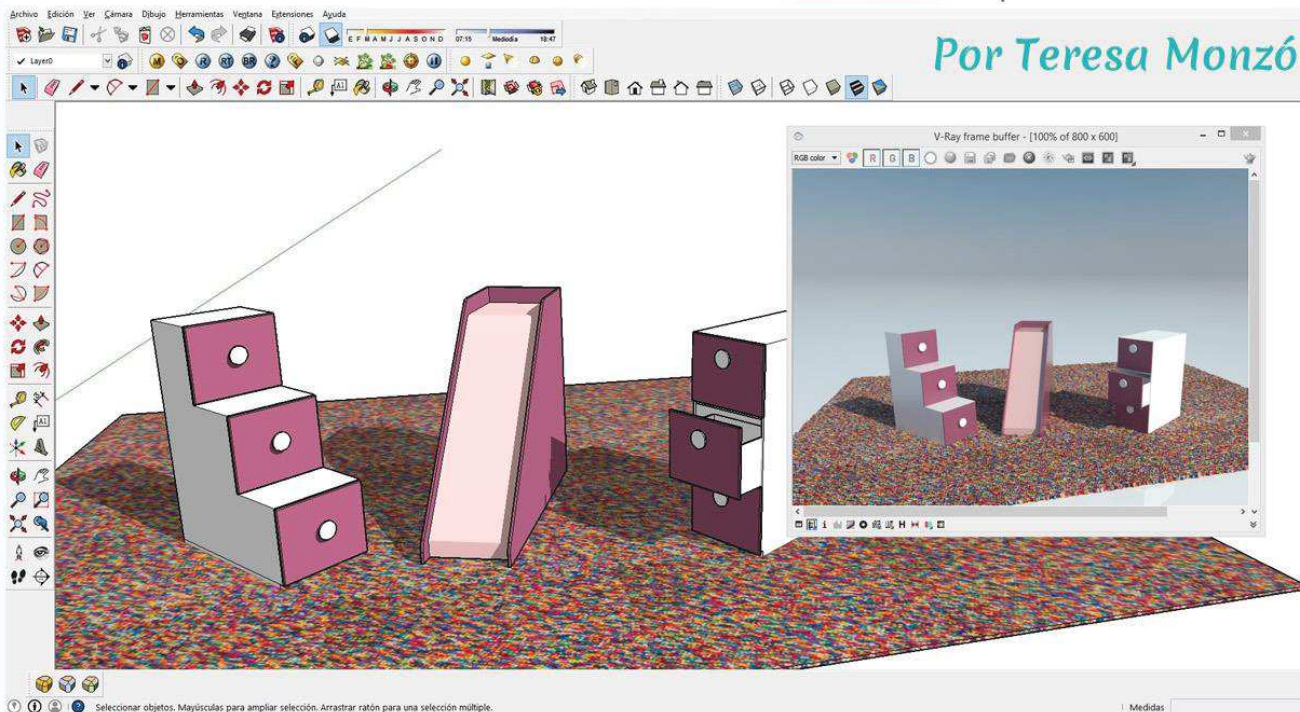


TUTORIAL SKETCHUP PASO A PASO

Por Teresa Monzó



PARTE 1: INTERFAZ Y PRIMEROS PASOS



INTRODUCCIÓN

Desde que descubrí SketchUp y V-Ray me encantaron estos programas. Como interiorista, descubrí la infinidad de posibilidades que tenía para mi trabajo y comprobé, que mis proyectos ganaban mucho para la presentación a mis clientes.

Ha sido mucho el tiempo que he dedicado a su aprendizaje y con estos tutoriales quiero poner a vuestra disposición todo lo que he aprendido, lo fáciles que son de utilizar y las muchísimas posibilidades que tienen.

He intentado que el lenguaje sea fácil para cualquier persona que nunca ha utilizado ningún programa de diseño en 3D o de programas de realidad virtual o fotorrealismo.

El tutorial cuenta con ilustraciones acompañadas por texto, de manera, que los que estáis familiarizados con otros programas podáis seguirlo solo con las ilustraciones de una forma más rápida y práctica y los que sois más novatos podáis ayudaros con las explicaciones. **Para que no se os haga interminable la lectura, he puesto en negrita el texto que considero relevante para entender las ilustraciones, en azul los títulos de los capítulos para facilitar la búsqueda y en rojo atenciones que considero importantes para hacer más rápido el trabajo, como son los atajos del teclado.**

Nunca he hecho tutoriales, este es el primero, por lo que pido disculpas por cualquier error que pueda cometer por mi inexperiencia.

Para intentar que os resulte entretenido, he creado el tutorial haciendo un ejercicio práctico sin seguir el orden que tienen la mayoría de los que están disponibles. **Aquí, iremos aprendiendo las diferentes herramientas conforme las vayamos necesitando para crear nuestro primer proyecto, este dormitorio juvenil.** Si quieres puedes coger tus propias medidas de un dormitorio y realizar tu propio proyecto adaptándolo a lo que irás aprendiendo, cambiando colores, texturas y complementos a tu gusto y necesidades.

En siguientes tutoriales daremos realidad virtual a nuestro proyecto con el programa V-Ray para que nuestro trabajo obtenga una calidad fotorrealista.

¡¡No os asustéis!! ¡¡Veréis que fácil es!!

Espero que descubrir SketchUp os guste tanto como a mí y que este tutorial os sea de gran utilidad y os facilite su aprendizaje.



TUTORIAL PARA SKEPTCHUP PARTE 1

www.portaldecorares.com

SketchUp es un programa para poder hacer de manera sencilla diseños en 3D como si estuvieras dibujando a mano un boceto. Es un programa intuitivo y de rápido aprendizaje con el que podrás crear cualquier objeto o diseño volumétrico, funcionando de manera muy similar a tener un lápiz en tus manos y empezar a dibujar tus diseños en tres dimensiones.

Cuenta con una gran calidad en la presentación de tus proyectos y añade la posibilidad de compartir archivos entre otros programas de diseño 3D como CAD o similares.

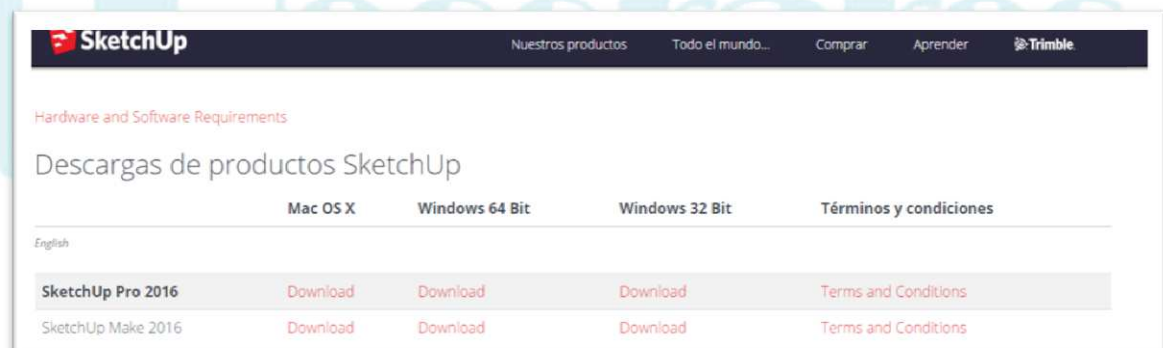
Otras ventajas con las que cuenta son, la gran galería de objetos en la que millones de usuarios comparten sus proyectos o modelos, plugins para facilitar el diseño de tus creaciones y la posibilidad de instalarle programas de renderizado (como V-RAY) para dar una calidad fotorrealista a tus diseños.

En este primer tutorial veremos como descargarlo, las distintas partes de la pantalla y las herramientas, ORBITAR, DESPLAZAR Y ZOOM para saber movernos en nuestro dibujo.

DESCARGAR EL PROGRAMA

Podrás descargar el programa desde el siguiente enlace:

<http://www.sketchup.com/es/download/all#es>



Tienes que descargarte la versión que se adapta a tu tipo de ordenador y el sistema operativo que utilizas, pudiendo elegir entre **SketchUp Pro (de pago)**, o **SketchUp Make (la gratuita)**, perfecta para los principiantes que queréis iniciaros en el aprendizaje.

Todo lo que haremos en este tutorial es con la versión de 2016, que es la que yo tenía cuando empecé a escribirlo. Pero cualquier otra versión os servirá igual puesto que veremos cosas básicas de las principales herramientas que esta igual en todas. Más adelante veremos las novedades de la última versión. Podréis comprobar como la versión gratuita, sin necesidad de añadirle ningún plugin, tiene muchísimas posibilidades para llegar a realizar casi todo lo que nos proponíamos.

Ya tenemos SketchUp en el escritorio ¡Empezamos!

ABRIR Y GUARDAR:

Como en la mayoría de los programas, lo primero es abrir archivos nuevos y guardarlos en la ubicación que indiquemos, para poder volver a utilizarlos y continuar con nuestro proyecto donde lo habíamos dejado.

Para empezar a utilizar el programa a nivel personal puedes descargar la versión gratuita con la que podrás ver la infinidad de utilidades que tiene y si el programa es adecuado para ti y se adapta a tus necesidades.

Una vez descargado el programa, encontrarás en tu escritorio los siguientes iconos:



• **SketchUp** con el año de la versión que te hayas descargado.

• **LayOut:** Programa de presentación de nuestros trabajos. Más adelante veremos también su funcionamiento, porque es bastante interesante y práctico para la presentación e impresión de tus proyectos.

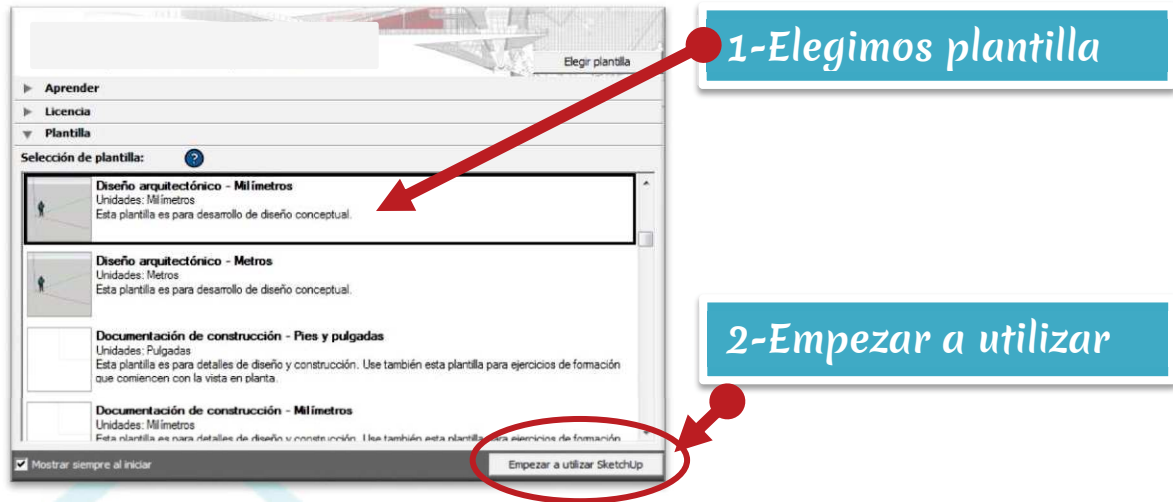
• **Style Builder:** Donde podremos crear nuestros propios estilos de presentación.

