

# CURSO BÁSICO SKETCHUP

Organiza:

CEP de Sevilla

Ponente:

Enrique J. Campo Urbay

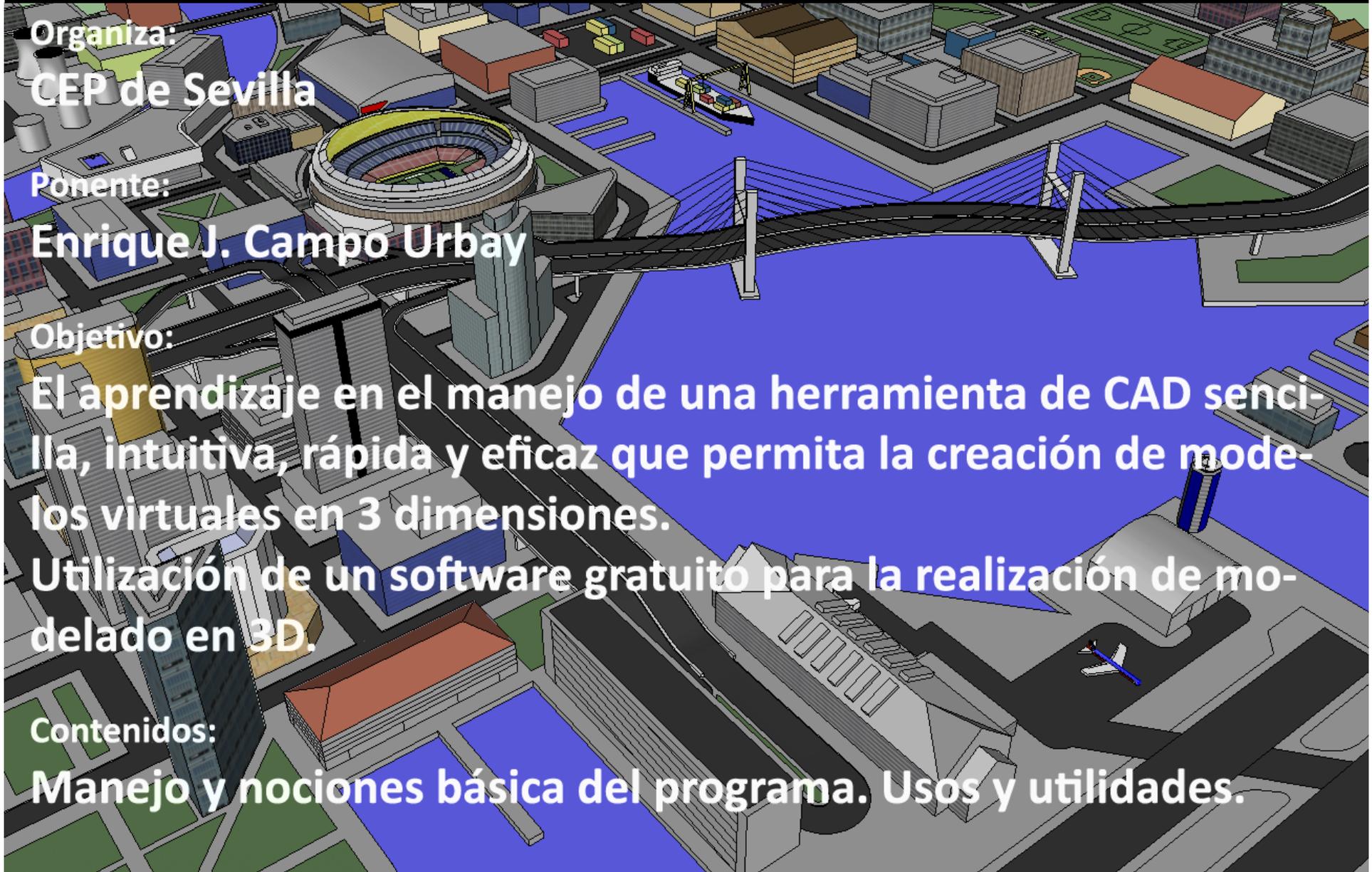
Objetivo:

El aprendizaje en el manejo de una herramienta de CAD sencilla, intuitiva, rápida y eficaz que permita la creación de modelos virtuales en 3 dimensiones.

Utilización de un software gratuito para la realización de modelado en 3D.

Contenidos:

Manejo y nociones básica del programa. Usos y utilidades.



## Herramientas principales

Las herramientas principales son las que se utilizan con mayor frecuencia.



Herramienta seleccionar



Herramienta borrar



Herramienta pintar



## Herramienta seleccionar (barra espaciadora)

- SketchUp permite seleccionar una o varias entidades.
- Añadir y eliminar a partir de la selección.
  - Añadir a la selección (Ctrl)
  - Cambio del estado de selección de una entidad (Mayúsculas)
  - Eliminar de la selección (Mayúsculas + Ctrl)
- Ampliación de la selección con el ratón
- Seleccionar o anular la selección de toda la geometría.
  - (Ctrl + A) Seleccionar todo
  - (Ctrl + T) Anular toda la selección



## Herramienta borrar (método abreviado: E)

- Borrar entidades
- Ocultar líneas (tecla Mayúsculas para ocultar líneas con la herramienta "Borrar")
- Suavizar/deshacer suavizado de aristas (tecla Ctrl para suavizar/alisar las aristas) (teclas Mayúsculas y Ctrl para dejar de suavizar/alisar las aristas)



## Herramienta pintar (método abreviado: B)

- Aplicación de materiales. ( Modo de visualización Sólido o Sólido con texturas)
- Reglas para pintar caras.
  - Cuando se selecciona más de una cara, el lado de las caras que se pinta depende del primer lado pintado.
  - Cuando se selecciona una cara y todas las arista y se pinta la parte frontal de la cara, se pinta todas las aristas seleccionadas. Las aristas no se pintan si seleccionas una cara y todas las aristas y se pinta la parte posterior.



