



Nombre del alumno:

Alejandra Narvaez Robles

Nombre del profesor:

Arq. Ángel de Jesús Pérez Domínguez

Licenciatura:

Arquitectura

Materia:

Computación para el Diseño

Arquitectónico II

Nombre del trabajo:

Glosario (20 herramientas)

Ocosingo, Chiapas a 20 de enero de 2021.

Glosario

1. Anterior: hacemos clic en este botón para volver a nuestra imagen anterior.



2. Arco: usamos esta herramienta cuando queremos dibujar líneas curvas.

3. Borrador: usamos el “Borrador” cuando queremos borrar objetos o partes del mismo en nuestra área de dibujo.



4. Caminar: utilizar cuando se quiere maniobrar el objeto.

5. Cinta métrica: usamos la herramienta “Medir” para determinar la distancia entre dos puntos, o el tamaño de un objeto.



6. Círculo: usamos la herramienta “Círculo” cuando queremos dibujar círculos u óvalos.

7. Crear un Componente: nosotros usamos la herramienta “Crear componente” cuando seleccionamos un objeto en el área de dibujo para crear un componente.



8. Cubo de pintura: usamos el “Cubo de pintura” cuando queremos que los objetos en nuestra área de dibujo con un color o textura.

9. Desplazar: utilizamos la función “Desplazar” para mover la imagen sobre el eje horizontal o vertical.



10. Dimensión: utilizamos la función “Dimensión” para agregar información de longitud para su artículo.

11. Empujar: usamos la herramienta “Empujar / tirar” para dar más o menos volumen de un objeto en el área de dibujo.



12. Equidistancia: utilizamos la función “Equidistancia” para crear duplicados de las líneas o los bordes con la misma distancia entre la copia y el original.

13. Escala: usamos la herramienta “Escala” para cambiar las dimensiones de un objeto.



14. Girar: usamos la herramienta “Girar” cuando queremos rotar un objeto.



15. Mano Alzada: usamos la herramienta “Mano alzada” cuando queremos dibujar líneas a mano alzada.



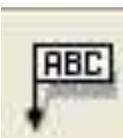
16. Mover / Copiar: usamos la herramienta “Mover / Copiar” para mover / copiar los objetos que residen en el área de dibujo.

17. Órbita: utilizamos la función “Órbita” para rotar la cámara alrededor del objeto.



18. Plano de sección: utilice la herramienta “Plano de sección” para insertar una nueva interfaz.

19. Posición de cámara: utilice la herramienta “Situación de cámara” a una altura de visión específica para colocar la cámara.



20. Texto: usamos la herramienta “Texto” para añadir el texto para el objeto.