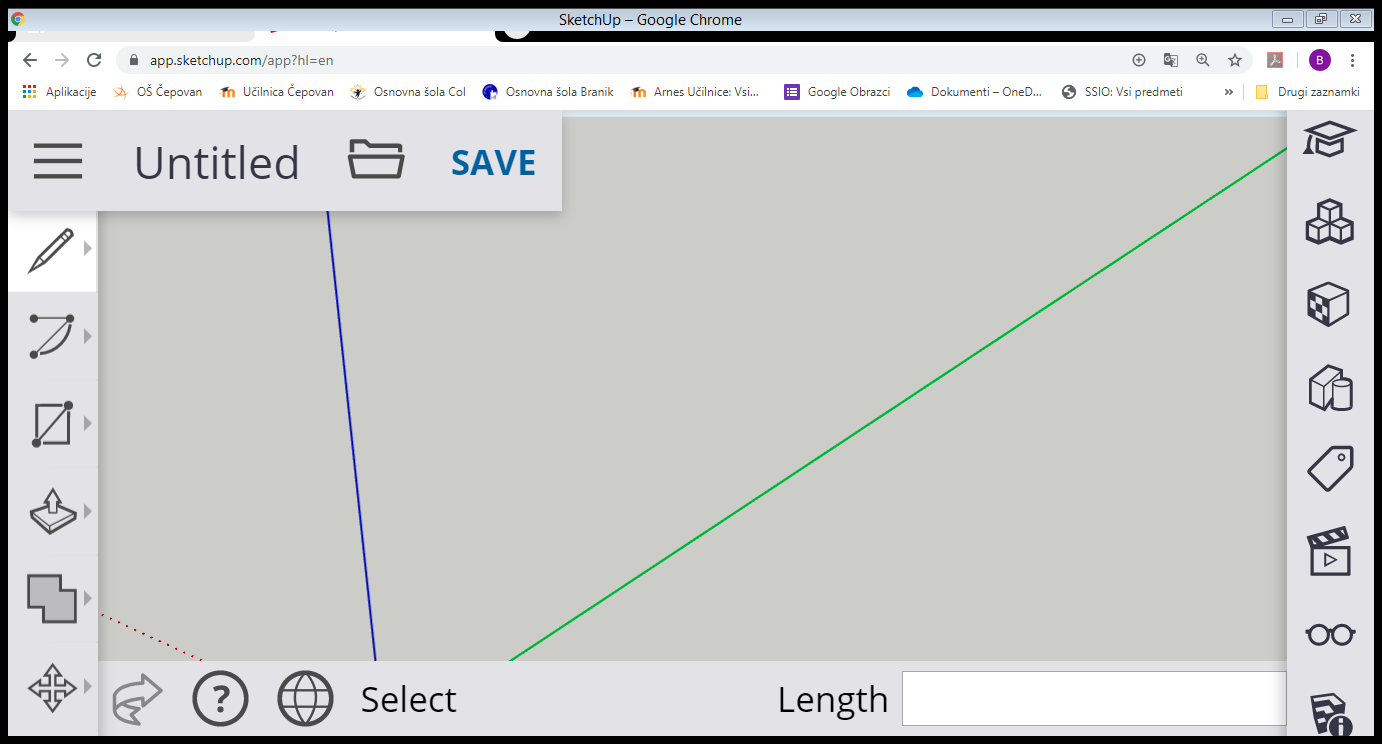
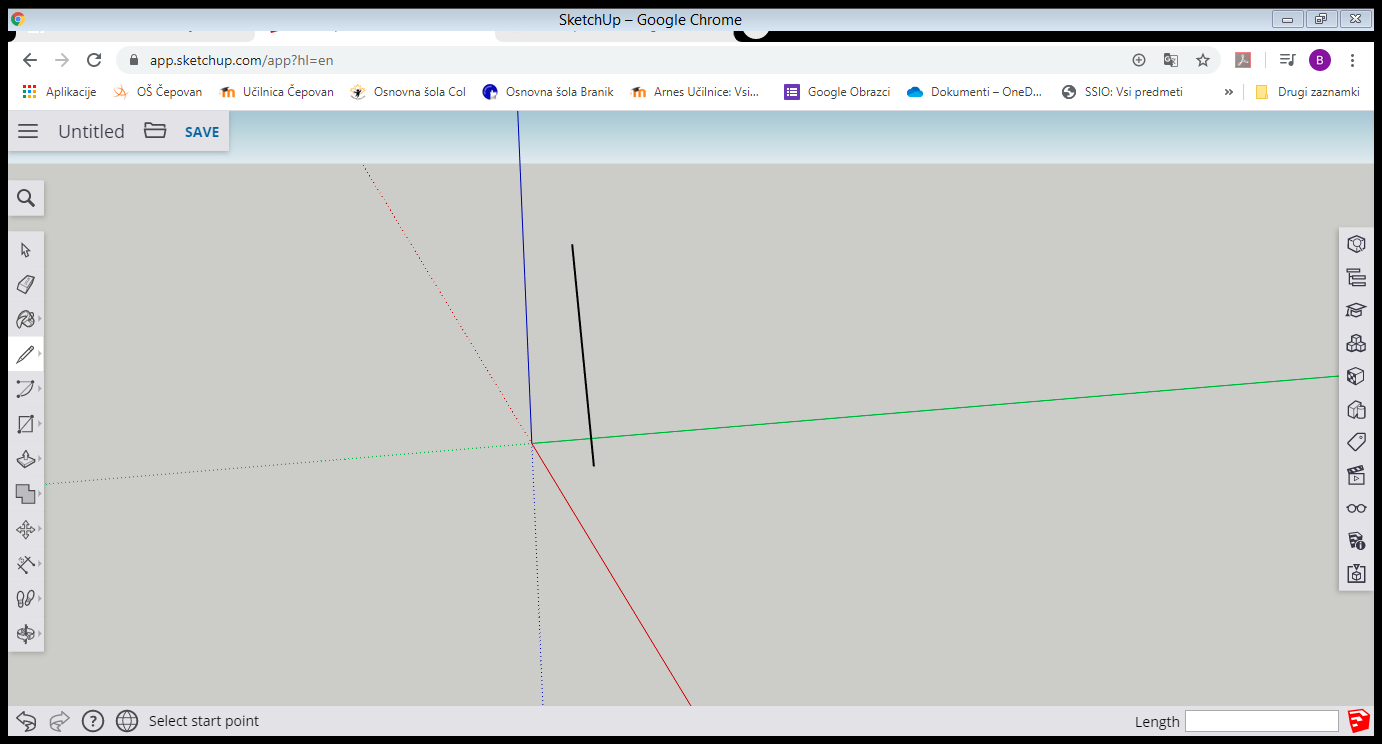
**Uvajanje v program SketchUP**