Hacemos doble clic en el icono de SketchUp y se abre nuestra primera pantalla que podrá variar de aspecto dependiendo de la versión descargada, pero todas tienen el botón de “ELEGIR PLANTILLA”.

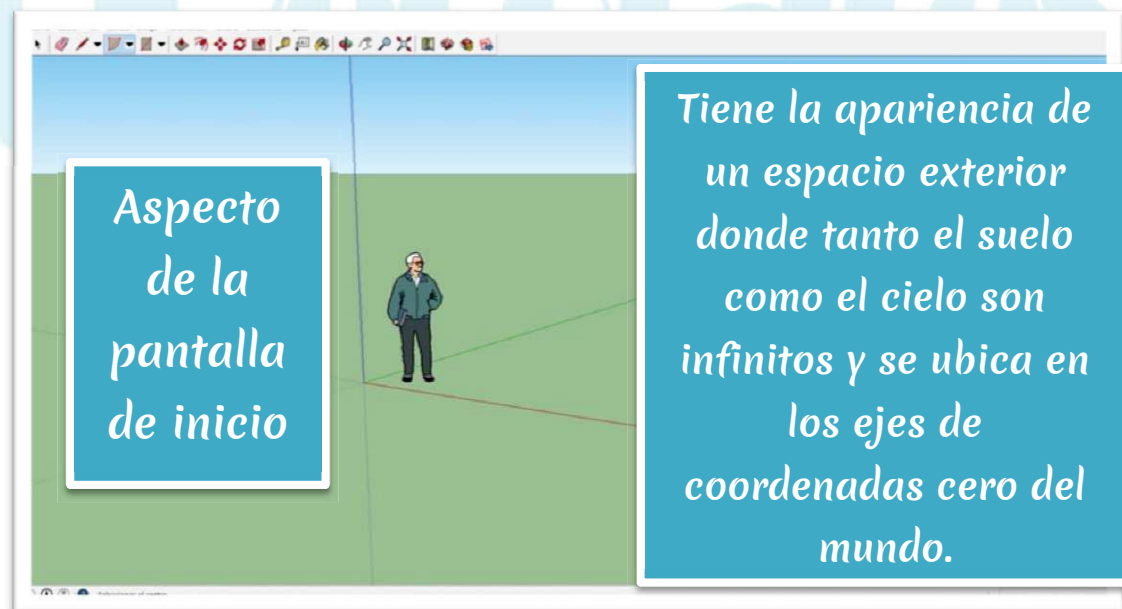


Elegimos plantilla haciendo clic en su botón

Lo primero que haremos será elegir la plantilla en la que queremos trabajar, tanto las unidades como el diseño, arquitectura, construcción, etc. En mi caso me gusta trabajar en milímetros o centímetros con la plantilla de diseño arquitectónico, pero dependiendo de cada uno escogeremos la adecuada a nuestras necesidades (la mayoría prefiere trabajar en metros) o a la medida en la que estemos acostumbrados. **No pasa nada si una vez empezado el trabajo queremos cambiar las unidades, veremos después que se puede hacer de una manera muy sencilla.**



Una vez elegida la plantilla pinchamos en: “Empezar a utilizar SketchUp”, y a partir de aquí...**¡¡Ya podemos empezar a dibujar!!**

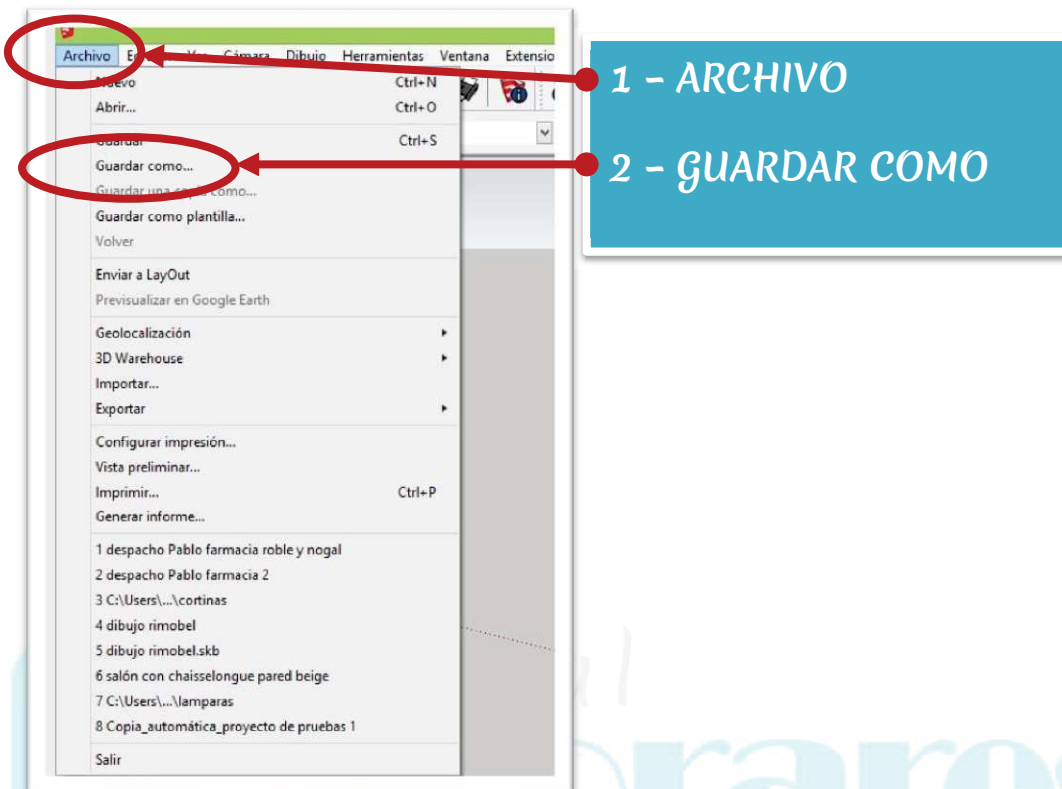


Este es el aspecto de la pantalla de inicio. Vemos que es un espacio exterior en donde encontramos un suelo de color verdoso y un cielo azul que tienen dimensiones infinitas. En él encontramos unos ejes de coordenadas ubicados en el punto 0 del mapa terrestre. Esto es muy importante para el geolocalizador de Google Maps. El primer paso y muy importante es **GUARDAR** nuestro primer proyecto como haríamos con cualquier otro programa.

Este paso es común en casi todos los programas informáticos.

1 – Pinchamos en el menú desplegable Archivo. Lo encontraras arriba a la izquierda.

2 – Una vez desplegado pinchamos en Guardar como...

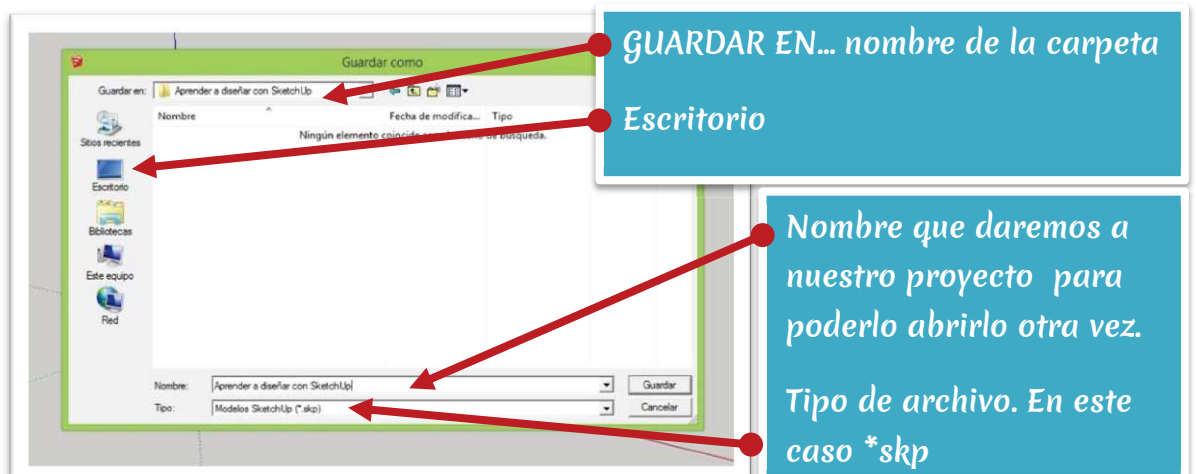


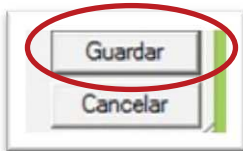
3 – Se abre la ventana “GUARDAR COMO” en donde te piden que indiques:

- Donde quieres guardar el archivo. Guardar en... Hay que indicar la ruta

Por ejemplo: Dentro del escritorio y en la carpeta llamada “aprender a diseñar con SketchUp”. Acuérdate de crear esta carpeta en tu escritorio.

- Que nombre quieres ponerle al proyecto .
- Qué tipo de archivo es. En este caso es (*.skp) que sale por defecto.





Por último clicamos en Guardar y ya tenemos nuestro primer proyecto ubicado en su en su carpeta correspondiente.

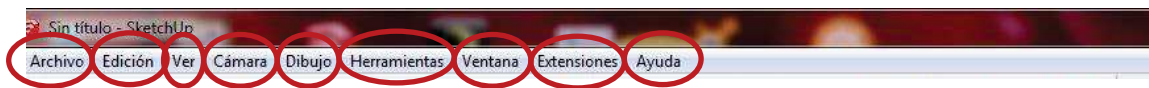
Con tan solo seguir las ilustraciones y el texto en negrita o rojo que da más información sobre ellas, podrás aprender todo lo que hay en este primer tutorial en poco más de 30 minutos.

¡Manos al proyecto!

PARTES DE LA PANTALLA PRINCIPAL.

La pantalla que encontramos al abrir el programa está dividida en las siguientes partes:

1 – BARRA PRINCIPAL donde están todos los menús desplegables.



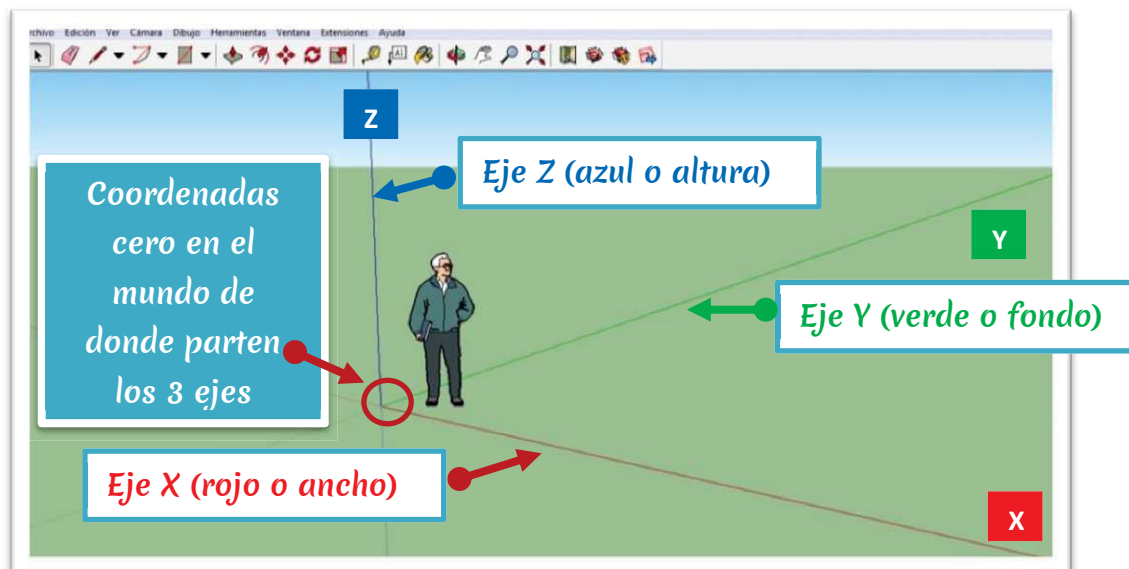
2 – BARRAS DE HERRAMIENTAS que podrás hacer visibles u ocultar según tus necesidades.



