

COMENZANDO A DIBUJAR

2



COMENZANDO A DIBUJAR

3



4



DOCENTE: Pamela Cancelo

9- COMANDO EMPUJAR/TIRAR: Podemos empujar entidades de CARAS para añadir o reducir volumen en los modelos. Debemos tomar la cara que deseamos empujar haciendo cliz izq. Luego indicando la dirección del empuje indicaremos la distancia del mismo.

5

Podemos indicar el tope del empuje ayudandonos de referencias en el dibujo (punto final o arista de otras entidades). De esta manera podemos alinearnos a otros elementos sin tener que escribir la longitud deseada o conocerla previamente.

### Repetir la operación:

Haciendo dobre clic sobre otra cara a empujar se repetirá la ultima distancia utilizada para este comando.



#### **Generando vacios:**

Podemos quitar una determinada geometría si empujamos "hacia adentro" (y llegamos al final del otro lado del volumen)



## Creación de una nueva cara de partida:

Comando empujar/tirar + Ctrl (sin sostener). El cursor mostrará un signo más. La cara seleccionada se mantiene como punto de inicio para una nueva operación de empujar/tirar.



En este ejemplo generamos un nuevo escalón que luego, al estar dividas las caras de ambos, empujaremos para darle la altura deseada e iremos formando así la escalera.

10- COMANDO EQUIDISTANCIA: Crea copias paralelas de lineas y caras a una cierta distancia uniforme de las originales. Podemos crear copias equidistantes de aristas o caras hacia adentro o hacia afuera respecto de las originales. Esta distancia la vemos o la ingresamos en el CCV.





Realizaremos el marco de puertas y ventanas, para ello primero dibujaremos el rectángulo donde se alojará el marco para luego realizar con equidistancia una copia de todas las aristas a 0,05m de distancia. La superficie que hará de marco la empujaremos la distancia correspondiente y la otra superficie, la eliminaremos.

uperficie a empujar (ej. 0,04m)

superficie a eliminar

del mismo modo iremos dibujando las ventanas corredizas, comenzando con una – de las hojas y luego copiando y desplazando



### COMANDOS



6



HERRAMIENTAS AUXILIARES

7



CURSO SKETCHUP 3D	8	HERRAMIENTAS AUXILIARES	DOCENTE:	Pamela Cancelo
14- COMANDO ACOTACION: Dibuja líneas de a en diversos planos, (los planos de los ejes o el midiendo). Para las acotaciones de radios y diá geometria. Podemos Cambiar el tipo de acotac en la acotación > "Tipo" > "Radio" o "Diámetro	ncotación e plano alir ámetros se ión (diamo o". mación del model	entre dos puntos. Pue leado a la arista que s e realiza haciendo un etro o radio)haciendo	den situarse se está clic en dicha clic derecho x	CONFIGURACION DE ACOTACIONES Menú VENTANA> INFORMACION DEL MODELO> ACOTACIONES
1,12m 0,50m 1,12m 0,50m 1,00m 1,00m 2,00m	adon vo ficaciones ponentes Lín lísticas coalización Pu esando o Aci sides C	Tahoma : 12 Puntos Fuente eas de guía ntos finales: Flecha cerrada btación Alinear a la pantalla Alinear a línea de acotación Fuera Seleccionar las acotacion Actualizar acotaciones seleccio	simb	Cambiar fuente y color olos y flechas Alineada a pantalla se verá siempre aunque orbitemos el modelo
Se puede realizar 2 clic para corregir el texto de la acotació	n.	Ajustes de acotación exper	tos	COMANDOS acotacion
<ul> <li>15- COMANDO TEXTO:</li> <li>15(1) Texto de guía: contiene un campo de texto y u fija el primer punto donde queremos señalar con la guia y el siguid de entrada de texto con texto predeterminado).</li> <li>El texto predeterminado mostrará el área de la cara señalada, pod sobreescribiendolo con el nuevo.</li> <li>15(2) Texto de pantalla: contiene caracteres pero no la pantalla.</li> </ul>	una línea de ente punto dor remos dejarla o está asoci	e guía que señala a una nde queremos fijar la guia. Ap o editarla seleccionando el tex iado a ninguna entidad y	entidad (se parece un cuadro kto y v está fijo en	texto A1 texto 3D
Image: contract of the state	Información del n Acotaciones Animación Archivo Clasificaciones Créditos Estadisticas Geolocalización Procesando Texto Unidades	nodelo Texto de pantalla Tahoma : 12 Puntos Texto de guía Tahoma : 12 Puntos Seleccionar to Seleccionar t Líneas de guía Punto final: Flecha cerrada Guía: Guía fija Según vista Guía fija	Fuentes       do el texto de pantalla       Fuentes       todo el texto de guía	TEXTO DE GUIA: Existen dos estilos de guías: "Según vista" y "Guía fija". Las guías "Según vista" mantienen en todo momento su orientación en la pantalla. Las guías fijas se alinean en el
Configurar texto: Menú VENTANA > información del model <u>b &gt; ta</u> xto 16- COMANDO TEXTO 3D: crea geometrías tridin	nensionales	s a partir de texto. El tex	to 3D es	espacio y rotan con el modelo al cambiar la vista.
<ul> <li>texto que se ha extruido (empujado/tirado).</li> <li>El comando nos abre la ventana "Situar texto 3D" donde escribiremos el texto y configuraremos los ajustes.</li> <li>(ej. CURSO ONLINE)</li> <li>Relleno: permite crear texto 2D sólo con contornos (aristas) o caras, o con texto 3D extruido.</li> <li>Extruido: indicar la distancia deseada para crear texto 3D extru (empujado/tirado). Puede desmarcarse y crear texto 2D sin extr</li> </ul>	Situer texto 3D CURSO ON Fuente Tw Ce Alnear Izquier Forma V Rela	LINE IMT Condensed Ex V Normal V da V Ature 0.25m no V Extruido 0,10m	Front CURSO ON Foldard	e fachada cocina T,88 m <sup>2</sup> Revestimiento Tarquini color arena <sup>or</sup>
Al hacer clic en situar, aparecerá el texto para ubicar en el lugar deseado mediante el comando MOVER.		Situar		

