INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso de 3D Sketchup 2022 (Titulación Universitaria con 5 Créditos ECTS)

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso de 3D Sketchup 2022 (Titulación Universitaria con 5 Créditos ECTS)

duración total: 125 horas ***horas teleformación:*** 63 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si le interesa el mundo del diseño gráfico y modelado 3D y quiere aprender a manejar la herramienta más utilizada en la actualidad en este entorno, como es Sketchup, este es su momento, con el Curso de Técnico Profesional en Sketchup podrá adquirir los conocimientos y técnicas necesarias desenvolverse de manera experta a la hora de trabajar con diseño gráfico y modelado 3D. Sketchup es un programa de diseño gráfico y modelado 3D en el que se pueden diseñar modelos complejos de una forma sencilla, debido a que es una herramienta muy intuitiva y con múltiples posibilidades. Realizando este Curso de Experto en Diseño Gráfico y Modelado 3D con Sketchup conocerá todo lo referente a este programa para desempeñar su función de la mejor manera posible.

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Aprender a manejar Sketchup.
- Crear y meodificar modelados en 3D.
- Conocer las utilidades de Sketchup para el diseño gráfico.
- Retocar la iluminación y los diferentes estilos visuales.
- Realizar exportaciones a otro software o hardware.

para qué te prepara

Este Curso de Técnico Profesional en Sketchup le prepara para iniciarse en el mundo del diseño gráfico gracias al programa Sketchup, el cual es uno de lo más utilizados por los profesionales del sector para trabajar con temas de diseño gráfico y 3D, siendo una herramienta sencilla para manejarla con éxito. Además este Curso de Experto en Diseño Gráfico y Modelado 3D con Sketchup le capacita para desenvolverse de profesionalmente en este entorno.

salidas laborales

Diseño gráfico / Modelado 3D / Informática / Ofimática / Experto en diseño gráfico y modelado 3D con Sketchup.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

INESEM Instituto Europeo de Estudios Empresariales

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

Centro de Formación Superior de POSTGRADO INESEM

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La direccion General | **Firma del alumno/a**

MARIA MORENO HIDALGO | **Sello** | NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Sketchup. Vol I'

- Manual teórico 'Sketchup. Vol II'

profesorado y servicio de tutorías

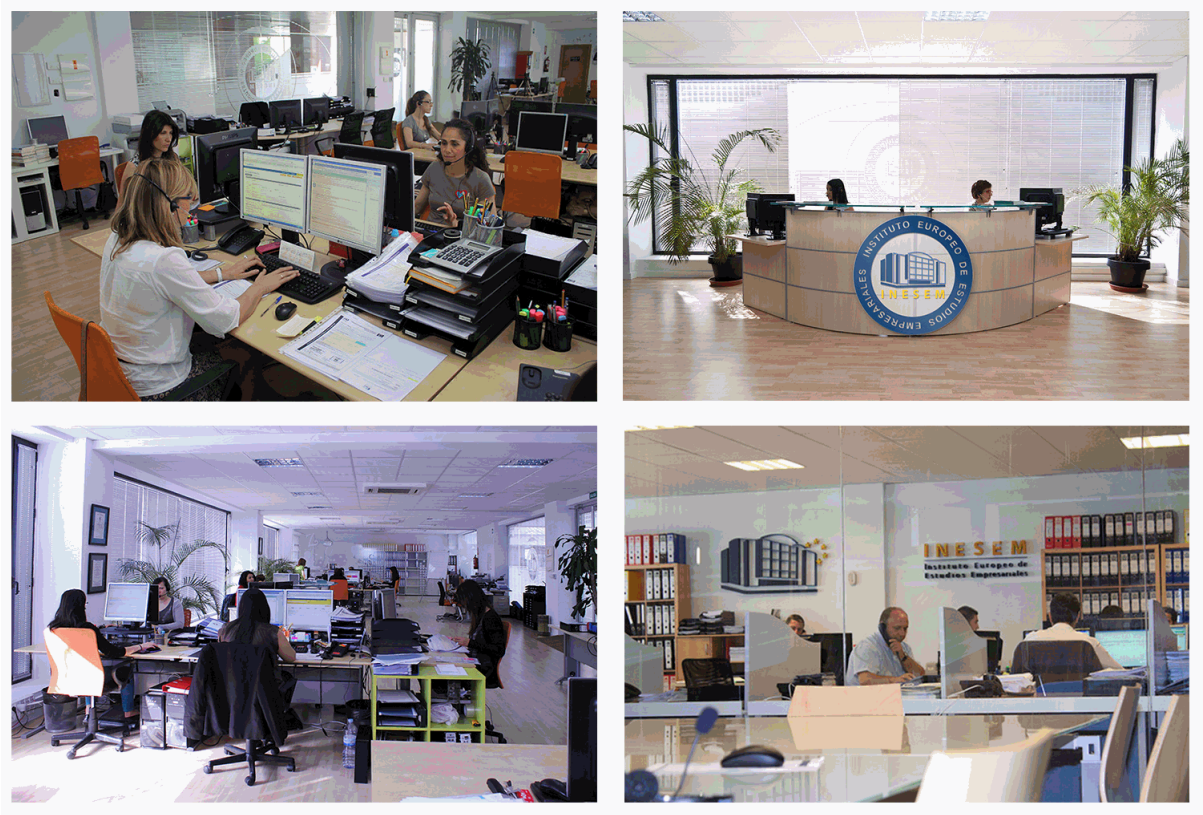
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual**: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN
1.Introducción
2.Incorporación de novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS
1.Diseño
2.Dibujar rápido y fácil
3.Visualizar modelos 3D
4.Añadir detalles
5.Presentación
6.Modelar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ
1.Interfaz
2.Menú "Archivo"
3.Menú "Edición"
4.Menú "Ver"
5.Menú "Cámara"
6.Menú "Dibujo"
7.Menú "Herramientas"
8.Menú "Ventana"
9.Menú "Ayuda"
10.Barras de herramientas
11.Menús contextuales
12.Cuadros de diálogo
13.Ejes de dibujo
14.Inferencia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES
1.Herramienta "Seleccionar"
2.Herramienta "Borrar"
3.Herramienta "Pintar"

