

CENS LUIS NOUSSAN – 3er año , secundario de jóvenes y adultos – Practica Profesionalizante

Escuela: CENS Ing. Luis Noussan

Docente: Ariel Ortega

Grado: 3er año, secundario de jóvenes y adultos.

Turno: Noche

Area curricular: Practica Profesionalizante

Titulo de la Propuesta: “ SKETCHUP Herramienta principales ”

Objetivos:

- Herramientas principales
- Funcionamiento de las herramientas
- Creación de objetos pintados

Tema: Herramientas básicas de diseño

Contenido: reconocimiento de las herramientas.

Capacidades a desarrollar:

- Comprensión lectora
- Resolución de problemas

Metodología:

La presente guía elaborada por el Profesor de Practica Profesionalizante con el fin de que los alumnos de 3er año de la institución puedan trabajar en forma online y a través de estas adquirir los distintos contenidos a desarrollar. Copiar en su cuaderno respetando la ortografía, redacción de las actividades.

ACTIVIDAD N°1

1. Vea la siguiente imagen “ Reconocimiento de la herramienta”
2. “SELECCIONAR “
3. “CREAR LINEAS”.
4. “BORRAR”

CENS LUIS NOUSSAN – 3er año , secundario de jóvenes y adultos – Practica Profesionalizante

5. "EMPUJAR"
6. "MOVER"
7. "MEDIR"
8. "ROTAR"
9. "CREAR CÍRCULOS"
10. "CREAR RECTÁNGULOS"

Memorizar cada herramienta

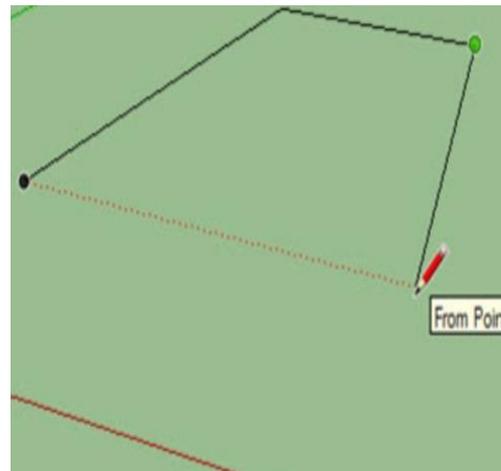
LINEA.....



Esta herramienta se usa para dibujar segmentos, líneas rectas, perpendiculares, aristas . También se utiliza para dividir caras o recuperar caras eliminadas.
CCV (Cuadro de Control de Valores): Longitud de la línea

Combinaciones de teclas:

- **Shift:** Mantiene el eje en el que se está dibujando la línea
- **Cursor:** Sirven para elegir el eje donde dibujar.



EMPUJAR/ TIRAR

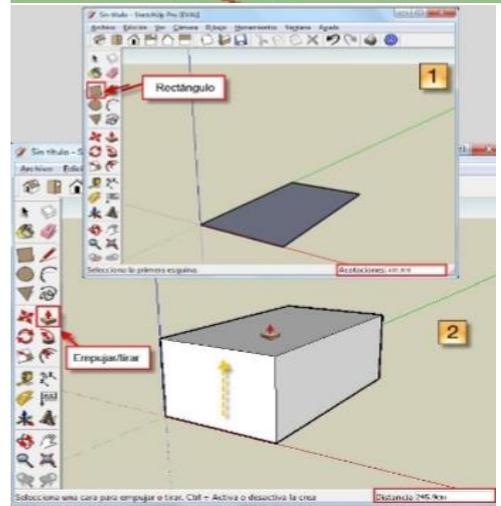


Esta herramienta se utiliza para empujar una parte de la cara para crear volumen a partir de una superficie. Se puede utilizar esta herramienta para dar volumen a cualquier tipo de cara tanto rectangular como circular o abstracta. También podemos utilizarla para crear vacíos dentro de entidades tridimensionales.

CCV (Cuadro de Control de Valores): Distancia.

Combinaciones de teclas:

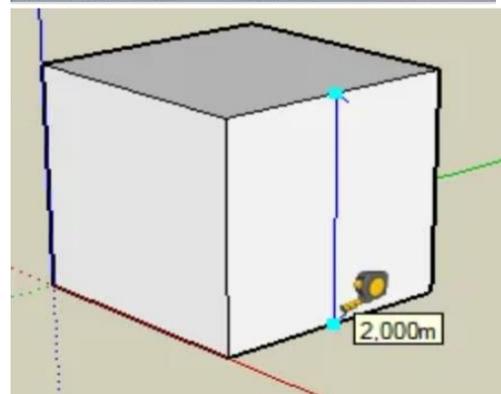
- **Ctrl:** Dibujar un nuevo volumen a partir de una superficie.
- **Doble-click:** Repetir.



MEDIR



Utiliza esta herramienta para medir distancias, crear líneas o puntos de apoyo o cambiar la escala de un modelo.



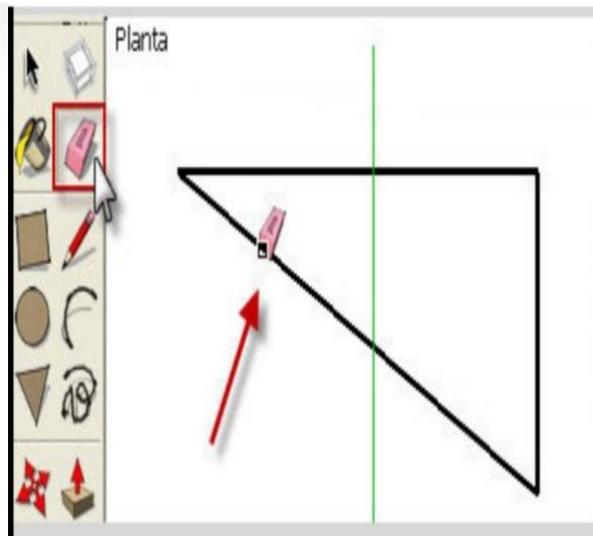
BORRADOR



Esta herramienta se utiliza para eliminar entidades seleccionadas, también se puede utilizar para ocultar o suavizar aristas.

Combinaciones de teclas:

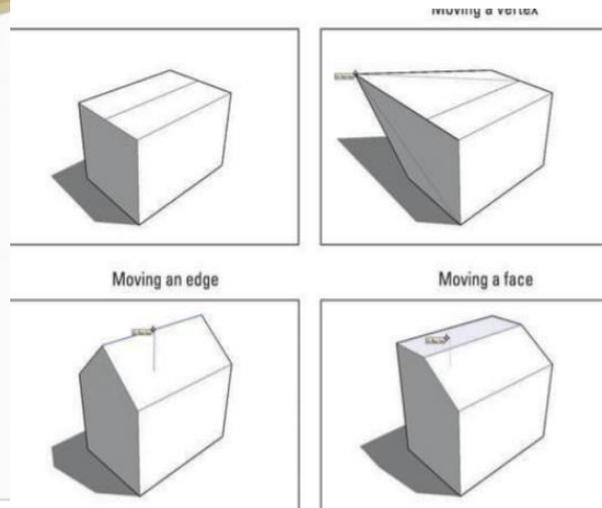
- Shift: Ocultar.
- Ctrl: Suavizar.
- Shift + Ctrl: Deshacer el suavizado.



MOVER

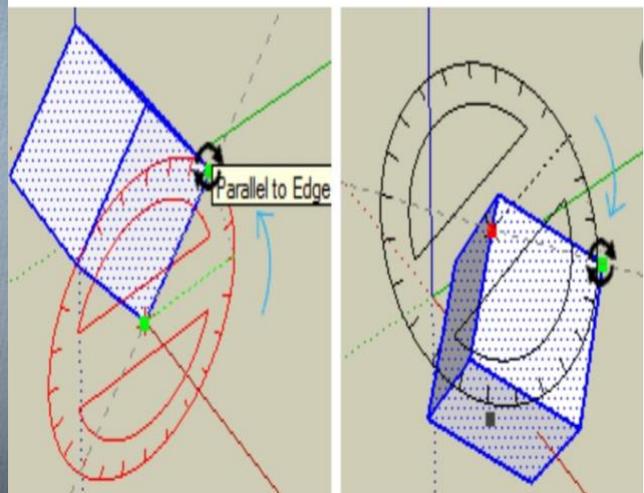


La herramienta Mover permite desplazar, alargar y copiar geometrías. Esta herramienta también se puede utilizar para efectuar rotaciones de componentes y grupos. Puede activar la herramienta Mover en la barra de herramientas de modificación o en el menú Herramientas. Movimiento de geometrías



Rotar

- La herramienta Rotar permite hacer girar elementos del dibujo y uno o más objetos dentro de un único plano de rotación. La herramienta Rotar se puede usar también para alargar y distorsionar geometrías, seleccionando sólo una parte del objeto. Active la herramienta Rotar en la barra de herramientas de modificación o en el menú Herramientas.



