

**NOMBRE DE ALUMNO: JULIO ALBERTO
AGUILAR VERA**

**NOMBRE DEL PROFESOR: VICTOR MANUEL
SANTIAGO**

NOMBRE DEL TRABAJO: MAPACONCEPTUAL

GRADO: 5TO

PASIÓN POR EDUCAR

GRUPO: "A"

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ CHIAPAS A 07 DE ENERO DE 2021.



DISEÑO EN SKETCHUP

SON

MODELOS DE SKETCHUP SE CREAN BÁSICAMENTE UNIENDO LÍNEAS PARA FORMAS ARISTAS.

LAS CARAS

SE CREAN AUTOMÁTICAMENTE CUANDO TRES O MÁS LÍNEAS O ARISTAS ESTÁN EN EL MISMO PLANO (UN ESPACIO INFINITO 2D) O SON COPLANARIAS Y FORMAN UN BUCLE CERRADO

LAS ARISTAS

LAS ARISTAS Y LAS CARAS SE COMBINAN DE ESTE MODO PARA CREAR MODELOS 3D.”.

INTERFAZ DE TRABAJO

DISEÑADA PARA

USO RESULTE LO MÁS SENCILLO POSIBLE.

ELEMENTOS PRINCIPALES

BARRA DE TÍTULO, LOS MENÚS, LA BARRA DE HERRAMIENTAS, EL ÁREA DE DIBUJO, LA BARRA DE ESTADO Y EL CUADRO DE CONTROL DE VALORES.

CONFIGURACIÓN ESPACIO DE TRABAJO.

EN

LA BARRA DE MENÚS, EN LA PESTAÑA “VER”, SE ENCUENTRA LA OPCIÓN “BARRA DE HERRAMIENTAS”, ES AHÍ DONDE SE ENCUENTRAN EN ORDEN ALFABÉTICO

ACTIVAR

LA BANDEJA PREDETERMINADA QUE SE ENCUENTRA EN LA PESTAÑA DE VENTANA EN LA BARRA DE MENÚS Y SELECCIONAR LA OPCIÓN “MOSTRAR BANDEJA PREDETERMINADA”, EN ELLA ELEGIR LAS SIGUIENTES HERRAMIENTAS: □ INFORMACIÓN DE LA ENTIDAD □ MATERIALES □ COMPONENTES □ ESTILOS □ CAPAS □ ESCENAS □ SOMBRAS.

HERRAMIENTAS BÁSICAS DE DIBUJO.

EL

MENÚ DE "DIBUJO" CONTIENE TODAS LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO DE SKETCHUP Y ES UNA ALTERNATIVA AL USO DE LAS BARRAS DE HERRAMIENTAS O LOS MÉTODOS ABREVIADOS

LÍNEA

SE UTILIZA PARA DIBUJAR ENTIDADES DE LÍNEA O ARISTAS EN EL ÁREA DE DIBUJO.

ARCO

SE UTILIZA PARA DIBUJAR ENTIDADES DE ARCO, COMPUESTOS POR VARIOS SEGMENTOS RECTOS CONECTADOS ENTRE SÍ Y QUE PUEDEN MODIFICARSE COMO UNA ÚNICA CURVA

SON

ORBITAR (1)
ENCUADRE (2)
ZOOM (3)
VENTANA DE ZOOM (4)
VER MODELO CENTRADO (5)

SON

ANTERIOR (6)
SITUAR CÁMARA (7)
MIRAR (8)
CAMINAR (9)

HERRAMIENTAS DE CÁMARA.

HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN.

MOVER

PERMITE DESPLAZAR, MANIPULAR Y COPIAR GEOMETRÍAS. ESTA HERRAMIENTA TAMBIÉN SE PUEDE UTILIZAR PARA EFECTUAR ROTACIONES DE LAS ENTIDADES DE COMPONENTE.

ESCALA

PERMITE CAMBIAR DE TAMAÑO Y EXTENDER LA FORMA SELECCIONADA CON RELACIÓN A OTROS ELEMENTOS DEL MODELO.

ROTAR

PERMITE HACER GIRAR ELEMENTOS DEL DIBUJO Y OBJETOS EN UN ÚNICO PLANO DE ROTACIÓN. ESTA HERRAMIENTA TAMBIÉN SE PUEDE EMPLEAR PARA ALARGAR Y DISTORSIONAR GEOMETRÍAS, SELECCIONANDO SÓLO PARTE DEL MODELO.

EMPUJAR/ TIRAR

SE UTILIZA PARA MANIPULAR LAS CARAS EN EL MODELO. ESTA HERRAMIENTA SE PUEDE UTILIZAR PARA DESPLAZAR, EXTRUIR, UNIR O ELIMINAR CARAS, SEGÚN EL CONTEXTO DE LA GEOMETRÍA SELECCIONADA



IMPORTAR ARCHIVOS (EXTENSIÓN .DWG).

EL

IMPORTAR ARCHIVOS A SKETCHUP, CON EXTENSIÓN .DWG (AUTOCAD), AYUDARÁ A REALIZAR DE UNA FORMA EFICAZ Y RÁPIDA EL MODELADO 3D DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO CUALQUIERA.

EN

LA BARRA DE MENÚS, EN LA PESTAÑA "ARCHIVO" SELECCIONAR LA OPCIÓN "IMPORTAR" Y ABRIRÁ EL BUSCADOR DE ARCHIVOS DE WINDOWS, IR A LA UBICACIÓN DEL ARCHIVO EN FORMATO .DWG, SELECCIONARLO Y EN EL CUADRO DE DIALOGO DEL BUSCADOR DE ARCHIVOS IR A LA PARTE DE "OPCIONES" Y CONFIGURAR EN LA OPCIÓN DE ESCALA LA UNIDAD DE MEDIDAS METROS; Y FINALMENTE IMPORTAR.

CREACIÓN DE GRUPOS Y COMPONENTES.

LOS

LOS COMPONENTES SON SIMPLEMENTE UN GRUPO CON COMPORTAMIENTOS ESPECIALES, COMO LOS QUE LES PERMITEN QUE SE INSERTEN EN OTROS MODELOS. SE PUEDE CREAR, POR EJEMPLO, UN MODELO DE UN VEHÍCULO QUE QUIERES UTILIZAR EN OTROS DOCUMENTOS, COMO EL MODELO DE UNA CASA. LOS MODELOS QUE CREES PUEDEN SER COMPONENTES.

LOS

GRUPOS Y LOS COMPONENTES SON ENTIDADES QUE PUEDEN CONTENER OTRAS ENTIDADES. LOS GRUPOS SE UTILIZAN NORMALMENTE PARA COMBINAR VARIOS ELEMENTOS EN UNO Y EFECTUAR ASI OPERACIONES SOBRE EL CONJUNTO PARA GANAR TIEMPO (COMO COPIAR O DESPLAZAR TODOS LOS ELEMENTOS A LA VEZ)