

SKETCHUP

UNIDAD 1. PRINCIPIOS BÁSICOS. MOVERSE POR SKETCHUP

Introducción. ¿Qué es SketchUp? Opciones existentes. Conceptos básicos.

Moverse por Sketchup. Órbita. Zoom. Encuadre. Vistas paralelas, perspectiva y perspectiva de dos puntos. Vistas predefinidas. Menús y barras de herramientas. Organización de la información. Agregar o quitar barras de herramientas. Geolocalización de modelos.

Activar y desactivar sombras. Fecha y hora de luz solar. Geolocalización de modelo por coordenadas. Geolocalización del modelo mediante Google Earth.

UNIDAD 2. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN Y SELECCIÓN

Creación de objetos 2D. Línea. Rectángulo y rectángulo rotado. Arco, arco de 2 puntos, arco de 3 puntos y curvatura de cuerda. Círculo. Polígono. Mano alzada. Reglas generales de dibujo 2D. Selección de objetos. Métodos de selección. Borrar. Transformaciones básicas. Mover. Copiar. Rotar.

UNIDAD 3. DIBUJAR CON PRECISIÓN

Unidades del dibujo. Dibujar con coordenadas. Referencia a objetos. Bloquear direcciones. Modificación de ejes de coordenadas. Medidas y guías. Transportador de ángulos.

UNIDAD 4. CREACIÓN Y TRANSFORMACIÓN 3D

Creación de objetos 3D. Extrusión (empujar – tirar). Datos importantes en la extrusión y problemas típicos. Intersecar con modelo. Transformación de objetos 3D. Giros en 3D. Escalar. Matrices internas y externas. Simetría. Dividir. Equidistancia.

UNIDAD 5. VISUALIZACIÓN

Ocultar/mostrar aristas. Ocultar/mostrar geometría. Suavizar/Alisar aristas. Panel Suavizar/herramienta Borrador.

UNIDAD 6. COTAS Y TEXTOS

Texto 3D. Texto. Personalización de texto. Acotación. Personalización de acotación.

UNIDAD 7. TRABAJO AVANZADO

Grupos. Creación e inserción de grupos. Operaciones de Sólidos. Definición de Sólido. Operaciones. Componentes. Creación e inserción de componentes. Diferencia entre componentes y grupos. Biblioteca de componentes.

Etiquetas. Concepto de etiquetas en Sketchup. Color por capa. Reglas imprescindibles en trabajo por

capas. Purgar capas. Secciones. Crear sección. Activar selecciones. Invertir secciones. Alinear vista a plano de sección.

UNIDAD 8. ESCENAS Y ANIMACIÓN

Trabajo con cámaras. Campo visual. Caminar. Girar. Situar cámara.

Escenas. Concepto de escena. Creación de escenas. Aplicación de parámetros. Crear animación para exportar a video.

UNIDAD 9. ESTILOS VISUALES

Estilos predefinidos. Edición de estilos y guardado. Niebla.

UNIDAD 10. TRABAJO CON TEXTURAS E IMÁGENES

Texturas. Materiales. Edición de texturas. Creación de textura desde imagen externa. Imágenes. Inserción de imágenes.

UNIDAD 11. CAJA DE ARENA

Creación de un terreno desde cero. Terreno desde importación de curvas. Proyección y terraplenes.