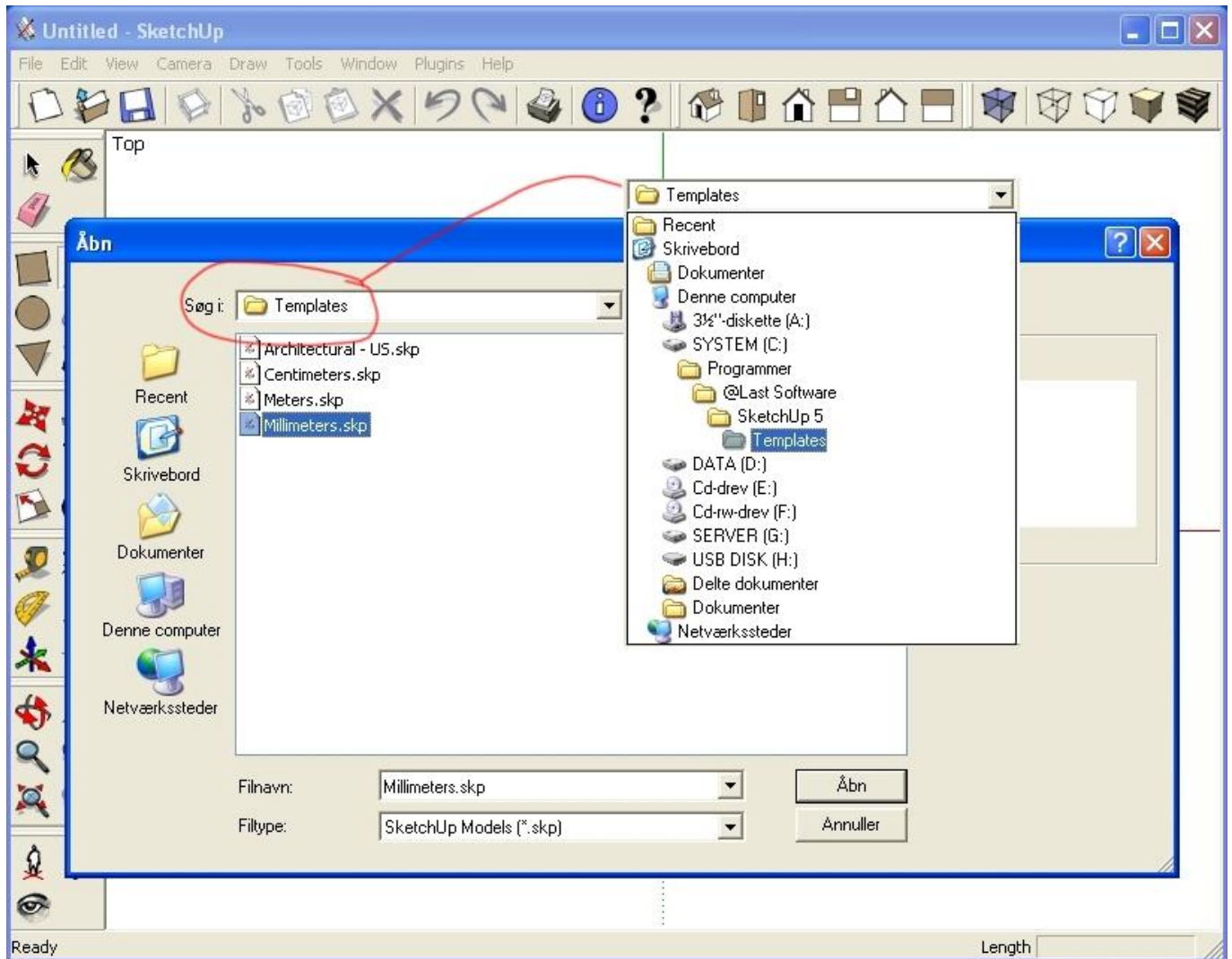
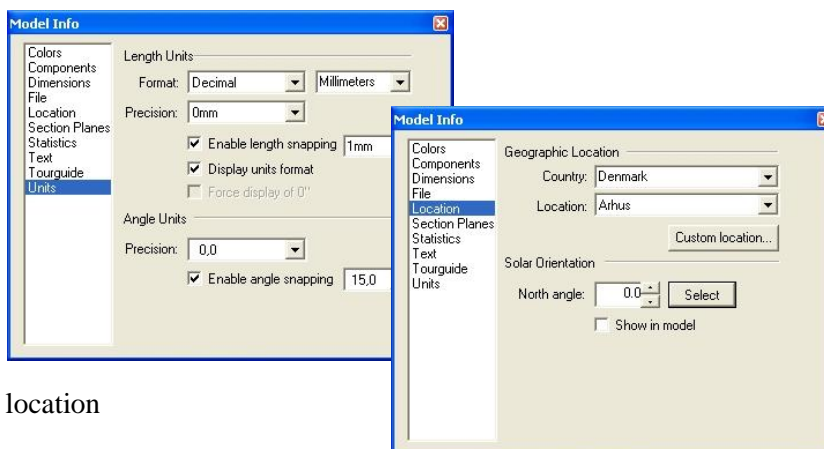


