

## SketchUp. Nivel 2

### 1ª convocatoria 2017

**Director:** Julio Calle Cabrero

**Horas lectivas:** 15

**Fechas:** 27-28-29-30-31 de marzo de 2017

**Horario:** 18:30 -21:30

**Lugar:** Aula 1: Informática - 2ª planta  
LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

### Objetivos

Este curso avanzado es para usuarios de SketchUp que quieren descubrir los aspectos más avanzados y productivos del programa, incluyendo la creación de formas curvas, tratamiento de terrenos, geo-localización, edición de texturas, bloques dinámicos, y sobre todo, la composición e impresión de todos los planos del proyecto con el potentísimo Layout. También se muestran Plugins muy interesantes y una introducción al foto realismo con Artlantis Render.

Para realizar este es curso es necesario tener conocimientos de SketchUp

### Programa

#### 1 – SketchUp: Repaso general

- Repaso general al funcionamiento básico de SketchUp
- Herramientas básicas
- Diferencias entre grupo y componente
- Recordar el dibujo de una planta (puertas, ventanas, escalera)
- Sombras, estilos y secciones

#### 2 - Photomatch

- Importar como nueva fotografía adaptada
- Dibujar sobre una imagen
- Vistas con distintas fotografías
- Proyectar una fotografía para su adaptación

#### 3 – Imágenes y texturas avanzadas

- Importar imágenes como texturas
- Modificación y mapeado de texturas
- Adaptación de la fotografía a un modelo 3D
- Aplicar texturas sobre caras curvas
- Exportación de perspectivas en 2D

#### 4 – Trimble connect

- Funcionamiento básico

#### 5 – Herramientas de sólidos

- Revestimiento, intersecar, unir, sustraer, recortar y unir

#### 6 – Introducción a componentes dinámicos

- Añadir atributos y funciones básicas
- Limitación de escala, materiales y generar listas modificables

### **7 – LayOut 2016 (composición de planos)**

- Pasos previos para trabajar con LayOut
- Herramientas básicas
- Colores y estilo de forma
- Modelo de SketchUp. Escala, escenas y vistas
- Acotaciones y textos en LayOut
- Gestión de páginas, capas y álbumes

### **8 – Modelación de terrenos**

- Importar y proyectar una fotografía de Google Earth
- Generar terrenos a partir de un topográfico y de una malla
- Herramientas “Caja de Arena”
- Esculpir los terrenos generados
- Estampar un perímetro de un edificio sobre el terreno

### **9 – Plugins interesantes**

- Dibac for SketchUp (Herramientas de CAD 2D)
- Shape vender (Creación de rampas y carreteras)
- Curviloft, crear caras, mirror y tolos on surface
- Proper animation
- Instant Roof (Creación de cubiertas)
- Pompas de jabón (Superficies alabeadas)
- AR Media (Realidad aumentada para presentación)
- Se podrán mostrar más plugins interesantes en función de la especialización de los asistentes

### **10 – Introducción al foto-realismo con Artlantis**

### **11 – Resolución de dudas**