



índice

ENTIDADES GRUPO Y COMPONENTES

TEMA 7

LECCIÓN 1 ENTIDADES GRUPO

LECCIÓN 2 ENTIDADES COMPONENTES

ENTIDADES

Este tema del curso vamos a describir dos de las entidades que se utilizan para construir un modelo en SketchUp y que nos va a facilitar el trabajo de realización de elementos.



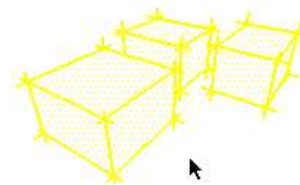
LECCIÓN 1 ENTIDADES GRUPO

Los grupos son entidades que pueden contener a su vez otras entidades. Los grupos se utilizan habitualmente para combinar varias entidades en una sola y poder llevar a cabo las operaciones (por ejemplo, una copia) más rápidamente. Utiliza la opción "[Crear grupo](#)" del [menú "Edición"](#) para crear un grupo a partir de las entidades seleccionadas.

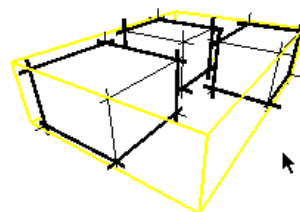
- **Creación de un grupo**

Los grupos son útiles porque permiten combinar varias entidades en una sola y realizar operaciones rápidamente, por ejemplo copiar o mover las entidades. Para crear un grupo:

1. Activa la herramienta "[Seleccionar](#)". El cursor adquiere la forma de una flecha.
2. Haz clic y mantén pulsado el botón del ratón a poca distancia de las entidades que quieras seleccionar para iniciar un cuadro de selección.
3. Arrastra el ratón hacia la esquina opuesta al punto de partida de la selección.
4. Suelta el botón del ratón cuando todos los elementos estén parcial (selección de izquierda a derecha) o completamente incluidos (selección de derecha a izquierda) en el cuadro de selección.



5. Selecciona el comando "[Crear grupo](#)" en el [menú "Edición"](#). También puedes hacer un clic contextual en las entidades seleccionadas y elegir "[Crear grupo](#)" en el menú contextual.



La geometría seleccionada aparece agrupada dentro de un cuadro de delimitación de color amarillo.



Nota: Al crear un grupo, se desconecta la geometría que estuviera vinculada a la geometría agrupada antes de que se colocara en el grupo. La geometría desconectada permanece fuera del contexto del grupo.



Nota: Puedes crear jerarquías agrupando otras entidades de grupo dentro de un grupo. También puedes combinar las jerarquías incluyendo componentes y grupos en otros componentes y otros grupos.

- **Explotar (desagrupar) un grupo**

Puedes explotar (desagrupar) una entidad de grupo para dividirla en las entidades originales que lo forman. Para explotar un grupo:

1. Activa la herramienta "[Seleccionar](#)". El cursor adquiere la forma de una flecha.
2. Selecciona el grupo que quieras explotar.
3. Elige el comando "[Grupo > Explotar](#)" en el [menú "Edición"](#). También puedes hacer un clic contextual en el grupo y seleccionar "[Explotar](#)" en el menú contextual. El grupo se volverá a dividir en las entidades que lo componen.

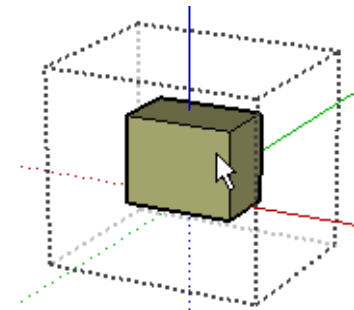
Puede que los elementos internos de los grupos que se hayan situado al lado de otra geometría queden unidos con elementos externos al grupo cuando éste se explota.

- **Edición de un grupo**

Los grupos se pueden abrir para editarlos, lo que situará al usuario en el contexto del grupo.

Para editar un grupo:

1. Selecciona el comando "[Grupo > Editar grupo](#)" en el [menú "Edición"](#). También puedes hacer un clic contextual en el grupo y seleccionar "Editar grupo" en el menú contextual. Un recuadro de edición rodeará el grupo y las entidades externas al grupo se verán atenuadas.



Sugerencia: Haz doble clic en el grupo para editarlo.

2. Realiza cambios en las entidades incluidas en el grupo. Los cambios que efectúes en el contexto del grupo sólo afectarán a la entidad de grupo. No obstante, puedes efectuar alineaciones de inferencia con geometrías externas al grupo mientras lo estás editando.
3. Selecciona el comando "[Cerrar grupo](#)" o "[Cerrar componente](#)" en el [menú "Edición"](#) para finalizar la sesión de edición. También puedes hacer un clic contextual en el recuadro del grupo y seleccionar "Cerrar grupo" en el menú contextual.