For at få SketchUp til at virke skal programmet først sættes op

Start SketchUp vælg File Open og åben filen Milimeters.skp under Templates



Herefter vælges Window -> Entity Info
Kontroller at units er i mm



Vælg location

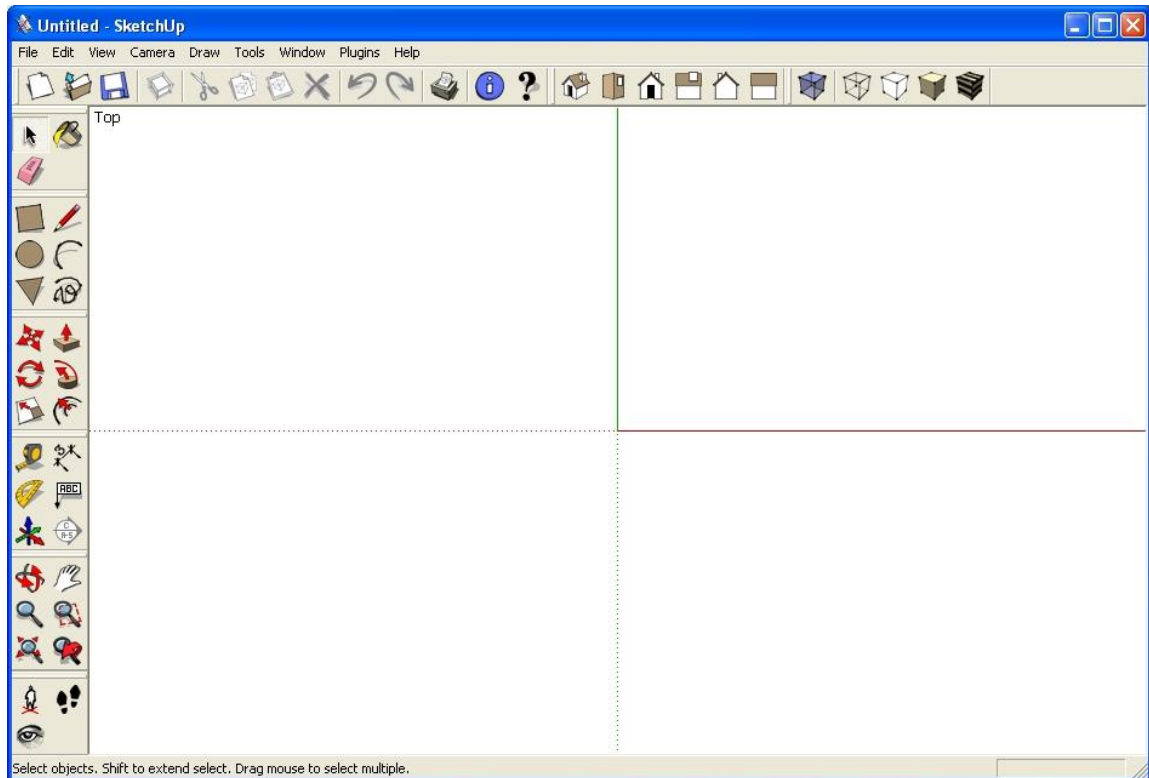
