

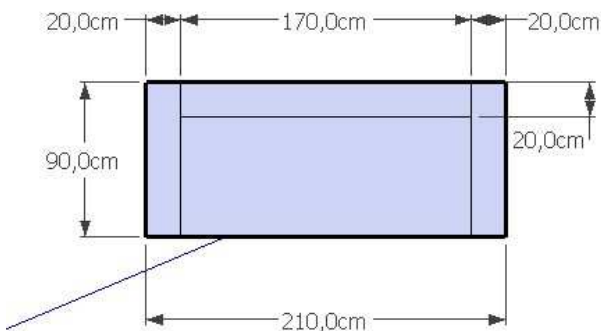
## 01 SVILUPPARE UN DIVANO

VISUALIZZA	STRUMENTI UTILIZZATI
<p><b>Per iniziare</b></p> <p><b>Viste</b></p>  <p><b>3D, alto, davanti, destro, dietro, sinistra</b></p>	<p>Rettangolo </p> <p>Arco </p> <p>Zoom </p> <p>Panoramica </p> <p>Spingi e tira </p> <p>Riempi </p> <p>Orbita </p>

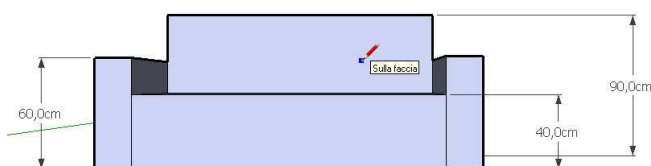
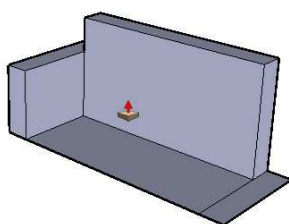
Avviare il programma attivare la modalità vista e selezionare modalità Alto



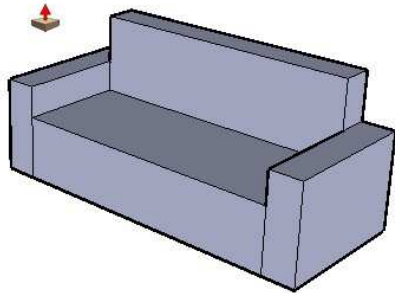
Disegnare con lo strumento rettangolo una figura di dimensioni 210;90 (digitare il valore nella finestra in basso a destra) e quindi aggiungere i rettangolo per braccioli e schienale.



Selezionare modalità vista Iso (3D) selezionare i rettangolo e utilizzando lo strumento spingi/tira inizia ad estrarre i volumi con le seguenti altezze: seduta 40 cm bracciolo 60 cm schienale 90 cm



Fino ad ottenere un solido come questo:

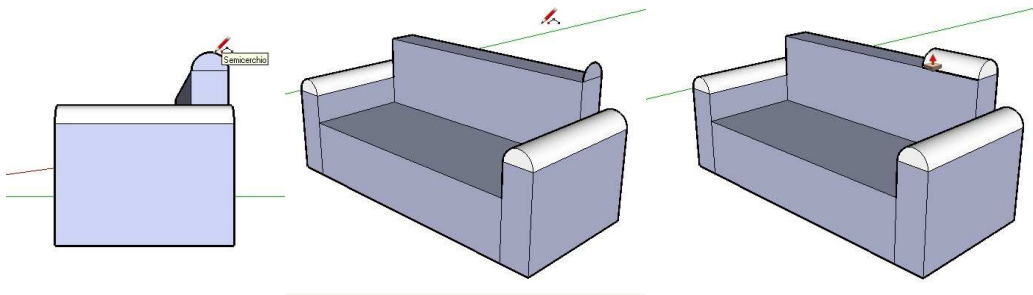


Portarsi in modalità vista "davanti" ed inserire sulla sommità del bracciolo un arco di raggio 10 cm (utilizzare lo strumento arco)

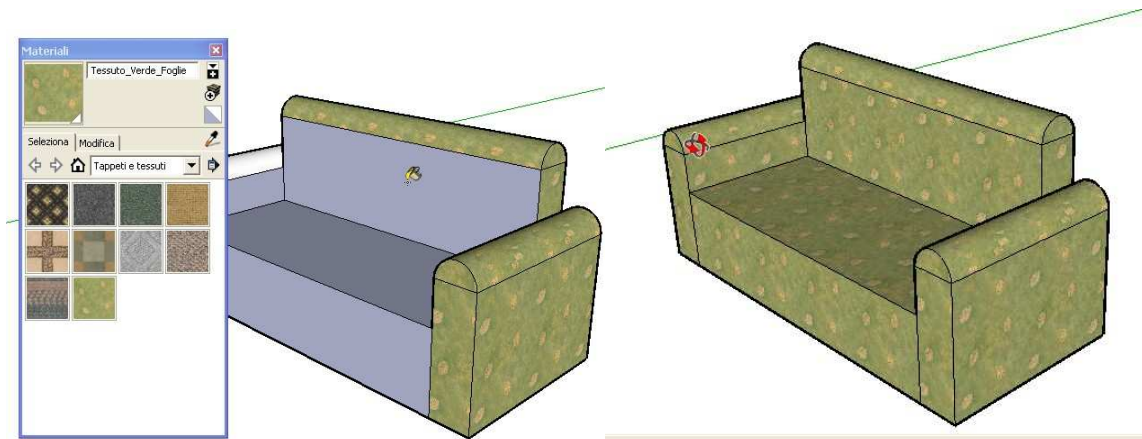


Selezionare modalità vista Iso (3D) ed estrarre il bracciolo

Compiere la stessa operazione sulla parte alta dell schienale



Utilizzando lo strumento "riempi" e selezionando come riempimento tappetie tessuti colorare il divano.