Sledi navodilom. Če se kje zatakne, mi takoj piši na [blaz.ursic@guest.arnes.si](mailto:blaz.ursic@guest.arnes.si)

* Za risanje nujno potrebuješ miško! Funkcije miške bodo predstavljene sproti.
* Za začetek **izbriši možica**, ki stoji na sredini delovne površine (klik na možica, ta se obrobi modro, nato tipka delete ali pa ''backspace''.
* Če se zmotiš in želiš na hitro **izbrisati zadnji korak**, lahko uporabiš tudi univerzalno bližnjico, ki deluje v večini programov – **držiš tipko CTRL in pritisneš Z**.
* **Pogled spreminjaš tako**, da pritisneš na kolesce miške in ga držiš, nato pa premikaš miško.
* **Približaš in oddaljiš** tako, da vrtiš kolesce miške.
* Najprej se malo poigraj in se privadi na premikanje po tem virtualnem prostoru.
* **S to barvo so označeni koraki, ki jih moraš narediti!**

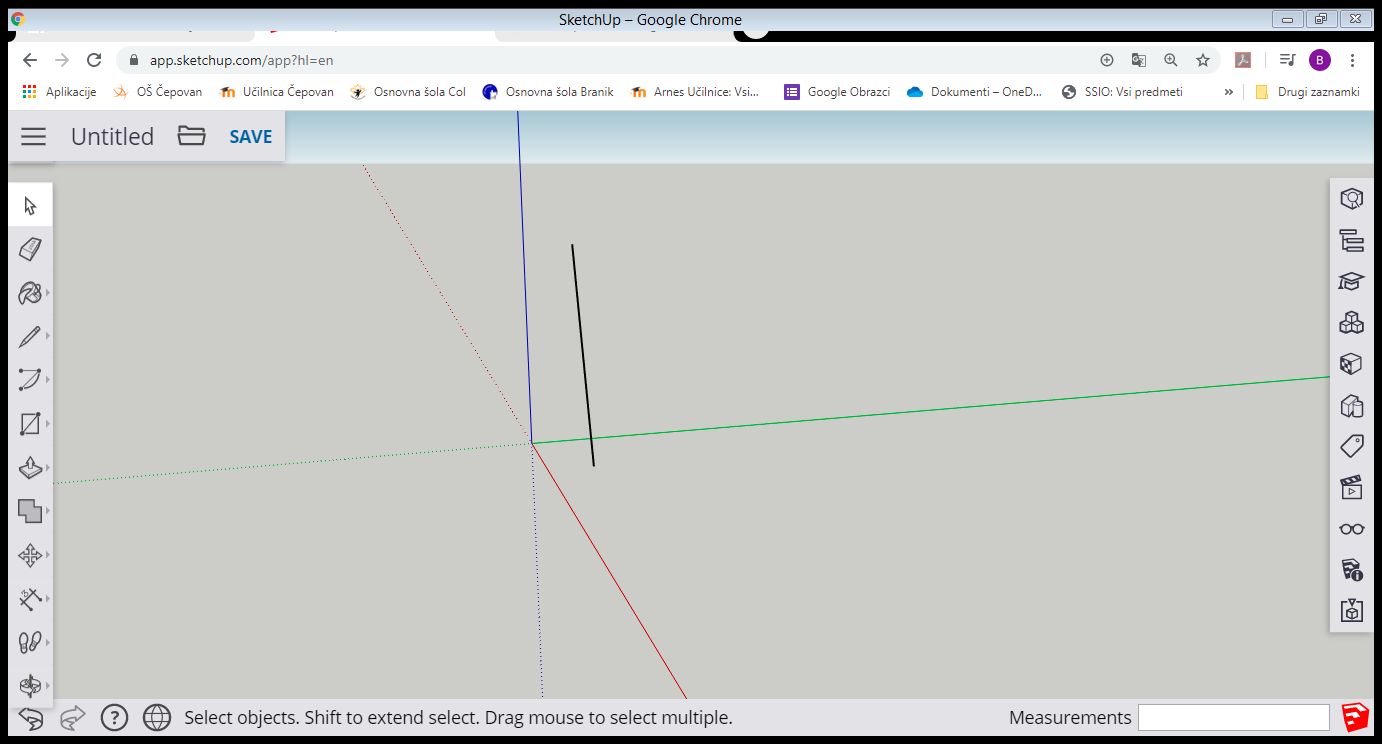
1. **Naloga:** Narišimo pravokotnik ''na tleh'':