Esta es **la que aparece por defecto** y se llama **Barra de Primeros Pasos**.

En el menú **VER**; **BARRAS DE HERRAMIENTAS**, podrás añadir las que necesites. Más adelante te explicamos con ilustraciones diferentes formas de hacerlo.

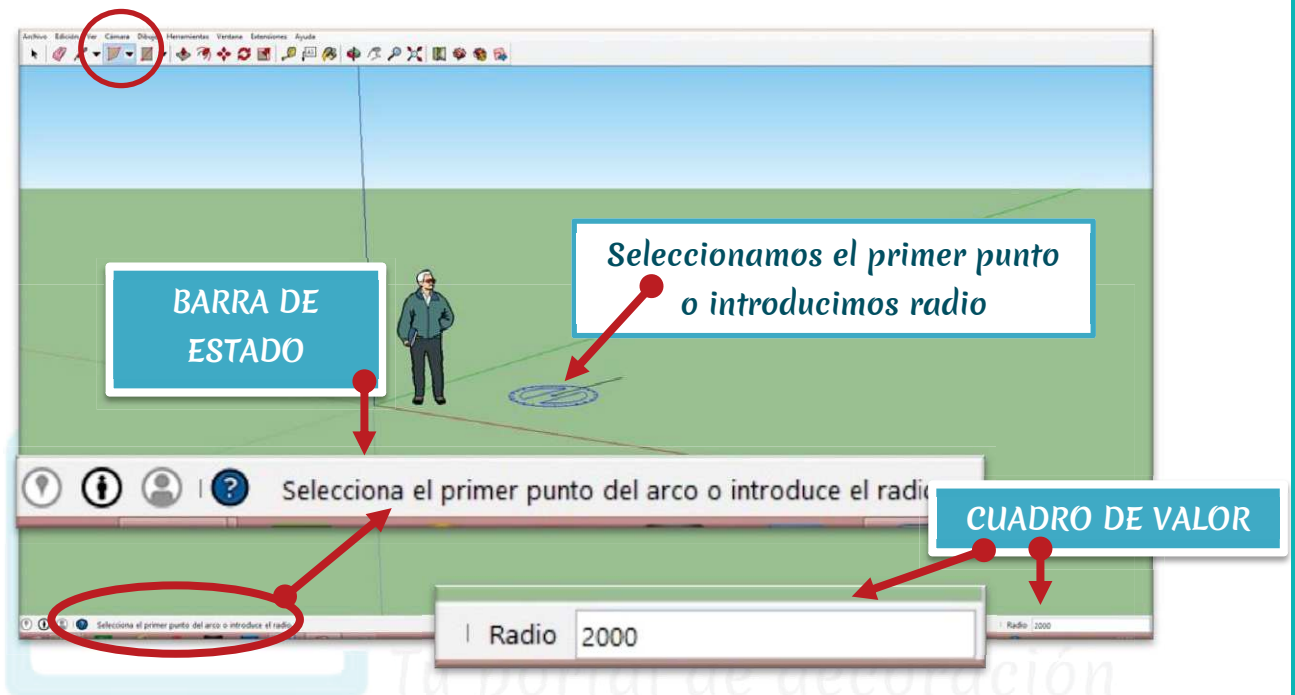
3 – LA VENTANA PRINCIPAL donde podrás ver el diseño que estás creando. En esta pantalla están los ejes de coordenadas o referencia **X, Y, Z**. Estos ejes son muy importantes pues sobre ellos te guiarás para crear tus proyectos en 3D. Más adelante te diremos la importancia de las coordenadas cero en el mapa del mundo.



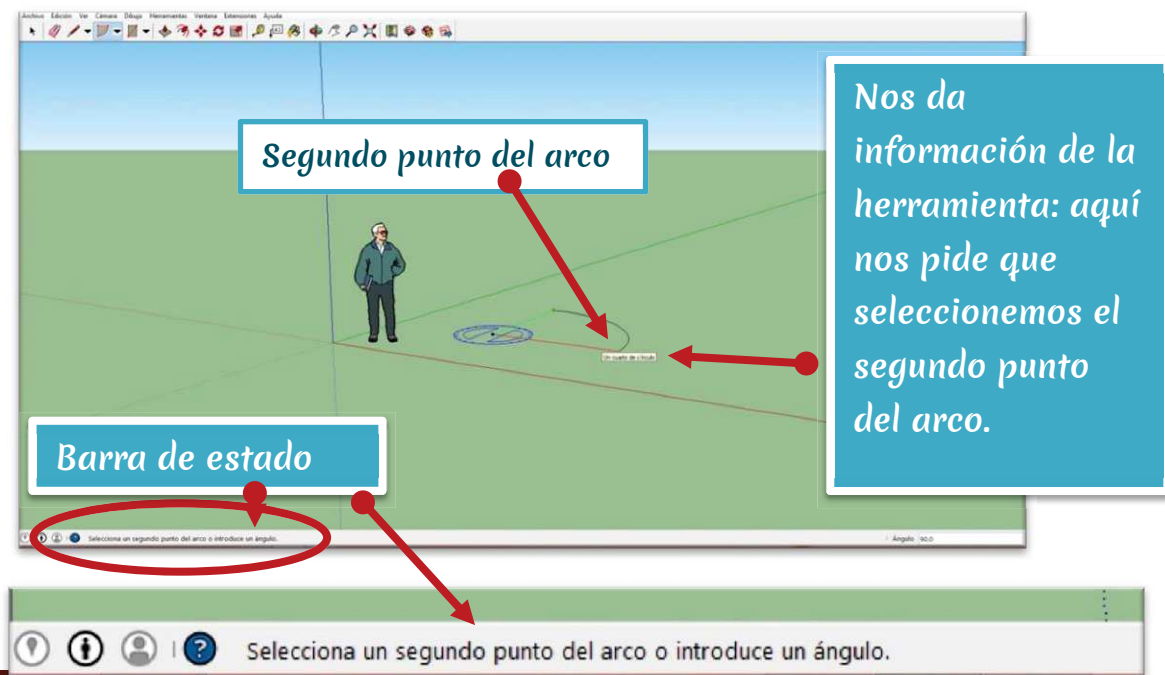
4 – BARRA DE ESTADO donde encontraras información sobre la herramienta que estás utilizando. Es la parte inferior en gris de nuestra pantalla. En ella encontramos información sobre las herramientas que estamos utilizando, nos indica los pasos a seguir y opciones avanzadas que puedan tener estas herramientas.

Por ejemplo: si estamos utilizando la herramienta para crear un arco la BARRA DE ESTADO nos dice los pasos a seguir:

- Seleccionar el primer punto desde donde queremos empezar a dibujar el arco o introducir el radio que va a tener el arco, la zona en donde damos la información numérica se llama CUADRO DE VALOR.

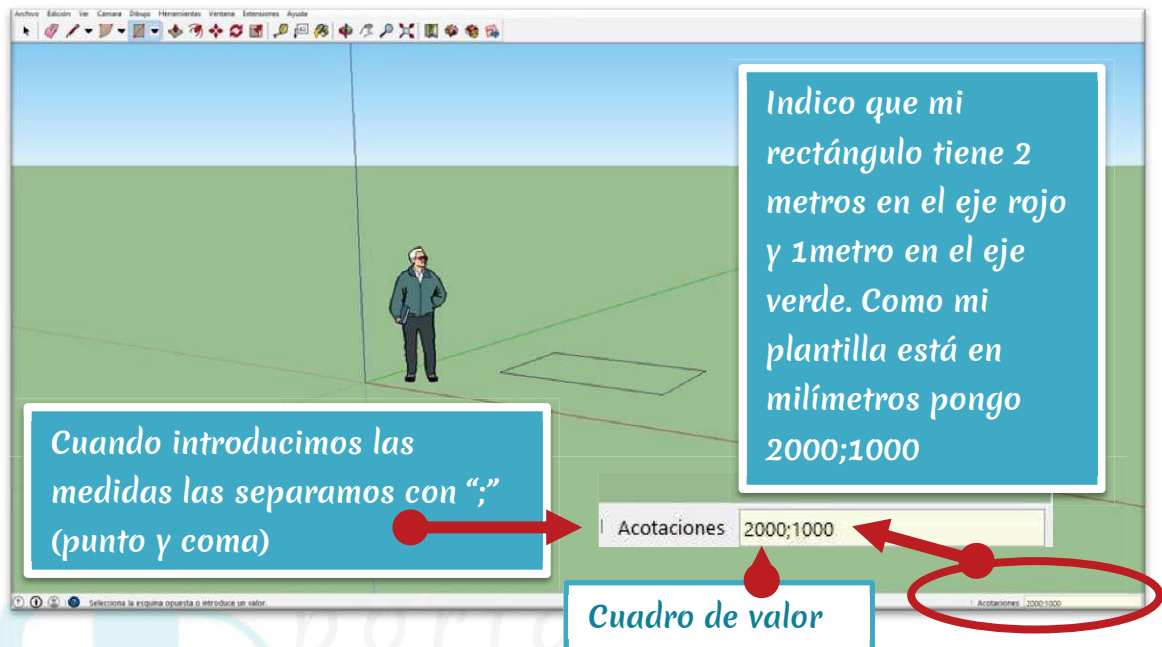


- A continuación la BARRA DE ESTADO nos pide indicar el segundo punto del arco.



5 – CUADRO DE VALOR, es el valor que tienes que introducir en la parte derecha de la “barra de estado”, como sería; el valor de un ángulo, el número de lados de un polígono, las medidas de un rectángulo...

Por ejemplo: si estás dibujando un rectángulo de 2*1 metros, puedes indicar la medida en el eje X e Y (ancho y fondo o profundidad).



- **Importante:** las medidas se separan por “;” (punto y coma) para indicar los ejes y por “,” (coma) para indicar las unidades. Ejemplo 2100milímetros ó 2,1 metros.

Y la “Barra de Estado” volvería a pedirte, igual que en la herramienta ángulo, que indiques el primer punto donde quieres empezar a dibujar el rectángulo.

No te preocupes si ahora te parece un poco liso, porque vamos a explicar con cada herramienta qué nos indica la Barra de estado o el Cuadro de Valor. Esta explicación es solo para que sepas diferenciar las distintas partes de la pantalla.