Afslut med klik på X

Vælg Save or New in File-menuen

Du er nu klar til at anvende SketchUp

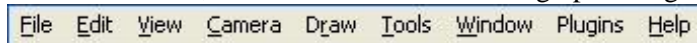


Brugerfladen

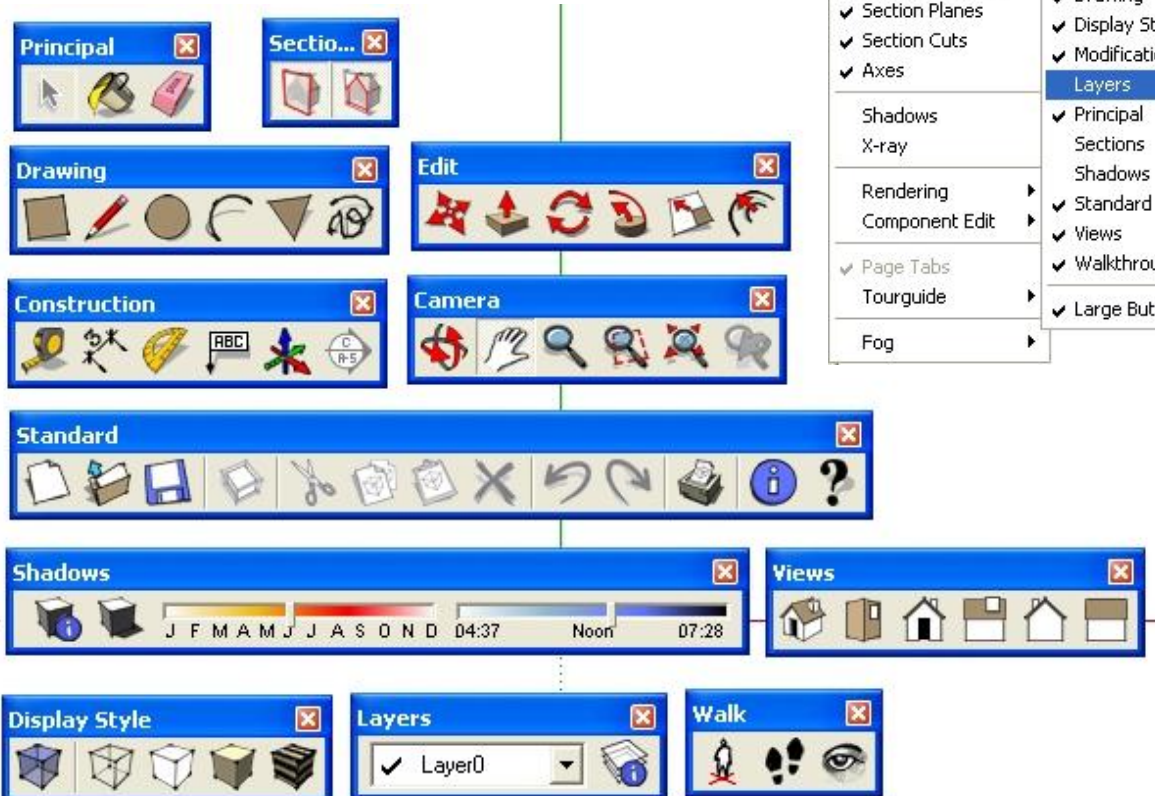
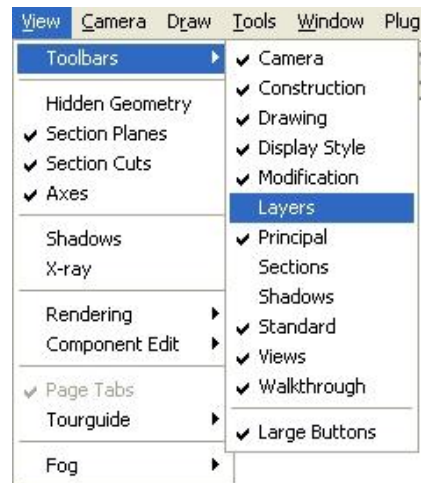


