

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	3
Rita och redigera	7
Föreana två linjer:	7
Tänja en linje:	7
Ange ny totallängd på en linje:	8
Förlänga linjer som ej följer en axel:.....	8
Ändra radie på befintlig båge eller cirkel:	9
Ändra antal delar på befintlig båge eller cirkel:.....	10
Rita en ellips:	10
Jämna till en kant:	11
Jämna till flera kanter:.....	12
Markeringsmetoder	13
Markera alla angränsande ytor:	13
Markera alla angränsande objekt:.....	13
Markera alla objekt på samma lager:	14
Markera en ytas gränslinjer:	14
Markera alla ytor med samma material/färg:.....	14
Dölja objekt	15
Dölja ytor, linjer och komponenter:	15
Markera dolda objekt:	16
Komponenter och grupper	17
Exportera en komponent direkt från ritytan:.....	17
Låsa/låsa upp komponenter:	17
Redigera komponenters egenskaper:.....	18
Markera alla likadana komponenter:	18
Räkna komponenter:.....	19
Ersätta en komponent med en annan:.....	19
Göra om Grupp till komponent:	20
Skapa fotokomponent:	21
Ritexempel 3D	25
Flytta koordinataxlarna:	25
Återställa koordinataxlarna till ursprunginställning:	26
Rita spiralfjäder:	26
Homogena snitt:	33
Rak trappa:	36
L- trappa:.....	37

Spiraltrapp:.....	39
Rita vägg med olika form i höjded:.....	43
Anpassa väggar mot ett tak:	44
Takgenomföring med hål:	47
Rita av en inscannad ritning:	49
Rita en 3D planskiss:.....	56
Flera aktiva sektionsplan:	61
Sandbox-verktygen	62
Aktivera "Sandbox" verktygen:.....	62
Så fungerar "From Contours" [Från Konturer]:.....	63
<i>Ritexempel skapa terrängmodell från nivåkurvor:</i>	<i>63</i>
Så fungerar "From Scratch" [Från Grunden]......	64
Så fungerar "Smooove":	64
<i>Ritexempel skapa terrängmodell från "scratch":</i>	<i>65</i>
Så fungerar "Stamp" [Stämpla]:	67
<i>Ritexempel stämpla in en yta i "TIN-modell":</i>	<i>67</i>
Så fungerar "Drape" [Projicera]:	68
<i>Ritexempel projicera linjer på "TIN-modellens" yta:</i>	<i>68</i>
Så fungerar "Add Detail" [Lägg till detaljer]:	69
Så fungerar "Flip Edge" [Vänd kant]:.....	69
Jämna till ytan på terrängmodellen:	69
Mäta areor	70
Enhet på areamåttet:	70
Mäta area:.....	70
Mäta totalarean på alla ytor som ligger på samma lager:.....	71
Mäta totalarean på alla ytor med samma material/färg:.....	71
Applicera och positionera texturbilder.....	72
Applicera texturbilder på plana ytor:.....	72
Anpassa placering av texturmaterial:.....	73
Roterat texturmaterial:	74
Ändra höjden på texturmaterial:	75
Skala texturmaterial proportionerligt på både längden och bredden:.....	76
Anpassa texturbilden till en yta:	77
Ändra nålarnas placering:	78
Applicera en etikett på en flaska:	79
Applicera en kartbild på en landskapsmodell:	80
Fotomatchning.....	82
Importerat bild för fotomatchning:	82
Justera axlarna för rätt perspektiv:.....	83
Rita av en detalj i ett fotografi:	85

