


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 vrtiliš 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)**.

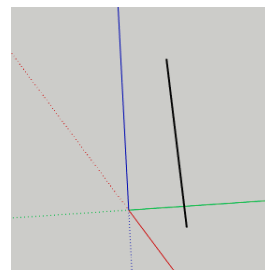
- Klikni na orodje "svinčnik"  in izberi ravno črto (line). **Skušaj narisati poljubno črto v prostoru.**


To storiš tako:

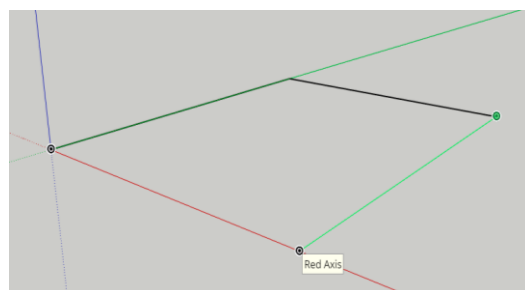
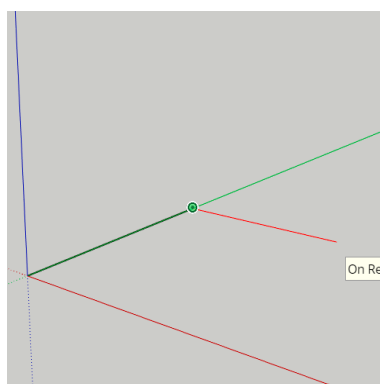
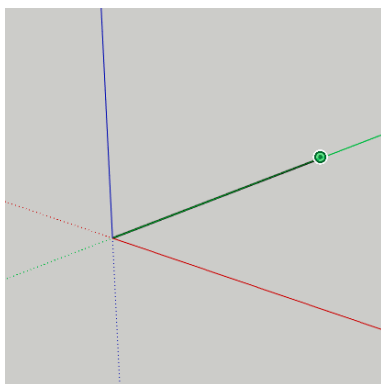
- z levim gumbom miške nekam klikneš,
- povlečeš črto in spustiš gumb.

Drugi način je:

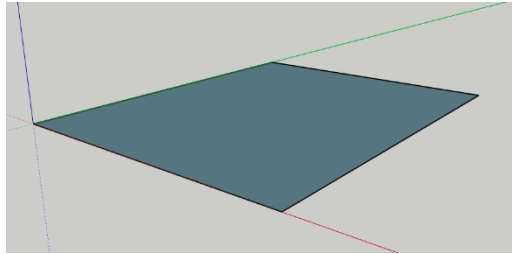
- da klikneš, spustiš,
- povlečeš črto in zopet klikneš (tega uporabljam jaz)



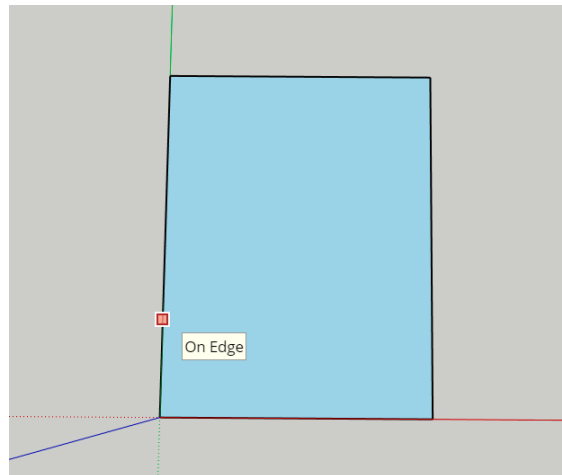
- Sedaj pa še **izbriši to črto**.
 - Klikni na 
 - Klikni na narisano črto (ta se obarva modro) in pritisni tipko delete na tipkovnici.
- S pomočjo črt **nariši poljuben pravokotnik**, ki naj leži na tleh. To pomeni, da bosta dve stranici pravokotnika vzporedni z rdečo osjo, dve stranici pa vzporedni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




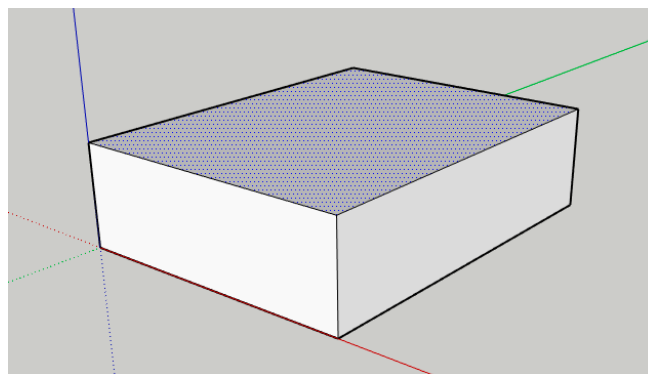
OPOMBA: KO JE ČRTA VZPOREDNA S KATERO OD OSI, SE OBARVA V NJENO BARVO (ČE JE VZPOREDNA RDEČI OSI, SE OBARVA RDEČE)



