

Contenido

Bienvenido a tu curso.....	2
Capítulo 1	4
Supervisión de terreno.....	4
Geolocalización	5
Obtención de información de terreno	7
Modelado de vialidades	7
Modelado de carreteras a partir de proyección de líneas.....	8
3D warehouse	10
Capítulo 2	11
Modelado de fachadas.....	11
Modelado de muros interiores	12
Modelado de muros.....	13
Modelado de escaleras, puertas y ventanas.....	14
Modelado de escaleras	14
Modelado de puertas.....	15
Modelado de ventanas.....	16
Modelado de detalles.....	17
Capítulo 3	19
Capítulo 4	25
Documentos con Layout.....	25
Plantilla.....	25
Configuración de documento.....	26
Entorno de trabajo	33
Líneas, arcos y formas	34
Bandeja de edición	36
Estilos	42
Referencias.....	43
Scrapbooks	44
Tablas	45

Bienvenido a tu curso

Sketchup intermedio

En este módulo aprenderá modelar componentes intermedios enfocados a la edificación de modelos 3d orientados a Arquitectura. Se explican los modelos de terrenos y sus características. Se explican como modelar las fachadas, muros interiores, escaleras, puertas, detalles específicos. Se incluyen armas de organización de modelo para poder contar con mejor gestión de este. En el módulo de fundamentos aprendió el uso del interfaz, el manejo de las herramientas más básicas del programa y como aplicarlos en los modelos que se estén trabajando. También conoció como desarrollar líneas para generar conceptos o modelos en base a superficies. Algunas de las herramientas vistas en el módulo de fundamentos se usarán dentro de este módulo, por lo que se recomienda repasar el uso de las herramientas si es que hay alguna herramienta que no se recuerde.

Derechos reservados

© Todos los derechos reservados Darco©

Todos los materiales contenidos en este sitio (incluyendo, pero no limitado a, texto, logotipos, contenido, imágenes [animadas y estáticas], iconos videos y fotografías, entre otros) están protegidos por las leyes de Derechos de Autor y Propiedad Industrial, tanto nacionales como internacionales.

En relación con todo lo contenido en este test de preparación, se prohíbe la reproducción, uso, copia, impresión, distribución, publicación, traducción, adaptación, reordenación y cualquier otro uso o modificación total o parcial de los datos y obras contenidos en esta página, por cualquier medio y de cualquier forma.

Para cualquier asunto relacionado con este aviso, por favor contacte a darco@darco.com.mx

Aviso de Privacidad

La privacidad de sus datos personales es de gran importancia para Darco por lo que hacemos de su conocimiento nuestro Aviso de Privacidad en www.darco.com.mx/privacidad

Darco© es una marca registrada
Autodesk© es una marca registrada^[06]



Prohibida la reproducción parcial o total, todos los derechos reservados Darco © 2020

Capítulo 1

Terrenos

Supervisión de terreno

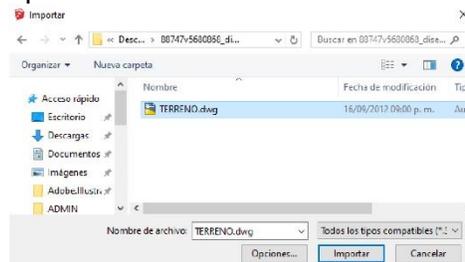
Serktchup cuenta con una herramienta que permite generar un modelo topográfico mediante curvas de nivel. Estas curvas de nivel sirven como base para generar la topografía, a continuación, se muestra como generar un terreno.

Nota: Para poder realizar este tema, debe de tener a la mano un documento DWG del trazo de curvas de nivel disponible para poder generar el terreno en base a esas curvas.

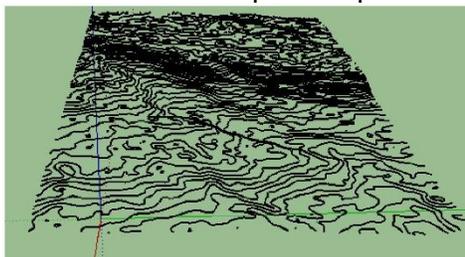
1. Seleccione el menú Archivo > opción Importar...



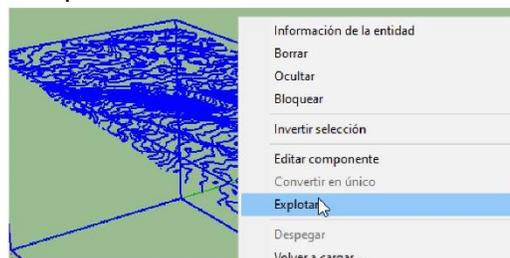
2. Seleccione el archivo DWG con el cual desea generar el terreno. Seleccione el archivo > opción Importar.



3. Corrobore que las curvas de nivel tengan alturas, tenga en cuenta que si las curvas no cuentan con elevación el terreno quedara plano.



4. Seleccione las curvas de nivel y explote las mismas. Seleccione el archivo > De clic derecho > opción Explotar



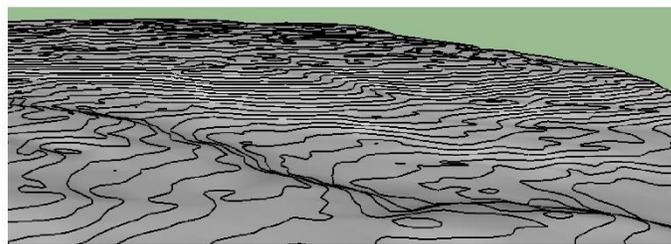
5. Abra la caja de herramientas llamada "Caja de arena" Seleccione el menú Ver > Barras de herramientas... > Caja de arena



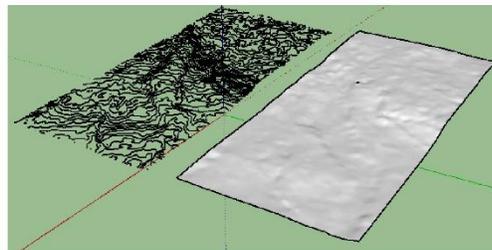
6. Seleccione las curvas de nivel > seleccione el comando de la caja de arena llamado Desde Contornos



7. Corrobore la creación de terreno en base a las curvas



8. Desplace el terreno a partir de la creación de las curvas de nivel



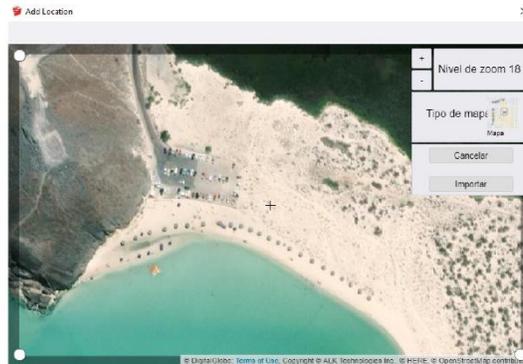
Geolocalización

La geolocalización es una herramienta que permite generar un terreno con una posición geográfica, se toma como referencia el mapa de donde se colocara el proyecto, esta herramienta incluye elevación o precipitaciones, esto permite generar un modelo con mejor precisión. A continuación, se explica cómo generar un terreno con geolocalización.

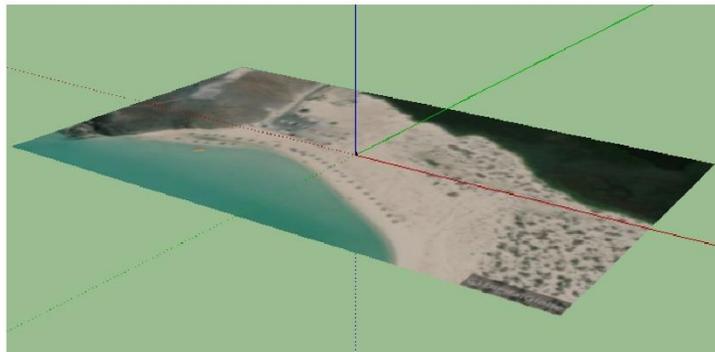
1. Seleccione el menú Archivo > Geolocalización > Añadir localización...



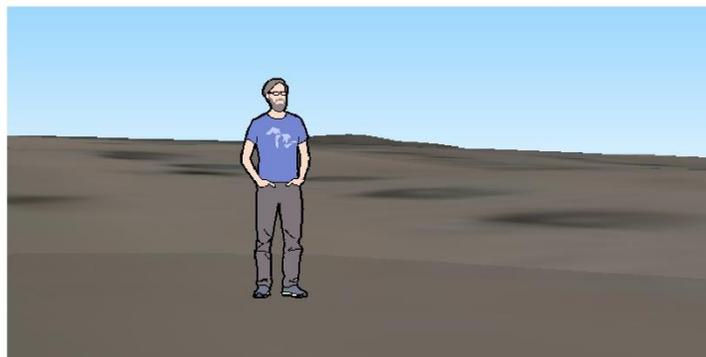
2. Seleccione en el mapa el área de donde desea generar el terreno. Seleccione la opción "importar" para poder cargar el terreno al modelo.



3. Corrobore la creación del terreno, tome en consideración la escala humana que viene por defecto en el modelo 3D.



4. El modelo incluye dos terrenos, uno con elevación y otra sin elevación



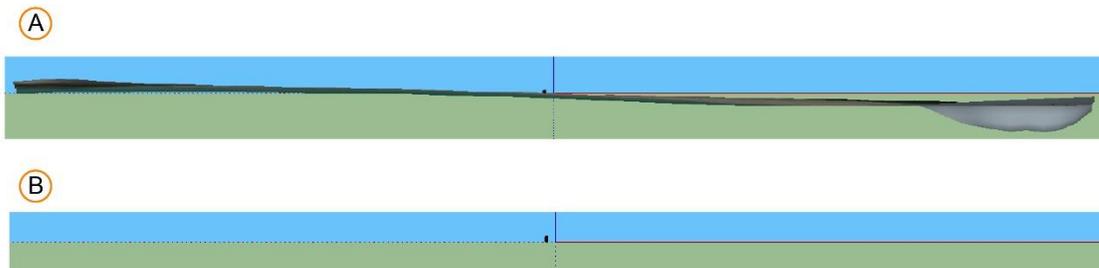
Obtención de información de terreno

La información para obtener es aquella que el usuario genera a partir del diseño o conjunto urbano que genere el usuario, es decir, para poder ver la información del modelo se debe generar la información base.

1. En los editores Tray en el apartado Capas, se muestra dos capas nuevas, capa "Location Snapshot" y capa "Location Terrain" La primera capa muestra el terreno sin elevación, la segunda capa muestra el terreno con elevación.



- A. Terreno con elevación "Location Terrain"
- B. Terreno sin elevación "Location Snapshot"



Modelado de vialidades

El modelado de vialidades se hace a partir del trazo de líneas que se proyectaran sobre el terreno, para esto estas proyecciones deben estar en la parte superior del terreno. A continuación, se muestra como generar algunos diseños de vialidades

Modelado de vialidades a partir de líneas y capas.

1. Para generar un modelo, genere una capa para agregar los componentes de vialidad.

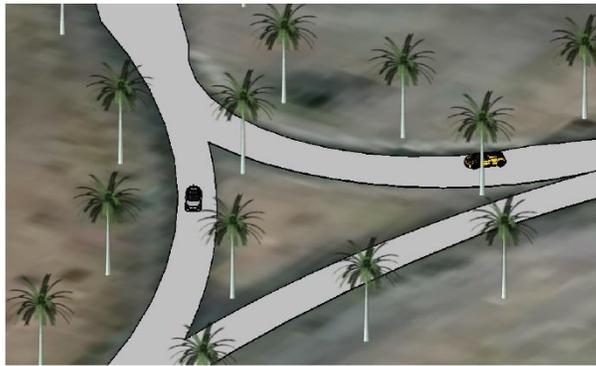


2. Mediante herramientas de dibujo genere las vialidades como se muestra en la ilustración.



Tome como base las vialidades existentes de la geolocalización para generar el modelo 3D. A partir de la geometría puede empujar o jalar para dar volumen a la carretera.

3. Haga uso de 3D Warehouse para colocar modelos de vialidad o ambientación como se muestra en la ilustración.



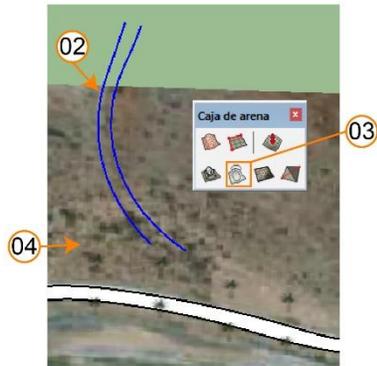
Modelado de carreteras a partir de proyección de líneas.