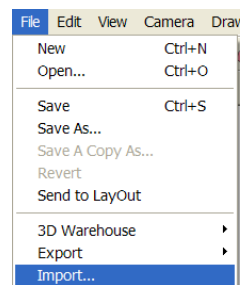
Placera in detalj i ett fotografi:	86
Placera 3D detalj bakom detaljer i ett fotografi:	87
Fog - Dimma	89
Aktivera dimma:	89
Ställa in dimma:	89
Välja färg på dimman:.....	90
”Scenes” – Sidor och bildspel	91
Detalj som växer fram:	91
Flera detaljer som växer fram:	94
Detalj som tonas fram:.....	98
Google Earth – 3D kartor	101
Funktioner i verktygsådan ”Google Toolbar”:.....	101
Navigera i Google Earth:	101
Importerera kartbild till SketchUp från Google Earth:	102
Exportera SketchUp modell till Google Earth:.....	103
Layout	104
Länka SketchUp modellen till Layout:	104
Välja vy och skala i layoutfönster:	105
Placering och storlek på layoutfönster:.....	105
Roter layoutfönster:	105
Roter modellen i layoutfönstret:	106
Skapa flera layoutfönster:.....	106
Skapa en valfri form på layoutfönstret:.....	106
Ta bort ett fönsters ”Clip Mask” [Beskärningsgräns]:	107
Inställningar i layoutfönster:	107
Rita figurer och former:	108
Lägga till fristående text:.....	109
Lägga till hänvisningstext:	109
Redigera SketchUp modellen:	110
Infoga bilder:	110
Flytta bilder:	110
Skala bilder proportionerligt:	111
Uppdatering och länkning mellan Layout och infogade filer:	111
Skapa flera sidor:.....	112
Bläddra mellan sidorna:	112
Inställningar för bra utskriftkvalitet:	112
Skapa PDF-fil:	113
Hantera stora modeller	114
Grafikinställningar:	114

Dela upp ritningen: 114

3D komponenter till SketchUp 6 115

Skapa fotokomponent:

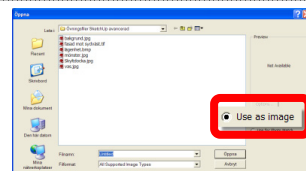
1. Gå in under menyn "File" → "Import".



2. Markera rutan "Use as image" [Använd som bild].

3. Bläddra till den bild som du vill importera.

4. Markera den och tryck på "Open" [Öppna].



5. Placera bilden på ritytan.

6. Dubbelklicka för att "släppa" bilden på ritytan.

Nästa steg är att skala upp bilden till skala 1:1.

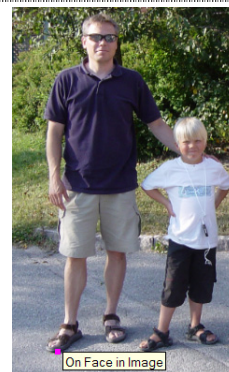


7. Klicka på knappen "Tape Measure" [Måttband] i verktygslådan "Construction" eller tryck på "T" på tangentbordet.

8. Leta upp ett känt mått. I exemplet utgår jag från att personen jag ska rita av är 1 800 mm lång.



9. Klicka ut första punkten för mätningen på ritytan med vänster musknapp.



10. Klicka ut andra punkten för mätningen på ritytan med vänster musknapp.



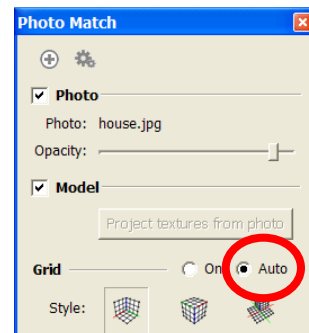
11. Skriv in rätt längd på avståndet på kommandoraden.

12. Tryck <Enter>.

Length 1800

Justera axlarna för rätt perspektiv:

1. Importera bilden som du ska använda. Läs mer på sidan 89.
2. Markera "Auto" i dialogrutan "Photo Match" [Foto-matchning] "för att "Grid" [Rutnätet] endast ska visas när du redigerar riktningen på en axel.



Vid "Style" väljer du:

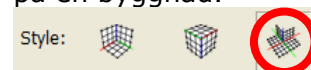
Vänstra knappen för interiörbilder, t.ex. ett rum.



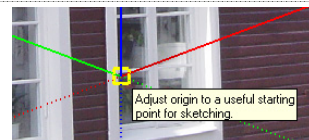
Mittenknappen om du tagit en bild snett uppifrån på en byggnad.



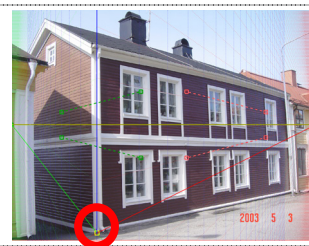
Högra knappen om du tagit en bild från marken på en byggnad.