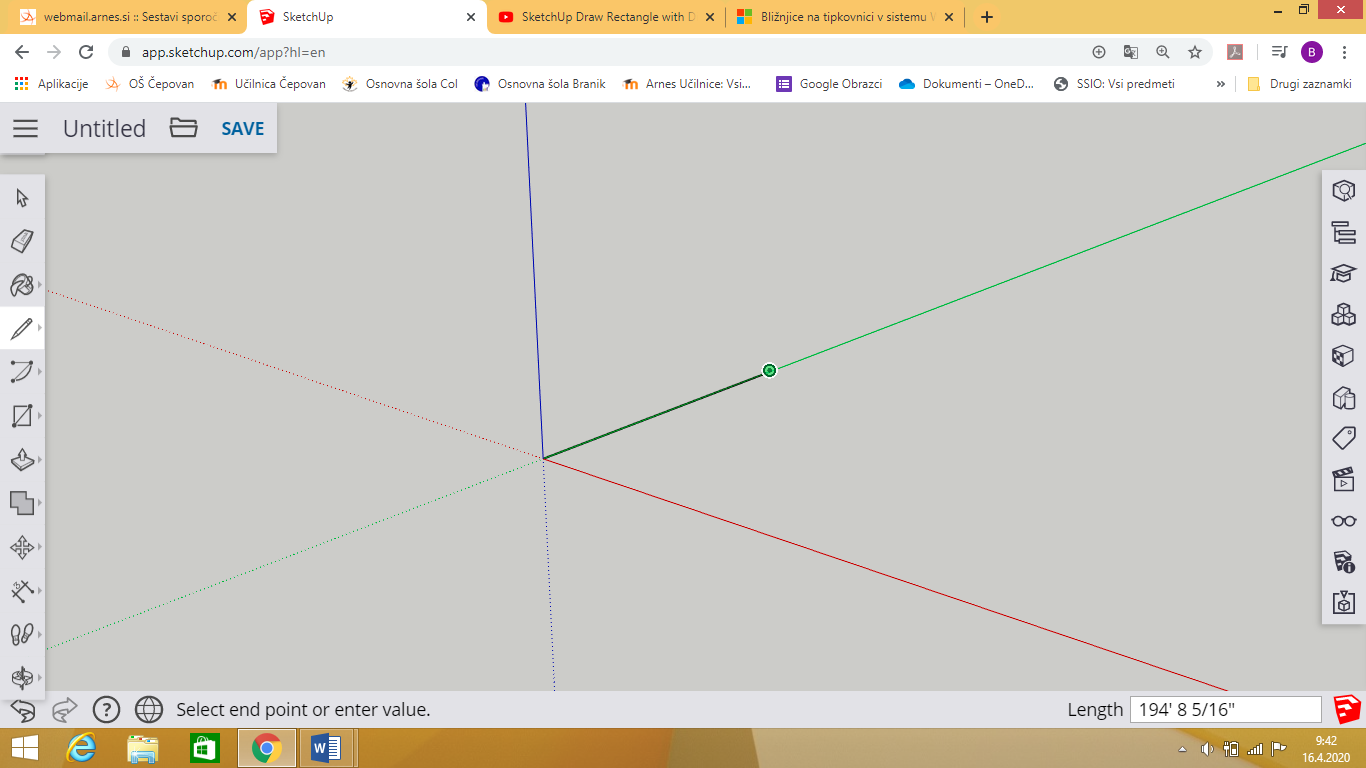
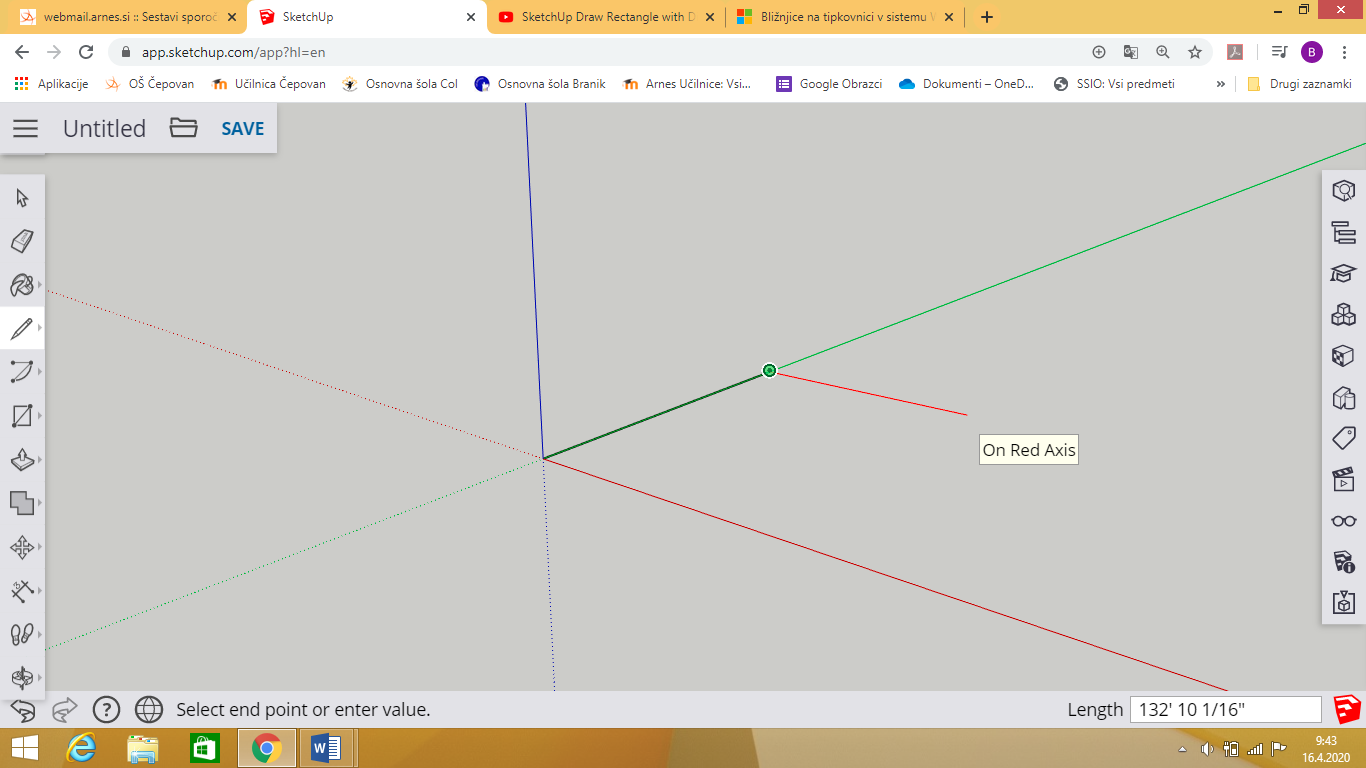
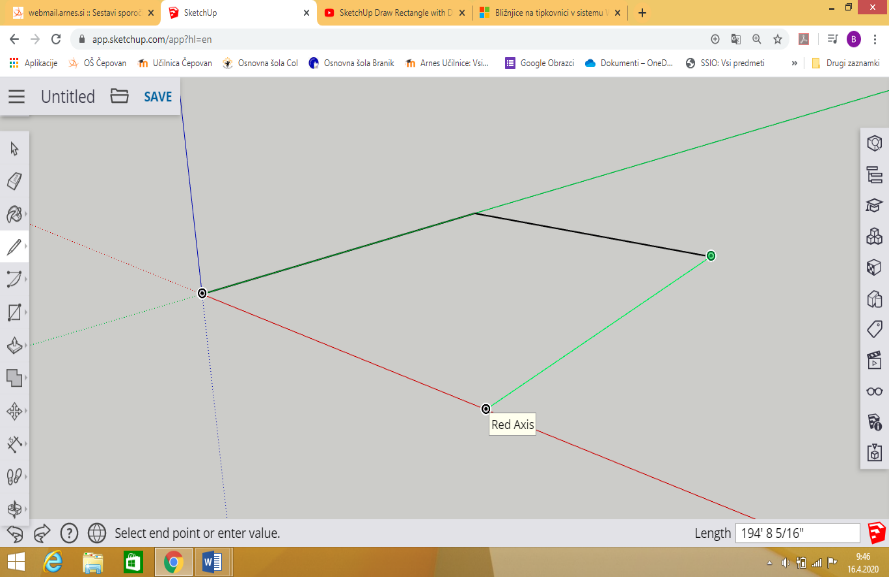
* Imamo 3 osi (koordinatni sistem v prostoru), ki so pravokotne ena na drugo. X os je rdeča (**dolžina**), Y os je zelena (**širina**), Z os je modra (**višina**).
* Klikni na orodje ''svinčnik'' in izberi ravno črto (line). **Skušaj narisati poljubno črto v prostoru**.

