

Práctica 09- Diseño de una fuente

En esta práctica vamos a continuar empleando la herramienta **sígueme**, que tal y como vimos en la práctica anterior, permite entre otras, crear superficies de revolución.

- Suprimir la figura humana
- Trazar un prisma de base cuadrada de 3000 mm x 3000 mm x 600 mm (ver prácticas anteriores)
- Dibujar con medidas aproximadas sobre una de las caras unos escalones, tal y como muestra la **figura 1**
- Dibujar los escalones:
 - ➔ **Seleccionar** la superficie superior del prisma.
 - ➔ Elegir la herramienta **sígueme**  y hacer **clic** sobre la superficie marcada con un **1**. De esa forma habremos creado la primera superficie de revolución siguiendo las aristas de la primera superficie seleccionada.
- Dibujar la fuente:
 - ➔ Buscar el centro de la superficie superior (trazando diagonales o guías que después habrá que borrar), y trazar un **círculo** de radio 500 mm.
 - ➔ Con las herramientas **línea** y **arco** dibujar una P cuyo extremo inferior derecho coincida con la circunferencia antes dibujada. (hay que asegurarse que la P sea perpendicular a la circunferencia). (Ver **figura 3**)
 - ➔ **Seleccionar** la superficie interior de la circunferencia, a continuación, la herramienta **sígueme**  y hacer **clic** sobre la superficie de la P dibujada. Así ya tendremos la fuente dibujada.
 - ➔ Levantar (con la herramienta **empujar/tirar**) la superficie interior de la fuente, para simular el agua.
 - ➔ **Pintar** la superficie del agua de algún color translúcido.
- **Pintar** las superficies de la fuente y las escaleras a vuestro gusto.
- Seleccionar todo el objeto y **suavizar las aristas**.
- Jugar con el **estilo**:
 - ➔ En la barra de menú, seleccionar **Ventana → Estilos**
 - ➔ Jugar a variar el **Estilo**, comprobando el efecto que produce sobre el objeto diseñado.
- Exportar una imagen 2D del objeto diseñado
 - ➔ Centrar el objeto en la pantalla, de manera que se visualice la imagen que queremos mostrar del mismo.
 - ➔ En la barra de menú, seleccionar **Exportar → Gráfico 2 D**
 - ➔ Guardar la imagen en el pendrive con el nombre **Práctica 9_Fuente** y formato **png**

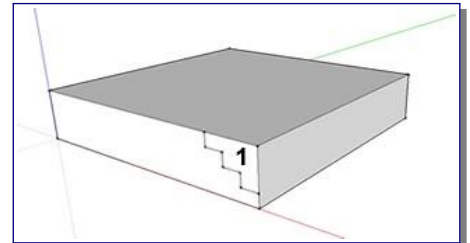


Fig 1

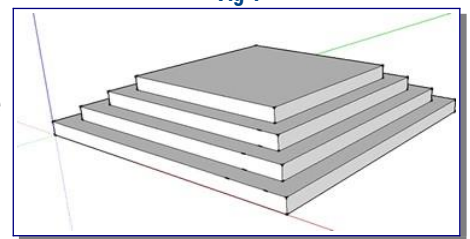


Fig 2

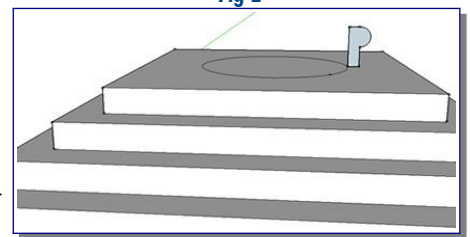


Fig 3

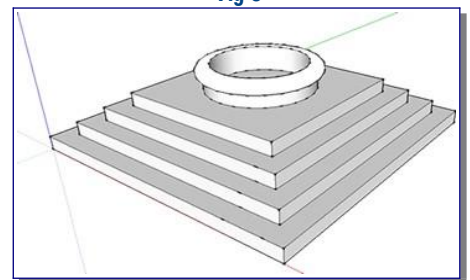


Fig 4

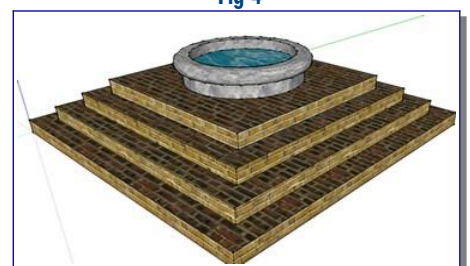


Fig 5

- Finalmente, guardar el resultado de esta práctica en tu pendrive como **Práctica 09-Diseño de una Fuente**.

IES Alameda de Osuna

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Prácticas con ScketchUp Make

MADRID