3. Placera markören i origo. Det står "Adjust origin..."



4. Håll ned vänster musknapp.
5. Dra origo till något av hörnen på bilden.



6. Placera markören på ändpunkten på en av de gröna axlarna. Det står "Adjust green axis..."



7. Håll ned vänster musknapp.

8. Dra markören till en punkt på bilden. Zooma gärna in för att få bättre precision.

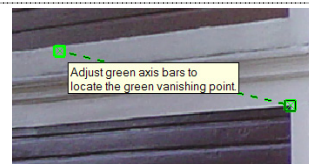


9. Släpp vänster musknapp.

OBS!

Undvik att placera axeln längs en marklinje. Detta eftersom marken ofta lutar.

10. Placera markören på andra ändpunkten på den gröna axeln. Det står "Adjust green axis..."



11. Håll ned vänster musknapp.

12. Dra markören till en punkt på bilden.

13. Släpp vänster musknapp.

14. Axeln ska nu följa en rak linje längs ena sidan på huset/objektet.



Placera 3D detalj bakom detaljer i ett fotografi:

Om man vill placera sin modell bakom en detalj i fotografiet så måste man rita av detaljen i kortet och sedan projicera fotot på ytan.

1. Öppna ritningen/modellen som du vill placera in i kortet.
2. Roterat modellen så att du ser den från önskat håll.
3. Importera bilden som modellen ska placeras in i.
Läs mer på sidan 89.

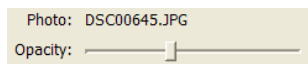


4. Du ser modellen med bilden i bakgrunden. Du ska nu justera axlarna.

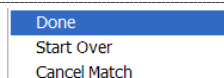


5. Justera axlarna mot lämpligt objekt. I bilden till höger har jag justerat axlarna mot kanterna på en låda.
Läs om hur du ställer in axlarna på sidan 83.

För att se axlarna tydligare har jag här gjort bilden mer transparent med hjälp av "Opacity" [Opacitet] i dialogrutan "Photo Match" [Fotomatchning].



6. Klicka med höger musknapp och välj "Done" [Klar].



7. Klicka på "X-Ray" [Röntgen] i verktygslådan "Face Style". Detta för att du ska kunna se bakgrundsbilden när du ritar ytorna.



8. Klicka på knappen "Line" [Linje] i verktygslådan "Drawing" eller tryck på "L" på tangentbordet.



9. Klicka fast linjen i ena hörnet på detaljen som du ska rita av.
10. Dra markören längs en axel.



11. Rita alla linjer så att en yta bildas.



12. Klicka på knappen "Push/Pull" [Tryck/Dra] i verktygslådan "Edit" eller tryck på "P" på tangentbordet.



13. Placera markören på ytan.
14. Klicka med vänster musknapp.
15. Dra ut ytan så att du täcker detaljen.



Layout

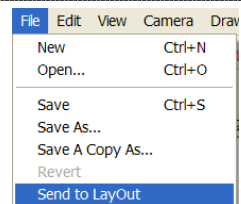
När du vill skriva ut dina ritningar i skala så gör du det enklast med programmet Layout. I Layout kan du lägga upp ett eller flera fönster som visar din modell från olika vyer. Du kan i varje fönster välja i vilken skala din modell ska presenteras. När du skapat din layout så skriver du enkelt ut den på skrivaren eller skapar en PDF-fil.

Layoutdokumentet är ej beroende av SketchUp-modellen när du länkat in modellen. Du behöver alltså inte tänka på sökvägar etc.

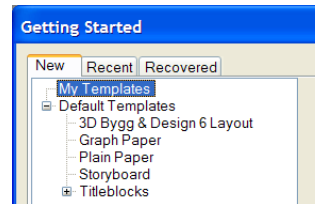
Länka SketchUp modellen till Layout:

Innan du kan koppla din modell till en Layout så måste du spara modellen.

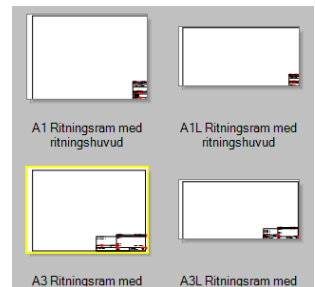
1. Gå in under "File" → "Send to Layout" [Arkiv] → [Skicka till Layout].



2. I dialogrutan "Getting Started" [Komma igång] väljer du en layoutmall.



3. Markera önskad ritningsram.
4. Klicka på "Open" [Öppna].



5. Du får fram en ritningsram och ett fönster där du ser din modell.
6. Vi ska i nästa steg välja vilken vy vi vill presentera.

