



## SKETCHUP

### **OBJETIVO**

O objetivo do curso de informática em SketchUp, é formar o aluno com qualificação necessária com capacidade de desenvolver projetos em 2D e 3D, utilizando recursos e ferramentas do SketchUp, adquirindo conhecimentos e habilidades para atuar no mercado de trabalho como projetistas de engenharia, arquitetura, mecânica entre outras áreas.

### **PÚBLICO ALVO**

Considerando os requisitos necessários, o curso foi desenvolvido para Estudantes (universitários e técnicos) e profissionais de arquitetura, engenharia e design; Projetistas de móveis e marceneiros; Paisagistas E Instituições de ensino e professores.

### **CONTEÚDOS**

Criar Geometria em 2D,3D e Espaço 3D.

Criar superfícies com linhas, criar superfícies com arcos, gerar superfícies com polígonos, criar superfícies com linhas livre.

Demonstrar linguagem de geometria.

Visualizar o Modelo em 3D, criar superfícies com linhas 3D.

Criar geometria em 3D.

Demonstrar linguagem de geometria em 3D.

Criar geometria com a ferramenta de

### **REALIZAÇÃO**

#### **DATA:**

terças e sextas  
08 e 11 de maio  
15 e 18 de maio  
22 e 25 de maio  
29 de maio  
05 e 08 de junho  
12 e 15 de junho

**HORÁRIO:** 19h às 22h

**CARGA HORÁRIA:** 32h

### **INSTRUTORA**

LIANE INÊS SCHWARZER, com mais de 20 anos de experiência em sala de aula. Atuo por mais de 11 anos na Univates e mais de 12 anos na Lume Centro de Ensino em Encantado.

### **INVESTIMENTO**

R\$ 420,00 à vista ou em 3x R\$ 140,00

### **CERTIFICADO**

Será fornecido certificado a todos os que obtiverem, no mínimo, **75% de frequência.**

Empurrar/Puxar.

Manipulação da geometria.

Manter alinhamento coplanar.

Conectar e gerar formas.

Travar uma referência, gerar formas rapidamente, recuperar a superfície.

Criar um modelo simples passo a passo.

Simetria do modelo.

Fazer cópia e criar uma multiplicação.

Visualizar estilos básicos.

Usar grupos e componentes para isolar as formas geométricas

Aprender a diferença entre grupo e componente, criar um componente, demonstrar o comportamento do mesmo, editá-lo, criar um local de coleção.

Trabalhar com componente, escala, atualização, procurar novos componentes.

Procurar download de novos componentes Google Earth 3D.

Combinação de componentes na colocação do Google Earth.

Localizar o local no Google Earth, importar o local para SketchUp, inserir um componente de um arquivo.

Modelar por uma Fotografia.

Criar materiais e usar materiais encontrados na internet e biblioteca.

Usar a ferramenta Siga-me.

Estilos - aprender a usar, editar e criar novos estilos.

Animações.

Preparar seu arquivo SketchUp para Layout.

Layout - preparando sua folha de impressão, criando um livro de símbolos, trabalhando em escala, saída para impressão, trabalhando com modulo de apresentação.