



**Nombre de alumno: Lesvia Mirelly  
Gómez León**

**Nombre del profesor: Arq. Ángel  
Mauricio Ancheita Gómez**

**Nombre del trabajo: ENSAYO**

**Materia: computación para el diseño  
arquitectónico II**

**Grado: 5 cuatrimestre**

**Grupo: Arquitectura**

Ocosingo Chiapas a 12 de Febrero de 2022.

## Introducción

Este trabajo se trata de cómo podemos relacionar sketchUp con los terreno y topografía es decir que podemos ver una ubicación en sketchUp con sus curvas de nivel, de igual manera aprenderemos la aplicación de texturas, de cómo aplicar un textura bajada de google. En crear materiales nos permite crear un nuevo material, con una biblioteca de imágenes o texturas.

En propiedades de modificación de texturas se puede realizar modificaciones a su tamaño sobre el objeto en el cual se ha aplicado.

### 2.3. Terreno y topografía.

Podemos utilizar la caja de arena en referencia a una superficie en la cual puede generarse y manipularse utilizando las herramientas de la caja de arena, podemos obtener creación de modelos en 3D. El uso de estas herramientas no se limita a la creación de terrenos, también pueden crearse otras formas orgánicas o de apariencia artesanal.

### 2.4. Aplicación de texturas.

Cuando usamos la herramienta pintar, podemos asignarle materiales y colores a las entidades del modelo. Se utilizan herramientas para pintar entidades independientes, rellenar varias caras conectadas entre sí o sustituir un material en todo el modelo

#### 2.4.1. Aplicación de materiales.

Debemos de asegurarnos de utilizar los estilos de visualización (sólido o sólido con texturas)

Existen algunas reglas que deben tenerse en cuenta cuando se pintan varias caras o aristas a la vez.

Opciones de relleno

Contamos con una opción (pintar), la cual puede combinarse con una o varias teclas modificadoras para realizar el pintado.

Rellenar elementos

Consiste en rellenar las caras en las que se hace clic, las entidades seleccionadas con la herramienta de selección puede pintarse con un solo clic con la herramienta pintar.

#### 2.4.2. Crear material.

En crear materiales nos permite crear un nuevo material, con una biblioteca de imágenes o texturas.

Para ello es necesario ir a la bandeja predeterminada-materiales-crear material.

### 2.5. Propiedades de modificación de textura.

Una vez que tengamos el material, (grupo o componente), podemos realizar modificaciones a su tamaño sobre el objeto en el cual se ha aplicado. En su posición, esto con el fin de mejorar el tamaño en la textura en acuerdo al tamaño.