



# Diseño Gráfico y Modelado 3D con Sketchup

## Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

## Objetivos:

- Aprender a manejar Sketchup.
- 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