

SÉ PARTE DE LA REVOLUCIÓN DEL DISEÑO EN MÉXICO

DISEÑO DE PRODUCTO TRIDIMENSIONAL

La forma más completa de diseñar y proponer nuestras ideas, hoy en día es por medio del modelado virtual en 3D. Una idea de diseño reflejada en un modelo en 3D permite ver todas sus características, variables y si es necesario modificarlas, es posible con un click sin arriesgar un costoso proceso de producción. Lo que nos ofrecen Rhinoceros y Photoshop son unas plataformas de trabajo versátil y sin límites de complejidad. El diseño es una parte importante en la expresión de ideas, por lo que las habilidades en el diseño tridimensional, hoy en día, resultan muy necesarias para el alto desempeño en el desarrollo profesional.

OBJETIVOS

- Conocimientos básicos, técnicas y antecedentes necesarios para lograr una maduración intelectual previa a la construcción de modelos tridimensionales.
- Introducir el manejo y adaptación de las interfaces RHINOCEROS y PHOTOSHOP como herramientas de trabajo para la elaboración virtual de objetos.
- El alumno obtendrá herramientas específicas de la interface RHINOCEROS que le permitirían evaluar la utilidad de la interface en actividades específicas donde el cálculo de áreas, la hidrodinámica, y el análisis de superficies o la continuidad formal jueguen un papel importante.
- El alumno obtendrá los conocimientos necesarios para trabajar el producto en forma tridimensional en la plataforma PHOTOSHOP buscando darle una calidad superior al trabajo.
- Brindar al alumno herramientas gráficas para representar el modelo virtual en modo Foto-realismo y/o Animación con fines de exhibición de su idea concepto.

BENEFICIOS

- Desarrollo de habilidades de diseño y resolución de problemas.
- Manejo de software de modelado en 3D
- Manejo de la plataforma PHOTOSHOP

Ejército Nacional #381 | Col. Granada | Deleg. Miguel Hidalgo
México D.F. | C.P. 11520

T. (55) 5281.5780 | (55) 5281.5816 | 01 800 7446.53884 | www.rigolettidi.com

- El conocimiento profundo de las ventajas que ofrece RHINOCEROS:
 - Formas libres en 3D
 - Precisión en diseños listos para prototipo, análisis y manufactura, desde joyería hasta aeroplanos.
 - Compatibilidad con otros programas de modelado virtual para: análisis, rendero, ilustración y animación.
 - Reparación de archivos IGES de alta complejidad
 - Hardware ordinario y económico, sin cuotas de mantenimiento.

TEMARIO GENERAL

En primer lugar se explicarán conocimientos básicos de comandos para manejo de RHINOCEROS, mismos que se aplicarán en ejercicios. Cada alumno elegirá un proyecto para modelarlo en 3D y así aplicará todos los conocimientos adquiridos. Posteriormente, bajo un repaso general, se llevarán a cabo ejercicios en los que el participante analizará de manera más profunda las bases del modelado y los comandos para llevar a cabo modelado avanzado, por medio de un mayor control de curvas y puntos para lograr superficies complejas. Posteriormente el alumno conocerá las herramientas necesarias de la plataforma PHOTOSHOP para realizar una edición y retoque del producto realizado previamente. Buscando la realización de un producto final y profesional.

MODULO 1: SESIONES 1 y 2

- El espacio virtual
- Conceptualización de objetos y su analogía con el espacio virtual
- Objetos y vistas ortogonales
- Herramientas complementarias (boceto virtual, vistas en curvas desde otros programas, técnicas de conceptualización formal)
- Sketching 3D
- Alcances en Modelado Virtual

MODULO 2: SESIONES 3, 4, 5, 6 Y 7

- Espacio virtual en Rhinoceros
- Elementos básicos y su utilidad posterior en el modelado
- Herramientas y procedimientos de modelado
- Tangencias en superficies y continuidad de formas
- Modificadores y análisis de superficies
- Los sólidos – generación y modificación
- Conceptualización formal y aplicación en Rhinoceros

MODULO 3: SESIONES 8 y 9

- Utilidades específicas de la interface
- Construcción de modelos para:
 - Representación virtual
 - Construcción de maquetas sólidas
 - Modelos de animación
 - Objetos para fabricación

MODULO 4: SESIONES 10, 11 y 12

- Materiales
 - Aplicación de materiales básicos y compuestos
 - Creación de materiales
 - Mapas
 - Mapas de opacidad
 - Mapas de ambiente
 - Gismos y adaptadores
- Iluminación
 - La escena
 - Iluminación ambiental
 - Elementos de iluminación
 - Objetos emisores de luz
- Animación
 - Animación básica
 - Rutas y movimientos
 - Materiales animados
 - Grupos, pivotes y elementos compuestos
 - Adaptación de audio

CURRÍCULA DEL PROFESOR

Arturo Soria

Formación académica.

- Egresado del CIDI – UNAM
- Diplomado en Diseño Industrial en Rigoletti Casa de Diseño

Experiencia Profesional (síntesis):

- 1999 - Air Design Professional Practice
- 2006 – Miembro del equipo del AIRBUS PROYECT
- 2004 a 2011 - Modelado en Diseño Automotriz
- 2007 - Participó en un proyecto patrocinado por el Nissan Design America
- 2008 – Finalista en el concurso del Taxi de la Ciudad de México
- 2011 – Ganador en el primer concurso nacional en diseño automotriz organizado por el Salón Internacional del Automóvil Guadalajara.

DURACIÓN Y HORARIO

- 12 sesiones de 5 horas cada una. Total 60 horas.

CONTACTO

- Veronica González | Informes e Inscripciones | contacto@rigolettidi.com
- Arturo Soria | Asesor | Asesor | arturo.soria@rigolettidi.com artsorp@yahoo.com.mx

DIRECCIÓN

- Av. Ejército Nacional 381 | Col. Granada | Delegación Miguel Hidalgo | C.P. 11520 | Distrito Federal | México
- Tels. 01 (55) 5281.5780
01 (55) 5281.5816
Lada Sin Costo 01 800 RIGOLETTI (01.800.7446.53884)
- www.rigolettidi.com
- Facebook: Rigoletti, Casa de Diseño