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO
1.Herramienta "Línea"
2.Herramienta "Arco"
3.Herramienta "Rectángulo"
4.Herramienta "Círculo"
5.Herramienta "Polígono"

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN
1.Herramienta "Mover"
2.Herramienta "Rotar"
3.Herramienta "Escala"
4.Herramienta "Empujar/tirar"
5.Herramienta "Sígueme"
6.Herramienta "Equidistancia"
7.Herramienta "Intersecar con modelo"
8.Herramienta "Situar textura"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS AUXILIARES
1.Herramienta "Medir"
2.Herramienta "Transportador"
3.Herramienta "Ejes"
4.Herramienta "Acotación"

+ Información Gratis

5.Herramienta "Texto"
6.Herramienta "Texto 3D"
7.Herramienta "Plano de sección"

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CÁMARA

1.Anterior
2.Siguiente
3.Vistas estándar
4.Herramienta "Orbitar"
5.Herramienta "Desplazar"
6.Herramienta "Zoom"
7.Herramienta "Ventana de zoom"
8.Herramienta "Ver modelo centrado"
9.Aplicar zoom a fotografía

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE PASEO

1.Herramienta "Situar cámara"
2.Herramienta "Caminar"
3.Herramienta "Girar"

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA

1.Herramienta "Caja de arena desde contornos"
2.Herramienta "Caja de arena desde cero"
3.Herramienta "Esculpir"
4.Herramienta "Estampar"
5.Herramienta "Proyectar"
6.Herramienta "Añadir detalle"
7.Herramienta "Voltear arista"

UNIDAD DIDÁCTICA 11. UBICACIÓN

1.Botón "Añadir Localización"
2.Botón "Mostrar terreno"
3.Botón "Compartir modelo"
4.Botón "Obtener modelos"
5.Ajustes y gestores del modelo
6.Cuadro de diálogo "Información del modelo"

UNIDAD DIDÁCTICA 12. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO

1.Cuadro de diálogo "Información de la entidad"
2.Explorador de materiales
3.Explorador de Componentes
4.Explorador de estilos
5.Marca de agua
6.Gestor de escenas
7.Ajustes de sombras
8.Gestor de capas
9.Suavizar aristas
10.Esquema
11.Niebla
12.Adaptar fotografía
13.Instructor
14.Cuadro de diálogo "Preferencias"

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENTIDADES

1.Entidades
2.Entidades de acotación
3.Entidades de arco

4.Entidades de cara
5.Entidades de círculo
6.Entidades de componente
7.Entidades de curva
8.Entidades de grupo
9.Entidades de imagen
10.Entidades de línea
11.Entidades de línea guía
12.Entidades de plano de sección
13.Entidades de polígono
14.Entidades de polilínea 3D
15.Entidades de punto guía
16.Entidades de superficie
17.Entidades de texto
18.Información de la entidad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ENTRADA Y SALIDA

1.Importación de gráficos 2D
2.Importación de modelos 3D (DWG/DXF)
3.Importación de modelos 3D (3DS)
4.Importación de modelos 3D (KMZ/KML)
5.Importación de modelos 3D (SHP)
6.Exportación de gráficos 2D
7.Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
8.Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
9.Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
10.Exportación de modelos 3D (3DS)
11.Exportación de modelos 3D (VRML)
12.Exportación de modelos 3D (OBJ)
13.Exportación de modelos 3D (FBX)
14.Exportación de modelos 3D (XSI)
15.Exportación de modelos 3D (KMZ)
16.Exportación de modelos 3D (DAE)
17.Exportación de líneas de sección
18.Exportación de animaciones
19.Escenas y animaciones
20.Impresión