Para poder modelar vialidades o carreteras mediante líneas, siga estos pasos:

1. Dibuje mediante líneas la proyección de vialidades o carreteras.



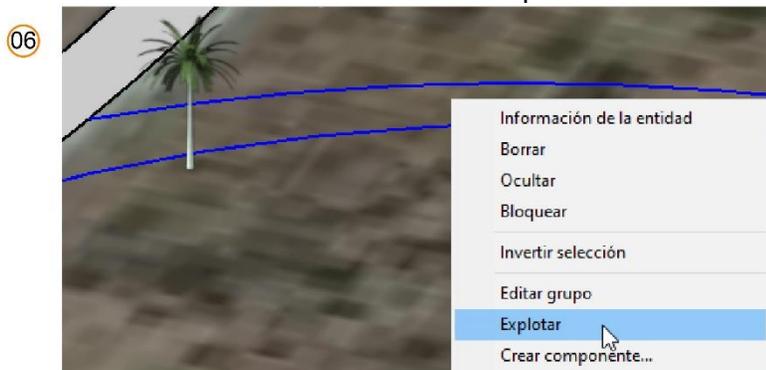
2. Seleccione las líneas de proyección de vialidades
3. Seleccione el comando o herramienta Proyectar
4. Seleccione el terreno para proyectar la carretera o vialidades



5. Corrobore la proyección y creación de líneas sobre el terreno



6. Seleccione el terreno > de clic derecho > Explotar



7. Seleccione la herramienta empujar y jalar para generar el volumen de la proyección de superficie de la carretera o vialidad



8. Coloque un material sobre la vialidad o carretera generada



3D warehouse

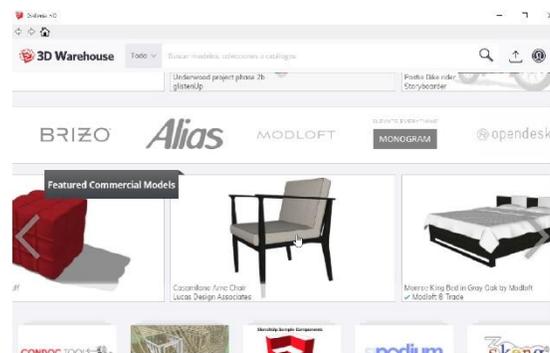
Miles de componentes están disponibles inmediatamente de forma gratuita dentro de la galería. Funciona como una biblioteca de modelos creados y enviados por los usuarios y calificados por los mismos. Se debe tener en cuenta que muchos de los modelos en la galería deben ser optimizados, escalados o completados

Es un navegador de modelos 3D que permite seleccionar, descargar modelos tridimensionales y cargarlos a nuestro espacio de trabajo. A continuación, se muestra como cargar modelos en el espacio de trabajo.

1. Seleccione en la barra de primeros pasos > 3D Warehouse...



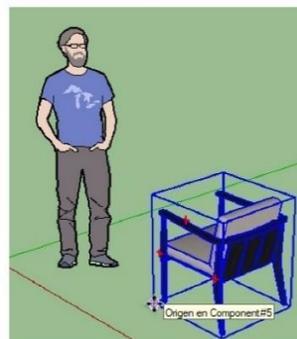
2. Seleccione en el navegador de modelos 3D Warehouse el modelo que desea cargar



3. Seleccionado el modelo ubique el botón Descarga. Seleccione el botón Descarga



4. Coloque el modelo descargado sobre su espacio de trabajo de su proyecto



Capítulo 2

Modelado de edificio

Para el modelado de un edificio haga uso de las herramientas existentes, dentro de este capítulo se explica el modelado de componentes básicos de un proyecto arquitectura. A continuación, se explican el modelado de los componentes.

Modelado de fachadas

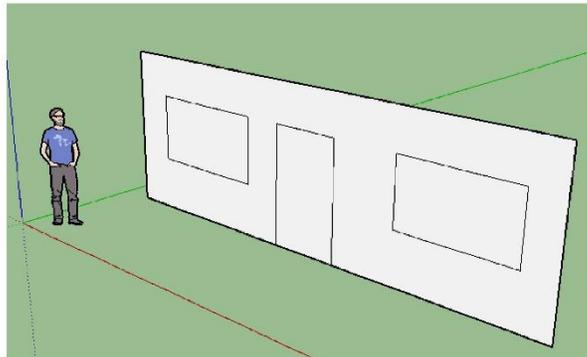
El modelado de fachadas puede realizarse mediante varias formas. La primera consiste en modelar la cara de la fachada, mediante líneas y superficies se va generando la fachada, haciendo uso de la herramienta empujar y jalar, genere nuevos volúmenes de esta.

Pasos para generar una fachada

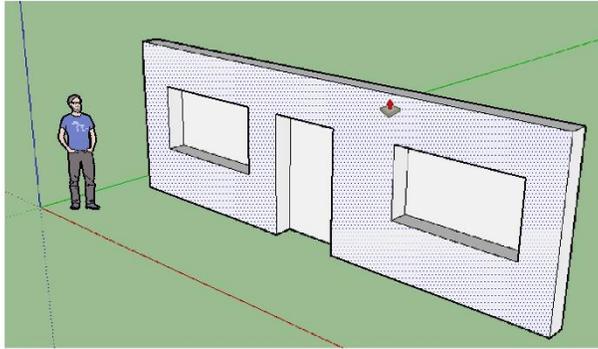
1. Seleccione la plantilla con la que va a generar el proyecto.



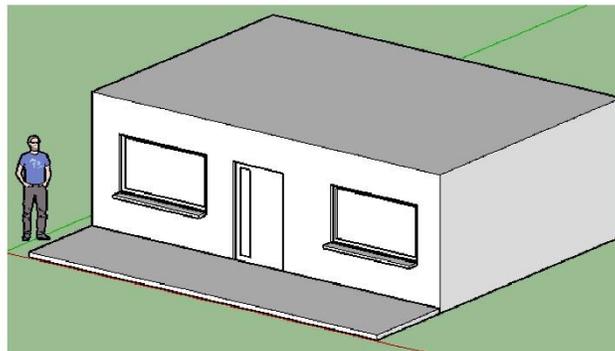
2. Realice mediante líneas y/o superficies el diseño de la fachada como quiere desarrollar



3. Haga uso de la herramienta empujar y jalar para generar los volúmenes de la fachada.



4. Repita este proceso en las demás elevaciones de fachada

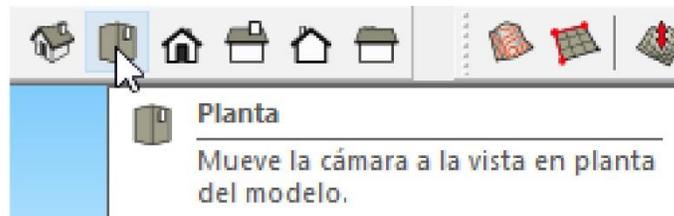


Modelado de muros interiores

Para el modelado de muros interiores y/o exteriores, active la vista Planta y el modo de proyección de cámara paralelo. Realice líneas con desface para generar el grosor de los muros. Haga uso de la herramienta empujar y jalar para elevar los muros.

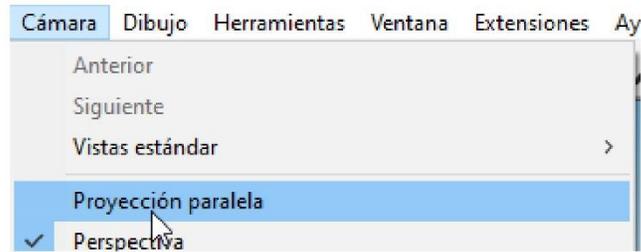
Pasos para activar la vista de planta

1. Identifique la barra de herramientas de primeros pasos
2. En la barra de herramientas seleccione la herramienta o comando Vista de planta



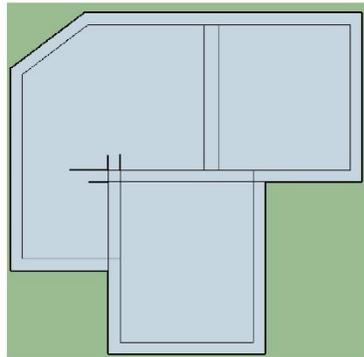
Pasos para activar la proyección paralela

1. Seleccione el menú Cámara
2. Seleccione el comando Proyección Paralela

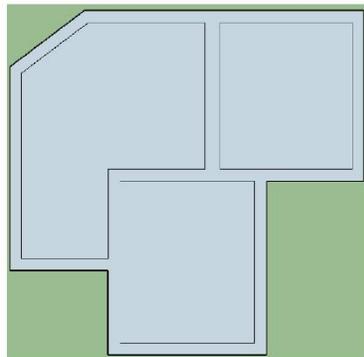


Modelado de muros

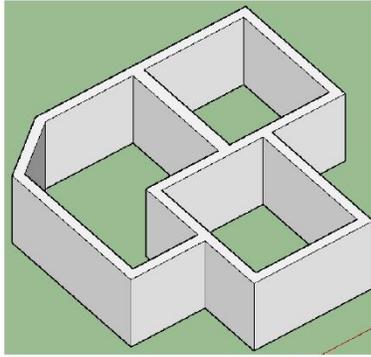
- A. Dibuje las líneas de los muros, no importa si las líneas quedan sueltas o sobrantes, para esto puede hacer uso de la herramienta borrar para corregir esas líneas.



- B. Seleccione la herramienta borrar para generar las correcciones de las líneas.



- C. Eleve la superficie de los muros a la altura deseada, corrobore que las superficies las caras estén correctamente orientadas.

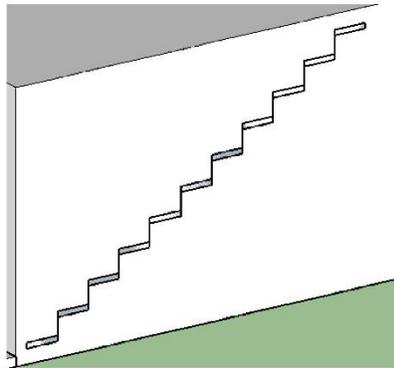


Modelado de escaleras, puertas y ventanas

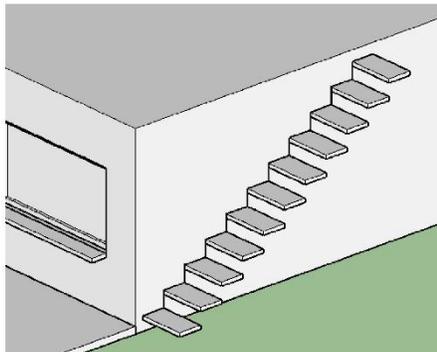
Modelado de escaleras

Pasos para modelar escaleras

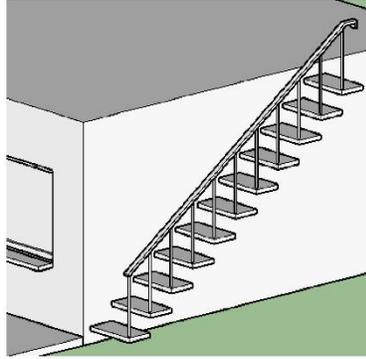
1. Dibuje el perfil de la escalera
2. Replique el perfil de la escalera sobre la pared o área donde se colocara la escalera



3. Empuje y jale las caras para dar volumen de los escalones



4. Genere un barandal mediante líneas y superficies

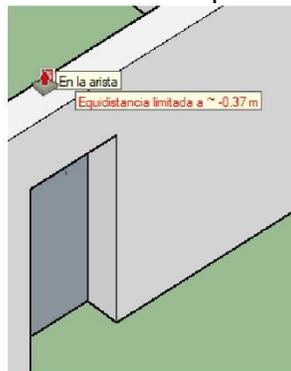


Modelado de puertas

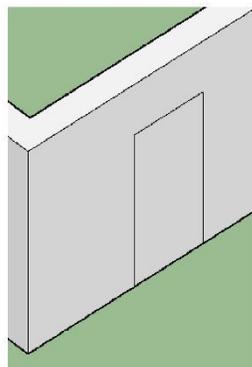
Para el modelado de puertas, tenga el vano preparado donde desea colocar la puerta. Tenga en consideración las dimensiones del vano para el desarrollo de la puerta.