- **(Nota aparte).** Para llegar a tener rapidez y agilidad en tus dibujos, es muy importante que te acostumbres a los métodos abreviados con el teclado que te iré indicando. Estos métodos abreviados nos ayudan a seleccionar las herramientas con las que diseñaremos nuestros proyectos de manera más rápida y fácil.
- Para esto seré muy repetitiva, pero es porque así irás cogiendo el vicio y llegarás a hacerlo de manera intuitiva.

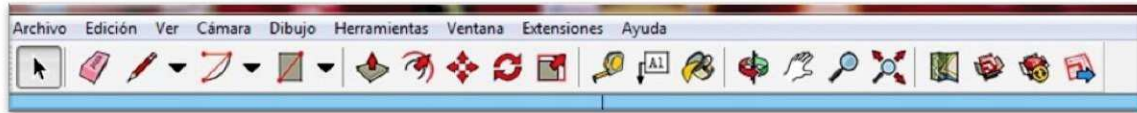
¡¡Es como conducir, si se acostumbra uno desde el principio a las buenas prácticas, al final sale solo!!

Ahora ya sabemos que nos indica cada parte de nuestra pantalla de trabajo.

¡EMPECEMOS A FAMILIARIZARNOS CON LAS HERRAMIENTAS!

LAS HERRAMIENTAS PRINCIPALES

Esta es la barra de herramientas principal que aparece cuando abrimos nuestro primer trabajo en SketchUp "BARRA DE PRIMEROS PASOS".



Empezaremos a trabajar con ellas y lo primero será aprender a **ocultar o añadir estas barras**.

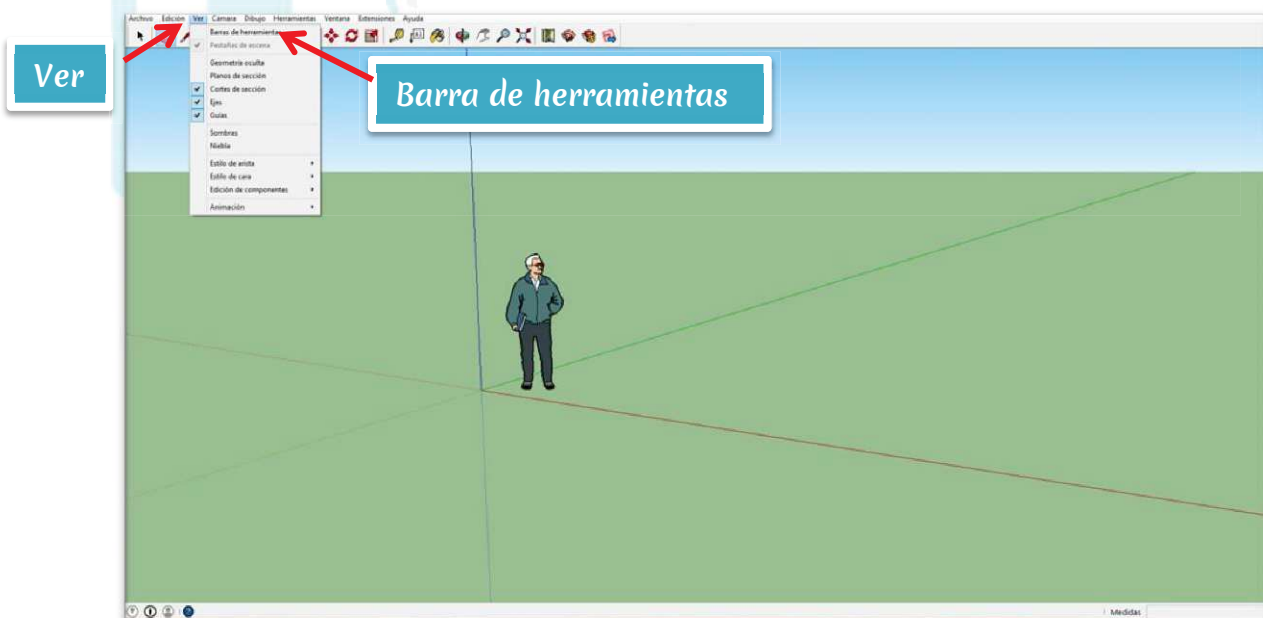
Hay dos formas de hacerlo:

1 – Desde el menú VER, BARRA DE HERRAMIENTAS. Marcaremos todas aquellas que queramos que se visualicen y aparecerán en la pantalla. Una vez marcadas las que queramos cerramos la ventana.

2- Haciendo un clic con el botón derecho del ratón en la zona gris donde está la barra de Primeros Pasos. Se despliega el menú de todas las barras de herramientas y activamos o desactivamos las que queramos.

Vamos a añadir: **CONJUNTO GRANDE DE HERRAMIENTAS**

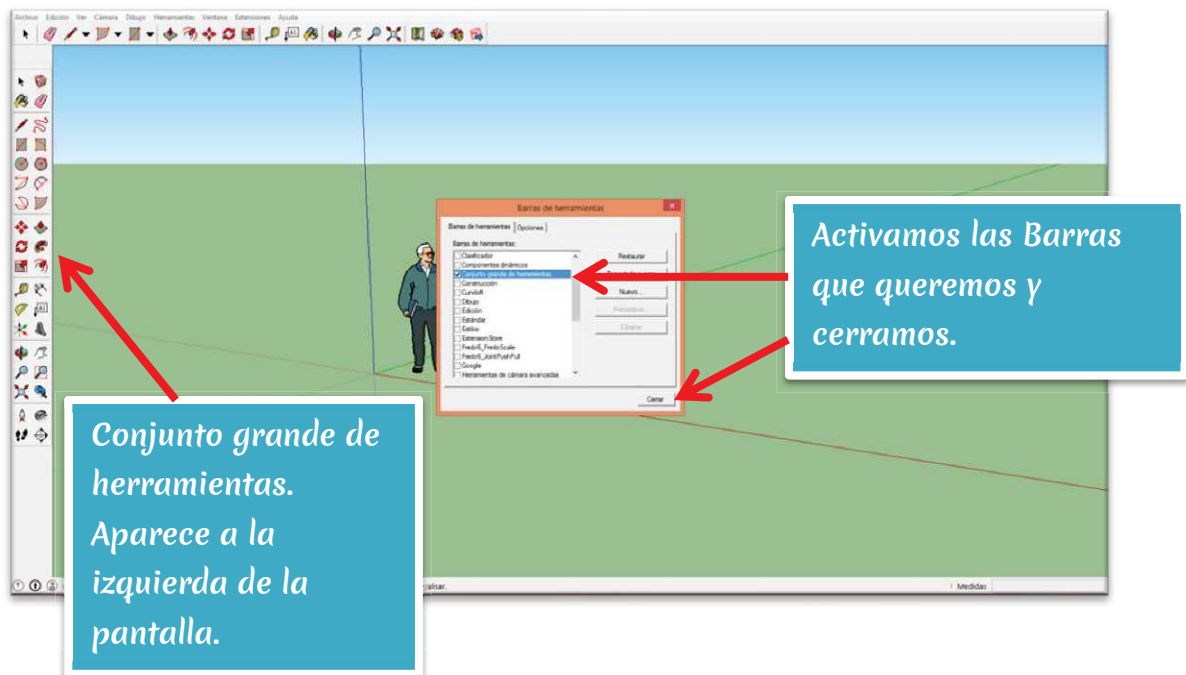
PASO 1:



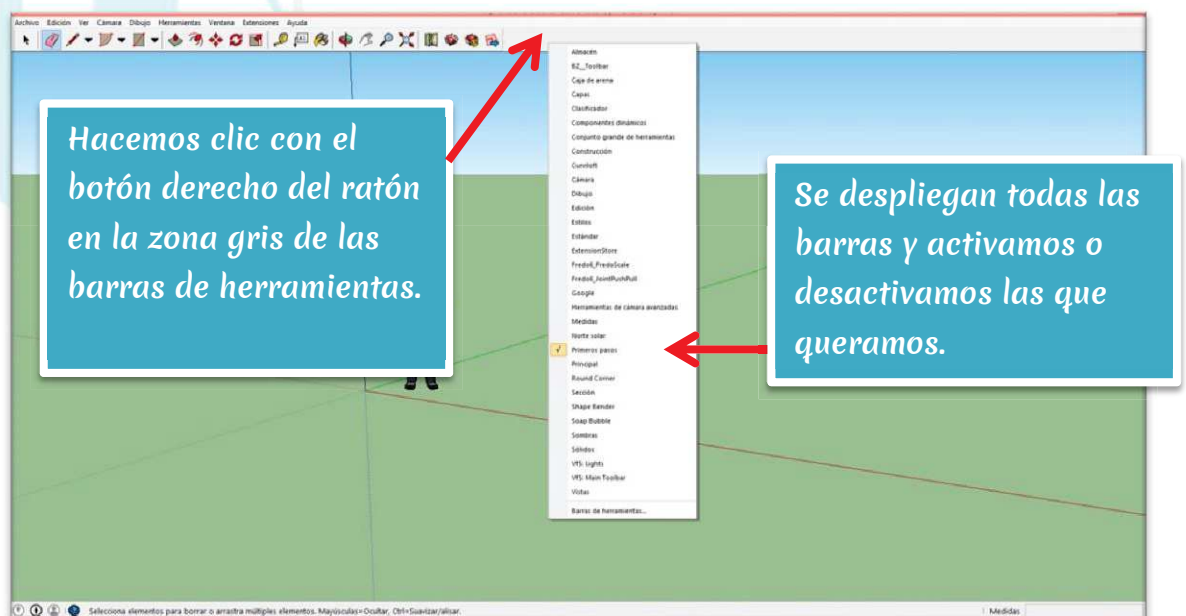
Hacemos clic con el botón izquierdo del ratón en el menú VER y a continuación clic en BARRA DE HERRAMIENTAS. Se abre la ventana donde están todas las barras de herramientas de SketchUp y en esa ventana activamos las que queremos visibles.

En este caso activamos haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el recuadro que activa la casilla de **CONJUNTO GRANDE DE HERRAMIENTAS**.

