

CURSO SKETCH UP FUNDAMENTOS

Sketchup es un programa orientado al diseño de ideas y conceptos, permite mediante herramientas básicas generar volúmenes y dar una mejor definición del diseño. El tipo de geometría que usa la herramienta es usando elementos básicos de geometría y posicionamiento, como base esta las formas bidimensionales y como complemento las formas tridimensionales.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás identificar la interfaz, herramientas, flujos de trabajo y conceptos indispensables en la creación de modelos digitales dentro de SketchUp.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesionistas que busquen organizar y estructurar sus conocimientos en los conceptos fundamentales de SketchUp.

REQUISITOS

Conocimientos básicos de Windows.

DURACIÓN

- 20 horas de Lunes a Viernes
- 18 horas en Sábado
-

TEMARIO

INTERFAZ

Familiarízate con los elementos principales de la interfaz de SketchUp y reconoce cuales son las herramientas que deben mantener activas y visibles en la interfaz del programa, mientras estas gestionando los proyectos.

- Organización general
- Navegación
- Editores (Tray)

HERRAMIENTAS GENERALES DE MODELADO

Explora las herramientas básicas de dibujo a partir de los cuales se pueden generar elementos más complejos que permiten generar un proyecto 3D en SketchUp.

Herramientas básicas de dibujo

- Línea
- Freehand
- Rectángulo
- Circulo
- Polígono
- Arco

Bordes y superficies

Empujar y jalar

Precisiones

Inferencias

MANEJO DE OBJETOS

Utiliza las funcionalidades para editar y manipular los objetos del proyecto, según el tipo de modificaciones que requieras realizar.

- Selecciones

- Mover
- Rotar
- Escalar
- Grupos
- Componentes
- Array
- Follow me

PRESENTACIÓN Y ESTILOS VISUALES

Los estilos visuales permiten dar un mayor realismo y mejoran la presentación visual de los objetos para mejorar la comprensión de la intención en el diseño que se quiere comunicar.

- Sombras
- Niebla
- Estilos de línea y caras
- Estilos predefinidos