To storiš tako:

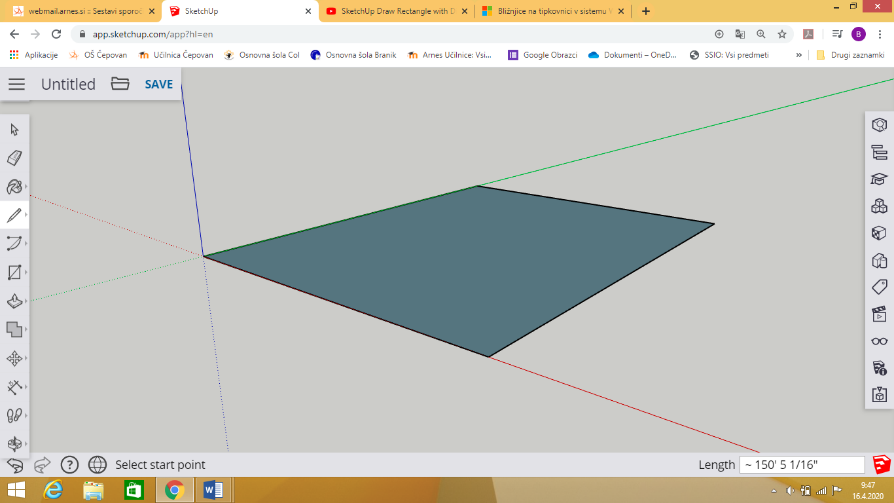
* + z levim gumbom miške nekam klikneš,
  + povlečeš črto in spustiš gumb.

Drugi način je:

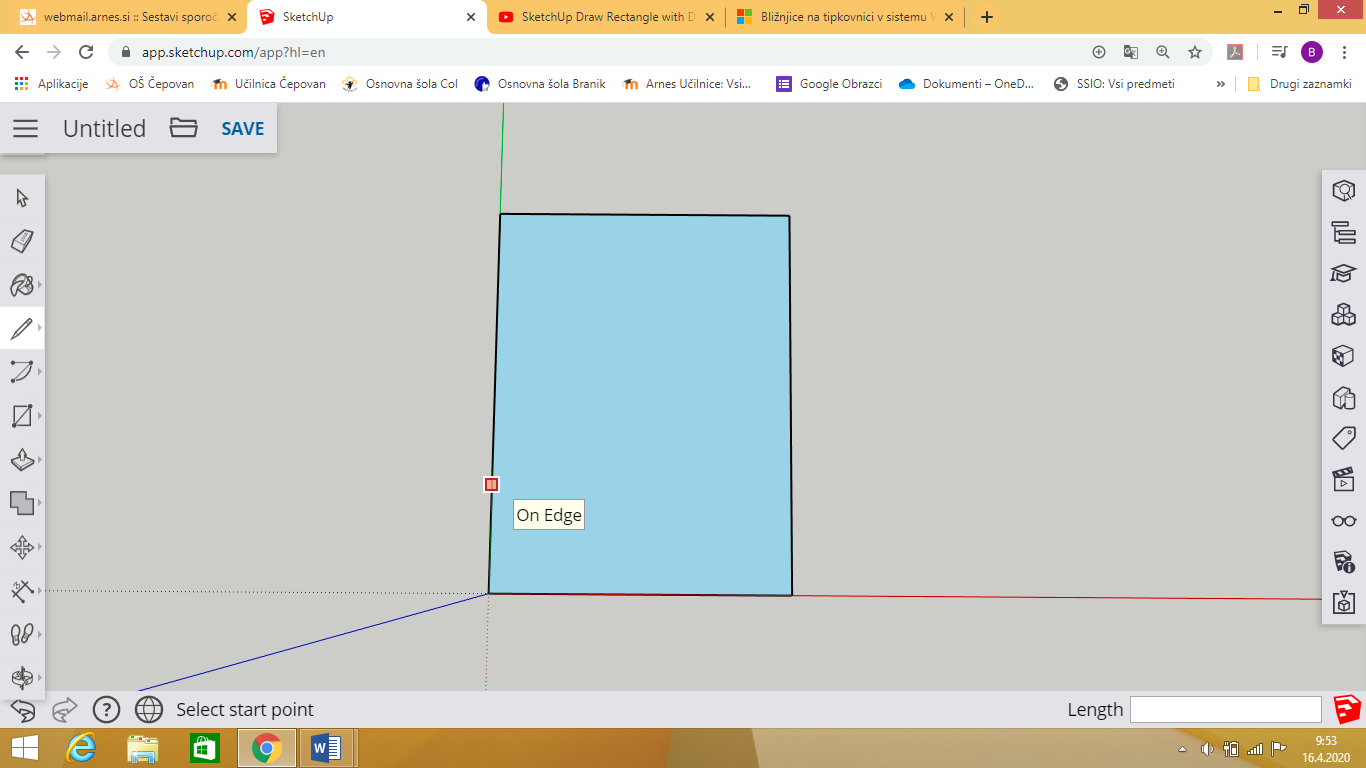
* da klikneš, spustiš,
* povlečeš črto in zopet klikneš (tega uporabljam jaz)
* Sedaj pa še **izbriši to črto**.
  + Klikni na
  + Klikni na narisano črto (ta se obarva modro) in pritisni tipko delete na tipkovnici.
* S pomočjo črt **nariši poljuben pravokotnik**, ki naj leži na tleh. To pomeni, da bosta dve stranici pravokotnika vzporedni z rdečo osjo, dve stranici pa vzporedni z zeleno osjo. Začneš v presečišču vseh treh osi. Sledi spodnjim sličicam.