Brugerfladen består af flere områder:

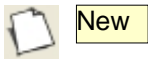
Pull-down menu, hvorfra alle kommandoer og opsætning kan hentes:



Værktøjskasser er kommandovælgere, der kan tændes og slukkes ved at vælge View i pull-down menuen, de kan også slukkes ved at klikke på x.



Gennemgang af SketchUp værktøjskasser



New

Starter en ny skitse, spørger altid om eksisterende skitse skal gemmes før ny åbnes
SketchUp kan have en skitse åbnet af gangen.



Open

Åbner eksisterende skitse med efternavnet .skb



Save

Gemmer åbnet skitse, SketchUp kan også sættes op til at autogemme se window->preferences



Make Component

Laver componenter i skitsen, svarer til blokke i AutoCAD



Cut – copy - Pasta

Klip, kopier og indsætte virker som i alle andre windows programmer



Erase

Sletter udpeget objekter, kan også slettes med tryk på Delete-knappen.



Undo - Redo

Fortryd, genskab tegnet objekter



Print

Printer skitseområde, alternativt kan skitseomrødet exporteres til 2D-grafik billede



Model info

Her indstilles forskellige standarder for skitsen



Context Help

Online hjælp, peg på det værktøj du skal have hjælp til

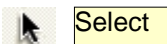


Standard views, klik på de forskellige ikoner
For at se objekterne fra forskellie sider
Du kan tænde og slukke for perspektiv i
Camera->Perspective on/off



Med Camera-værktøjerne kan du flytte, rotere,
zoome dit billede, hvordan det passer dig.

Hvis du har en mus med hjul vil du kunne zoome
ud og ind med dette og ved at holde hjulet ned
rottere cameravinklen. Hvis du holder hjulet +
venstreknep ned kan du panorerer med billedet



Select

Anvendes når objekter skal udpeges



Paint bucket

Malerbøtte, åbner dialogboks med farver og overflader



Eraser

Viskelæder, sletter de objekter der udpeges

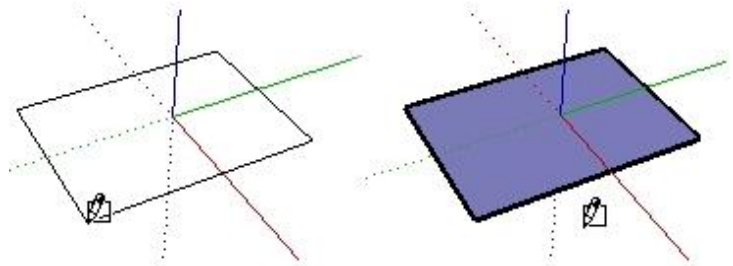


Rectangle

Tegner rektangel i det plan der vælges

Eksempel:

1. vælg kanppen Rectangle med musen
2. udpeg 1. punkt
3. udpeg 2. punkt



Ved tryk på Esc afbrydes kommandoen

Dimensions 1000;1000

I nederste højre hjørne er der et vindue hvor man kan se størrelsen på firkanten

Hvis man skal lave en præcis målfast firkant kan man indtaste størrelsen her efter man har udpeget første hjørne
Længde(x) og bredde(y) indtastes med et ; imellem sig



Line

Tegner linje, som i autocad kan man tegne på forskellige lag

Når man anvender line vil Sketchup lukke evt. tegnede

Flader når de opstår.