Pasos para generar un vano

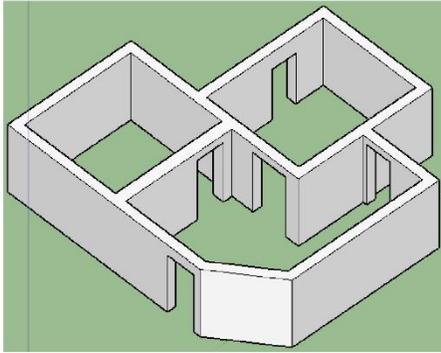
1. Genere mediante líneas el hueco o vano que tendrá la puerta



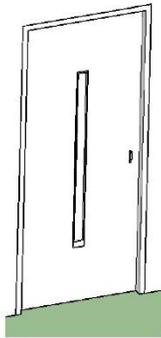
2. Seleccione la herramienta empujar y jalar para generar el vano. Seleccione la cara de enfrente y combine con la cara de atrás.



3. Corrobore la creación del vano



Con herramientas de líneas, superficies y la herramienta de empujar y jalar genere la forma de la puerta.



En este ejemplo se modelo el marco de la puerta mediante líneas, posterior al modelado del marco se generó el tambor de la misma, con la herramienta offset se generó el vano para el cristal, con herramientas de offset y líneas se le dio marco al vano de cristal. Para la jaladera, se generó mediante líneas, con empujar y jalar se le dio volumen.

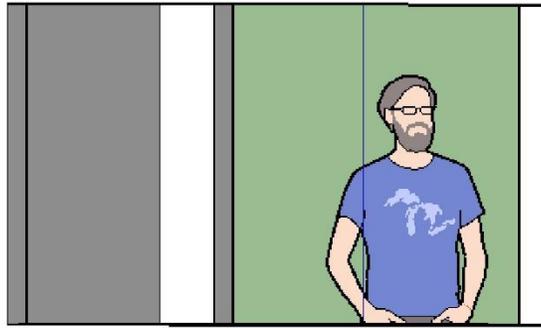
Modelado de ventanas

Para el modelado de ventanas de puertas, tenga el vano preparado donde desea colocar la puerta. Tenga en consideración las dimensiones del vano para el desarrollo de la puerta.

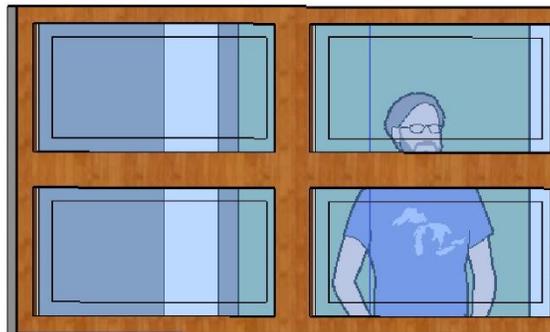
Pasos para generar un vano

1. Genere mediante líneas el hueco o vano que tendrá la ventana

Nota: tome como base el tema de creación de puertas donde explica como generar los vanos



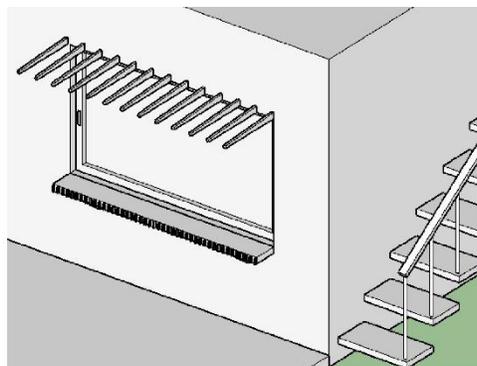
2. Mediante líneas y superficies genere la ventana, el diseño depende de usted así mismo como el manejo de materiales



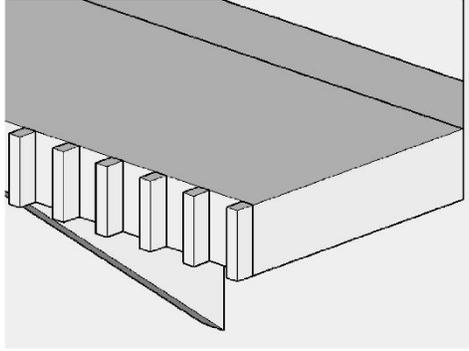
Modelado de detalles

Los detalles pueden ser de diferentes tipos, detalles 2D, detalles 3D, estos detalles pueden estar en todos lados, detalles para mejorar el modelo que esté trabajando. A continuación, se muestran diferentes ejemplos del uso de detalles.

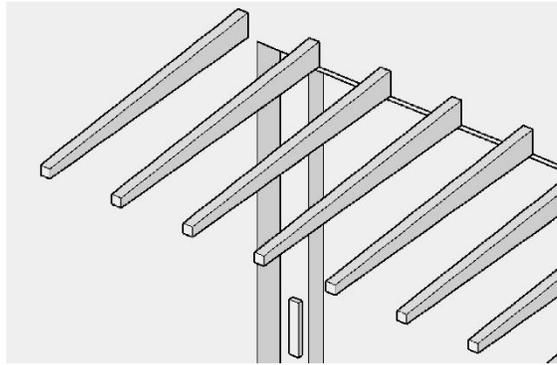
Detalles aplicados a ventana



Acercamiento de detalles, este detalle se aplicó mediante un array lineal



Detalle aplicado a la parte superior de la ventana mediante la herramienta array



Capítulo 3

Organización del modelo

Sketchup cuenta con herramientas que le permitirán tener mejor ordenado el modelo, para cada una de las herramientas que se muestran en este capítulo, tome en consideración el uso de cada una de ellas para un uso en específico.

Capas

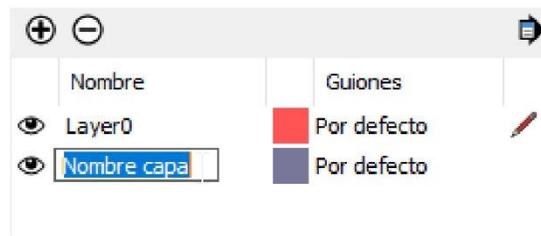
Las capas son una herramienta dinámica que permite organizar la información en capas, de esta forma puede gestionar la información y le permite colocar esta misma en el lugar de capa deseado.

Pasos para generar un a capa

1. Seleccione en los editores tray el botón Añadir capa

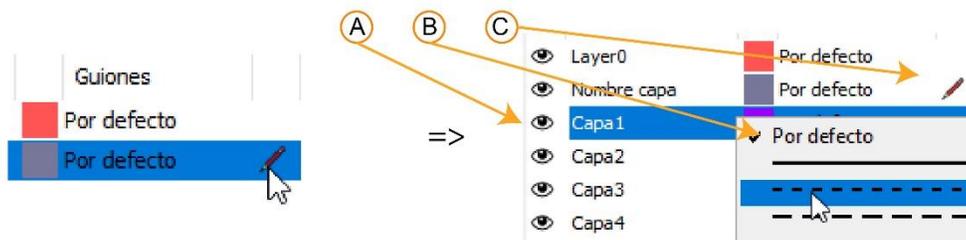


2. Ingrese el nombre de la capa



Las capas están compuestas de la siguiente manera

- A. Nombre de capa
- B. Estilo de línea en capa
- C. Indicador de capa activa



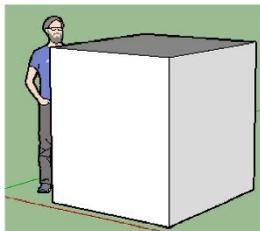
Cuando genere una nueva capa, seleccione la capa mediante el indicador (lapiz) para que todos los objetos se alojen en esa capa. Cada vez que quiera cambiar de capa, deberá seleccionar la misma con el indicador.

Grupos

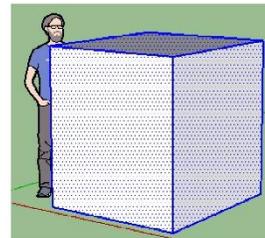
Esta es una herramienta que permite juntar un conjunto de objetos, sub objetos los cuales quedan encriptados en un bloque, los grupos se pueden editar y cerrar cuantas veces se necesite.

Pasos para generar grupos

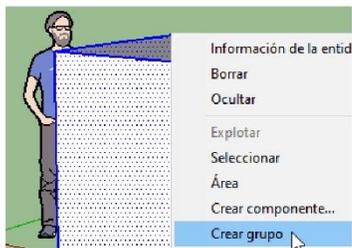
1. Seleccione el objeto o el conjunto de objetos que desea generar un grupo



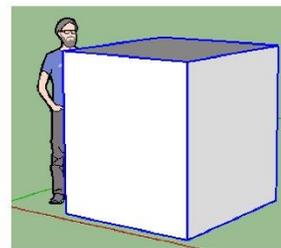
=>



2. De clic derecho sobre el objeto, en el menú contextual seleccione el botón "Crear Grupo"
- 3.- Corrobore la creación del grupo, seleccione el objeto

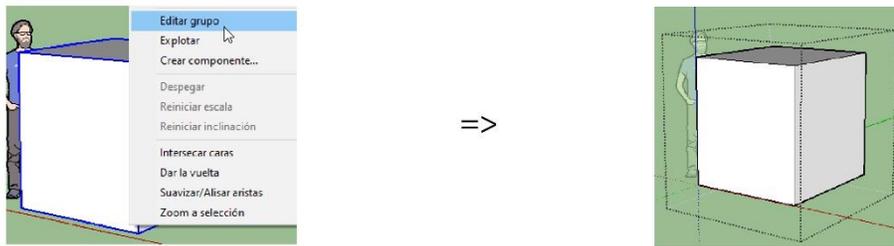


=>

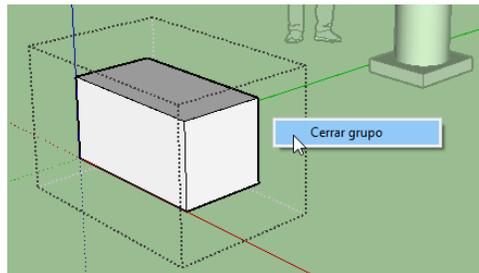


Pasos para editar un grupo

1. Seleccione el objeto
2. De clic derecho, en el menú contextual seleccione la opción "Editar grupo"



3.- Para finalizar edición de grupo, de clic derecho sobre el objeto, seleccione el botón Cerrar grupo.

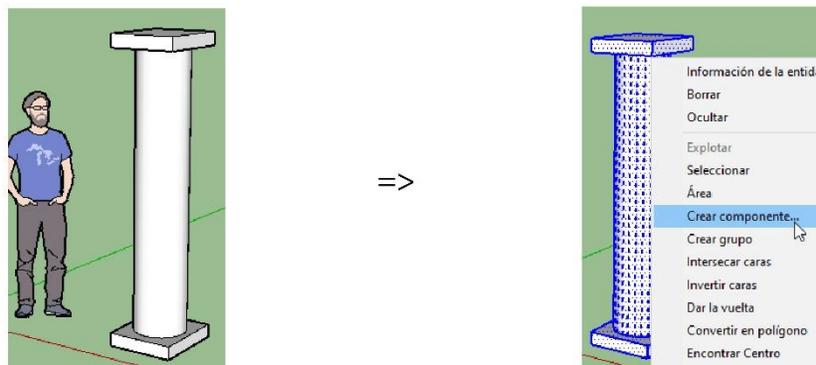


Componentes

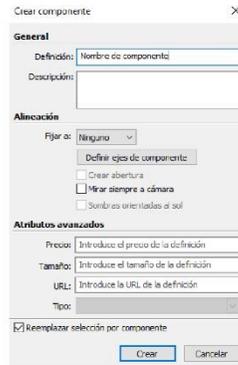
Los componentes es una herramienta que permite agrupar un conjunto de objetos, después de agrupar se puede guardar el componente para poder colocar en otros modelos.

Pasos para crear componentes

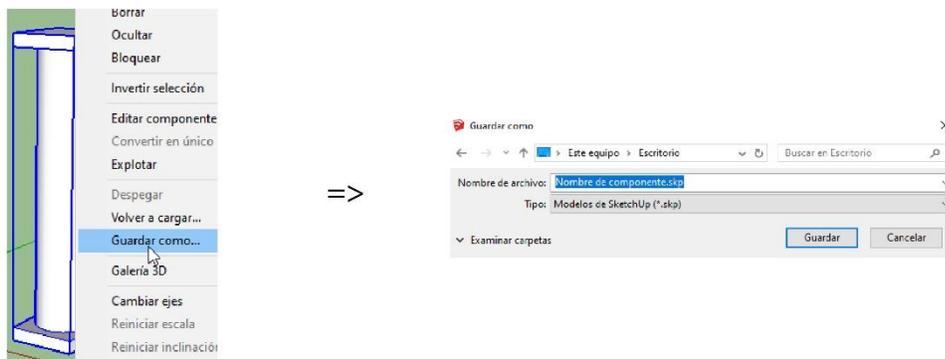
1. Seleccione el objeto o los objetos que desea hacer grupo
2. De clic derecho sobre el objeto, seleccione en el menú contextual la opción "Crear componente"



3. En los atributos de componente, asigne un nombre al componente, una descripción

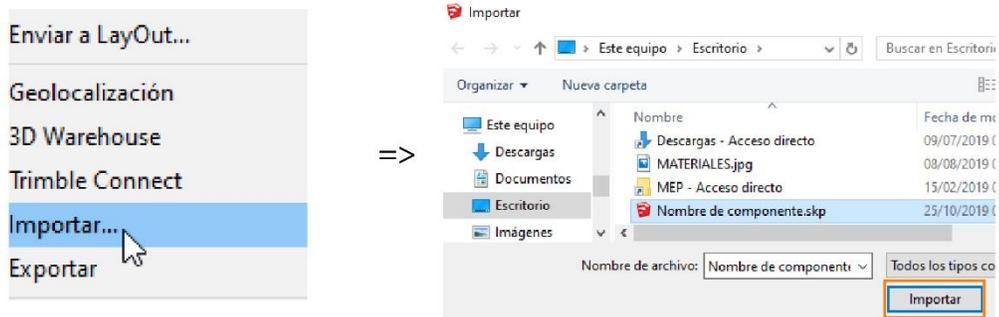


4. De clic derecho una vez más, en el menú contextual, seleccione la opción Guardar como... > seleccione la ruta donde desea guardar > asigne un nombre y guarde

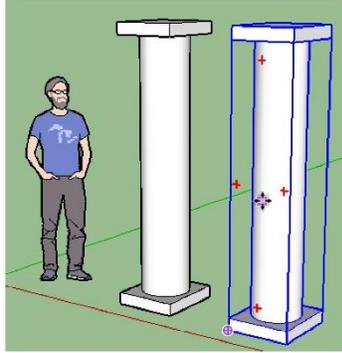


Pasos para cargar un componente

1. Seleccione el menú Archivo > Importar...



2. Seleccione el objeto y coloque sobre el espacio de trabajo.

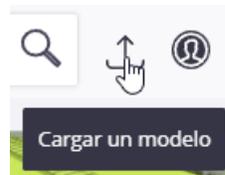


Clasificador

Al crear el componente sketchup permite clasificarlo al momento de subirlo a 3D warehouse , el clasificarlo le permitirá tener mejor control sobre los modelos que sube y baja.

Pasos para clasificar un modelo en 3D warehouse

1. Abra warehouse > seleccione el botón Cargar Modelo



El archivo abierto o activo será el que se va a guardar y subir a warehouse

2. Ingrese el nombre del modelo

DETALLES DEL MODELO

01 Sin titulo.skp

02 Título 17 / 100

Nombre del modelo

3. Coloque la descripción del modelo

4. Indique si el modelo es privado o publico

5. Indique si quiere activar comentarios en el modelo

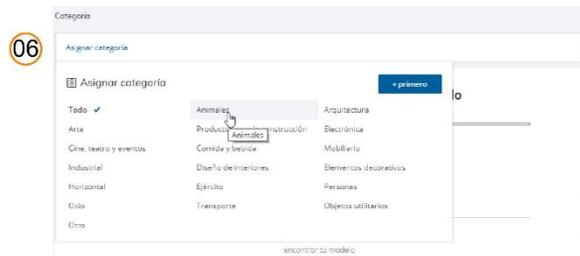
03 Descripción 23 / 1000

Poner descripción aquí

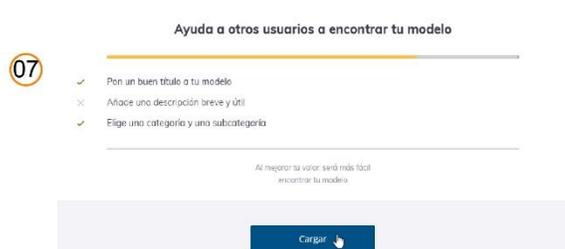
04 Modelo privado

05 Desactivar comentarios

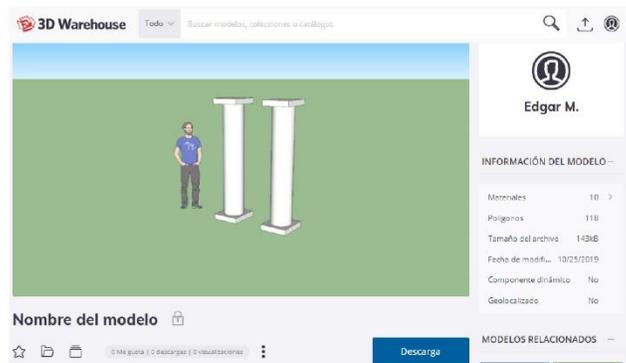
6. Seleccione la categoría que desea asignar al modelo



7. Seleccione el botón Cargar para subir el modelo a 3D warehouse



Modelo cargado a cuenta de usuario.



Capítulo 4

Documentos con Layout

LayOut convierte los modelos de SketchUp tridimensionales en láminas de presentación o planos. En LayOut, se pueden organizar vistas en perspectiva 3D y/o 2D escaladas en una hoja de papel para explicar gráficamente un diseño con anotaciones sobre esas vistas y proporcionar una capa adicional de información para el cliente o constructor. Se pueden agregar rápida y fácilmente dimensiones, texto, textos señalados, referencias y tipos de línea personalizados.

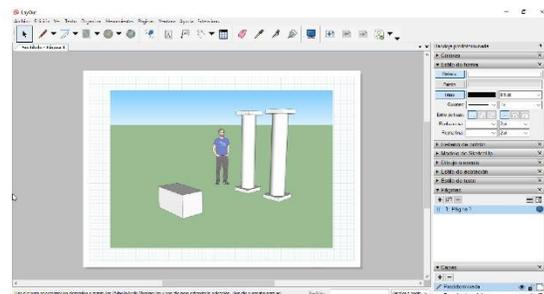
El espacio de modelo 3D SketchUp y el espacio de documentación 2D LayOut están conectados. Existe un vínculo entre ambos entornos de trabajo fundamental para la eficiencia del flujo de trabajo. Después de modificar y guardar el modelo de SketchUp, LayOut permite saber que la conexión debe actualizarse. Una vez actualizado el modelo dentro de LayOut, todos los dibujos 2D vinculados reflejarán el diseño más actual.

Inicialmente se utilizan plantillas precargadas para crear la documentación, estas plantillas pueden ser hojas reticuladas, en blanco o con un pie de plano, de varios tamaños.

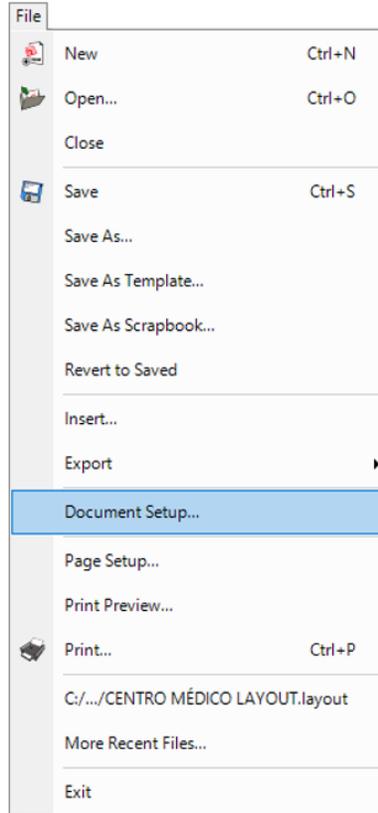
Plantilla

La plantilla de Layout es una herramienta que permite tener las configuraciones básicas para poder documentar un documento con ciertos estándares, esta plantilla se puede usar para diferentes proyectos.

1. Seleccione en el inicio del Layout el formato de la plantilla con la que desea trabajar
2. Corrobore el formato deseado en el layout

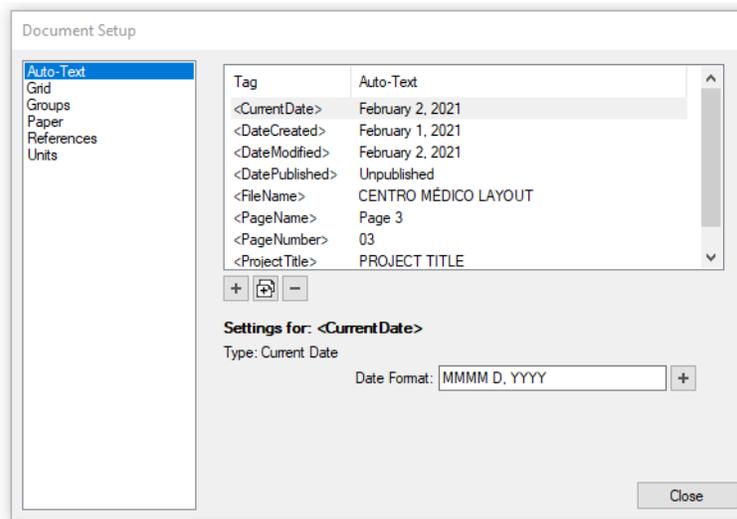


Configuración de documento

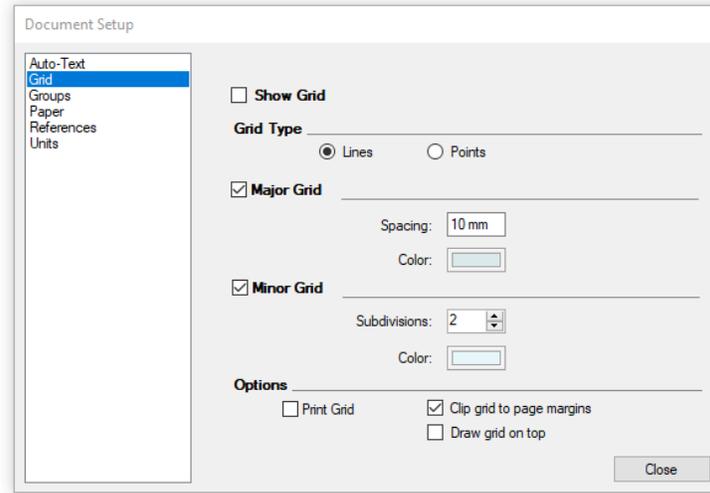


Los ajustes de Configuración de documento se aplican al documento abierto actualmente; no son configuraciones globales para LayOut.

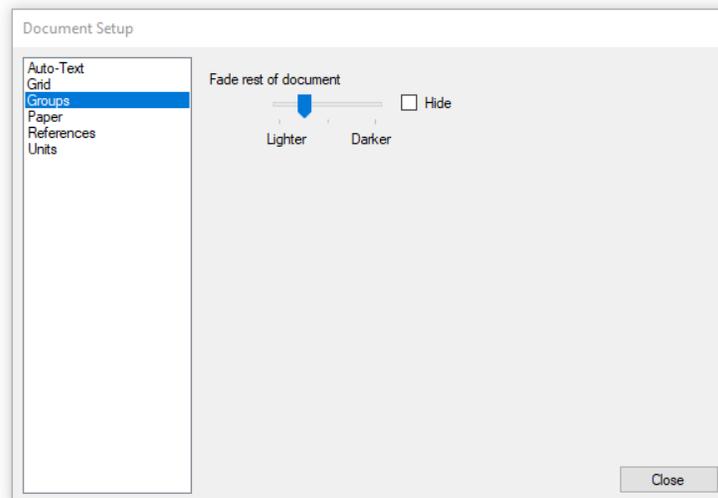
- **Auto-Text:** Esta opción permite cambiar un texto de forma automatizada en toda la presentación.