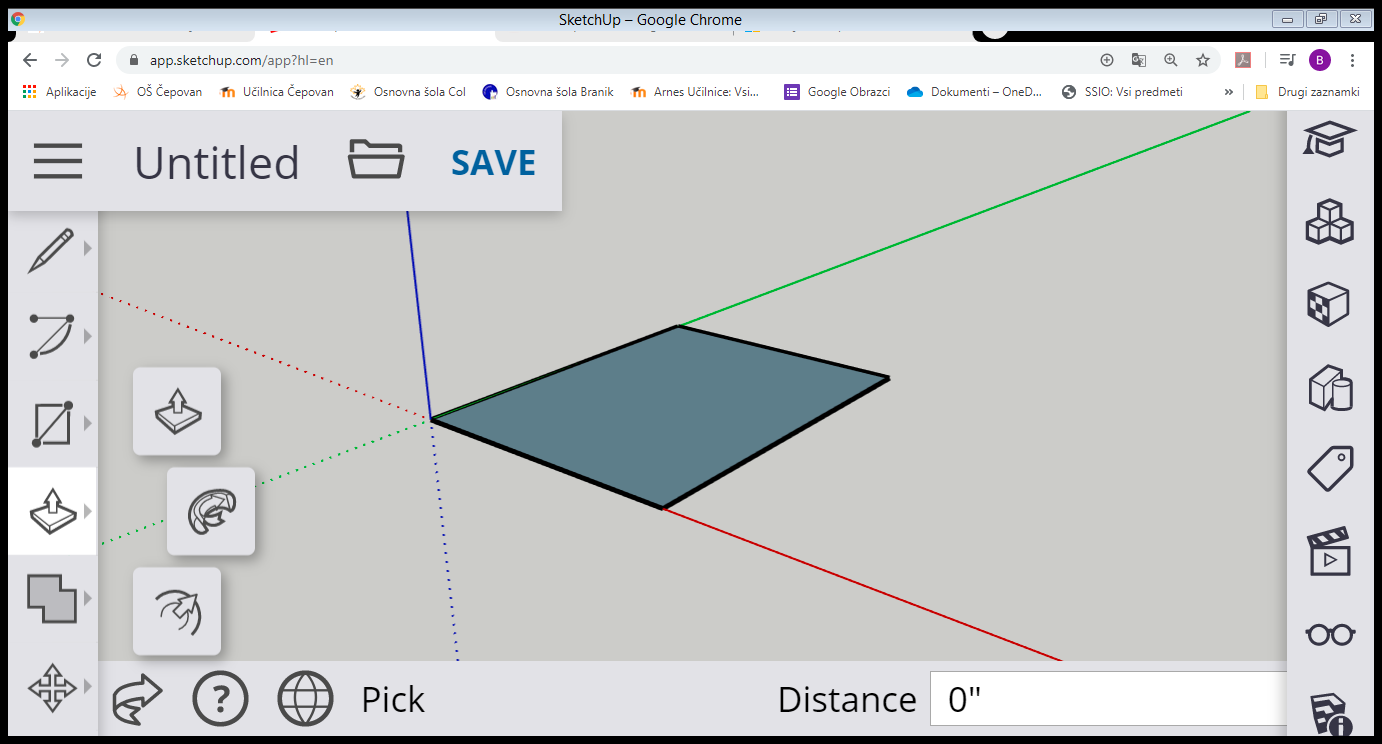


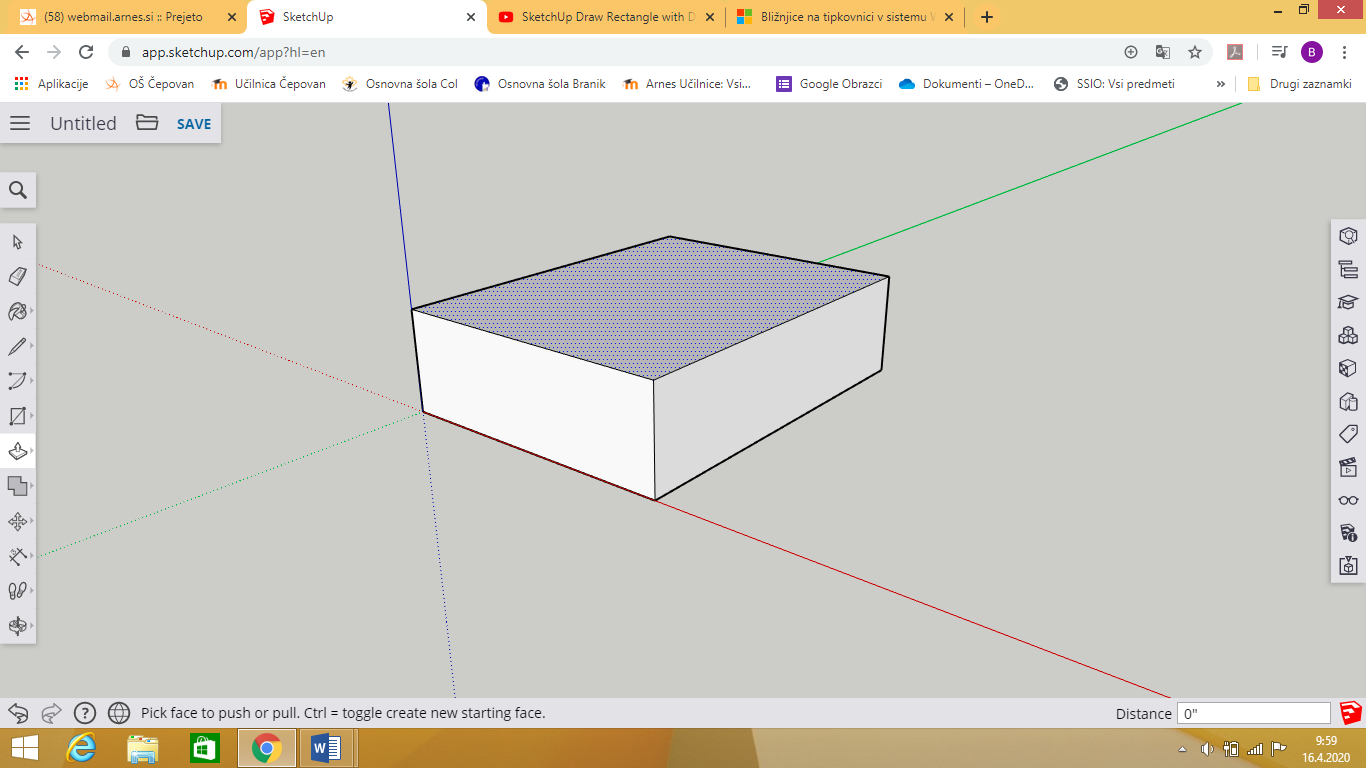
OPOMBA: KO JE ČRTA VZPOREDNA S KATERO OD OSI, SE OBARVA V NJENO BARVO (ČE JE VZPOREDNA RDEČI OSI, SE OBARVA RDEČE)