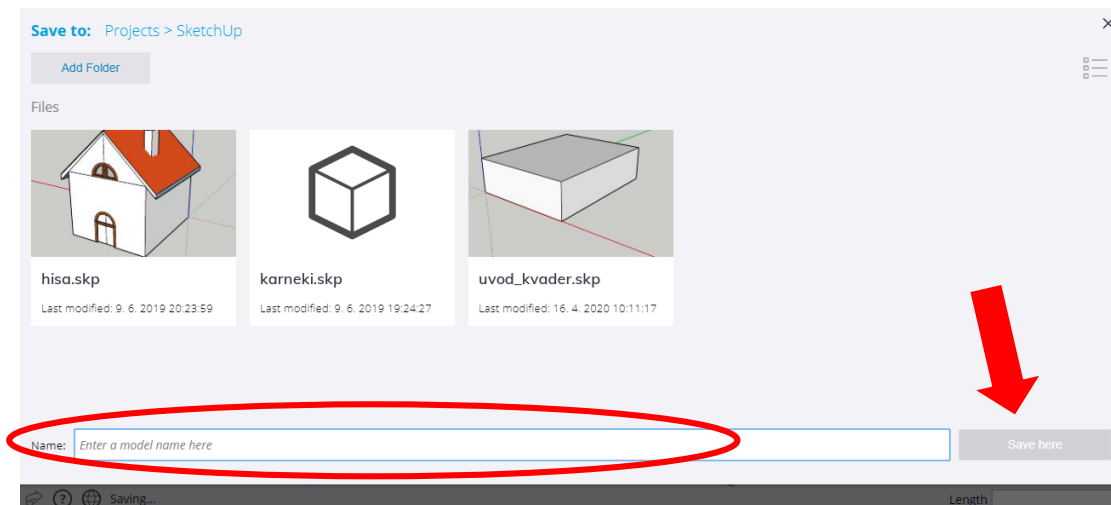
- Ko je lik zaključen, se avtomatsko obarva. **Skušaj obrniti pogled tako, da pravokotnik pogledaš z vrha.**



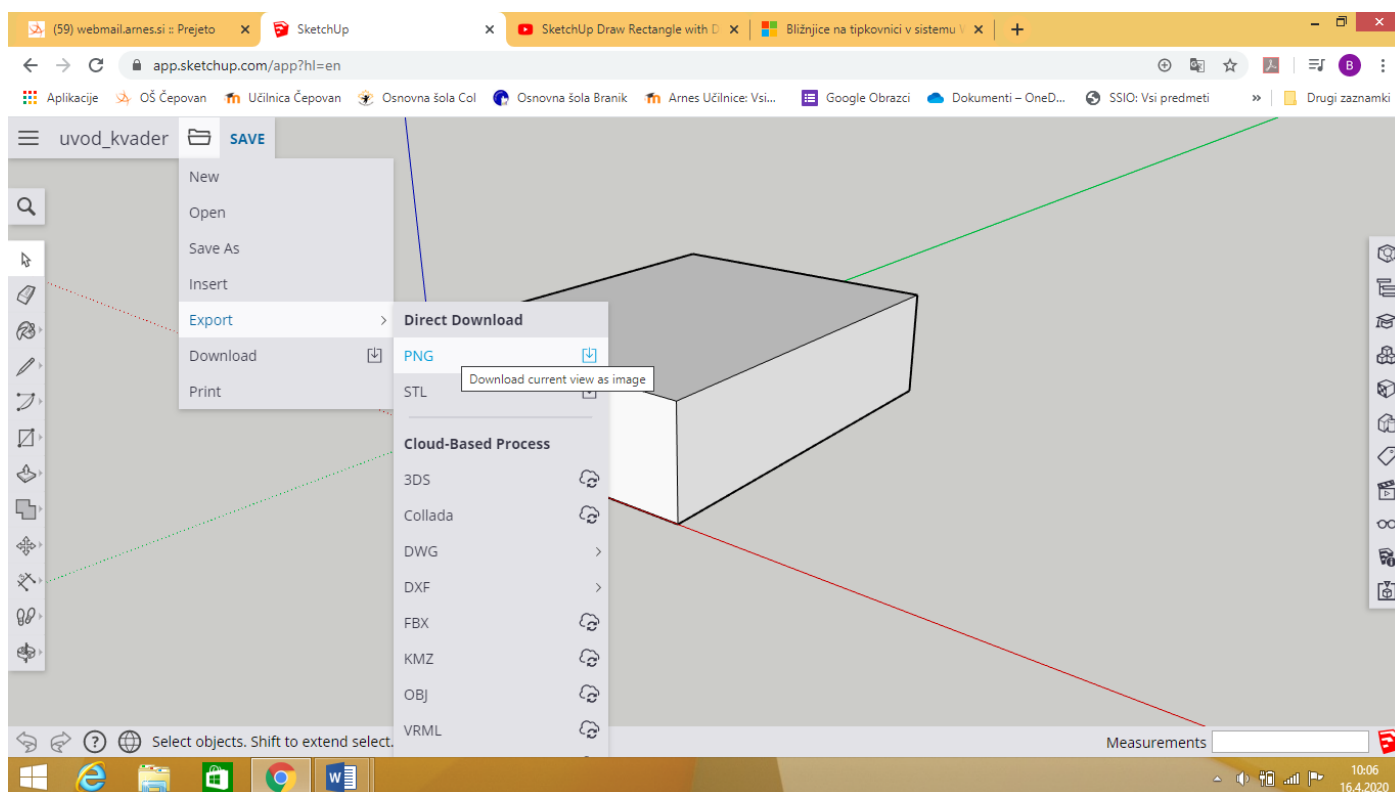
- **Skušajmo ustvariti kvader.** To pomeni, da naš pravokotnik dobi tretjo dimenzijo. To storimo tako, da lik povlečemo iz ravnine risanja:
 - Uporabimo orodje "Push/pull": 
 - Se pomaknemo na naš lik in nanj kliknemo (dobi pikice),
 - ga povlečemo iz ravnine.



- **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.