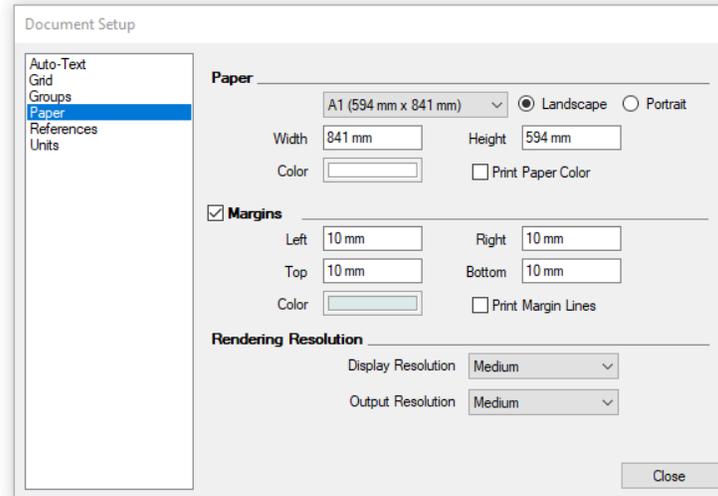
- **Grid:** En esta pestaña se define el tamaño y propiedades de la cuadrícula de los planos.



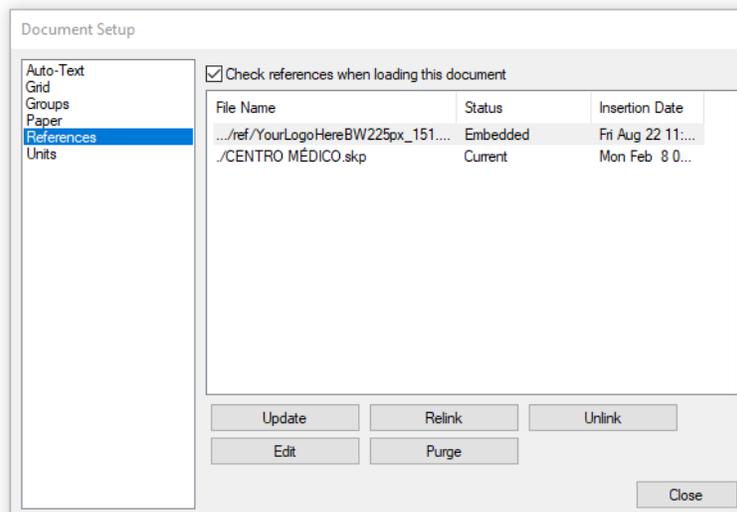
- **Groups:** Define la atenuación o desaparición temporal del resto del plano cuando se edita un grupo, ayuda a concentrarse en el grupo que se está editando.



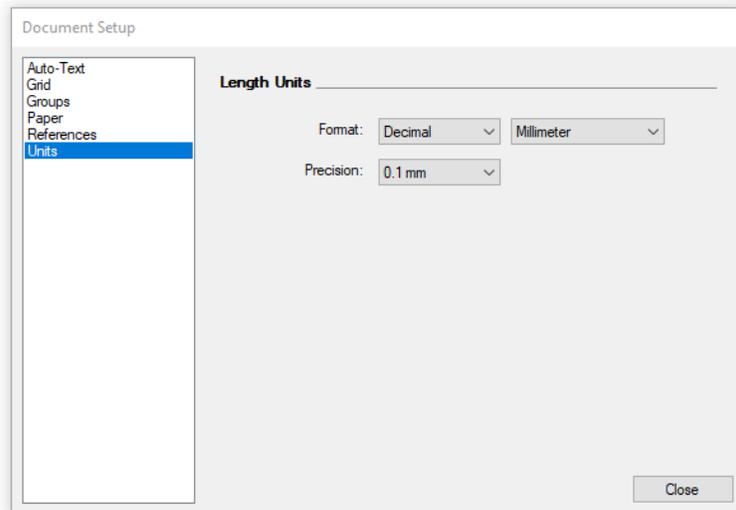
- **Paper:** Define el tamaño de la hoja que se utilizará y la calidad de los renders.



- **References:** Una referencia es un archivo externo que se inserta en LayOut y se conecta con un enlace (o ruta). Esta pestaña permite controlar qué archivos están vinculados y muestra si esos archivos están actualizados. LayOut puede referenciar archivos de texto, hojas de cálculo, imágenes y modelos de SketchUp.



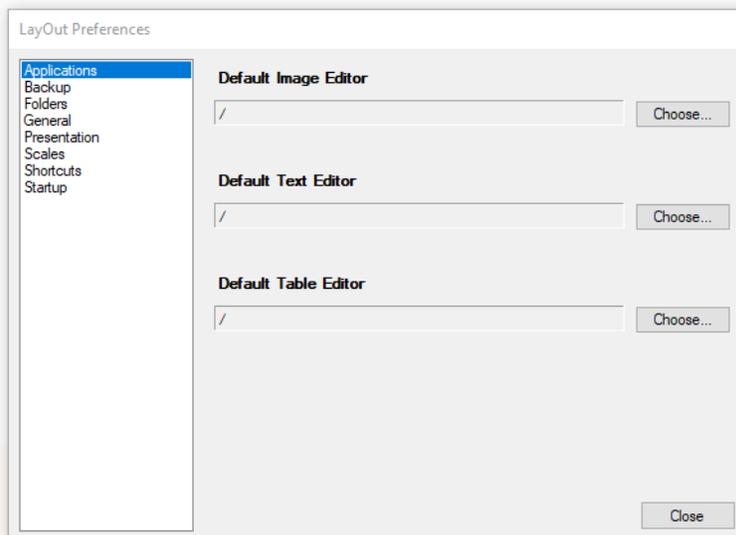
- **Units:** Define las unidades de trabajo y redondeo.



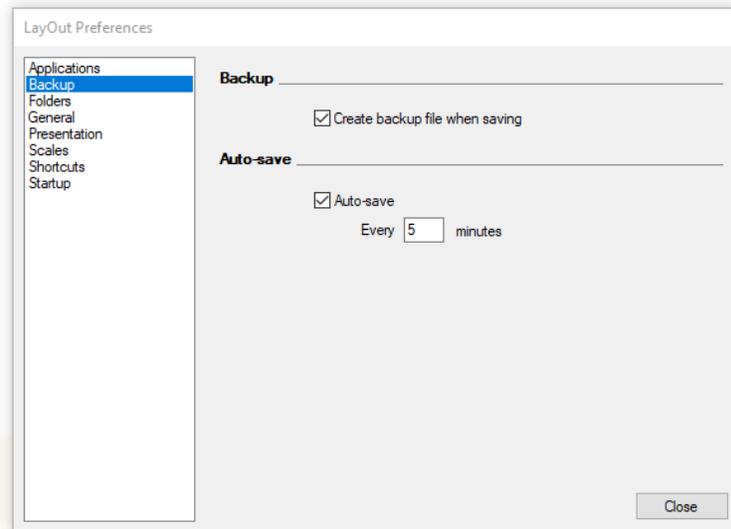
Configuración de Preferencias

La ventana de Preferencias es donde se configuran las preferencias del programa.

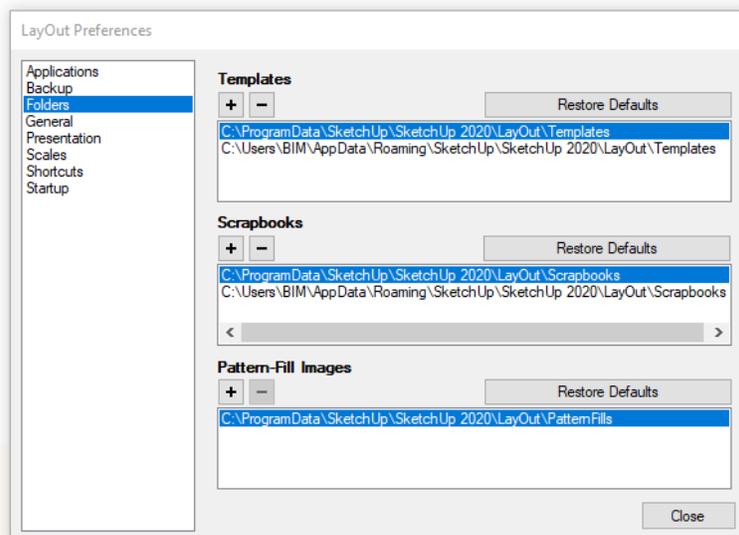
- **Applications:** Contiene la configuración de los programas predeterminados que se iniciarán automáticamente al hacer click derecho en una referencia y editar. Se recomienda preestablecer programas de edición de imágenes, texto y tablas como Photoshop, Word y Excel respectivamente.



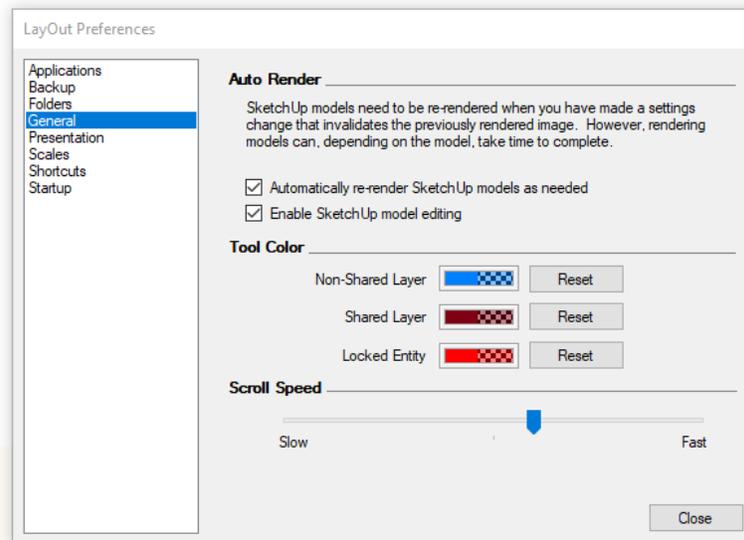
- **Backup:** Habilita la opción de “Copia de seguridad” para mantener el trabajo seguro creando archivos adicionales y establece el tiempo de guardado automático en caso de que un archivo se bloquee o se dañe.



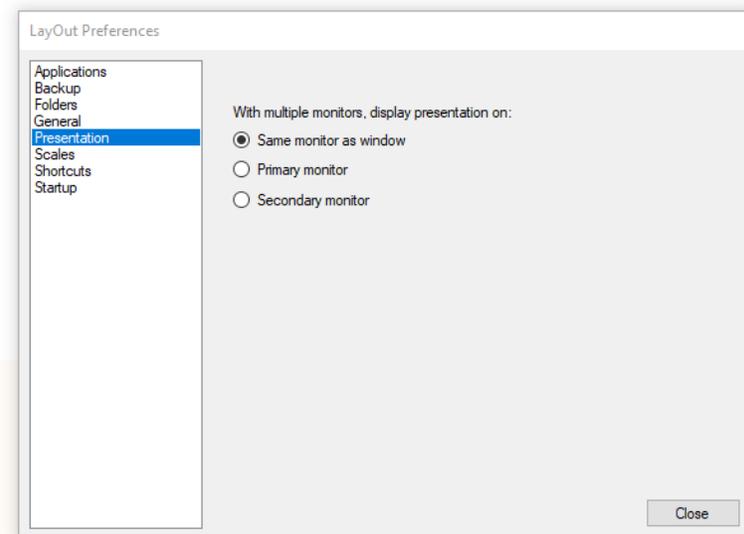
- **Folders:** Permite agregar carpetas donde se compilen plantillas y álbumes de recortes para acceder a ellas en LayOut. Esto facilita el acceso a los pies de plano personalizados, plantillas y álbumes de recortes. De forma predeterminada, las carpetas de colecciones ya están asignadas a los archivos de programa proporcionados por LayOut.



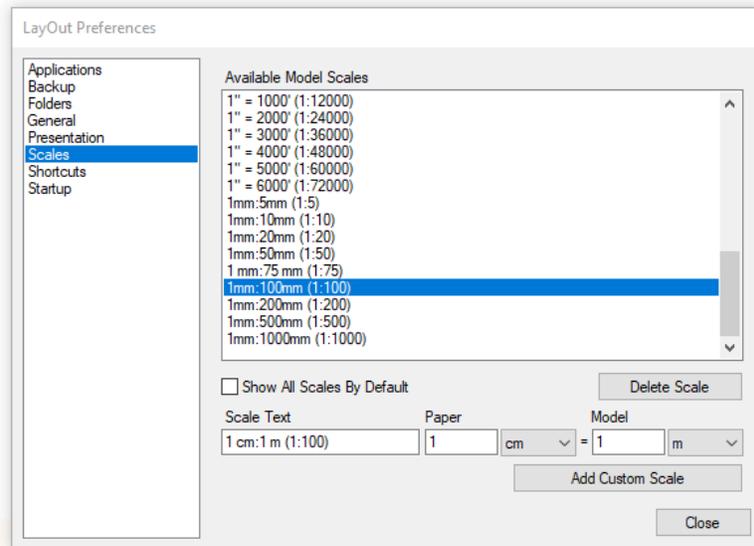
- **General:** Incluye configuraciones generales como la renderización automática del modelo cuando este es actualizado, el color de la selección de los elementos y la velocidad de alejamiento/acercamiento en el área de dibujo.



