



NOMBRE DEL ALUMNO:

MALEN DEL ROSARIO PASCACIO SANTIAGO.

NOMBRE DEL DOCENTE:

ARQ. ANGEL MAURICIO ACHEITA

CUATRIMESTRE:

5

UDS

CONOCIMIENTO Y CONFIGURACION DE INTERFAZ

DISEÑO DE SKETCHUP

- Es un programa de diseño gráfico y modelado en tres dimensiones (3D) basado en caras.
- Es utilizado para el modelado de entornos de planificación urbana, arquitectura, ingeniería civil, diseño industrial, diseño escénico, GIS, videojuegos o películas.

INTERFAZ DE TRABAJO

Se emplea el vocablo interfaz para referirse a la dinámica física y lógica de interconexión entre dos aparatos o sistemas independientes.

CONFIGURACION ESPACIO DE TRABAJO

Es la técnica consistente en concebir o formar de manera teórica la idea de un determinado puesto de trabajo, teniendo en cuenta las características que debe tener ese puesto, en relación con las personas que lo van a ocupar y el tipo de tareas que van a realizar.

HERRAMIENTAS BASICAS DE DIBUJO

- Barra de herramientas: Dibujo Rectángulo. Usamos la herramienta "Rectángulo" cuando queremos dibujar un cuadrado o un rectángulo.
- Barra de herramientas: Modificación Mover / Copiar.
- Barra de Herramientas Construcción Cinta métrica.
- Barra de Herramientas: Cámara Órbita.
- Barra de herramientas: Guía Posición de cámara.

HERRAMIENTAS BASICAS DE DIBUJO

- Arco: dibujo de arcos a partir de distintos puntos.
- Ver modelo centrado: Acerca o aleja la vista de la cámara para ver el modelo completo.
- Zoom: acerca o aleja la vista de la cámara.
- Desplazar: Desplaza el punto de vista de la cámara.
- Orbitar: orbita la vista de la cámara alrededor del modelo.

HERRAMIENTAS DE CAMARA

Se utiliza para colocar la cámara a una altura determinada, de manera que se pueda examinar la línea de visión de un modelo o pasear por él. Puede activar la herramienta Situar Cámara en la barra de herramientas de paseo o en el menú Cámara.