



# RHINOCEROS

## Temario / Empresarial

01

### 1. INTRODUCCIÓN

Conocer el software y sus características, similitudes con otros programas, así como sus alcances.

- Interfaz.
- Trazo 2D: geometría plana y representación
- Importación de planos desde AutoCAD.
- Muros, columnas y operaciones booleanas.
- Bases para modelo arquitectónico.

### 2. VOLÚMENES Y SUPERFICIES

Crear cuerpos y volúmenes arquitectónicos y su posterior edición dentro del software.

- Coordenadas relativas para geo. plana.
- Revolución de superficies.
- Reconstrucción de sólidos para muros y columnas.
- Edición de sólidos: alargamiento, acortamiento de muros.

### 3. GEOMETRÍAS COMPLEJAS

Modelar por superficies cuerpos orgánicos enfocado al proyecto arquitectónico.

- Barridos de superficie y geometrías complejas.
- Transformación de superficie y formas orgánicas.
- Líneas desde objetos y superficie modeladas.
- Obtención de sólidos para extracción de losas, muros y fachadas.

### 4. PROYECCIÓN 2D Y PLANOS

Obtención de conjunto de planos para exportar a otros programas; así como el armado del conjunto en el mismo software.

- Proyectar en 2D, plantas, fachadas y cortes.
- Layouts para juego de planos.
- Exportación a formatos DWG, DXF, etc.
- Acotación y formatos, anotaciones, etc.

### 5. V-RAY ILUMINACIÓN

Comprender el plug-in de V-Ray para Rhinoceros y sus mecanismos lumínicos.

- Interfaz.
- Preparación de entornos.
- Iluminación mediante mapas HDRI.
- Configuración de luces.

### 6. RENDERIZADO CON V-RAY

Crear cuerpos y volúmenes arquitectónicos y su posterior edición dentro del software.

- Aplicación de materiales.
- Configuración de salida.
- Fotomontaje.
- Retoque fotográfico.



NEO  
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray