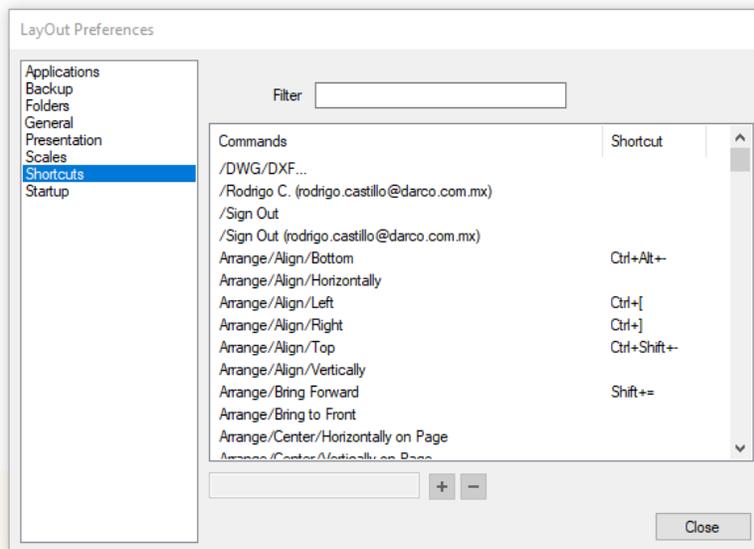
- **Presentation:** Define el monitor que se utilizará al presentar las láminas o planos.



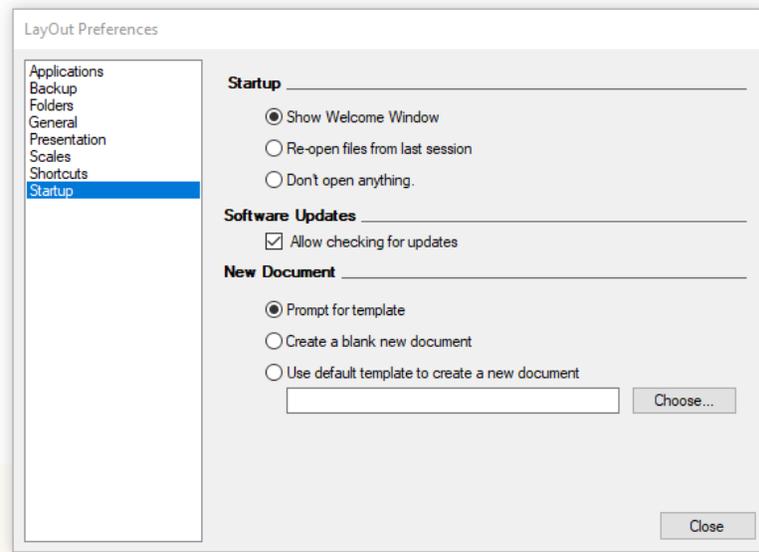
- **Scales:** Administra las escalas disponibles para los dibujos. Para mostrar solo las escalas correspondientes a las unidades del proyecto se debe desactivar la casilla “Show All Scales By Default”.



- **Shortcuts:** Establece los atajos del teclado para optimizar el uso de la herramienta.



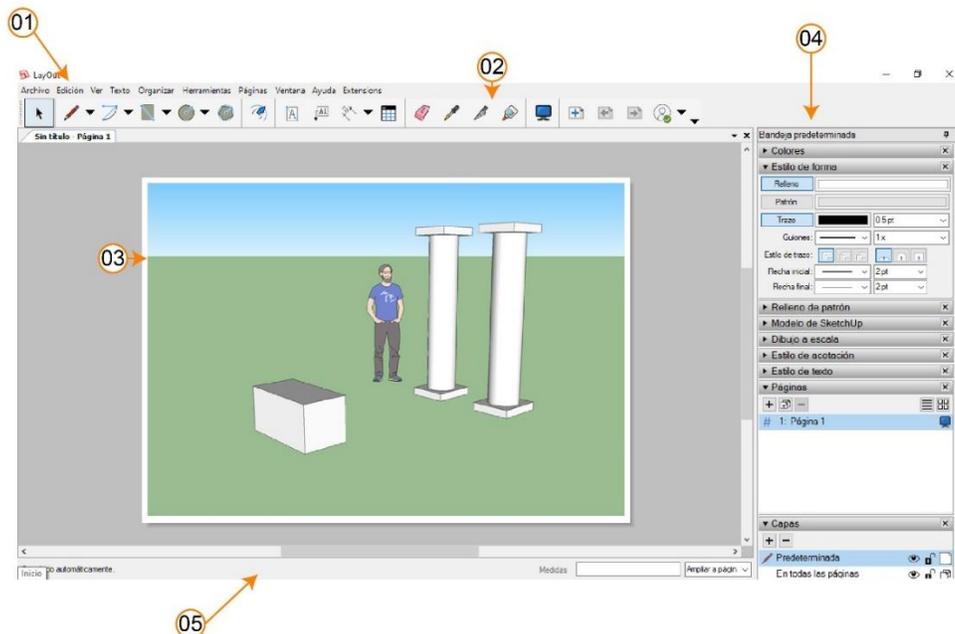
- **Startup:** Define lo que debe hacer el programa cuando se inicia. Y al crear un nuevo documento define si debe crearlo en blanco o a partir de una plantilla predeterminada.



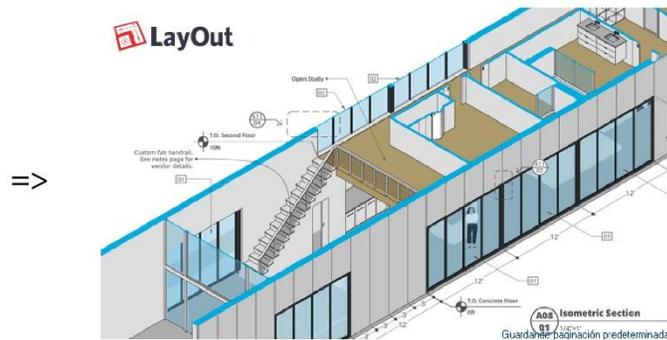
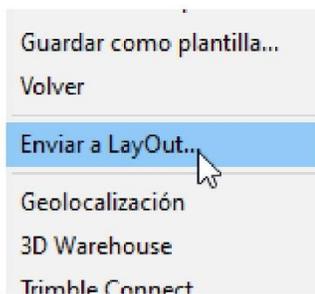
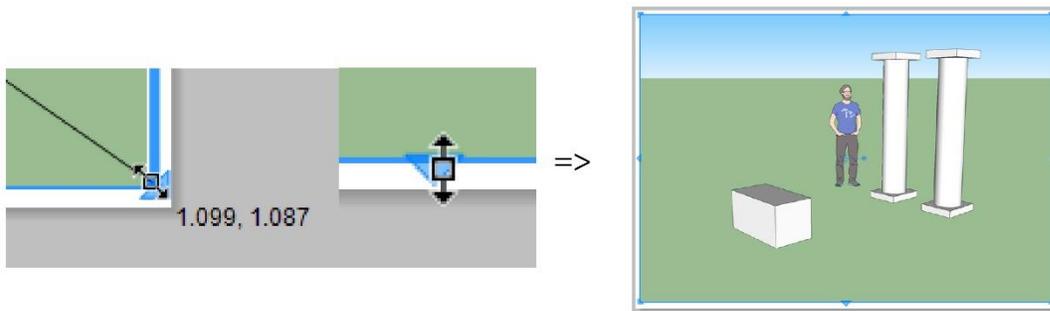
Entorno de trabajo

A continuación, se muestra el entorno de trabajo en Layout para documentación

1. Barra de menús: Muestra las barras de menús con herramientas y comandos
2. Barra de herramientas principal: Barra con herramientas de creación
3. Area de diseño o dibujo: Espacio de trabajo
4. Editores tray: Edición de propiedades de objetos colocados o creados
5. Barra de estatus: Barra de estado y acciones



Haga uso de las herramientas de ajuste de dimensión del espacio de trabajo. Seleccione un extremo de la imagen para poder ajustar.



Líneas, arcos y formas

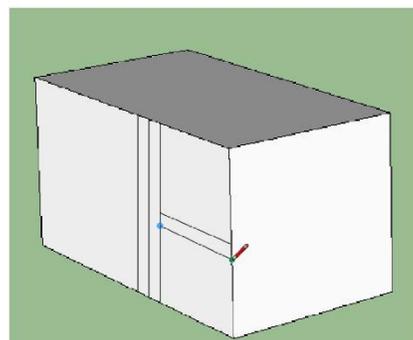
Las herramientas de líneas, arcos y formas sirven para poder documentar la información del modelo. A continuación, se explica el uso de las herramientas, de líneas, arcos y formas.

Línea

1. Seleccione en la barra de herramientas principal > Línea



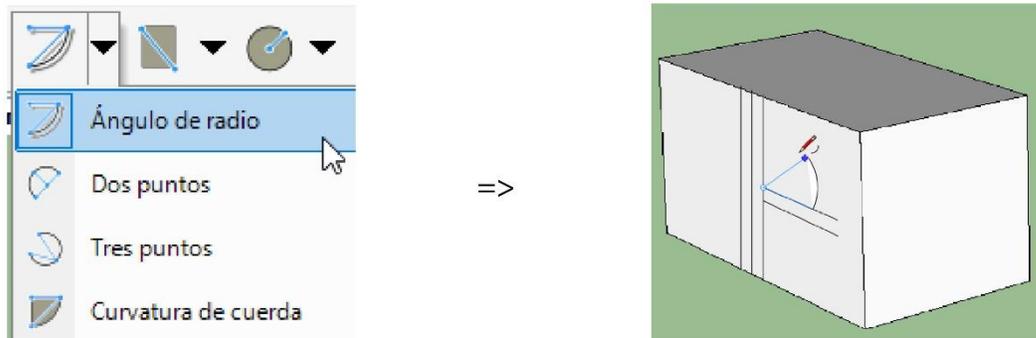
=>



2. De un clic en el primer punto, seleccione el segundo punto para la creación de la línea.
3. Repita este paso con los demás trazos de dibujo

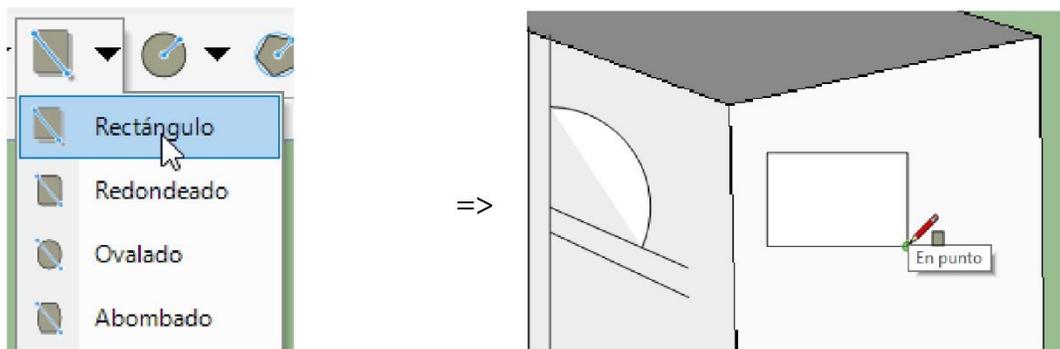
Herramienta de arco

1. Seleccione la barra de herramientas principal > Arco
2. Dependiendo el tipo de arco a seleccionar dibuje y trace al arco



Herramienta rectángulo

1. Seleccione la barra de herramientas principal
2. Seleccione el tipo de rectángulo que desea dibujar
3. Marque un primer punto, marque un segundo punto

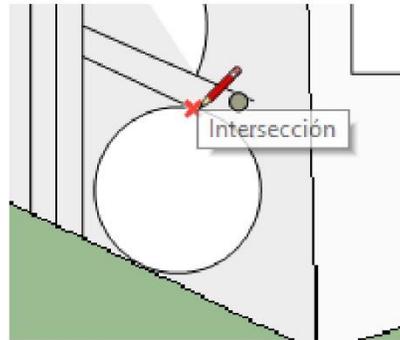


Herramienta círculo

1. Seleccione la barra de herramientas principal
2. Seleccione el tipo de círculo que desea generar
3. Marque el centro del círculo y después la forma



