

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 crear un componente ”

Objetivos:

- Herramientas para crear componente
- Creación de objetos sólidos o componentes

Tema: crear componentes

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 “
2. “Memorizar las siguientes imágenes “

Atajos:

En estas imágenes logramos ver la manera más fácil y rápido de acceder a una herramienta con solo un clic sin tener que buscarlas en la BARRA DE HERRAMIENTAS



Guía de referencia rápida de SketchUp 8			Windows
Herramienta	Operación	Instrucciones	
Arco (A)	Curvatura	especifica el valor de la curvatura: introduce un número y pulsa Intro	
	Radio	especifica el radio: introduce un número y R, y pulsa Intro	
	Segmentos	especifica el número de segmentos: introduce un número y S, y pulsa Intro	
Círculo (C)	Mayús	bloquea en el plano actual	
	Radio	especifica el radio: introduce un número y pulsa Intro	
	Segmentos	especifica el número de segmentos: introduce un número y S, y pulsa Intro	
Borrar (E)	Ctrl	quita	
	Mayús	quita	
	Ctrl+Mayús	quita de suavizar/alisar	
Sigueme	Alt	utiliza el perímetro de la cara como trayectoria de extrusión	
	Más fácil	selección de la trayectoria, elige la herramienta "Sigueme" y haz clic en la cara a extrudir	
Línea (L)	Mayús	bloquea en la dirección de inferencia actual	
	Flechas	arriba o abajo: bloques en la dirección actual; en la roja: izquierda o derecha	
	Longitud	especifica la longitud: introduce un número y pulsa Intro	
Rotar (Q)	Altitud del ojo	especifica la altura del ojo: introduce un número y pulsa Intro	
Esca (S)	Altitud del ojo	especifica la altura del ojo: introduce un número y pulsa Intro	
Mover (M)	Ctrl	mueve una copia	
	Mayús	mantén pulsada para bloquear en la dirección de inferencia actual	
	Alt	autoplegado (permite el movimiento aunque se deban añadir aristas y caras adicionales)	
	Flechas	arriba o abajo: bloques en la dirección actual; en la roja: izquierda o derecha	
	Distancia	especifica la distancia del movimiento: introduce un número y pulsa Intro	
	Series externas	n copias en fila: mueve la primera copia, introduce un número y X, y pulsa Intro	
	Series internas	n copias entre dos elementos: mueve la primera copia, introduce un número y J, y pulsa Intro	
Equidistancia (F)	Doble clic	aplica el último valor de equidistancia a esta cara	
	Distancia	especifica una distancia de equidistancia: introduce un número y pulsa Intro	
Orbitar (O)	Ctrl	mantén pulsada para desactivar la orbitación con peso gravitatorio	
	Mayús	mantén pulsada para activar la herramienta Desplazar	
Pintar (B)	Ctrl	pinta todas las caras adyacentes coincidentes	
	Mayús	pinta todas las caras coincidentes del modelo	
	Ctrl+Mayús	pinta todas las caras adyacentes del mismo objeto	
	Alt	mantén pulsada para tomar una muestra del material	
Empujar/tirar (P)	Ctrl	empuja/tira una copia de la cara (según la cara original en su lugar)	
	Doble clic	aplica el último valor de empujar/tirar a esta cara	
	Distancia	especifica el valor de empujar/tirar: introduce un número y pulsa Intro	
Rectángulo (R)	Dimensiones	especifica dimensiones: introduce longitud y anchura, y pulsa Intro, p. ej. 20:40	
Rotar (Q)	Ctrl	rota una copia	
	Ángulo	especifica un ángulo: introduce un número y pulsa Intro	
	Pendiente	especifica un ángulo como pendiente: introduce inclinación: longitud y pulsa Intro, p. ej. 3/12	
Escala (S)	Ctrl	mantén pulsada para modificar la escala desde el centro	

Memorizar

estas

imágenes

**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.