



Nombre del alumno:

Luis Miguel Gómez López

Nombre del profesor:

Ángel de Jesús Pérez Domínguez

Licenciatura:

Arquitectura

Materia:

**Computación para el diseño
arquitectónico**

Nombre del trabajo:

Glosario

Ocosingo, Chiapas a 22 de enero de 2021.

HERRAMIENTAS DE SKETCHUP

Seleccionar

Usamos la herramienta "Seleccionar" para seleccionar uno o varios objetos en el área de dibujo.



Crear un Componente

Nosotros usamos la herramienta "Crear componente" cuando seleccionamos un objeto en el área de dibujo para crear un componente.



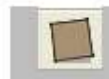
"Cubo de pintura" cuando queremos que los objetos en nuestra área de dibujo con un color o textura.



"Borrador" cuando queremos borrar objetos o partes del mismo en nuestra área de dibujo



"Rectángulo" cuando queremos dibujar un cuadrado o un rectángulo.



"Línea" cuando queremos dibujar líneas o bordes.



"Círculo" cuando queremos dibujar círculos u óvalos.



“Arco” cuando queremos dibujar líneas curvas.



“Polígono” cuando queremos dibujar un polígono.



“Mano alzada” cuando queremos dibujar líneas a mano alzada.



“Mover / Copiar” para mover / copiar los objetos que residen en el área de dibujo.



“Empujar / tirar” para dar más o menos volumen de un objeto en el área de dibujo.



“Girar” cuando queremos rotar un objeto.



“Sígueme” para duplicar el perfil de un tema a lo largo de un camino.



“Escala” para cambiar las dimensiones de un objeto.



“Equisdistancia” para crear duplicados de las líneas o los bordes con la misma distancia entre la copia y el original.



“Medir” para determinar la distancia entre dos puntos, o el tamaño de un objeto.



“Dimensión” para agregar información de longitud para su artículo.



“transportador” para medir ángulos y líneas de construcción angulares.