Sugerencia: Haz clic fuera del grupo para cerrarlo.

LECCIÓN 2 ENTIDADES COMPONENTES

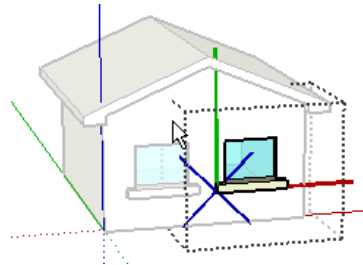
Los componentes son entidades que pueden contener dentro otras entidades. Son similares a las [entidades de grupo](#), pero normalmente se utilizan para combinar varias entidades en una sola con la finalidad de utilizarlas en varios modelos. Utiliza la opción "[Crear componente](#)" del [menú "Edición"](#) para crear un componente a partir de las entidades que estén seleccionadas.

- **Creación de un componente**

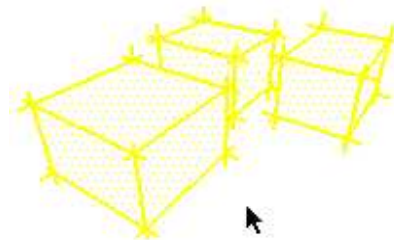
Los componentes son útiles para crear modelos que pueden insertarse y usarse en otros modelos. La cuestión básica que se debe tener en cuenta al crear un componente es cómo queremos que se coloque al insertarlo en el modelo desde el "[Explorador de componentes](#)".

Los ejes de un componente dictan la orientación de éste en el plano de inserción y de corte (en el caso de componentes que creen aberturas automáticas, como las ventanas). Para crear un componente:

1. Activa la herramienta "Seleccionar". El cursor adquiere la forma de una flecha.



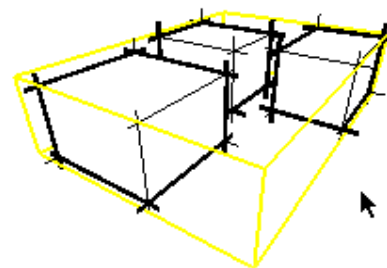
2. Haz clic y mantén pulsado el botón del ratón a poca distancia de las entidades que quieras seleccionar para iniciar un cuadro de selección.
3. Arrastra el ratón hacia la esquina opuesta al punto de partida de la selección.
4. Suelta el botón del ratón cuando todos los elementos estén parcial (selección de izquierda a derecha) o completamente incluidos (selección de derecha a izquierda) en el cuadro de selección.



5. Selecciona el comando "[Crear componente](#)" en el [menú "Edición"](#). También puedes hacer un clic contextual en las entidades seleccionadas y elegir "[Crear componente](#)" en el menú contextual. Aparece el cuadro de diálogo "[Crear componente](#)".



6. Rellena los campos del cuadro de diálogo. Asegúrate de seleccionar los datos y las casillas oportunos antes de continuar. Dos de las cosas que deberás decidir son si el componente se fijará a caras con una orientación concreta y si creará o no aberturas en otras caras. Consulta el apartado sobre el cuadro de diálogo "[Crear componente](#)" para obtener más información.
7. Haz clic en el botón "[Crear](#)". SketchUp añade el componente que acaba de crear a la biblioteca de componentes "[En el modelo](#)".



Nota: La creación de un componente hace que se desconecten las geometrías que estuvieran conectadas con la geometría seleccionada antes de añadirla al componente. La geometría desconectada permanece fuera del contexto del componente.



Nota: Puedes crear jerarquías de componentes agrupando unos componentes dentro de otros. También puedes combinar las jerarquías incluyendo componentes y grupos en otros componentes y otros grupos.



Sugerencia: Crea componentes que se puedan vincular o fijar a una superficie en contexto (sobre una superficie) para garantizar que se establezca correctamente el plano de corte.

- **Descargar modelos desde la Galería 3D**

Para descargar modelos desde la Galería 3D:

1. Haz clic en la imagen en miniatura (o el enlace) del modelo. Se muestra la página con los detalles del modelo.
2. Haz clic en el botón **Descargar modelo**. Aparece una lista de los tipos de archivo.
3. Haz clic en el enlace de descarga situado junto al tipo de archivo que deseas, por ejemplo, Google SketchUp 8 (.skp) [Descargar 3 MB]. Aparece un cuadro de diálogo preguntándote si deseas abrir el archivo con una aplicación determinada o guardarlo.
4. Selecciona **Abrir con** y la aplicación concreta de la lista desplegable de aplicaciones. También puedes seleccionar **Guardar archivo** para guardarlo en el disco duro del ordenador.
5. Haz clic en el botón **Aceptar**. El modelo se carga en la aplicación especificada o se guarda en el disco duro del ordenador.