=>

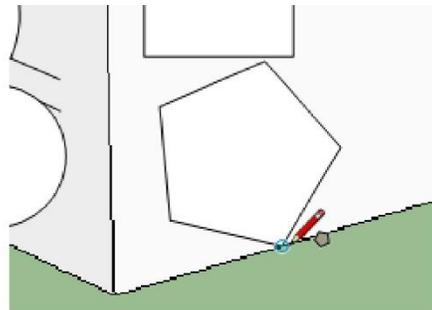


Herramienta polígono

1. Seleccione la barra de herramientas principal
2. Seleccione el comando de polígonos
3. Marque el centro del polígono > marque el radio del polígono

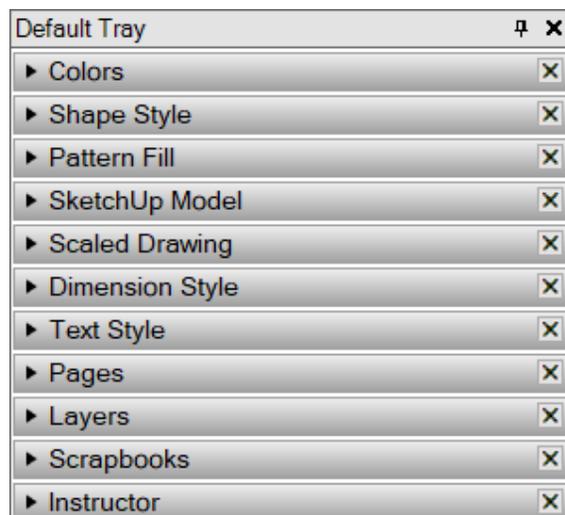


=>

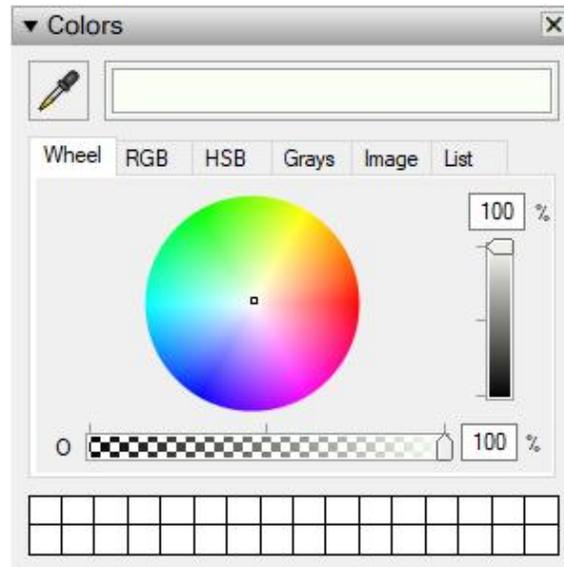


Bandeja de edición

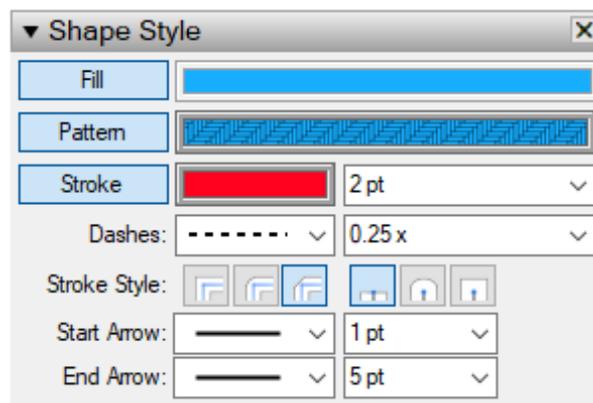
Las herramientas en la bandeja de edición son las que brindan control total sobre la geometría, las vistas y las anotaciones de LayOut



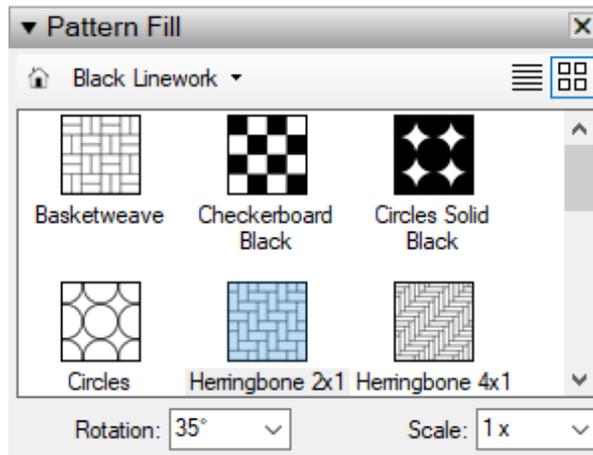
- **Colors:** La herramienta de colores trabaja en conjunto con otras herramientas como: Text Style o Shape Style, trabaja en conjunto con cualquier cuadro de diálogo o menú que requiera una selección de color.



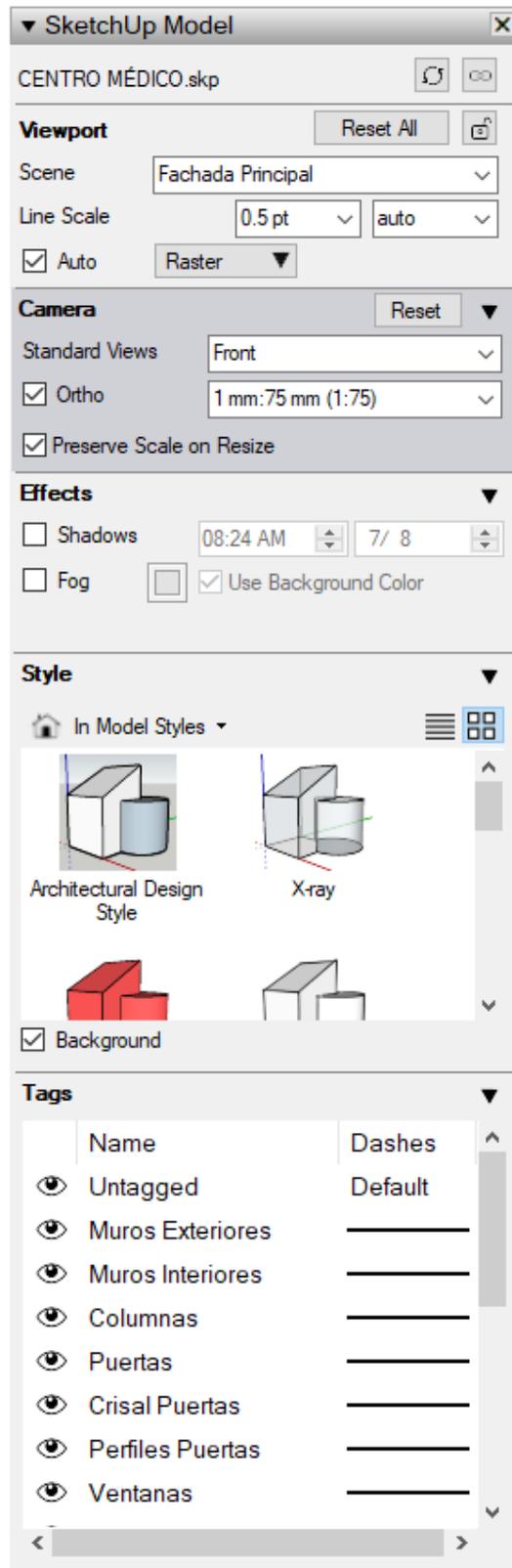
- **Shape Style:** La herramienta de estilos de formas puede cambiar la apariencia de formas y líneas, una vez seleccionada una entidad, la modificación del estilo de la forma afectará la selección.



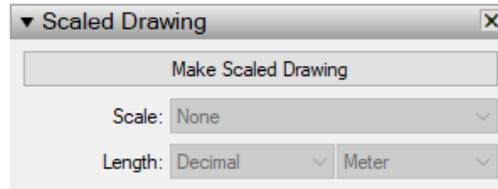
- **Pattern Fill:** La herramienta de Relleno de Patrón funciona de forma similar a la herramienta de Colores, pero controla los patrones aplicados a las entidades.



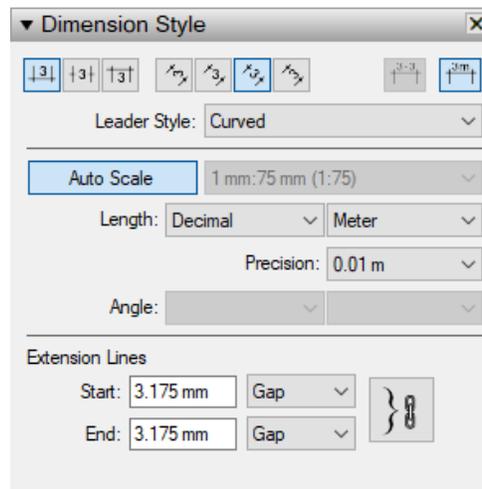
- **SketchUp Model:** La herramienta de modelos de SketchUp proporciona configuraciones que afectan la forma en que se muestran los modelos de SketchUp en LayOut. En los apartados de Viewport, Camera, Effects, Style y Tags se ajustan las configuraciones de la vista seleccionada. El flujo de trabajo más efectivo es crear primero escenas en SketchUp que ya tengan asignadas todas las propiedades de vista, estilo y sombra de la cámara y después en LayOut, seleccionar una escena dentro de la herramienta.



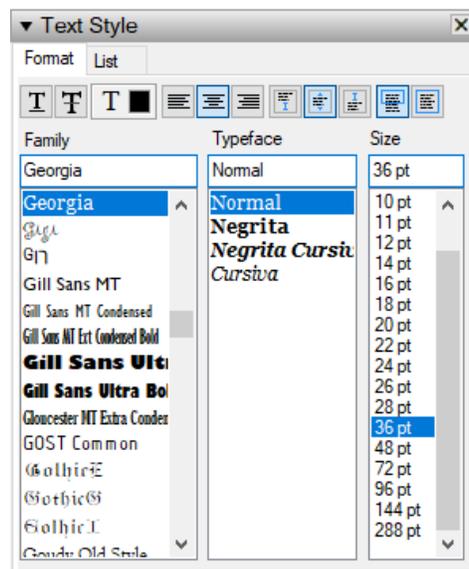
- **Scaled Drawing:** Permite dibujar a escala en 2D dentro de LayOut.



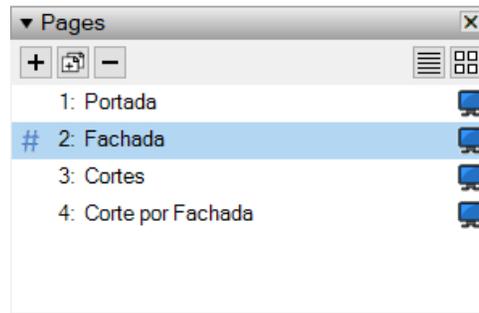
- **Dimension Style:** Brinda control total sobre las dimensiones. Establece las propiedades de la herramienta Dimensión.



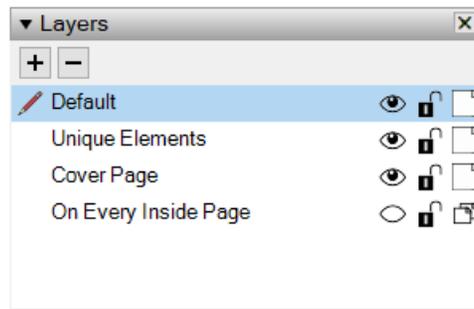
- **Text Style:** Establece las propiedades de texto de la selección.



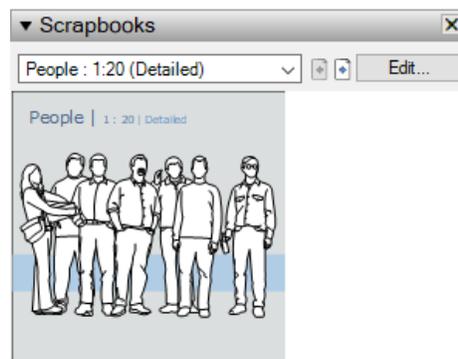
- **Pages:** Administra los planos y láminas de la presentación.



- **Layers:** Controla y administra las capas y su visibilidad, tanto en una como en varias láminas.



- **Scrapbooks:** Permite acceder a las colecciones de piezas de anotaciones compiladas previamente desde bibliotecas precargadas.