MATERIALES 3D WAREHOUSE

9



## ROTAR CAJA DE ARENA

10



ESCALAR SIGUEME

11



**DOCENTE:** Pamela Cancelo

### CAMARA Y 12 **ESCENAS** HERRAMIENTAS DE CAMARA 21- COMANDO SITUAR CAMARA / COMANDO GIRAR: Se utiliza para colocar la cámara (la vista) a una altura determinada. se sitúa de dos formas distintas: 1- Colocación de la cámara a la altura de los ojos: La cámara no apunta a ningún sitio en particular. Damos un clic en un punto concreto y automaticamente se eleva en ese punto la cámara a una altura por defecto de 1,68 m. El CCV indica esta altura de visión sobre el plano del suelo. Podemos cambiar la altura por otra escribiendo el valor que se desee. 2- Colocación de la cámara hacia objetivos concretos (direccionada): Damos clic y mantenemos pulsado el botón del mouse, arrastrando el cursor a la parte del modelo que queremos observar. La cámara se situa esta vez a una altura 0 en el punto seleccionado. Indicaremos en el CCV la altura de visión que se le quiere dar a la cámara. Luego de situar la cámara (por cualquiera de las 2 opciones) aparece el siguiente comando "girar" la cual se utiliza para pivotar la cámara (la vista) alrededor de un punto fijo. Ofrece una vista parecida a la que tendría una persona quieta moviendo la cabeza de arriba a abajo o de lado a lado. 22- CEACION DE ESCENAS (Bandeja predeter. Escenas): Una vez fijado nuestro punto de vista deseado generaremos una "Escena" con el fin de capturarla como imagen, renderizarla, etc. Actualizar - Añadir - Eliminar (cocina) living comedo Bandeja predeterminada × ^ Clic en el nombre de la escena para volver a ella Escenas $\mathbb{C} \oplus \Theta$ む 詰 🖥 🗎 📦 3 Escena1 f Foto: Ninguna Sin descripción Escena2 Foto: Ninguna Sin descripción Incluir en animación Nombre: Descripción: 23- EXPORTAR GRAFICOS 2D: Guardar: 🖌 Posición de la cámara SketchUp exportará la visualización del modelo como Geom. oculta se esté viendo en ese momento, incluyendo el estilo Capas visibles de visualización, el tipo de representación de las Planos de sección activos Estilo y niebla aristas, las sombras y el punto de vista (escena) en Ajustes de sombras diferentes formatos tales como, JPG, PNG, etc.

24- EXPORTAR ANIMACION: Las animaciones pueden exportarse como archivos de animación de vídeo (archivos AVI, MP4).

ARCHIVO > EXPORTAR > GRAFICO 2D / ANIMACION

Podemos configurar el tiempo que tardará durante la transición de cada escena y el tiempo que demorará en cada una

Ventana > información del modelo > Animación

COMANDOS situar cámara gira COMANDO CAMINAR Se utiliza para moverse por el modelo de SketchUp como si estuviesemos caminando por él físicamente. Fija la cámara a una altura determinada y, a continuación, permite desplazarla por el modelo. caminar SECCION (barra de herramientas) 1 Este comando dibuia planos de corte para mostrar detalles internos del modelo. 1- Muestra el modelo en corte (activo) 2- Muestra el/los planos de corte existentes Corte activo Para activar, selecciono el corte, clic der>corte activo Información del modelo Acotaciones Transiciones de escena Activar transiciones de escena Archivo Clasificaciones ÷ segundos Componentes 1.5 réditos Estadísticas Demora de escena

> ÷ segundos 10

Geolocalización

rocesando

Texto

Unidades

Posición de los eies

Cada escena tiene una serie de

propiedades que pueden

guardarse. Al actualizar una

escena, se puede seleccionar

qué propiedades, de las que se

guardan con la escena, se actualizan