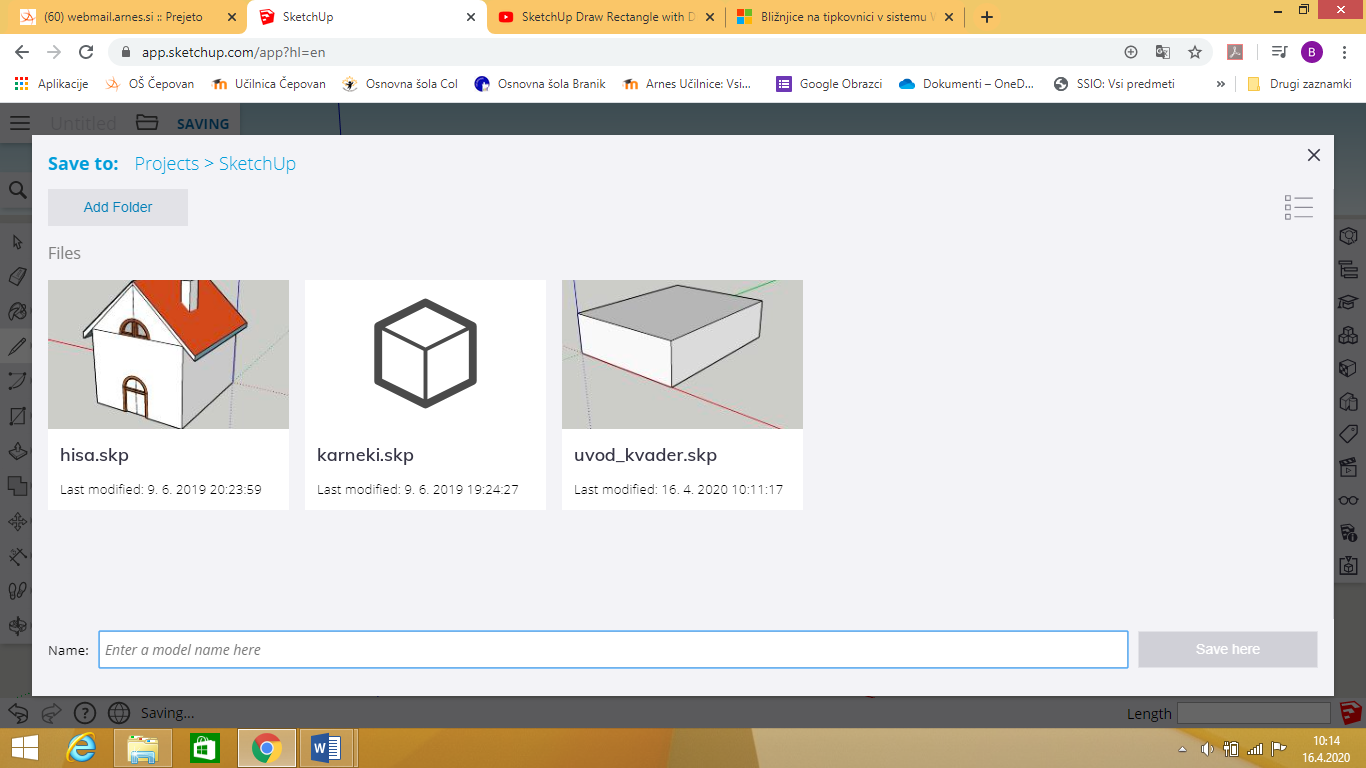
* Ko je lik zaključen, se avtomatsko obarva. **Skušaj obrniti pogled tako, da pravokotnik pogledaš z vrha**.