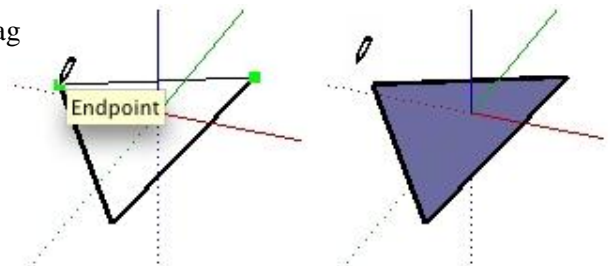
Længden på linjen

Kan også indtastes

Ved at holde musen i den retning linjen skal være

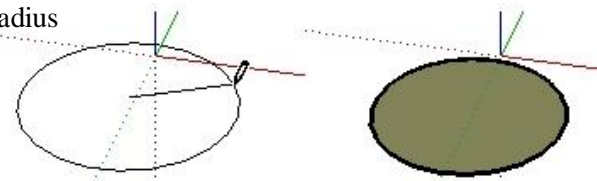
Og herefter indtaste længden.

Length 1447mm



Circle

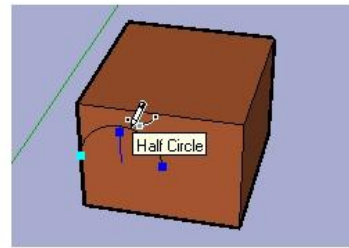
Tegner cirkler ud fra udpeget punkt og udpeget/indtastet radius





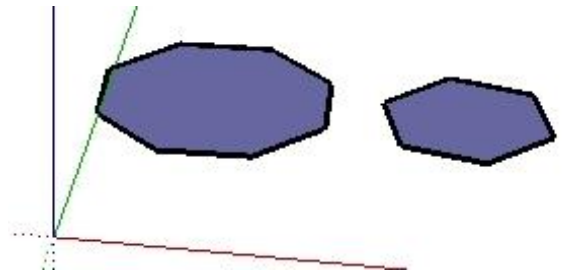
Arc

Tegner cirkelbuer ud fra 2 punkter og en afstand



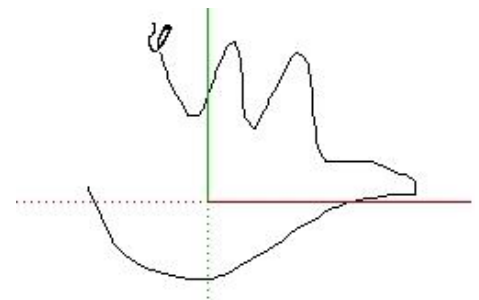
Polygon

Tegner polygon ved ud fra centerpunkt og en radius.
Antallet af sider i polygonet kan ændres ved at indtaste f.eks. 8s



Freehand

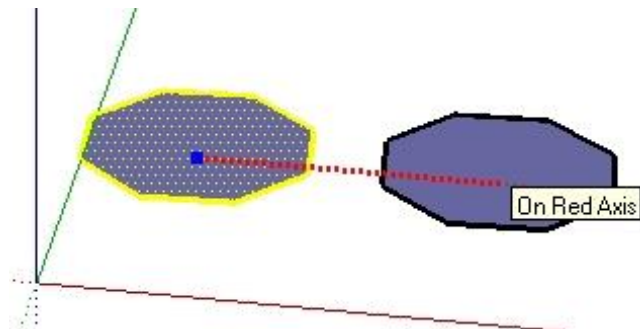
1. vælg Freehand
2. klik med venstre mus på skitseområdet
3. hold venstre museknap nede og flyt musen for at skitsere et emne
4. slip venstre museknap for at afslutte frihåndsskitsering



Move/Copy

Flytter/kopieret udpeget objekter
Hvis Ctrl-tasten holdes nede kopieres der.

