



Nombre del alumno:

Luis Miguel Gómez López

Nombre del profesor:

ángel de Jesús Pérez Domínguez

Licenciatura:

Arquitectura

Materia:

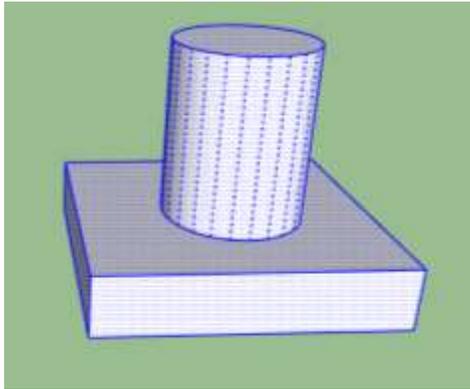
Computación para el diseño

Nombre del trabajo:

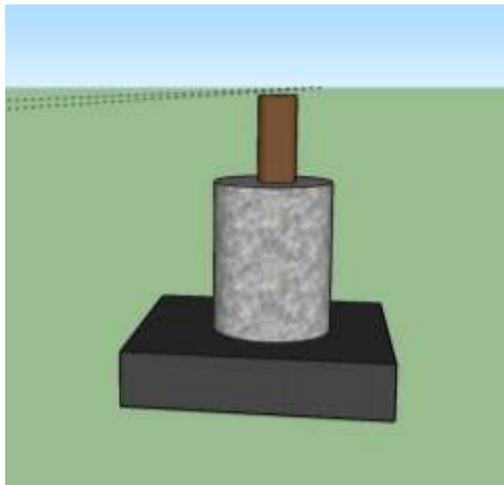
Practica

Ocosingo, Chiapas a 12 de febrero de 2021.

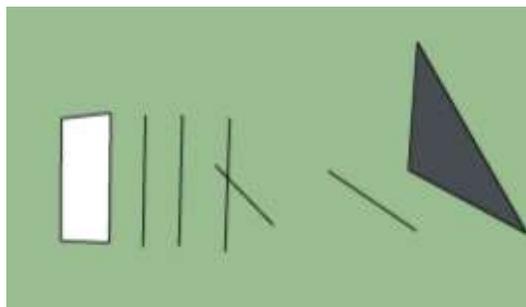
Prácticas de herramientas utilizadas en clases



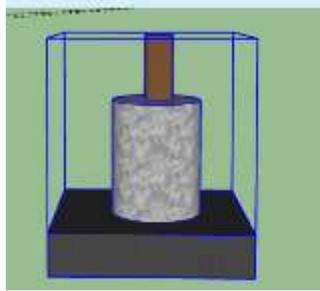
Nos permite seleccionar las entidades de un modelo la cual se desea modificar una técnica más rápida de seleccionar es haciendo doble clic en el modelo.



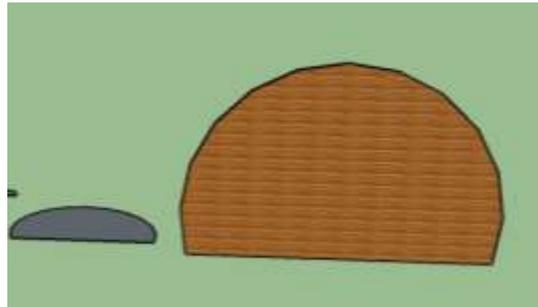
La herramienta pintar nos ayuda a darle textura o color a nuestro modelo en sketchup como también a los diferentes materiales como piedra o ladrillos etc.



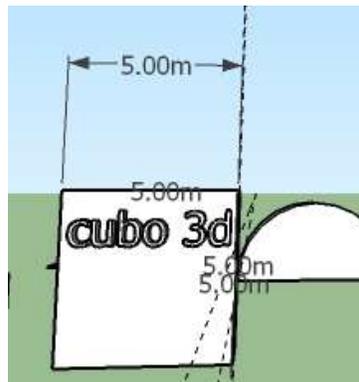
La herramienta línea nos permite dibujar las aristas o entidades de líneas como elementos de ventanas puertas entre otros.



La herramienta componente nos ayuda a hacer el modelo en un bloque

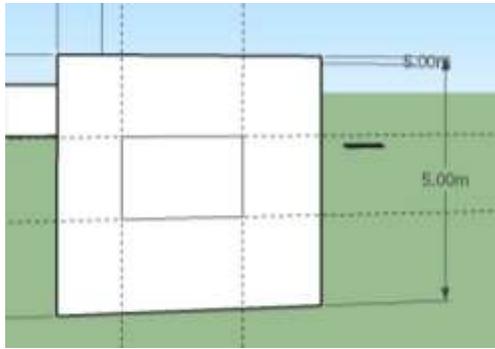


La herramienta arco de dos puntos es una herramienta la cual se puede aplicar en elementos como de ventanas, jardineras o puertas. Se puede presentar

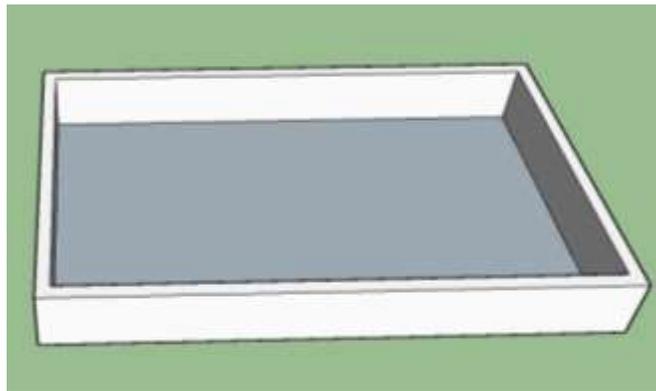


Herramienta acotar. Nos permite poner o conocer las medidas de nuestro modelo de cualquier elemento de ello.

Texto 3d. como el nombre lo menciona permite crear letras la cual contengan un volumen (texto tridimensional).



La herramienta medir nos permite conocer las distancias o también tiene la importancia de crear líneas guías como la que se muestra en la imagen para facilitar dibujar por ejemplo una puerta o ventana.



La herramienta equidistancia nos permite crear líneas o más bien separar las líneas de las originales básicamente una copia de ellas



Herramienta mano alzada. Dibujar curvas con ella o también haciendo bocetos, como pastos o árboles.



Vista paralela frontal



Vista paralela isométrica



Vista paralela planta



Perspectiva