

Matrícula

No hay plazos por lo que el interesado puede matricularse a lo largo de todo el año en el Aula Mentor que elija excepto en el mes de agosto (las aulas correspondientes a los Centros de Educación de Personas Adultas así como aquellas ubicadas en las instalaciones de los Institutos de Educación Secundaria, permanecen cerradas durante las vacaciones escolares). El pago de la matrícula supone para el estudiante:

- Una cuenta de usuario en la plataforma de formación.
- Apoyo tutorial personalizado.
- Acceso a los recursos del aula.
- Dos convocatorias de examen presencial para obtener el certificado de aprovechamiento expedido por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Cursos Mentor relacionados

Emprendedores

- La exposición: diseño y montaje

Diseño y autoedición

- Adobe Illustrator
- Animación 3D con Blender
- Autocad
- Diseño en 3D con Sketchup I
- Gimp
- Ilustración digital
- Modelado 3D con Blender
- Photoshop (básico y avanzado)

Medios Audiovisuales

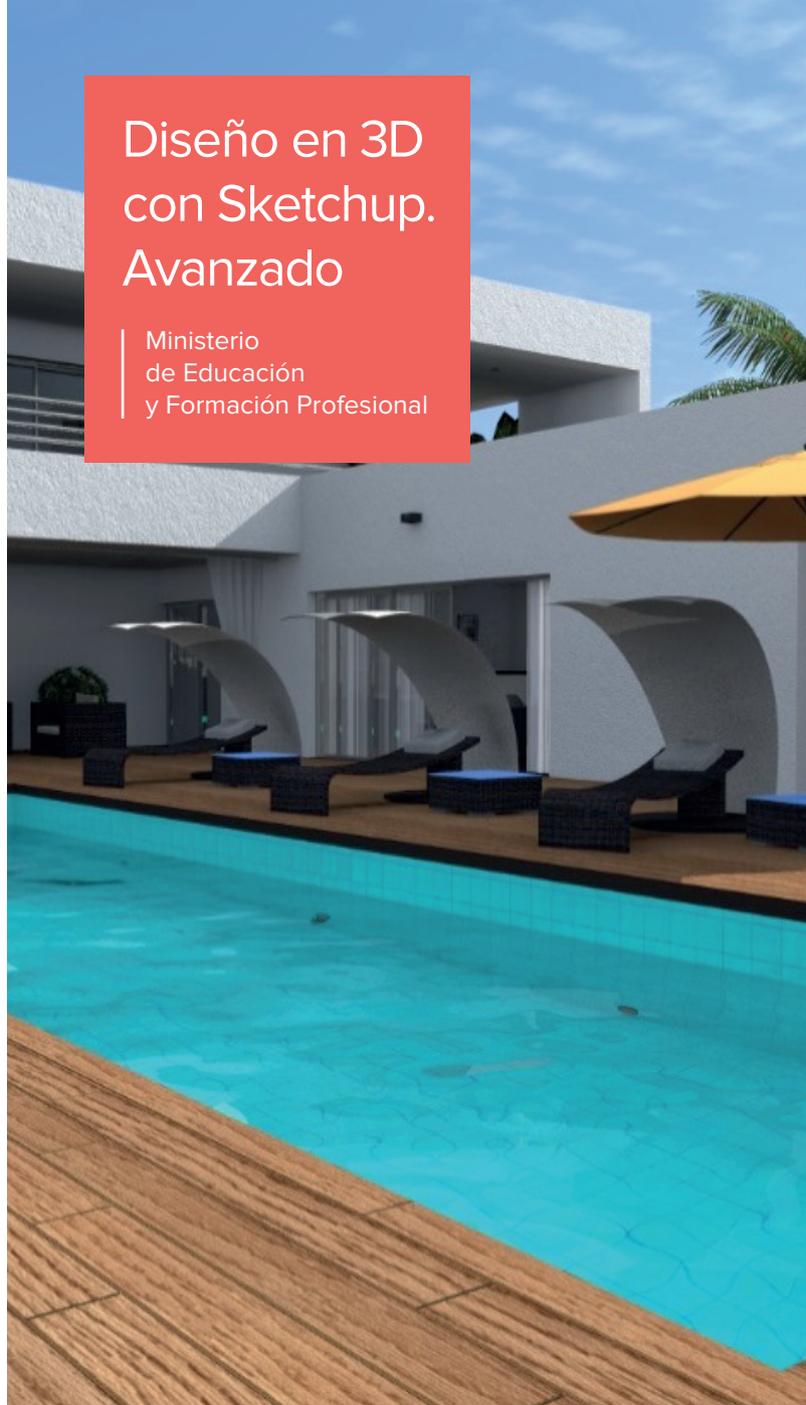
- Adobe After Effects CS6
- Avid Media Composer
- Edición de vídeo con Final Cut Pro X
- Fotografía digital
- Fundamentos de la fotografía
- Vídeo: lenguaje y realización