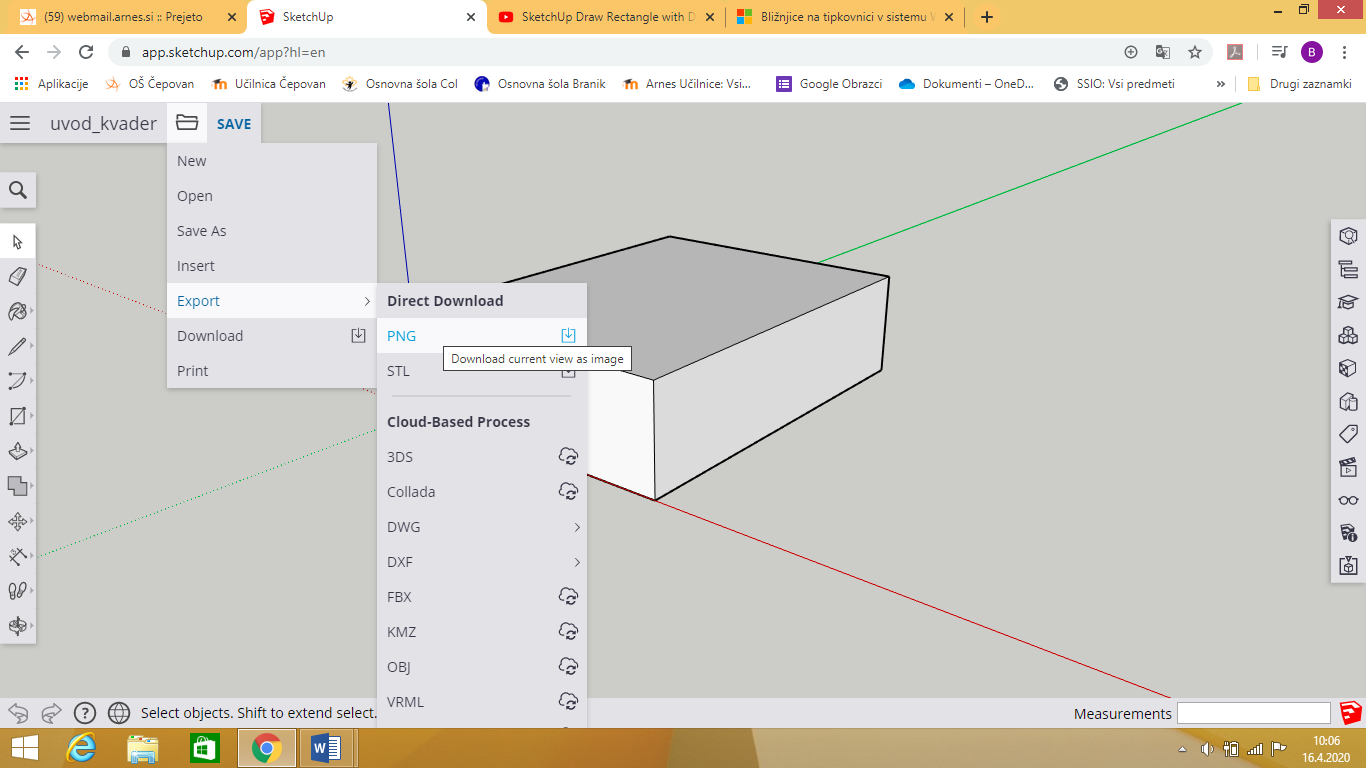
* **Skušajmo ustvariti kvader**. To pomeni, da naš pravokotnik dobi tretjo dimenzijo. To storimo tako, da lik povlečemo iz ravnine risanja:
  + Uporabimo orodje ''Push/pull'':
  + Se pomaknemo na naš lik in nanj kliknemo (dobi pikice),
  + ga povlečemo iz ravnine.



* **Shranimo svoje delo**. To storimo tako:
  + Kliknemo SAVE (levo zgoraj),
  + Kliknemo na mapo SketchUP (če se pojavi),
  + Vpišemo ime naše risbe in kliknemo SAVE HERE.



* **POZOR! Slika je na spletu in je še nismo shranili na naš računalnik.** Na računalnik jo naložiš tako:



* + Ko se odpre novo okno, klikneš EXPORT AS PNG (desno spodaj).
  + **Slika se na tvojem računalniku nahaja v mapi Prenosi (Downloads). Od tam jo prenašaš kamor koli.**
* **Sliko oddaj v mapo za oddajo nalog pri tehniki – tako kot vse vaje do sedaj.**