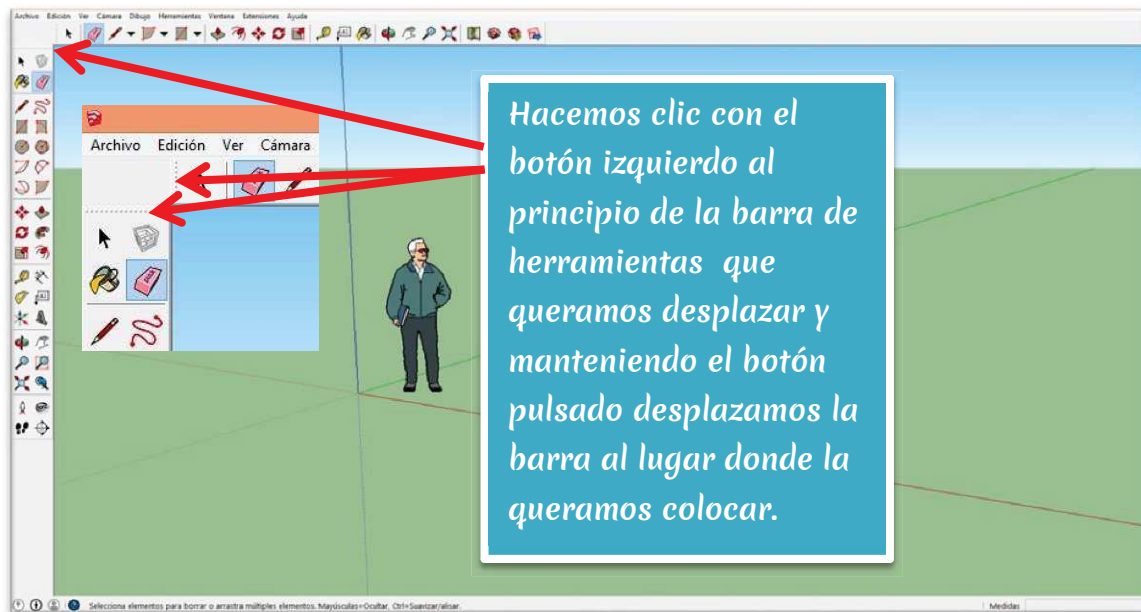
Todas las herramientas del conjunto de esta barra aparecerán a la izquierda de la pantalla.



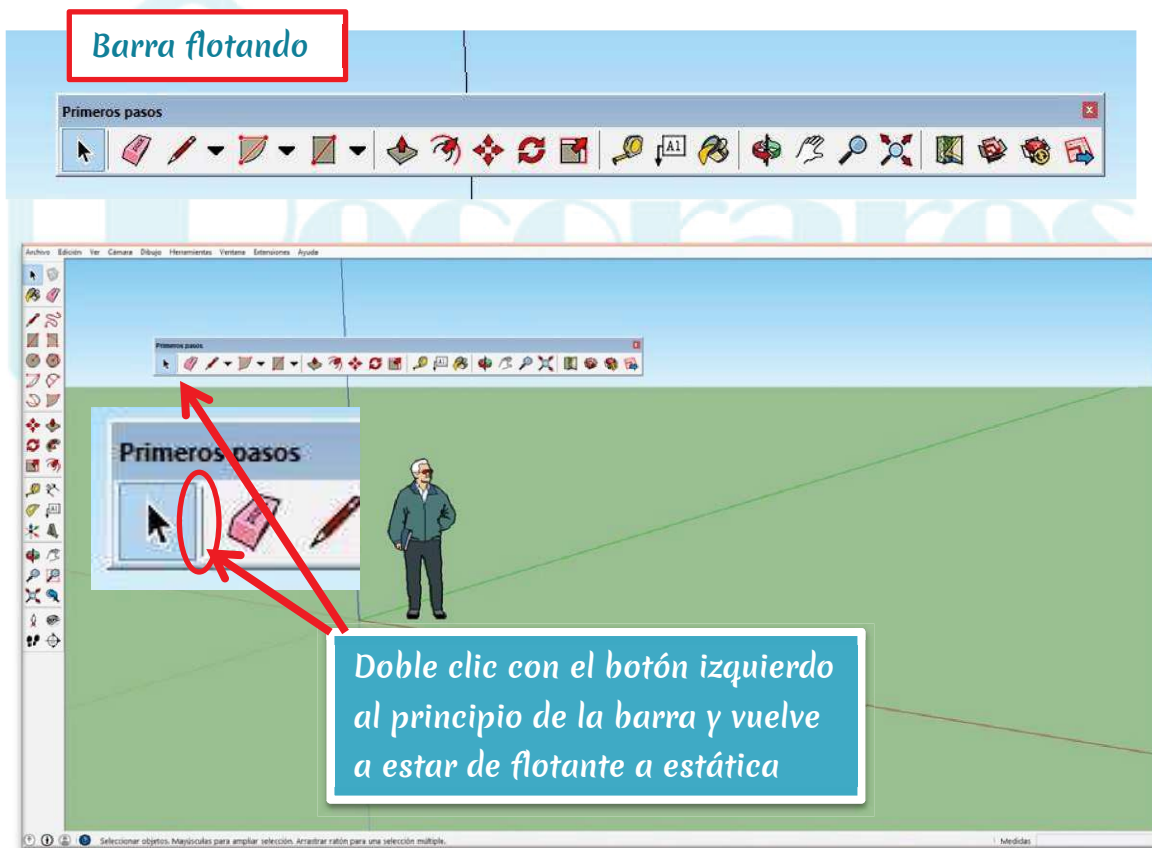
PASO 2:



Las barras de herramientas también se pueden ordenar o colorar según nuestras preferencias. Se pincha con el botón izquierdo sobre el principio de la barra y manteniendo pulsado el botón la desplazamos al sitio donde la queremos colocar.



Si la barra la hemos puesto flotando en la ventana, haciendo doble clic al principio de la barra con el botón izquierdo se pondrá otra vez estática o fija.



¡BUENO! ¡AHORA LAS HERRAMIENTAS PRINCIPALES UNA A UNA!

Lo primero y más importante son **las herramientas de SELECCIONAR Y BORRAR** y sobre todo, **APRENDER A MOVERNOS** por el espacio de nuestra pantalla de trabajo.

HERRAMIENTAS SELECCIONAR, BORRAR, ORBITAR, DESPLAZAR Y ZOOM.



La flecha para seleccionar. ¡¡METODO ABREVIADO PULSANDO LA TECLA ESPACIO!!

Esta HERRAMIENTA es la que más se utiliza pues con ella **seleccionas las herramientas que quieres utilizar y todo aquello que queremos modificar o en lo que queremos trabajar**, líneas, caras, volúmenes, texturas... **Son varias las maneras que tenemos de seleccionar dependiendo de lo que queramos hacer** y las iremos explicando todas conforme las vayamos necesitando. **Digamos que es nuestro cursor activo.**

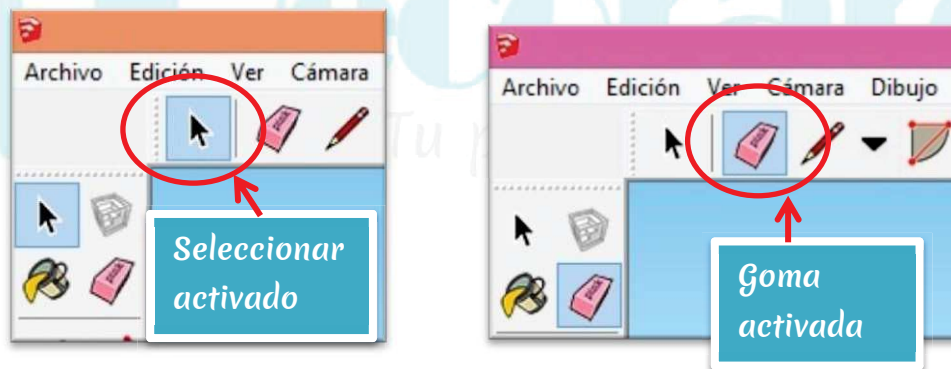


La goma. ¡¡METODO ABREVIADO PULSANDO LA TECLA "E" (Eraser)!! Como su nombre indica es para **borrar o eliminar lo que seleccionamos**, aunque también tiene otras utilidades que explicaremos más adelante como ocultar, alisar o suavizar.

Como anteriormente he explicado, al tener activada la herramienta que estamos utilizando, en la BARRA DE ESTADO podrás ver la información de las diferentes opciones avanzadas que tiene.

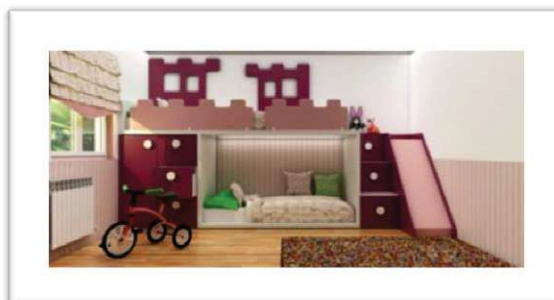
También podemos borrar pulsando la tecla SUPR (suprimir) una vez hecha la selección, (Esto es lo más cómodo y utilizado)

Cuando activamos una herramienta pinchando con el botón izquierdo del ratón en ella o utilizando el método abreviado del teclado, su icono se recuadra en color azul y el cursor del teclado adquiere el aspecto del icono de esa herramienta.



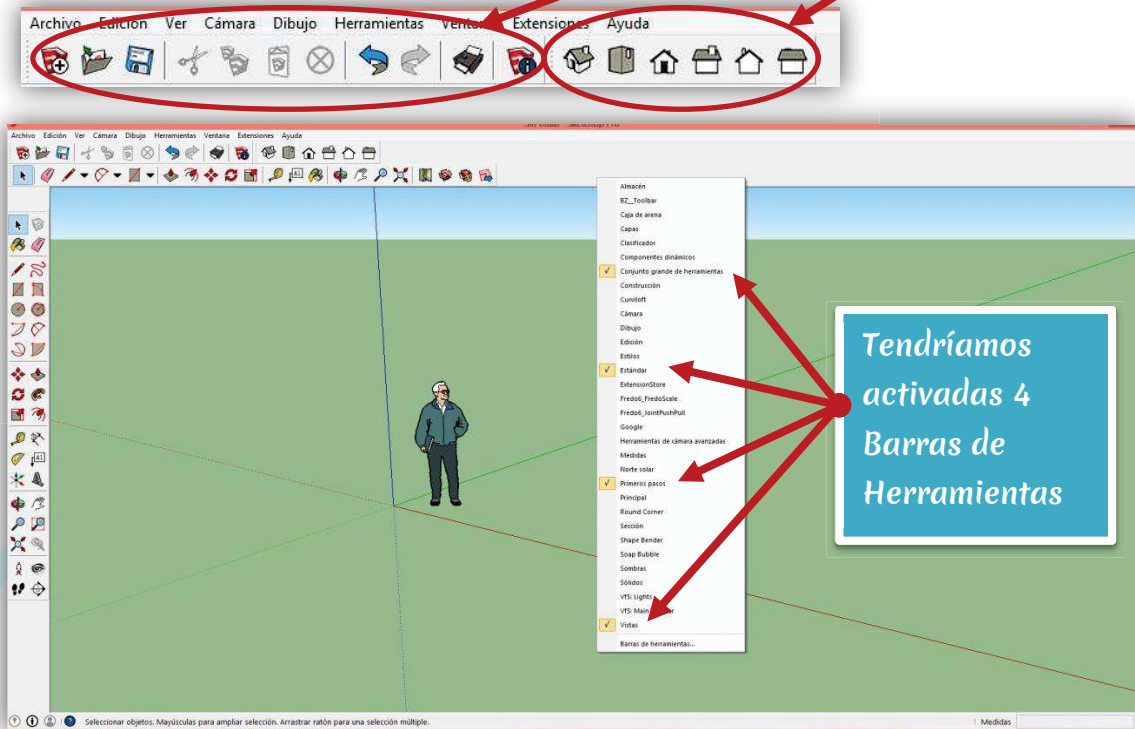
¡¡EMPECEMOS A PRACTICAR CREANDO NUESTRO PRIMER PROYECTO!!:

EL DORMITORIO PASO A PASO:

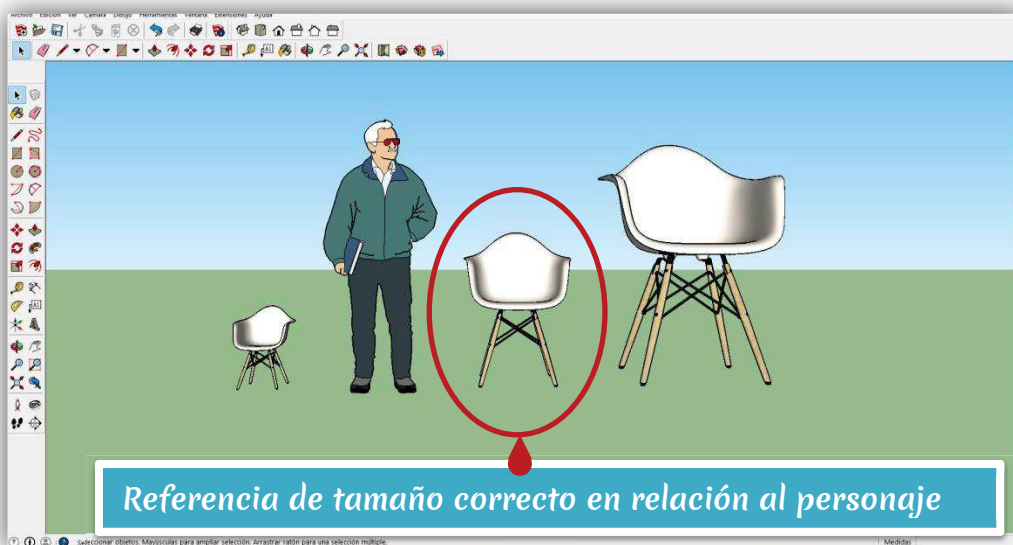


PASO 1: AÑADIR BARRAS DE HERRAMIENTAS - Tenemos abierto nuestro primer proyecto y nos encontramos con la pantalla principal y con la barra de PRIMEROS PASOS que nos sale por defecto. También tenemos a la izquierda EL CONJUNTO GRANDE DE HERRAMIENTAS que hemos activado anteriormente.

Ahora activa también la BARRA DE HERAMIENTAS ESTANDAR Y LA DE VISTAS situándolas donde quieras. Esto ya sabes hacerlo.



Siempre al iniciar un proyecto aparece la figura de una persona al lado de los ejes. Este nos sirve como referencia para posicionarnos, y también para poder tener una referencia del tamaño de los objetos en relación con él.



PASO 2: HERRAMIENTAS SELECCIONAR Y BORRAR: Vamos a seleccionar y borrar el personaje, puesto que para nuestro proyecto no lo vamos a necesitar. Más adelante explicaremos como podemos incluir diferentes personajes en nuestros proyectos.

Tenemos dos maneras diferentes para eliminarlo.

1 – Seleccionándolo y eliminándolo.

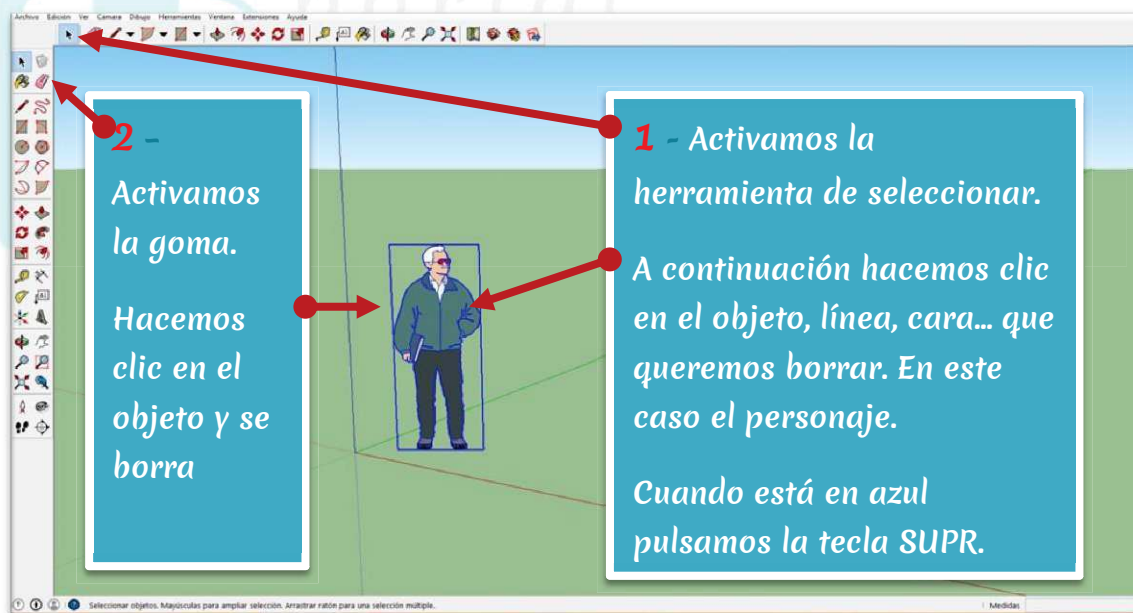
Pulsa **la tecla ESPACIO** para activar la herramienta SELECCIONAR o con el ratón actívala pulsando su icono desde la barra de herramientas.

A continuación **hacemos un clic en la figura de la persona**. En mi caso un señor con gafas, pero son diferentes las personas que pueden salir en nuestra pantalla de inicio.

El señor se encuadra en azul, en ese momento **pulsamos la tecla SUPR del teclado** y desaparece. A lo largo de nuestro dibujo podemos borrar cosas por equivocación, no pasa nada, **pulsamos la tecla CONTROL+Z** y deshacemos la operación.

2 - LA GOMA.

La activamos o pulsamos la **letra E (Eraser)**, hacemos un clic con el botón izquierdo **sobre la figura** de la persona **y se borra**. Podemos volver a deshacer de la misma forma, pulsando CONTROL+Z.



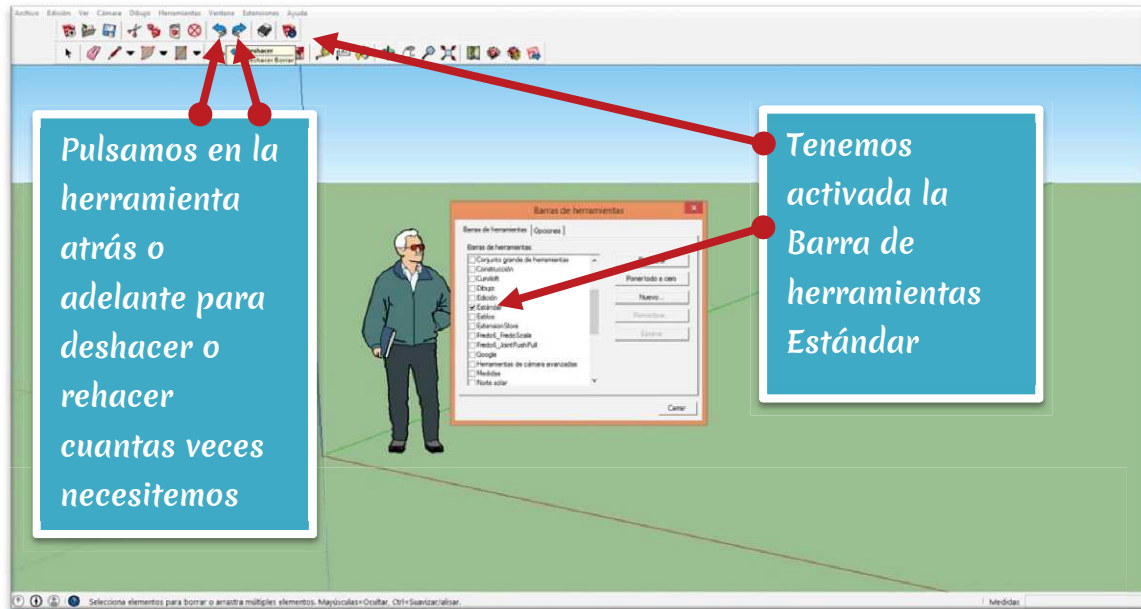
Hay otra manera de volver a atrás si nos equivocamos y es **mediante las herramientas de deshacer o rehacer**. Estas se encuentran en la **Barra de herramientas ESTÁNDAR** que hemos activado anteriormente.



Con esta herramienta podrás volver atrás pulsando en ella cuantas veces quieras o rehacer o volver adelante cuantas veces necesites si te equivocas en algo.

***METODOS ABREVIADOS: CTRL+Z = DESHACER**

CTRL+Y = REHACER



- **¡Importante!** Como ya os he indicado anteriormente, todos los programas tienen **MÉTODOS ABREVIADOS EN EL TECLADO** para seleccionar las herramientas. Con ello agilizaremos el trabajo y nos resultará más como y rápido realizarlo. **Más adelante también os enseñare a personalizar vuestras propias teclas de atajos con el teclado.**
- **HERRAMIENTA SELECCIONAR = PULSA LA TECLA "ESPACIADORA".**
- **GOMA = PULSA LA TECLA "E"**

Descubriremos más utilidades de las herramientas SELECCIONAR Y BORRAR mientras vamos aprendiendo a realizar nuestro dormitorio.

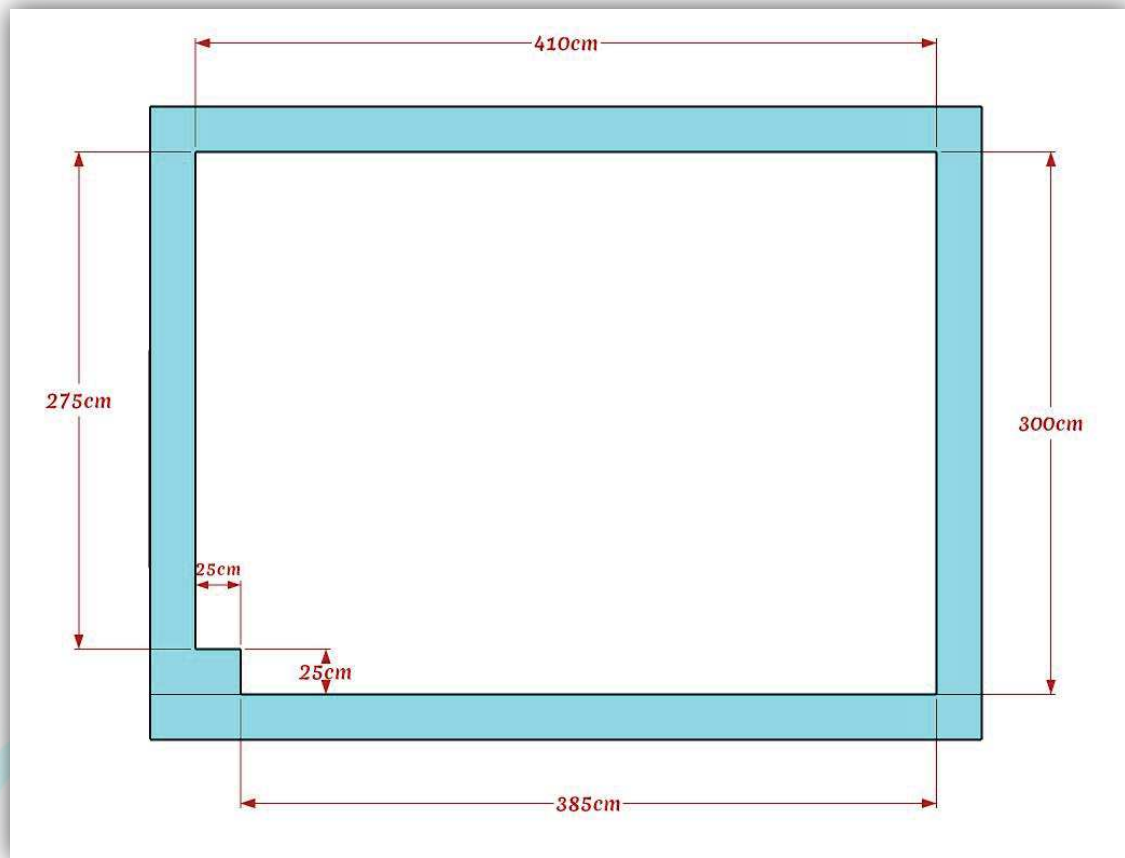
PASO 3: DIBUJAR LA PLANTA DEL DORMITORIO.

