

Innehåll

Förord	6
Konventioner och terminologi	7
1. Vad är SketchUp?	8
1.1. Kort historik	9
1.2. Pro- eller gratisversion?	9
1.3. Nytt i SketchUp 8.0	10
2. Gränssnitt.	12
2.1. Välkomstskärmen och val av mallfil	12
2.2. Huvudgränssnittet	14
2.2.1. Statusraden	16
2.3. SketchUp på Mac OS X.	17
3. Grunder	18
3.1. Grundläggande 2D-ritning	18
3.1.1. Linjer: Line	19
3.1.2. Rektanglar: Rectangle	22
3.1.3. Cirklar: Circle	24
3.2. Navigation	25
3.3. Grundläggande 3D-modellering	27
3.3.1. Push/Pull	27
3.3.2. Om knytfunktioner	29
3.4. Markeringar	31
3.4.1. Markeringar: Select	31
3.5. Radera, flytta, kopiera, rotera och skala om	33
3.5.1. Radera geometri: Delete och Eraser	33
3.5.2. Mjuka upp ytor med Eraser-verktyget	34
3.5.3. Trimma linjer med Eraser-verktyget	34
3.5.4. Flytta geometri: Move.	35
3.5.5. Kopiera geometri	36
3.5.6. Masskopiering	37
3.5.7. Rotera geometri: Rotate	38
3.5.8. Skala om geometri: Scale.	40
3.5.9. Spegelvändning med Scale-verktyget.	41
4. Organisering & överblick	42
4.1. Entity Info.	42
4.2. Lager	44
4.3. Grupper och komponenter.	45
4.3.1. Instanser	46
4.3.2. Spara och importera komponenter	46
4.3.3. Komponenthanteraren	46
4.3.4. 3D Warehouse	47
4.4. Outliner	48
4.5. Nyttja med lager, trots allt	49
5. Fler verktyg	50
5.1. Mätning och hjälplinjer med måttbandet.	50
5.1.1. Mätningar: Tape Measure	51
5.1.2. Hjälplinjer: Create Guides	52
5.1.3. Skapa referenspunkter	53
5.2. Sektioner och snitt	54
5.2.1. Skapa sektionssnitt: Section Plane	54
5.2.2. Att skapa användbara sektionsvyer	55
5.2.3. Att modifiera befintliga snitt	57
5.2.4. Att skapa fyllda snitt	57

5.3. Om linjer och ytor	58
5.3.1. Tjocka linjer	58
5.3.2. Ytors fram- och baksidor ("blåa ytor").	59
5.4. Terrängmodeller med Sandbox-verktygen	60
5.4.1. Terrängmodell från höjdkurvor: From Contours	60
5.4.2. Terrängmodell för hand: From Scratch och Smooove	61
5.4.3. Utplaning av ytor: Stamp	63
5.4.4. Drapera linjer och ytor över terrängmodell: Drape	65
5.4.5. Hämta in grundkarta från Google Maps	66
5.5. Ytterligare ritverktyg	68
5.5.1. Måttsättning: Dimension	68
5.5.2. Offset	69
5.5.3. Kurvor: Arc	70
5.5.4. Månghörningar: Polygon	70
5.5.5. Linjer på fri hand: Freehand	71
5.5.6. Omskalning till ett referensmått	72
5.5.7. Bildfil som referensobjekt	72
5.6. Solidmodellering	73
5.7. Plug-in & script	76
Skillnader mellan plug-in och script	76
Att installera script	77
Ett par bra internetresurser	77
6. Att skapa bilder	78
6.1. Material och färgsättning	78
6.1.1. Justera materialegenskaper	79
6.1.2. Skapa nya material	79
6.1.3. Materialpaletten på Mac OS X	80
6.2. Stilmallar	81
6.2.1. Justera stilmallar	82
6.2.2. Skapa nya stilmallar	83
6.2.3. Style Builder	83
6.3. Skuggstudier	84
6.4. Sparade vyer	86
6.5. Kamerainställningar	87
6.6. Navigation i mänsklig skala	88
6.6.1. Placera kameran i ögonhöjd: Position Camera	88
6.6.2. Titta sig omkring: Look Around	89
6.6.3. Gå omkring i modellen: Walk	89
6.7. Matcha modellvy till fotografi	90
7. Import och export	93
7.1. Att importera CAD-ritningar	93
7.2. Exportera till CAD-format	94
7.2.1. Exportera 2D-ritningar	95
7.2.3. Exportera 3D-modell	96
7.3. Exportera till Illustrator och Photoshop	97
7.3.1. Pixel- eller vektorbaserat?	97
7.3.2. Exportera pixelbaserade bilder	99
7.3.3. Exportera vektorbaserade bilder	100
7.4. Exportera filmsekvens	101
7.5. LayOut 3.0	103
7.4.1. Importera modellfiler och sparade vyer	103
7.4.2. Exportera och skriva ut från LayOut	105
7.4.3. Mer om LayOut 3	105
Index	106