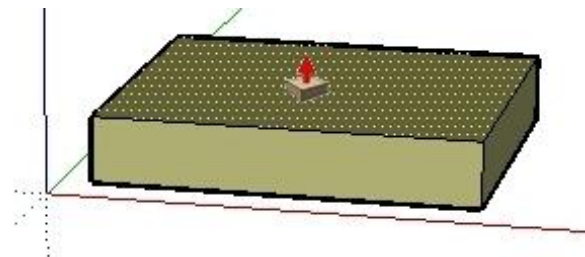
1. udpeg det der skal flyttes med
2. Vælg
3. Vælg referancepunkt
4. Vælg nyt punkt



Push/Pull

Skub/Træk lukket flade


1. vælg Push/Pull
2. udpeg flade
3. træk i fladen, når du har trukket fladen lidt kan du indtaste eksakt tykkelsen

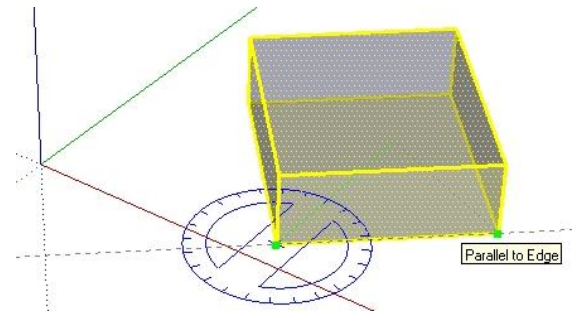




Rotate

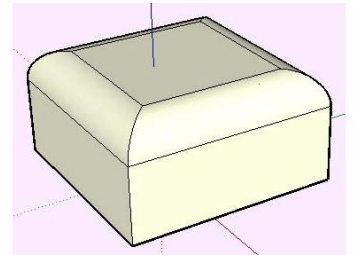
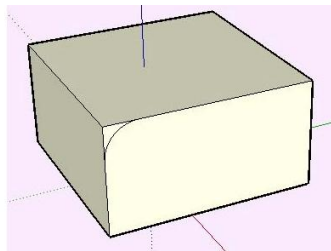
Roter udpeget emne

1. udpeg det der skal roteres med 
2. Vælg Rotate
3. Udpeg rotationspunkt
Rotationsvinklen kan fastholdes ved
At holde den på den flade der skal roteres om
Og herefter holde Shift nede samtidig flyttes
Til rotationspunkt
4. referencevinkel udpeges
5. rotationsvinkel udpeges eller indtastes



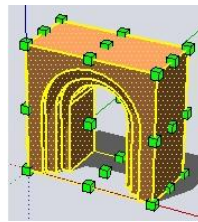
Follow Me

Eksempel på afrunding af firkant



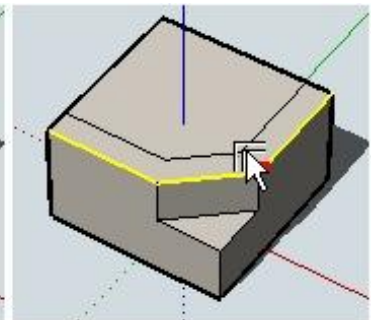
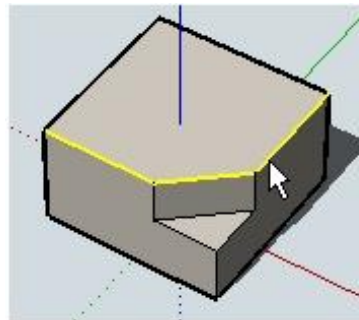
Scale

Skalerer udpeget objekt



Offset

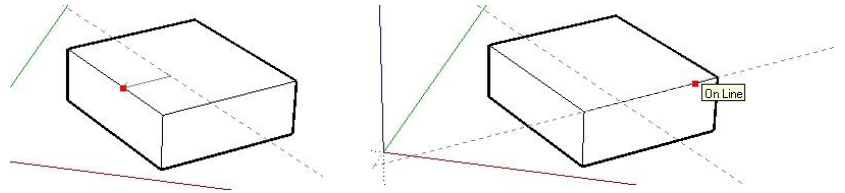
1. udpeg linjer der skal offsettes
2. udpeg referancepunkt
3. udpeg eller indtast afstand





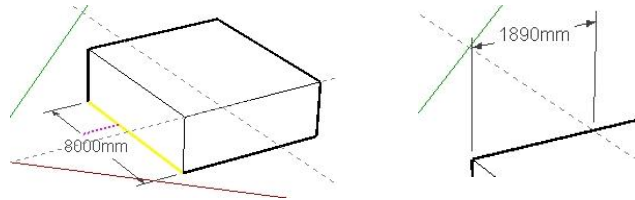
Tape Measure

Tegner Hjælpelinjer
Kan tegnes ud fra eksisterende linje
eller langs eksisterende linje



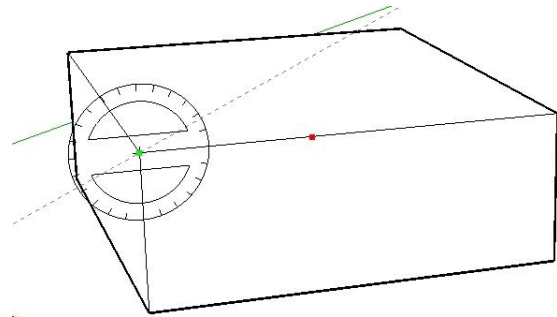
Dimensen

Målsætter udpeget linje,
Kan også målsætte udpeget punkter/skæringer



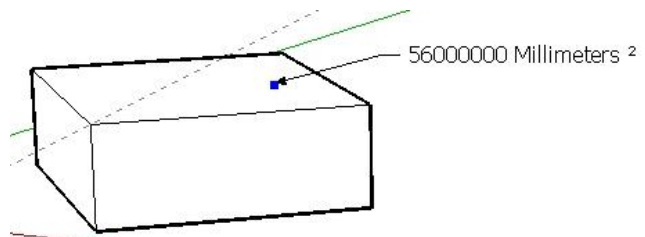
Protractor

Tegner hjælpelinjer med vinkelgradsmåler
Flyt vinkelmåleren hen på den flade
Der skal måles på, hold shift nede og flyt
Måleren til referancepunktet
Udpeg første vinkelben
Udpeg eller indtast vinkel



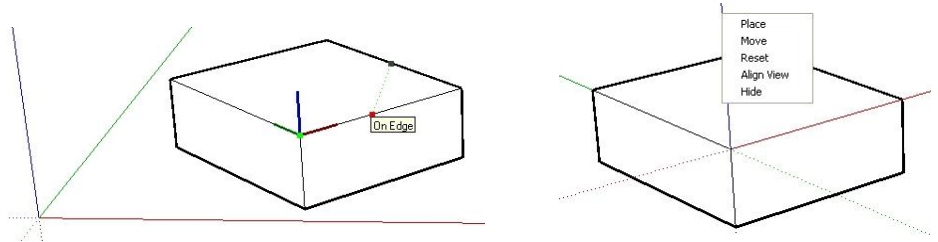
Text

Indsætter tekst med henføringspil
Beregner altid udpeget længde/areal
Hvis ikke dette ønskes overskrives
Med tekst i tekstbox
Kan rettes ved at dbl. klikke på teksten



Axes

Flyt koordinatakser
Udpeg nyt aksepunkt
Udpeg x-retning
Udpeg Y-retning



For at nulstille akserne kan der højreklikes på en af akserne og vælges Reset