Las herramientas que aprenderemos ahora para crear nuestra planta del dormitorio serán las que nos ayudan a movernos por el espacio y las de dibujar.

Hemos medido nuestro dormitorio. Yo voy a poner las medidas del ejemplo que estoy haciendo, pero podéis intentar hacerlo con un dormitorio que tengáis en casa e intentar adaptarle los muebles que a continuación vamos a construir según vuestras necesidades.

Si queréis hacerlo lo más real posible, en www.portaldecorares.com encontraréis fabricantes de dormitorios juveniles desde donde podréis enlazar con ellos, y así poder ver los productos que tienen, su ficha técnica, la modulación que tienen y sus posibilidades. <http://www.portaldecorares.com/fabricantes/?accion=buscar&categoria=11&cadena=>

Las medidas de las paredes interiores de la planta de nuestro dormitorio de ejemplo son:



Para movernos por el espacio utilizamos las herramientas **ORBITAR, DESPLAZAR, EL ZOOM Y LA BARRA DE VISTAS.**



ORBITAR. Con esta herramienta aprenderemos a movernos o girar en nuestro dibujo para poder verlo desde distintos puntos según lo necesitemos. **Nos movemos como si voláramos alrededor de nuestro dibujo.** Su funcionamiento es muy sencillo, solo tienes que practicar.

Seleccionas la herramienta y **con el botón izquierdo del ratón pulsado lo mueves** haciendo círculos **en todas direcciones.** ¡Ves cómo se mueve la cámara!



DESPLAZAR. Con esta herramienta **podrás desplazarte o moverte en el espacio vertical y horizontalmente** (de derecha a izquierda y de arriba abajo).

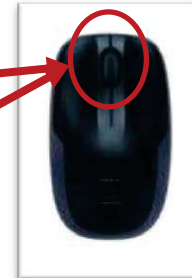


ZOOM: Las herramientas de zoom sirven para alejar, acercar, centrar... nuestro proyecto. Poder ver detalles o trabajar en una determinada zona de un objeto. La lupa (1) acerca y aleja el plano de una forma suave y precisa. La lupa enmarcada en rojo (2) selecciona una determinada zona que queramos acercar. (3) La lupa con las flechas rojas centra todo el dibujo que estamos realizando en nuestra pantalla. Y por último la lupa con la flecha azul (4) hace que el dibujo retroceda a la última posición en la que estábamos trabajando.

***EL METODO ABREVIADO para ORBITAR, DESPLAZAR y ZOOM se utiliza con cualquier herramienta activada (por ejemplo el Lápiz) = mantén la rueda central del ratón pulsada, aparecerá el icono de ORBITAR activado, ahora mueve el ratón en círculos. Si a la vez pulsas LA TELCA MAYÚSCULA activas el icono de la herramienta DESPLAZAR. Si giras la rueda del ratón adelante y atrás sin tenerla pulsada estarás activando el ZOOM. EJERCITA: Mueve el ratón pulsándolo en todas direcciones, pulsa también la tecla Mayúscula y gira la rueda del ratón. ¡Ves cómo te desplazas por el dibujo y te acercas o te alejas!**



Giro de rueda del ratón = ZOOM
Pulsar rueda = ORBITAR
Pulsar rueda + tecla mayúscula = DESPLAZAR

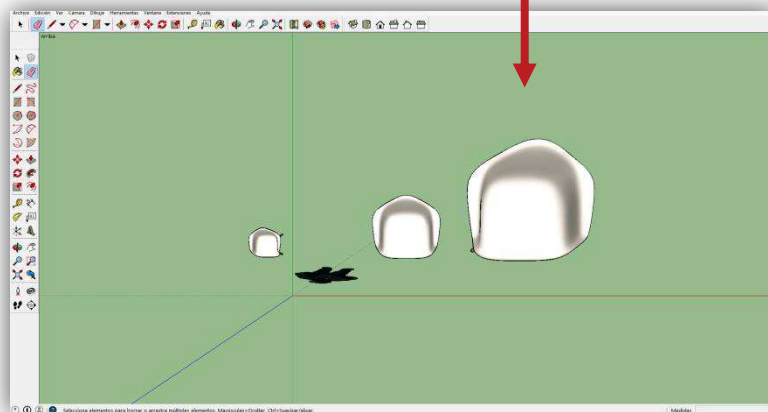


BARRA DE VISTAS

Nos ponemos en VISTA DE PLANTA para empezar a dibujar.

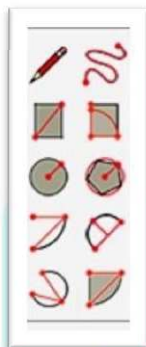
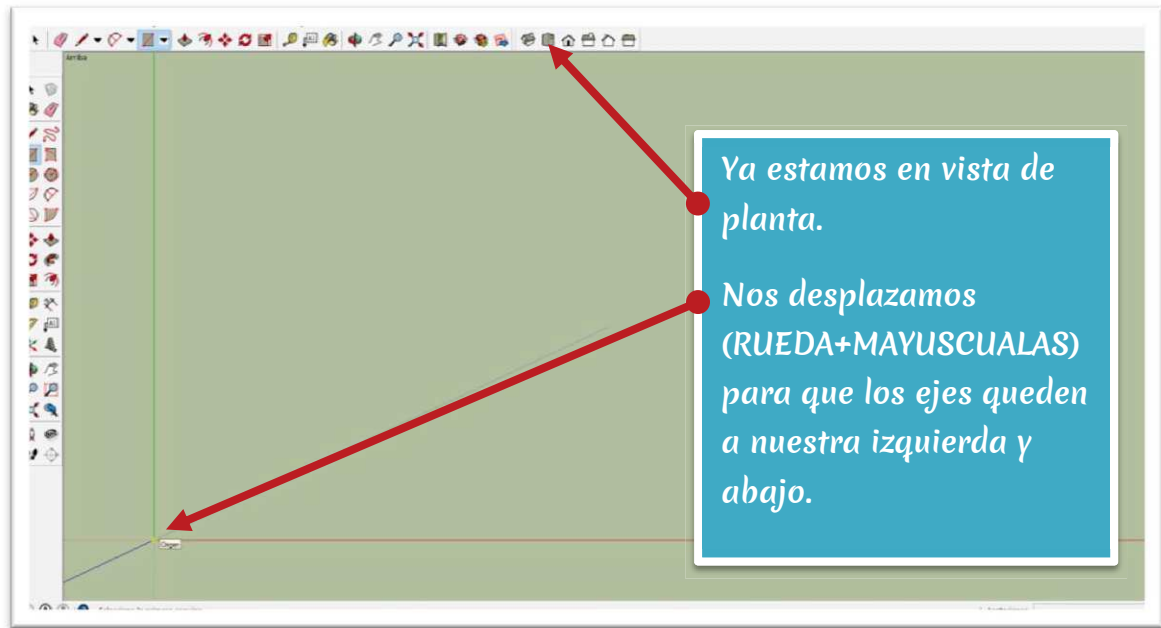
Hemos añadido la BARRA DE HERRAMIENTAS VISTAS que cuenta con 6 iconos de casas. Estas sirven para situar la cámara en las diferentes POSICIONES:

- 1 – Vista en perspectiva
- 2 – Vista en planta
- 3 – Vista frontal
- 4 – Vista derecha
- 5 – Vista posterior
- 6 – Vista izquierda



COMPRUEBA COMO CAMBIA LA POSICIÓN DE LOS EJES EN NUESTRA PANTALLA DEPENDIENDO DE CADA VISTA. PRACTICA MUCHO ORBITAR, DESPLAZAR Y ZOOM CON EL TECLADO Y RATÓN ¡LO VAS A UTILIZAR MUCHÍSIMO!

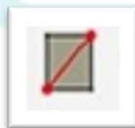
EMPECEMOS A DIBUJAR LA PLANTA DE NUESTRO DORMITORIO.



HERRAMIENTAS DE DIBUJO: Estas son las herramientas para dibujar. **Lápiz** para líneas rectas o a mano alzada, **rectángulos**, rectángulos desde tres esquinas e inclinados sobre un eje, **círculos**, **polígonos** pudiendo elegir el número de lados, **arcos** con centro y dos puntos, arcos con dos puntos, arcos con tres puntos, y arcos cerrados con el centro y dos puntos.

Esta es una pequeña explicación de cada una de las herramientas pero iremos aprendiéndolas todas conforme las vayamos necesitando.

Lo normal es aprender primero a utilizar el lápiz, pero en nuestro caso, la primera herramienta de dibujo que vamos a aprender será **EL RECTÁNGULO**, pues con él haremos nuestra planta del dormitorio.