CENS LUIS NOUSSAN – 3er año , secundario de jóvenes y adultos – Practica Profesionalizante

CÍRCULO



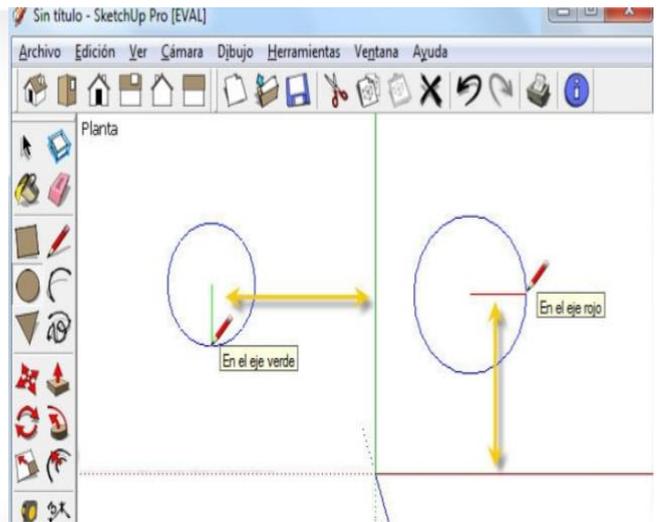
Esta herramienta la utilizaremos para dibujar superficies circulares

CCV (Cuadro de Control de Valores):

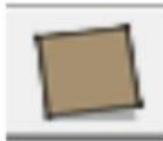
- Número = Radio.
- Número + s = Número de segmentos de la circunferencia.

Combinaciones de teclas:

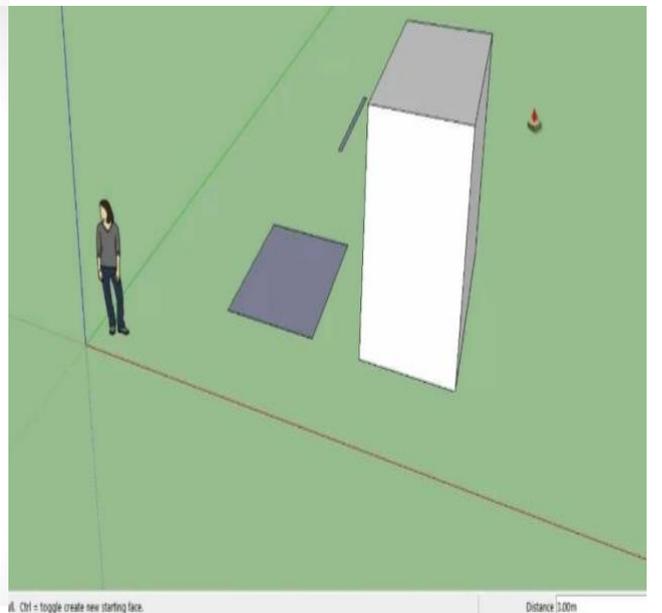
- **Shift:**Mantener orientación actual.



RECTÁNGULO.....



Utiliza la herramienta "Rectángulo" para dibujar caras (superficies) rectangulares que se definen haciendo clic en dos ángulos opuestos.



Memoriza herramientas de movimiento

**CENS LUIS NOUSSAN – 3er año , secundario de jóvenes y adultos – Practica
Profesionalizante**

.....
¡IMPORTANTE!

SKETCHUP es un software de modelado 3D que permite modelar en 3D de edificios paisajes escenarios mobiliarios personas y cualquier objeto o artículo que imaginé el diseñador o dibujante

EVALUACIÓN:

- Interpretar fuentes de información.
- Presentación de guía en tiempo y forma.

Director: Lic. Juan José Perona