

Nombre del alumno: Juan José Santiz Morales

**Nombre del profesor: ARQ. ANGEL
MAURICIO ANCHEITA.**

Licenciatura: Arquitectura

**Materia: Computación para el
diseño II**

**Nombre del trabajo: Mapa
Conceptual.**

Ocosingo Chiapas a 18 de enero del 2022.

UNIDAD 3

Diseño de sketchup

- Es un programa de modelado y diseño gráfico tridimensional (3D) basado en el rostro humano.
- Se utiliza para el modelado de entornos de planificación urbana, arquitectura, ingeniería civil, diseño industrial, paisajismo, GIS, videojuegos o películas.

Interfaz de trabajo.

El término interfaz se utiliza para referirse a la dinámica física y lógica de la interconexión entre dos dispositivos o sistemas separados.

Configuración espacio de trabajo.

Es una técnica que consiste en ideas teóricamente concebidas o plasmadas en un puesto de trabajo, teniendo en cuenta las características que debe tener el puesto, en relación con la persona que lo ocupará y el tipo de tareas que realizará

Herramientas básicas de dibujo.

- BARRA DE HERRAMIENTAS.
- Dibujo rectángulo: podemos usar la herramienta rectángulo cuando queremos dibujar un cuadrado o rectángulo.
 - Modificar
 - Mover
 - Copiar
 - Construcción cinta métrica
 - Cámara orbita

Herramientas básicas de dibujo

DESPLAZAR: se puede desplazar el punto de vista de la cámara.
ZOOM: nos permite acercarnos o alejarnos de la vista de la cámara.
ORBITAR: se orbita la vista de la cámara alrededor del modelo.
VER MODELO CENTRADO: Acercamos o alejamos la cámara poder ver el modelo completo.
ARCO: podemos dibujar arcos a partir de diferentes puntos.

Herramientas de cámara.

Nos sirve para poder utilizar la cámara y colocarla a una altura determinada.
La cual podemos examinar la línea de visión del modelo o poder pasear por el.
Podemos activar la herramienta de cámara al situar cámara en la barra de herramientas de paseo.