***METODO ABREVIADO LETRA "R" DEL TECLADO**

Vamos a dibujar el rectángulo de nuestra planta con las medidas que hemos tomado, digamos que es la superficie que ocupa el suelo de nuestra habitación. Como hemos visto anteriormente **nuestro dormitorio de ejemplo mide 4.10 metros en el eje rojo o ancho y 3 metros en el eje verde o fondo.**

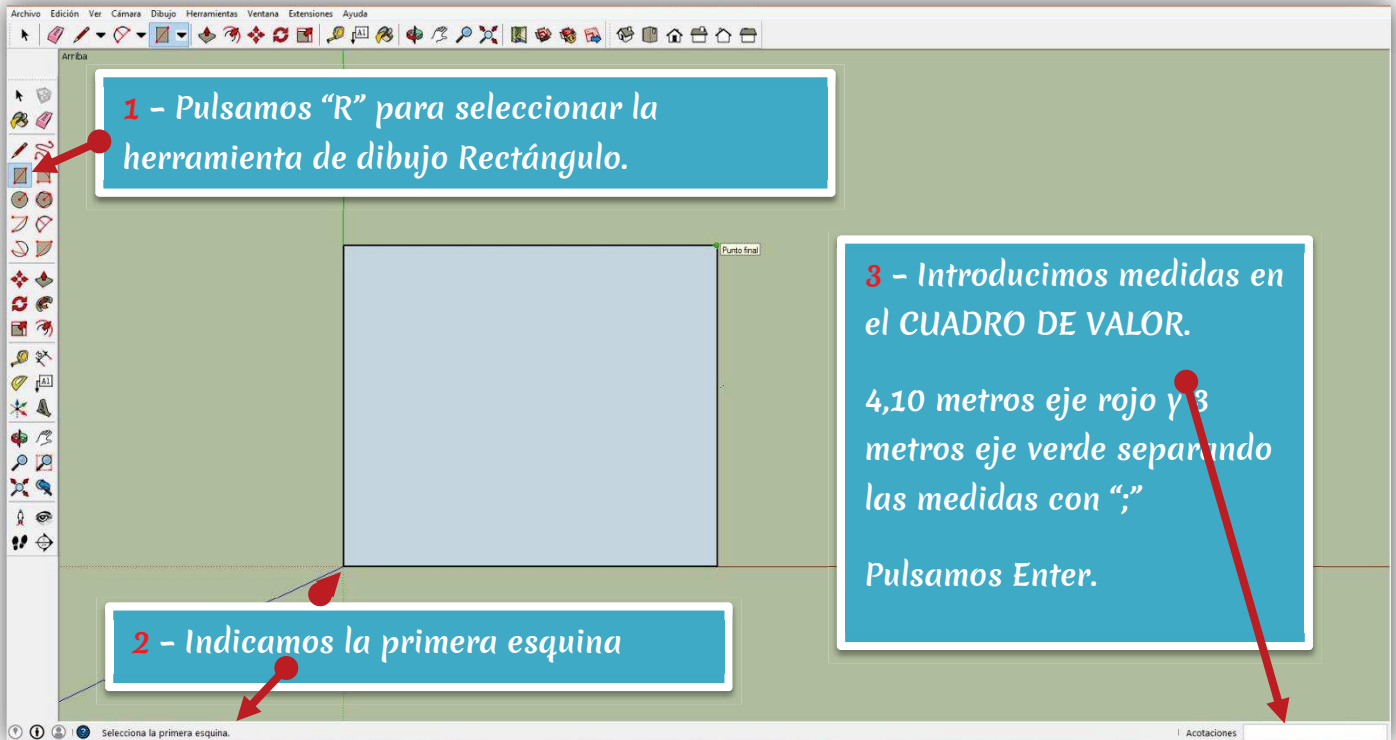
Los pasos que seguiremos para hacer nuestra planta son los siguientes:

1 - Seleccionamos la herramienta rectángulo pulsando la tecla "R" y situamos el cursor en el punto cero de las coordenadas de los ejes. En ese punto aparece un círculo amarillo que nos indica que estamos en el punto de origen de las coordenadas. Es donde vamos a empezar a dibujar la primera esquina y la BARRA DE ESTADO nos lo está indicando.

2 – Hacemos clic en ese punto con el botón izquierdo del ratón y a continuación, la barra de estado nos muestra el mensaje que nos dice que pongamos las medidas exactas en el CUADRO DE VALOR o que indiquemos el punto final.

3 - Nosotros, como tenemos las medidas y sin volver a hacer clic en ningún sitio, vamos a introducir las medidas en el CUADRO DE VALOR. Las medidas se introducen siempre **primero las del eje rojo** y **a continuación** separándolas con “;” (punto y coma) **las del eje verde**. Una vez introducidas las medidas pulsamos ENTRAR O ENTER.

En nuestro caso $4,10 * 3 \text{ m} = 210 * 300 \text{ cm} = 2100 * 3000 \text{ mm}$. Dependiendo de la plantilla.



- En el CUADRO DE VALOR las medidas se introducen siempre separándolas en los ejes por “;” (PUNTO Y COMO) y las unidades por “,” (COMA)

EJEMPLO:

126;238 = 126 centímetros en el eje rojo y 238 centímetros en el eje verde

Si fuese en metros sería: 1,26;2,38 - ¡¡OJO!! La coma, NO el punto del teclado numérico.

A continuación vamos a poner otro ejemplo explicativo de cómo hacer un rectángulo en Sketchup indicando medidas o punto inicial y punto final.

Aunque parezca repetitivo es para que los principiantes os hagáis bien con el programa pues la agilidad desde el principio hará que luego consigas mucha soltura y rapidez en un futuro.

Selecciona la herramienta rectángulo o pulsa la tecla "R". A continuación haz clic para **seleccionar el primer punto** y desplazamos el ratón en la **dirección que queremos dibujarlo** (hacia el fondo, hacia la izquierda y adelante ,etc) **y hacemos clic en el punto final.** O, si tenemos las medidas que le quieras dar (por ejemplo: 4x4 metros) las introducimos después de indicar el primer punto EN EL CUADRO DE VALOR y para finalizar pulsas Enter.

1 - Seleccionamos rectángulo o pulsamos R

2 -1er punto

Desplazamos el ratón hacia adelante

Desplazamos el ratón hacia atrás

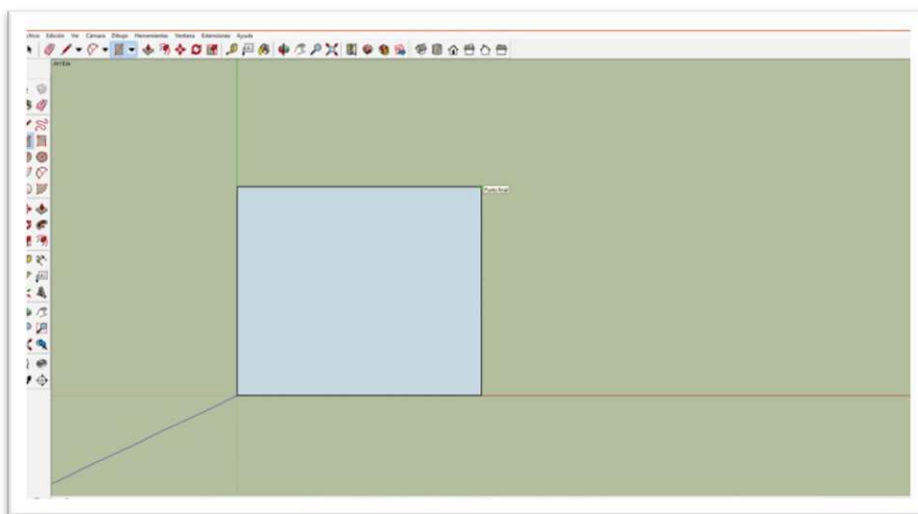
1er punto

2 - Hacemos clic en el primer punto y lo desplazamos en el sentido que queremos que se dibuje nuestro rectángulo y hacemos clic para indicar el punto final

3 - Introducimos medidas en el CUADRO DE VALOR y pulsamos Enter

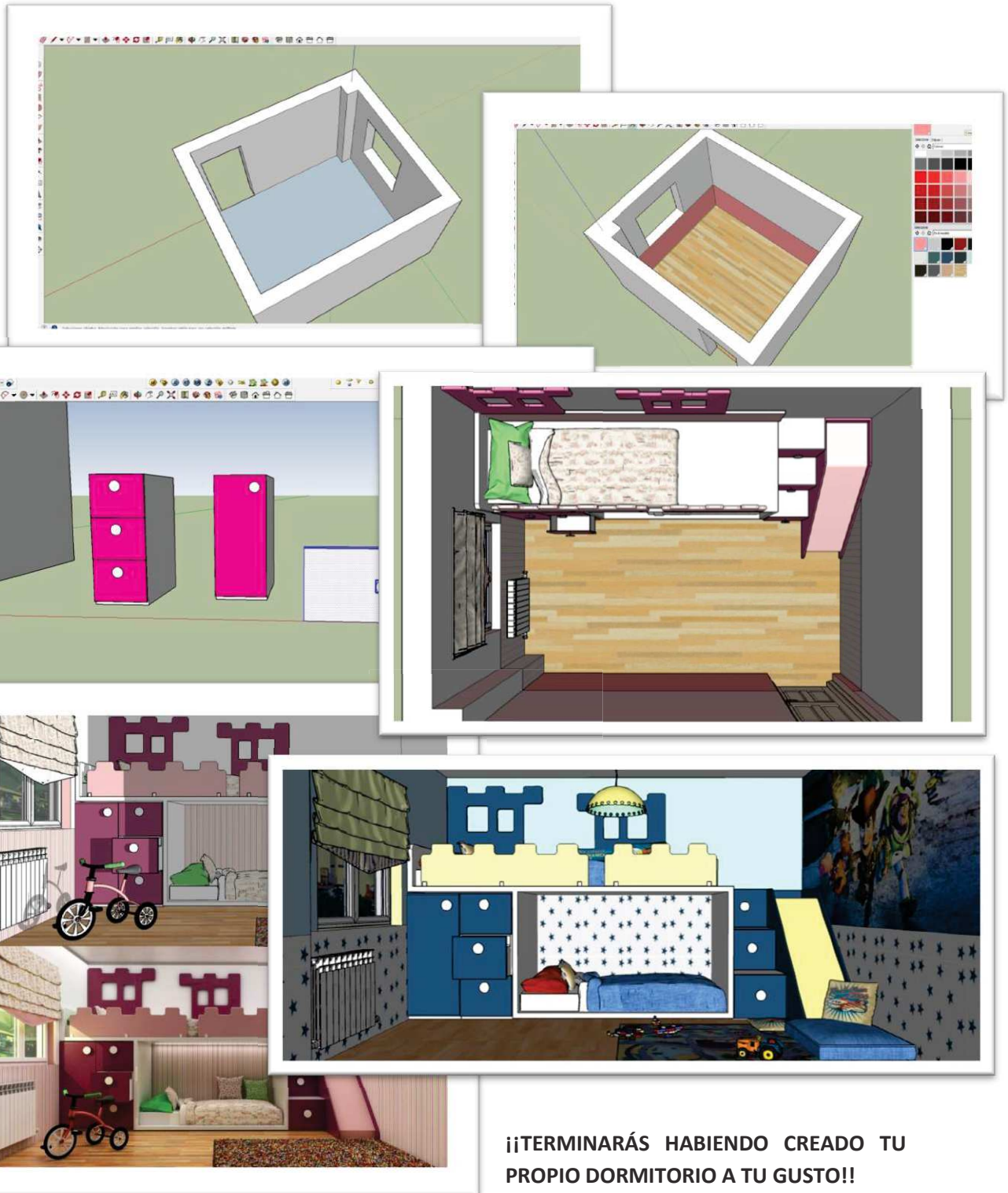
Acuerdate de que la BARRA DE ESTADO te va indicando los pasos a dar.

Ya tenemos nuestra planta de 4,10;3 metros, ahora vamos a crear las paredes.



Bueno... esto ha sido un ejemplo de cómo serán los tutoriales que voy a ir compartiendo con vosotros desde la web de www.portaldecorares.com/blog para que podáis ir aprendiendo poco a poco a diseñar con SketchUp .

En breve compartiré el siguiente donde seguiremos con nuestro dormitorio. Abriremos huecos para poner ventanas y puertas, construiremos nuestros muebles, daremos materiales etc...
¡¡SÍGUENOS Y VERAS QUE FÁCIL, ENTRETENIDO Y DIVERTIDO ES!!



¡¡TERMINARÁS HABIENDO CREADO TU PROPIO DORMITORIO A TU GUSTO!!