Uvajanje v program SketchUP

Sledi navodilom. Če se kje zatakne, mi takoj piši na 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:

- o z levim gumbom miške nekam klikneš,
- povlečeš črto in spustiš gumb.

Drugi način je:

- o da klikneš, spustiš,
- o povlečeš črto in zopet klikneš (tega uporabljam jaz)
- Sedaj pa še izbriši to črto.
 - o 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:



- Se pomaknemo na naš lik in nanj kliknemo (dobi pikice),
- o ga povlečemo iz ravnine.



• Shranimo svoje delo. To storimo tako:

- o Kliknemo SAVE (levo zgoraj),
- Kliknemo na mapo SketchUP (če se pojavi),
- Vpišemo ime naše risbe in kliknemo SAVE HERE.

Save to: Projects > SketchUp				×
Add Folder				
Files				
	\bigcirc			
hisa.skp	karneki.skp	uvod_kvader.skp		
Last modified: 9. 6. 2019 20:23:59	Last modified: 9. 6. 2019 19:24:27	Last modified: 16. 4. 2020 10:11:17		
Name: Enter a model name here			ン	Save here
🔗 🕐 🌐 Saving				Length

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

(59) webmail.arnes.si :: F	Prejeto 🗙 🛜 SketchUp	× SketchUp Dra	w Rectangle with D 🗙 📔 📕 Bližnjice na tipkovnici	v sistemu V 🗙 📔 🕂	- 0 ×
\leftrightarrow \rightarrow C $$ app.:	sketchup.com/app?hl=en			\oplus	🔯 🕁 📕 🗐 🗄
🚺 Aplikacije 🤌 OŠ Čep	ovan 🎢 Učilnica Čepovan 🛞 O	snovna šola Col 🛛 🕜 Osnovna šola Brar	ik 👖 Arnes Učilnice: Vsi 📒 Google Obrazo	i 🌰 Dokumenti – OneD 🔇 SSIO: Vsi pr	edmeti 🛛 » 📃 Drugi zaznamki
\equiv uvod_kvader	SAVE				
	New				
Q	Open				
	Save As		~		Ø
R Comment	Insert				₹ E
Contraction and the second	Export >	Direct Download		7	
(3) A.	Download 🛡	PNG 🕑			&
•	Print	STL Download current view as	mage	J	
	····				ŵ
		Cloud-Based Process			0
		3DS			
		Collada 🏠	\checkmark		00
		DWG >			8
*		DXF >			ð
88 -		FBX 🍃			
\$\$		KMZ 🍃			
		овј 🏠			
	ct objects. Shift to extend select.	VRML G		Measuren	nents 🛛 🛜
🛋 🙆 🚞					▲ ● #

- 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.