



Diseño Gráfico y Modelado 3D con Sketchup

Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

Objetivos:

- Aprender a manejar Sketchup (v2018).
- Crear y meodificar modelados en 3D.
- Conocer las utilidades de Sketchup para el diseño gráfico.
- Retocar la iluminación y los diferentes estilos visuales.
- Realizar exportaciones a otro software o hardware.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

Introducción
Incorporación de novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS

Diseño
Dibujar rápido y fácil
Visualizar modelos 3D
Añadir detalles
Presentación
Modelar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ

Interfaz
Menú "Archivo"
Menú "Edición"



Menú "Ver"
Menú "Cámara"
Menú "Dibujo"
Menú "Herramientas"
Menú "Ventana"
Menú "Ayuda"
Barras de herramientas
Menús contextuales
Cuadros de diálogo
Ejes de dibujo
Inferencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES

Herramienta "Seleccionar"
Herramienta "Borrar"
Herramienta "Pintar"

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Herramienta "Línea"
Herramienta "Arco"
Herramienta "Rectángulo"
Herramienta "Círculo"
Herramienta "Polígono"

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN

Herramienta "Mover"
Herramienta "Rotar"
Herramienta "Escala"
Herramienta "Empujar/tirar"
Herramienta "Sígueme"
Herramienta "Equidistancia"
Herramienta "Intersecar con modelo"
Herramienta "Situar textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS AUXILIARES



Herramienta "Medir"
Herramienta "Transportador"
Herramienta "Ejes"
Herramienta "Acotación"
Herramienta "Texto"
Herramienta "Texto 3D"
Herramienta "Plano de sección"

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CÁMARA

Anterior
Siguiente
Vistas estándar
Herramienta "Orbitar"
Herramienta "Desplazar"
Herramienta "Zoom"
Herramienta "Ventana de zoom"
Herramienta "Ver modelo centrado"
Aplicar zoom a fotografía

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE PASEO

Herramienta "Situar cámara"
Herramienta "Caminar"
Herramienta "Girar"

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA

Herramienta "Caja de arena desde contornos"
Herramienta "Caja de arena desde cero"
Herramienta "Esculpir"
Herramienta "Estampar"
Herramienta "Proyectar"
Herramienta "Añadir detalle"
Herramienta "Voltar arista"

UNIDAD DIDÁCTICA 11. UBICACIÓN

Botón "Añadir Localización"



Botón "Mostrar terreno"
Botón "Compartir modelo"
Botón "Obtener modelos"
Ajustes y gestores del modelo
Cuadro de diálogo "Información del modelo"

UNIDAD DIDÁCTICA 12. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO

Cuadro de diálogo "Información de la entidad"
Explorador de materiales
Explorador de Componentes
Explorador de estilos
Marca de agua
Gestor de escenas
Ajustes de sombras
Gestor de capas
Suavizar aristas
Esquema
Niebla
Adaptar fotografía
Instructor
Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENTIDADES

Entidades
Entidades de acotación
Entidades de arco
Entidades de cara
Entidades de círculo
Entidades de componente
Entidades de curva
Entidades de grupo
Entidades de imagen
Entidades de línea
Entidades de línea guía
Entidades de plano de sección
Entidades de polígono
Entidades de polilínea 3D



Entidades de punto guía
Entidades de superficie
Entidades de texto
Información de la entidad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ENTRADA Y SALIDA

Importación de gráficos 2D
Importación de modelos 3D (DWG/DXF)
Importación de modelos 3D (3DS)
Importación de modelos 3D (KMZ/KML)
Importación de modelos 3D (SHP)
Exportación de gráficos 2D
Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
Exportación de modelos 3D (3DS)
Exportación de modelos 3D (VRML)
Exportación de modelos 3D (OBJ)
Exportación de modelos 3D (FBX)
Exportación de modelos 3D (XSI)
Exportación de modelos 3D (KMZ)
Exportación de modelos 3D (DAE)
Exportación de líneas de sección
Exportación de animaciones
Escenas y animaciones
Impresión