

# Rhinoceros Para Calzado y Complementos



Duración del curso = 50 h

Precio: 590 €

Inicio: 16 febrero 2018

Fin: 27 abril 2018

Horario: Viernes de 16:00 a 21:00

Docente: Víctor Cutillas Berbegal (Delineante / Modelador 3D)

Consulta con nosotros las condiciones para la reserva de la plaza

POSIBILIDAD DE BONIFICACIÓN A TRAVÉS DEL CRÉDITO FORMATIVO DE LA EMPRESA

## OBJETIVOS

Partiendo de cero conocimientos sobre modelado 3D, el alumno aprenderá a resolver de forma ordenada y planificada el modelado 3D de una horma, un zapato y un bolso. Se busca enseñar no solamente las herramientas que el programa pone a nuestra disposición, sino también de aplicar unos flujos de trabajo, unas estrategias y unos procesos que, a través de ejercicios de intensidad creciente, permiten enfrentarse a cualquier reto de modelado con garantías de éxito. En el curso se aprenderá también los pilares del renderizado con el motor vray, para obtener imágenes de calidad hiperrealista.

## Proyecto a realizar

- Modelado 3D y Renderizado de un zapato
- Modelado 3D y Renderizado de un bolso

## Bloque I

### Conocimiento del entorno

- Menús
- Barras de herramientas
- Línea de comandos
- Panel de propiedades
- Visores
- Línea de estado
- Practica

### Herramientas de navegación, selección y capas

- Navegación mediante teclado
- Navegación mediante ratón
- Selección rápida
- Selección mediante filtros
- Gestión de capas
- Práctica

## Bloque II

### Herramientas de modelado 2D

- Líneas
- Polilíneas
- Curvas
- Práctica

### Herramientas de edición de modelos 2D

- Empalmar
- Chaflán
- Mezclar curvas
- Igualar curva
- Simetría
- Desfasar
- Extender
- Curvas desde 2 vistas
- Reconstruir curvas
- Textos
- Reconstruir
- Práctica

## Herramientas de transformación en 2D

- Mover
- Rotar
- Escalar
- Copiar
- Reflejar
- Orientar
- Matriz
- Práctica

## Bloque III

### Herramientas de modelado 3D

#### Superficies

- Superficies desde 3 o 4 puntos
- Superficies desde curva plana
- Red de curvas
- Transición
- Curvas a partir de 2, 3 o 4 aristas
- Parche
- Extrusión recta
- Barrido por un carril
- Barrido por dos carriles
- Revolución
- Práctica

#### Sólidos

- Caja
- Cilindro
- Esfera
- Cono
- Pirámide
- Extruir superficies
- Práctica

### Herramientas de edición de modelos 3D

#### Superficies

- Empalmar
- Extender
- Chaflán
- Mezclar superficies
- Desfasar
- Igualar superficies
- Fusionar superficies
- Conectar superficies

- Reconstruir
- Práctica

## Herramientas de transformación en 3D

- Mover
- Rotar
- Escalar
- Copiar
- Reflejar
- Orientar
- Matriz
- Práctica

## Bloque IV

### Creación de una horma en 3D

- Obtención las curvas 2D
- Creación de superficies
- Ajuste

## Bloque V

### Creación de un estudio de iluminación

- Cámara VRAY
- Luces VRAY

### Configuración VRAY

### Postproducción