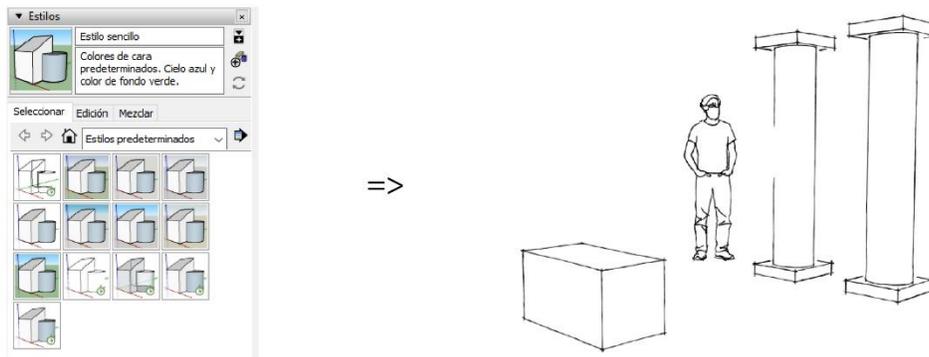
- **Instructor:** Ayuda a explorar LayOut y a encontrar funciones en las herramientas Al activar cualquier herramienta despliega las instrucciones para usar esa herramienta, así como las teclas asociadas con la herramienta.



Estilos

Sketchup permite aplicar estilos a las vistas, esto permite tener diferentes apariencias para la documentación. A continuación, se explica como cambiar los estilos y documentar el modelo.

1. Seleccione el editor tray > Seleccione los estilos
2. Seleccione el estilo deseado a aplicar en el modelo

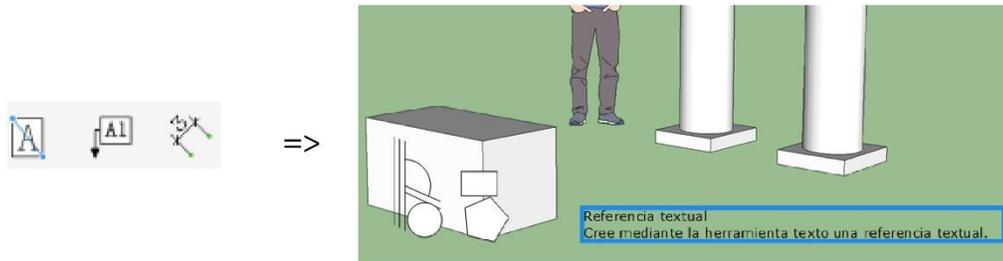


3. Cambie entre estilos hasta contar con el deseado para poder documentar

Referencias

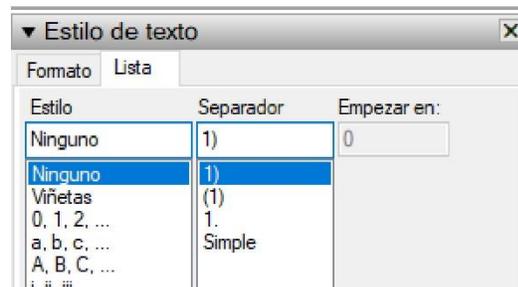
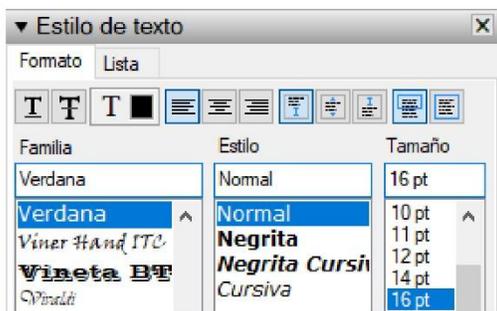
Las referencias son aquellas herramientas graficas que permiten indicar la información complementaria del objeto o espacio a documentar. A continuación se muestra como documentar las referencias.

1. Seleccione la barra de primeros pasos
2. Seleccione los comandos (Text, etiqueta, acotaciones)
3. Coloque el elemento para documentar la información del modelo o para colocar una referencia con respecto al modelo



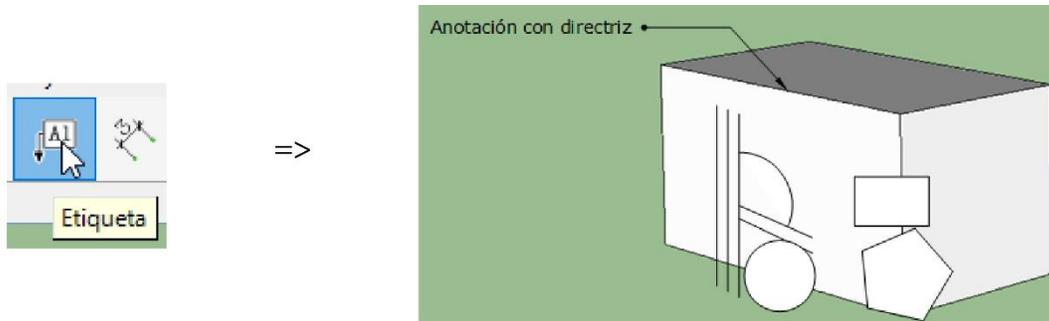
Nota: Para los textos, se puede editar las propiedades:

- Tipografía o fuente: Fuente de la letra
- Estilo: Estilo de la fuente
- Tamaño: Tamaño de la letra
- Color: Color de la letra
- Justificado: Justificado del texto



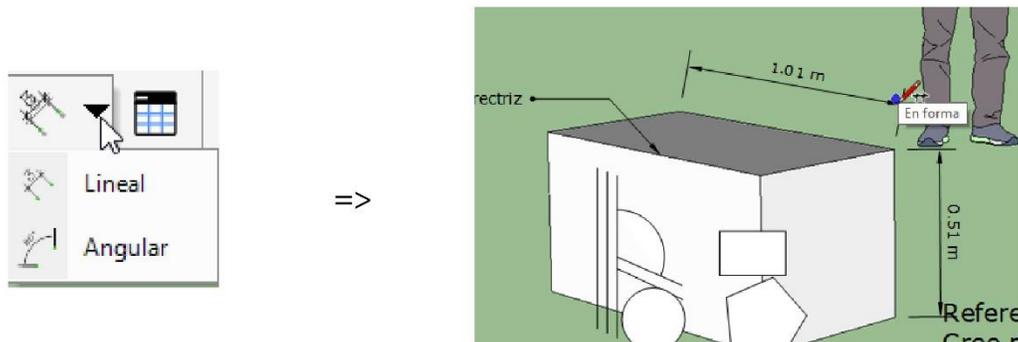
Etiqueta

La etiqueta se coloca mediante una directriz, esta directriz se ancla a la geometría modelada, en el texto, coloque la información a documentar.



Cotas

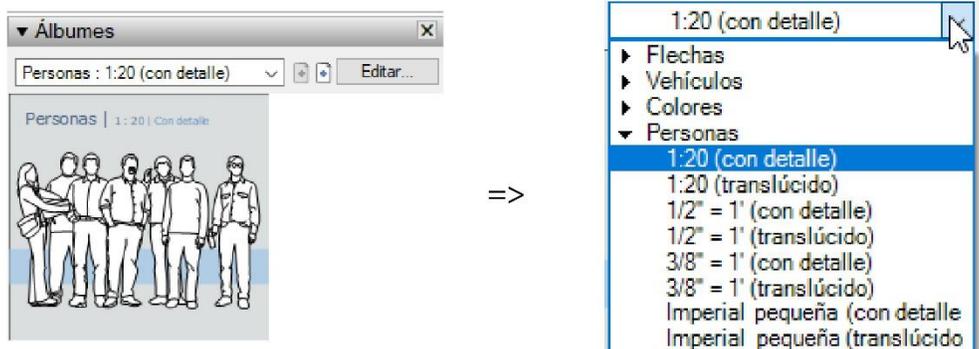
Seleccione el tipo de cota a documentar, posterior a esto establezca la cota en un lugar del dibujo para documentar la medida solicitada.



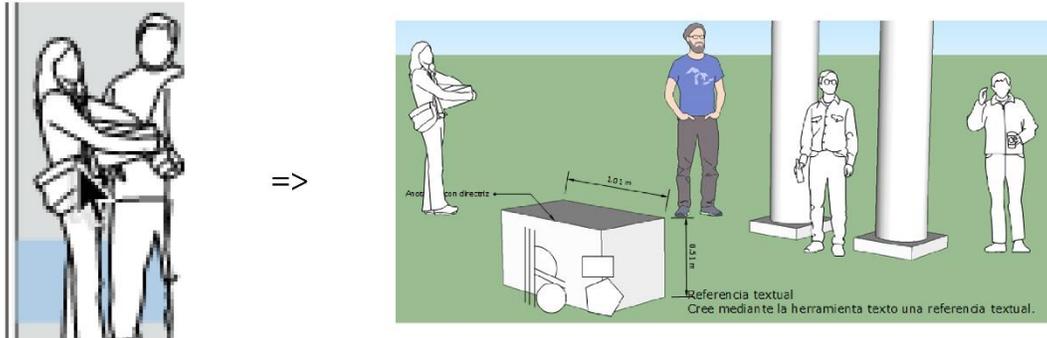
Scrapbooks

Los scrapbooks son elementos bidimensionales que permiten complementar la documentación del proyecto. Estos elementos se pueden desarrollar y usar en los futuros proyectos.

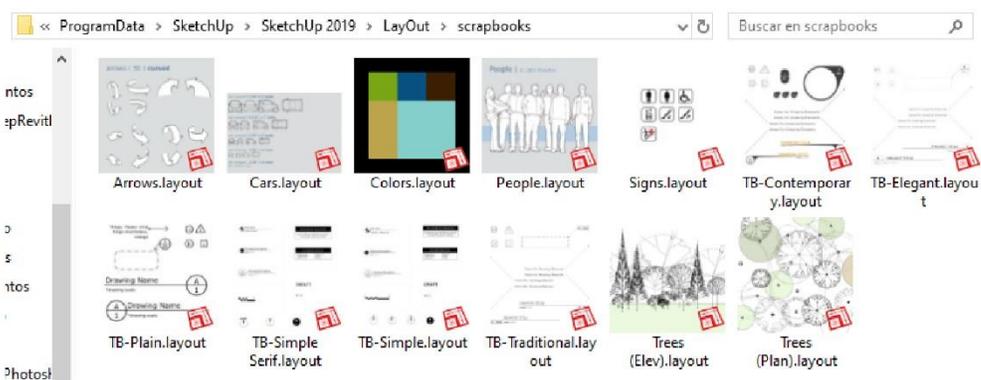
1. Seleccione el editor tray
2. Seleccione el apartado de álbumes
3. Seleccione el desplegado del álbum



4. Seleccione el componente 2D a colocar
5. Coloque el elemento 2D en el espacio



Para poder colocar nuevos scrapbooks siga la ruta que se muestra a continuación



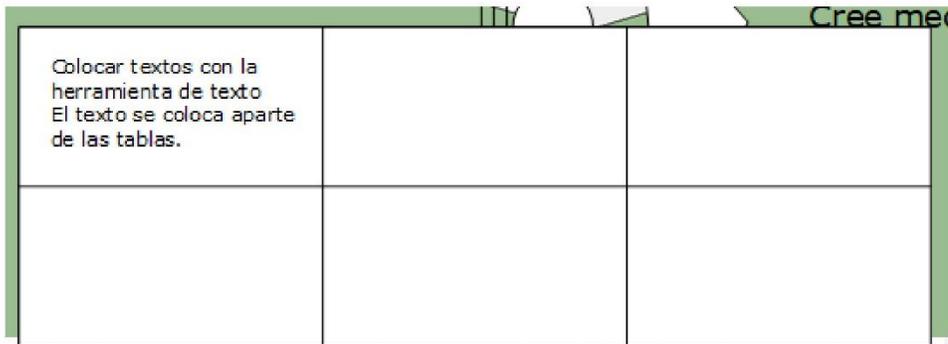
Tablas

Las tablas es una herramienta grafica que permite documentar de forma grafica la información del modelo, tanto información cuantitativa como cualitativa. Esta tabla no cuenta enlazada con el modelo por lo que la información es independiente.

1. Seleccione el botón tabla
2. Dibuje la tabla en el espacio de dibujo



3. Coloque texto o la información deseada en las tablas.



The image shows a screenshot of a software interface. At the top right, there is a button labeled "Cree me...". Below it is a table with two rows and three columns. The top-left cell of the table contains the text: "Colocar textos con la herramienta de texto. El texto se coloca aparte de las tablas." The other cells in the table are empty.

Colocar textos con la herramienta de texto. El texto se coloca aparte de las tablas.		



Prohibida la reproducción parcial o total, todos los derechos reservados Darco © 2020