



# ARQUITECTURA

## CURSO:

# SketchUp pro

En este curso de SKETCHUP PRO comenzaremos desde un nivel de iniciación para acabar terminando dominando el programa en un nivel experto. Aprenderemos todas las herramientas que SKETCHUP PRO como: materiales, estilos, escenas, animaciones, soleamiento, conexión con Google-Earth, photomatch, componentes dinámicos, terrenos, plugins y muchas cosas más.

Se trata de un curso muy completo donde la teoría y la práctica van de la mano a través de numerosos ejercicios que irán aumentando su complejidad conforme se vayan adquiriendo más conocimientos. Está pensado para finalizar con un conocimiento experto sobre el programa que nos permitirá enfrentarnos a cualquier proyecto con éxito por complejo que sea.

Se estima un total de **30 horas** de dedicación al curso más **10 horas** para el proyecto final.

## TEMARIO / MÓDULOS

- Comenzando a trabajar con SKP
- Herramientas de navegación
- Herramientas de dibujo
- Herramientas de transformación
- Herramientas de medida
- Bandejas predeterminadas
- Herramientas auxiliares
- Utilidades



### 1. Comenzando a trabajar con SKP

- Presentación. Historia, requerimientos de software y hardware y ámbitos de uso
- Instalación de SKP
- Plantilla y unidades. Menú Preferencias. Copias de seguridad
- Información del modelo
- Espacio de trabajo

### 2. Herramientas de navegación

- Orbitar, zoomear, panear
- Vista paralela y perspectiva, vistas predefinidas y encuadrar vista
- Herramientas de selección
- Atajos de teclado
- Ejercicio de selección y navegación

### 3. Herramientas de dibujo

- Conceptos principales I: línea, superficie, grupos y esquema
- Conceptos principales II: invertir caras
- Línea, mano alzada, línea auxiliar, punto auxiliar
- Rectángulo, rectángulo girado, polígonos, círculos
- Arcos
- Estilos de cara
- Ejercicio geometrías varias
- Ejercicio pieza de ajedrez
- Ejercicio plano de vivienda

### 4. Herramientas de transformación

- Extruir
- Mover y copiar
- Girar y copiar
- Escalar
- Sígueme y equidistancia
- Operaciones booleanas
- Ejercicio piscina
- Ejercicio columna griega
- Ejercicio jarrón
- Ejercicio operaciones booleanas: taladro

### 5. Herramientas de medida

- Medir distancias y medir ángulos
- Textos 2D y 3D
- Acotaciones
- Cambiar posición de ejes de coordenadas
- Secciones
- Ejercicio plaza 1/3
- Ejercicio pórticos 1/4

### 6. Bandejas predeterminadas

- Información de la entidad
- Materiales
- Componentes
- Capas
- Estilos. Parte1
- Estilos . Parte2
- Escenas. Herramientas de cámara
- Soleamiento
- Ejercicio plaza 2/3
- Ejercicio pórticos 2/4

### 7. Herramientas auxiliares

- Biblioteca warehouse
- Terrenos. Caja de arena
- Conexión con Google Earth
- Photomatch
- Crear animación
- Componentes dinámicos I
- Componentes dinámicos II
- Plugins: Introducción
- Plugins. Los 10 mejores. Parte I
- Plugins. Los 10 mejores. Parte II
- Ejercicio plaza 3/3
- Ejercicio porticos 3/4
- Ejercicio photomatch

### 8. Otras herramientas de colaboración BIM

- Importar un archivo dwg
- Exportar una imagen jpg
- 10 trucos valiosos para un mejor flujo de trabajo
- 7 trucos clave para evitar que se ralentice el archivo
- Programas de renderizado. Comparativa Vray vs Lumion
- Ejercicio pórticos 4/4

### PROYECTO FINAL + EXAMEN FINAL

Pon a prueba todo lo aprendido:  
Desarrolla un proyecto con unos mínimos exigidos.