



Nombre del alumno: josselin
dominguez cruz

Nombre del profesor: Arq. Ángel M.
Ancheita Gómez

Licenciatura: arquitectura

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: computación

Nombre del trabajo: ensayo

Ocosingo, Chiapas 8 feb. 22

Para empezar hablaremos de Sketchup sabemos que es un programa de diseño y modelado en 3D para entornos arquitectónicos, ingeniería civil, videojuegos o películas además permite la creación de modelos y objetos 3d partiendo de volúmenes y formas arquitectónicas de un espacio, brindar un amplio abanico de herramientas y funcionalidades, por lo que se podrá diseñar desde un pequeño objeto hasta una ciudad.

Entonces hablaremos de una superficie TIN es simplemente una conexión de caras que, alisadas, simulan la apariencia de una superficie continua. El uso de estas herramientas no se limita a la creación de terrenos, también pueden crearse otras formas orgánicas o de apariencia artesanal. Existen varias formas de obtener una TIN inicial que actué como base del modelo. Son estas:

- ✓ Crear o importar líneas de contorno y utilizar la herramienta “caja de arena desde contornos” para crear una TIN.
- ✓ Importar una imagen de un plano o mapa y trazar sus contornos con las herramienta 2mano alzada”. A continuación ajustar los contornos a la elevación adecuada y usar la herramienta “caja de arena desde contornos” para crear una TIN.
- ✓ Importar un archivo de modelo de terreno digital (DTM)
- ✓ Crear una caja de arena (TIN) utilizando la herramienta “caja de arena desde cero”

En la aplicación de texturas utilizamos la herramienta Pintar para asignar materiales y colores a las entidades del modelo. Esta herramienta se puede utilizar para dibujar sólidos separados, rellenando varias caras Interconectar o reemplazar materiales para todo el modelo. Herramienta "Pintar" activada "Desde la barra de herramientas principal o el menú Herramientas. Para continuar el estudio de materiales hay que asegurarse utilizar los estilos de visualización “solido” o “solido con texturas” para poder ver las materiales aplicados al modelo, Para aplicar los materiales:

- ✓ Selecciona la herramienta “pintar” el cursor se convierte en un bote de pintura y se activa el “explorador de materiales”. El “explorador de materiales” contiene bibliotecas de materiales que pueden aplicarse a las caras del modelo.
- ✓ Selecciona una biblioteca de materiales en la lista desplegable del “explorador de materiales” Sketchup incorpora diversas bibliotecas de materiales predeterminados que incluyen materiales diversos para paisajes, tejados y materiales transparentes.
- ✓ Selecciona un material de la biblioteca de materiales
- ✓ Haz click en las caras que quieras pintar. El material asigna a la cara.

Se puede crear nuevos materiales utilizando bibliotecas de imagen o texturas, para eso se debe ir a la bandeja predeterminada materiales, crear materiales. Esta opción esta actividad explorador de archivos Windows desde el que puede seleccionar una textura de su elección. Hay que tomar en cuenta las Propiedades de modificación de textura Una vez aplicado el material sobre la superficie, grupo o componentes, se puede realizar modificaciones a su tamaño sobre el objeto en el cual se ha aplicado.

En específico en su posición, esto es con el fin de tener un mejor tamaño de la textura en acuerdo con el tamaño real del material que representa. Tal como se muestra en la siguiente imagen, el material aplicado es de "ladrillo" pero no se aprecia debido a que la escala es muy pequeña.

Para terminar sabemos que este programa es de gran ayuda para levantar los planos en 3d así cuando estemos al frente de nuestro usuario será más fácil y sencillo explicar los espacios requeridos, también estos temas son una serie de pasos para poner tener un mejor desarrollo dentro del programa que a su vez nos va a facilitar a la hora de diseñar.

Bibliografía

- Antología UDS