

Práctica 9:

Introducción a Grasshopper

Objetivo de la práctica

Los objetivos de esta práctica son los siguientes:

- Conocer la utilidad y algunas operaciones básicas en Grasshopper.
- Buscar información para solucionar dudas relacionadas con Grasshopper.

1. Introducción al lenguaje Grasshopper

Grasshopper es un lenguaje de programación visual. Funciona como un plug-in para el software CAD Rhino3D, de modo que la salida de los programas en Grasshoppers se ejecuta en Rhino3D.

Grasshopper viene incluido en Rhino 6. En la web <https://www.rhino3d.com/download> puede descargarse una versión de evaluación completa de Rhino 6. La versión de prueba puede probarse durante 90 días (a contar desde la descarga): después de esa fecha Rhino no permitirá guardar ficheros, pero sí visualizarlos.

El objetivo de esta práctica es seguir las secciones 1.1, 1.2 y 1.3 del tutorial “The Grasshopper Primer” (<https://www.modelab.is/grasshopper-primer/>). La idea es leer con mucha calma el documento, y probar en Grasshopper todo lo que se vaya mencionando en el tutorial. En particular, se resolverán los siguientes ejercicios (pero antes de intentar resolverlos, lea detenidamente el resto del documento):

- ☞ Orientar una rejilla de círculos (página 64)
- ☞ Crear curvas trigonométricas (página 71)
- ☞ Crear diagramas de Voronoi (página 75)
- ☞ Crear una rueda de color (página 80)