www.aulamentor.es



Diseño en 3D con Sketchup. Avanzado

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional



Diseño en 3D con Sketchup. Avanzado

Ministerio
de Educación y
Formación Profesional

CamSda

Serie Diseño y Autoedición
Colección Aula Mentor

Resumen del curso

SketchUp es un software para aprender a modelar en 3D de forma rápida y precisa. Un programa que ha supuesto una revolución en el campo del diseño y que está implementando el trabajo en el ámbito profesional y educativo debido a su sencillez, versatilidad y posibilidades creativas.

Una vez adquiridos los conocimientos en el nivel anterior, este curso avanzado, se plantea como una propuesta que profundiza en el uso de herramientas avanzadas, componentes y pluggings con el propósito de dotar a los proyectos de un aspecto profesional. Finalmente, se trabajaran ficheros con extensión SLT, que permiten materializar diseños en objetos, gracias a las impresoras 3D.

Destinatarios

Este curso avanzado, está dirigido a personas afines al mundo del diseño y la arquitectura, que busquen presentar ideas y modelos en 3D de manera fácil, intuitiva y divertida. Diseñadores gráficos, Ingenieros, Arquitectos, Diseñadores de Interior, Diseñadores de jardinería, Proyectistas industriales, Tiendas de Decoración y Mobiliario, Industria cinematográfica, Escultores, etc.... Así como estudiantes Universitarios y todas aquellas personas que deseen introducirse en este ámbito del diseño en 3D por ordenador.

Contenidos

Configuración. Grupos y componentes - Menú ver. Secciones y plugins homologados - Dibujo e inserción de componentes - Montaje de la maqueta de una vivienda. Esquemas y capas - Imágenes y texturas - Sobras Localización del modelo en el planeta - Caja de arena - Plugin Soap Buble - Topografía y gis: Google Earth - Photomatch - Estilos - Escenas y vídeo - Imprimir. Texto 2d y 3d - Estudio de volumetrías: intersección de sólidos - Cámara - Layout I, II, III, IV, V, VI - Plugin Dibac - Artlantis Render - Imprimir los diseños de SketchUp en impresoras 3D - Plugin STL.



Metodología

Los cursos de Aula Mentor están diseñados para que el alumno pueda establecer su propio ritmo de aprendizaje. Los materiales didácticos se organizan en unidades de aprendizaje que culminan con actividades que el alumno enviará paulatinamente al tutor para su evaluación. Una vez completadas todas las unidades con sus correspondientes actividades, el tutor autorizará al alumno para presentarse a una prueba presencial que se realizará en el Aula Mentor. Si el alumno supera dicha prueba recibirá un certificado de aprovechamiento que le reconocerá 90 horas de formación.

Actividades y tiempo estimado

El curso dispone de 23 actividades de envío obligatorio al tutor. Se estima que el tiempo necesario para completar el curso oscila entre los 2 y los 3 meses, aunque todo ello depende de la dedicación diaria del alumno así como de sus conocimientos y experiencia previa.

Requisitos recomendados

Son necesarios conocimientos básicos del programa. Se recomienda tener experiencia en el uso del mismo, o haber hecho el curso básico de Diseño en 3D con SketchUp.

Materiales y software necesario

El curso se vertebrará a partir de un Manual Explicativo así como un conjunto de vídeos de corta duración que explican paso por paso los conceptos, técnicas y procedimientos para el diseño de los diferentes proyectos. Como recursos complementarios, se incluyen actividades resueltas así como propuestas de actividades y material multimedia.