## Herramienta pintar (método abreviado: B)

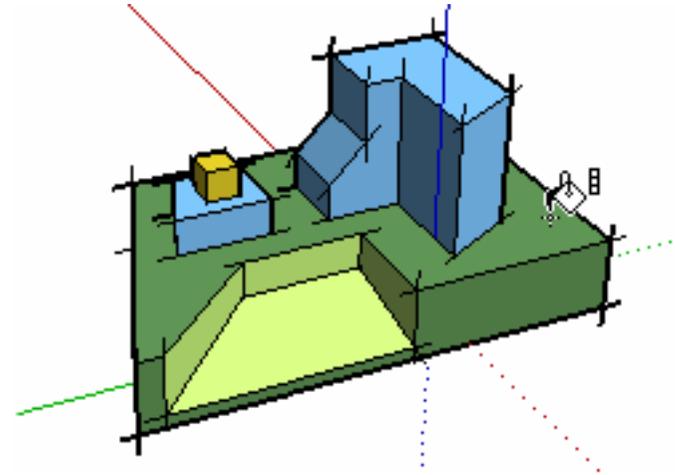
### Opciones de relleno

#### Rellenar elementos

El funcionamiento normal de la herramienta "Pintar" consiste en rellenar las caras en las que se hace clic.

#### Rellenar adyacentes

Pulsada la tecla Ctrl mientras se hace clic en una cara con la herramienta "Pintar" para rellenar esa cara y las adyacentes (conectadas), aplicando el mismo material. La cara en la que se hace clic y las caras adyacentes deben tener el mismo material antes de realizar esta operación.





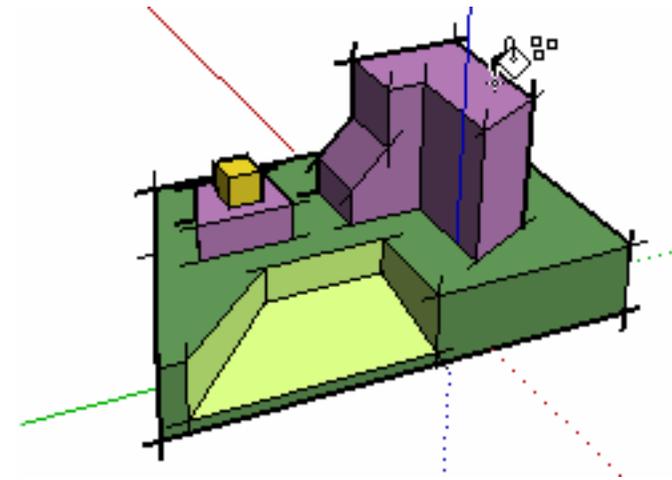
## Herramienta pintar (método abreviado: B)

### Reemplazar

Mantén pulsada la tecla Mayúsculas antes de hacer clic en una cara con la herramienta "Pintar" para aplicar un material nuevo a todas las caras que tengan el mismo material.

### Reemplazar adyacentes

Mantén pulsadas las teclas Mayúsculas y Ctrl simultáneamente mientras pintas para sustituir el material de la cara sólo dentro de los límites de la geometría conectada físicamente a esa cara.

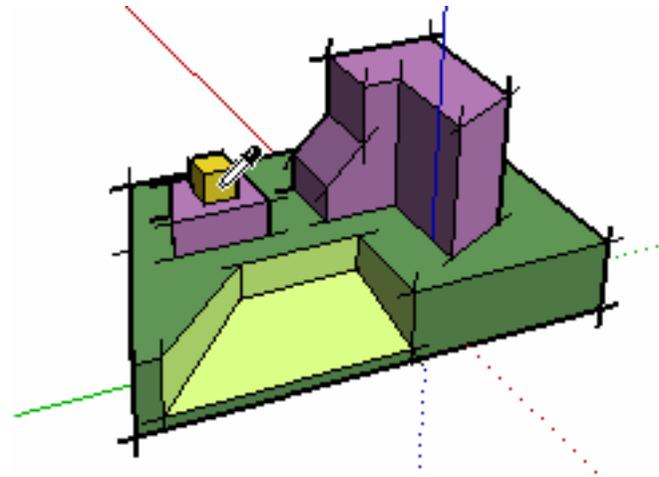




## Herramienta pintar (método abreviado: B)

### Tomar muestras de un material

Mantén pulsada la tecla Alt para cambiar la herramienta "Pintar" por una herramienta que permite tomar muestras de los materiales del modelo. El cursor adquiere la forma de un cuentagotas. Haz clic en la cara de cuyo material quieras tomar la muestra. Suelta la tecla Alt para volver a la herramienta "Pintar". Aplica la muestra sobre una cara.





## Herramienta pintar (método abreviado: B)

### Pintar grupos y componentes

Los materiales pueden aplicarse a entidades de grupos o componentes, o bien a entidades concretas incluidas en estos grupos o componentes. Para asignar materiales a un grupo o a un componente entero:

- Haz clic en el grupo o componente que quieras pintar. El material se aplica sobre las caras.
- Si seleccionas varios grupos o componentes con la herramienta de selección, podrás pintar todos los elementos con un solo clic con la herramienta "Pintar".

