurbs vs Polygons

PT/CRV/LN/SRF/POLYS/MSHS

- Viewports y tipos de visualización
- Herramientas para la administración de información
 - Layers
 - Bloques
 - Groups
 - Locks





BLOQUE 02 – Introducción 2D

- Conceptos básicos de dibujo 2D
- Creación y edición de curvas.
- Ejercicio de Casa B01

DIA 02

BLOQUE 03 – Introducción a 3D

- Figuras 3D y Scales
- Comandos básicos de modelado arquitectónico
- Comandos básicos de edición geometría 3D
- Ejercicio Modelado de Casa B01

BLOQUE 04 – Documentación inteligente

- Make2Ds
- Secciones, perspectivas y alzados.
- Layouts
- Introducción a Ilustrador
- Ejercicio Documentación Básica de Casa B01

Dia 03

BLOQUE 05

- Modelado a través de Crvs de construcción
- Dibujo 3D
- Loft – Torres y Pabellones
- Sweep 1 y 2 – Caminos y Pabellones





BLOQUE 06

- Network SRF – Pabellón y Cubiertas
- Flowalongsrf – Pieles prediseñadas
- Ejercicio Cubierta de Estadio

Día 04

Taller 01: Pabellón FIL

- Proceso de diseño RhinoMAQUIA
- Ejercicio Modelado Pabellón FIL
- Ejercicio Documentación Pabellón FIL

CONCLUSIÓN

- Preguntas y respuestas
- Conclusión

Material didáctico:

El curso incluye una biblioteca de Scripts, manuales de cada uno de los plug ins, E-books de interés, El manual oficial de RhinoMAQUIA donde vienen todos los comandos que se enseñan en el curso y los videos con todos los temas del curso.

