Formación Profesional Diseño de Productos con Sistema NURBS y SUB D (RHINOCEROS). SISTEMA 3D + DISEÑO + I.A.

• **Metodología y proceso integral de diseño:** Desde la conceptualización hasta el desarrollo técnico del producto.

• **Integración de Inteligencia Artificial (IA):** Aplicación de herramientas generativas en las etapas creativas y optimización de flujos de trabajo.

• **Modelado 3D y visualización digital:** Creación de piezas/ensambles paramétricos, generación de renders hiperrealistas y animación 3D.

• **Prototipo rápido y fabricación aditiva:** Preparación de archivos técnicos y manufactura mediante impresión 3D**.**

Modalidad: **Teórico-Práctica**. **Evaluación**

🛠 El programa incluye **ejercicios integrados** y la elaboración de un **Portafolio Profesional**

DURACIÓN:

• 1 módulo de 4 meses (Capacitación Intensiva, posibilidad de cursar por módulos o trayecto completo)

- **Frecuencia**: **Intensiva**, con una sesión de dictado por semana. **Contenido**

Se abordan **2 asignaturas por clase**, totalizando 8 asignaturas mensuales. Total 2 módulos.

Horarios FLEXIBLES: Los días y horarios se **coordinan** de forma consensuada con el docente y los alumnos inscriptos.

PROGRAMA:

NURBS y **Mesh**, asegurando la **Organización Heterogénea de Tipologías** (Superficies de Simple y Doble Curvaturas). **Fundamentos de la Interfaz y Entorno de Trabajo:** gestión de **Vistas** (Top, Front, Right, Perspectiva) y **Espacio de Trabajo**. Uso eficiente de herramientas de control como el **Gumball** y la **Barra de Herramientas Estándar**. **Gestión de Entidades 2D y 3D: Dibujo y Edición 2D:** Creación de **Curvas** mediante interpolación de puntos y control. Aplicación de comandos de edición: **Unir, Descomponer, Recortar, Partir, Empalmar, Chaflanar, Desfasar, Extender Curva**. **Creación y Edición de Sólidos/Superficies:** Aplicación de métodos avanzados de generación de geometría: **Extrusión** (diversos tipos), **Cinta, Barrido (1 y 2 Carriles), Revolución, Transición (Loft), Parche, Superficie de Red**. Reconstrucción y aplanado de superficies (**Reconstruir UV, Ajustar y Aplanar**). **Manipulación y Transformación:** Uso de comandos precisos: **Transformar Edición Suave, Edición de Caja**. Implementación de **Matrices** (Circular, Rectangular, a lo largo de curva/superficie). **Precisión y Control:** Gestión de sistemas de ayuda al modelado: **Forzado de Rejilla, Planar, Orto, Referencia a Objeto (Ref Obj), Smart Track**, y uso de filtros de selección (**FIN-Cerca, Punto, CEN-Tangencial, NODO**). **Organización y Flujo de Trabajo:** Gestión rigurosa de **Capas LAYERS** y **Propiedades** de los objetos. Control de **Visibilidad (Ocultar/Mostrar), Bloquear**, y **Seleccionar/Filtrar** entidades. **Interoperabilidad: Importación y Exportación** de formatos de archivo para asegurar la compatibilidad con otros entornos de CAD/CAE. Generación de **Planos** y **Vistas** técnicas.

SE ENTREGA CERTIFICADO
Recibimos Tarjeta de Crédito /Debito. Podes abonar en cómodas Cuotas.
www.DESINDARG.COM
DESINDARG

Representación y Visualización Digital (Rendering) Aplicación de técnicas avanzadas para la creación de imágenes fotorrealistas de alta calidad, empleando el motor de renderizado integrado o externo. **Configuración del Entorno de Renderizado (Digital Representation):** Gestión de **Interface** y **Herramientas de Creación y Manipulación de Formas** para optimizar la representación del volumen. **Iluminación Avanzada:** Implementación de técnicas de iluminación para simular ambientes reales. Configuración de **Global Illumination** y uso del sistema **Physical Sun & Sky** para un realismo fotométrico. **Materialidad y Texturización:** Asignación y edición de **Materiales** con propiedades físicas (reflexión, refracción, rugosidad, transparencia). Uso de **Mapas de Bits** para texturizado. **Configuración de Cámara:** Posicionamiento estratégico de **Cámaras** y ajustes de parámetros (distancia focal, profundidad de campo) para una composición profesional. **Visualización en Tiempo Real:** Control de modos de visualización (**Alámbrico, Sombreado**) y **Disposición de Vista** para la previsualización del modelo.

Post-Producción y Gestión de Archivos Procesamiento y optimización de las imágenes de renderizado final y preparación de archivos para producción (ej. Impresión 3D). **Procesamiento de Imagen (Post-Producción):** Aplicación de software de edición para refinar la representación digital. **Colorimetría y Tono:** Manipulación de **Modos de Color**, **Ajustes** (niveles, curvas) y gestión de la **Luz, Sombra y Perspectiva**. **Detalle y Composición:** Uso de **Capas, Máscaras, Fusión y Filtros** para la creación y aplicación de contenido digital. **Especificaciones Técnicas:** Control de **Resolución** y **Profundidad de Bit**. **Output y Formatos:** Definición y configuración de **Sistemas de Impresión** y sus parámetros. Conversión y transformación de **Formatos** de archivo (ej. .STL para impresión 3D, .PNG/.TIFF para representación).

8 materias Por MES	1° semana	2° semana	3° semana	4° semana
Materia	Sistema 3D	Repr. Digital I	Sistema 3D	Met. y Proc. II
Materia	Met. Y Proc. I	Sistema 3D	Met. Y Proc. II	Repr. Digital II

PROGRAMA POR MES.

Certificación Profesional con **Salida LABORAL**.

Reservas tu lugar pagando la inscripción. **CUPOS LIMITADOS**

- **Formación de Docente:** Licenciado en Diseño Industrial. **Experiencia Académica:** Ex-Adscripto y Docente de la Cátedra de Informática de Diseño en **(FADU) (UNC)**. **Consultoría:** Asesor especializado en **Diseño e Ingeniería Industrial** para profesionales, docentes y empresas. • **Redes Sociales:** Puede encontrar más información sobre su trabajo en IG: **@LuisPereiraTwist**.

https://www.instagram.com/luispereiratwist

Email: desindarg@gmail.com Whatsapp: **+549 351 6420625**

WWW.DESINDARG.COM

Área Ingeniería Industrial	Drudi Leandro
Área Diseño Industrial	Pereira Luis
Área Ingeniería en Computación	Vaira Franco
Área Arquitectura	Villarroel Mario
Área Archviz y Games	Exer Romero
Área Diseño de Transporte	D´Amico Matías
Área Fotografía	Ávila Cristian
Área 3D Model	Buteler Marcos
Área Escultura Digital	Festey Pablo
Área Manufactura	Leonardo Tarditti

UNIVERSIDAD DAPPS – INVERTÍ EN CONOCIMIENTO ASEGURADO