Salvate nella cartella disegno SG con nome SG01

## 02 SVILUPPARE UNA STANZA

### VISUALIZZAZIONI

### STRUMENTI UTILIZZATI


Per iniziare

Viste



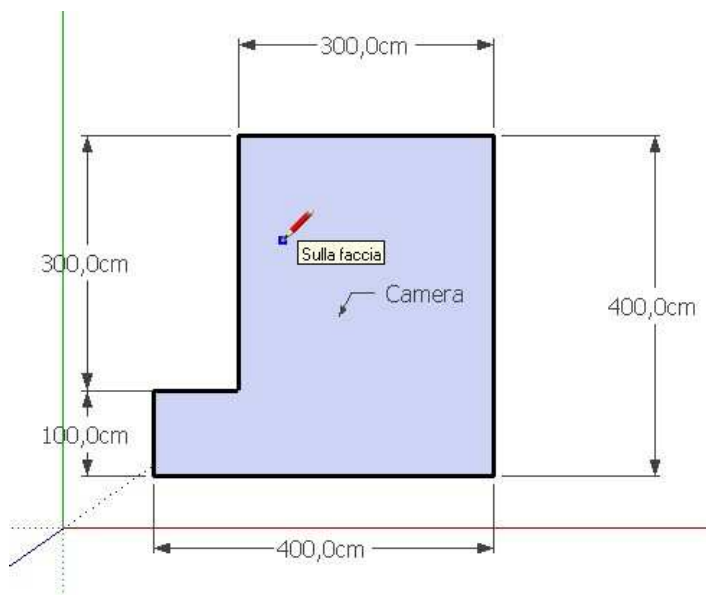
Linea 

Offset 

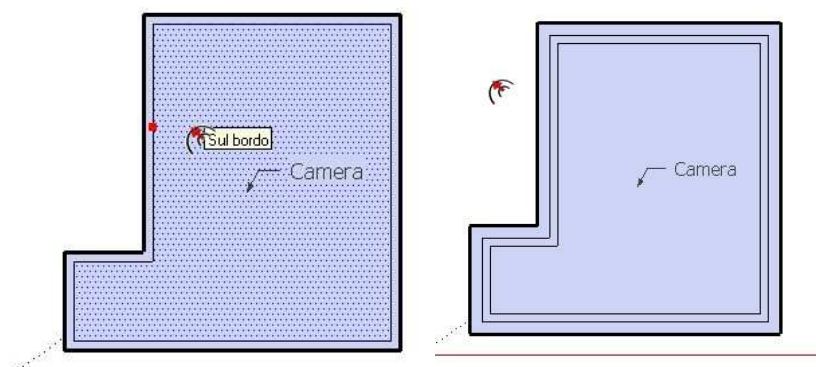
Gomma 

Avviare il programma attivare la modalità vista e selezionare modalità Alto

Disegnare con lo strumento linea la figura di dimensioni indicate (digitare il valore nella finestra in basso a destra)

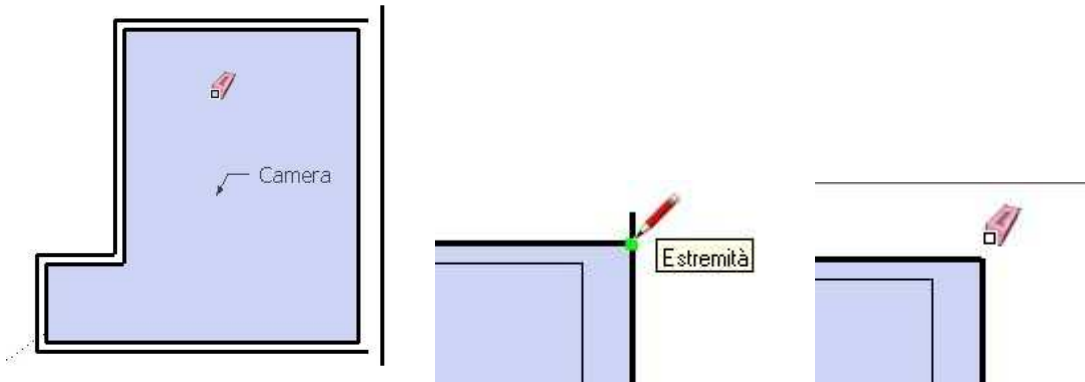


Utilizzando lo strumento "offset" ripetere la forma dei muri ad una distanza di 12 cm

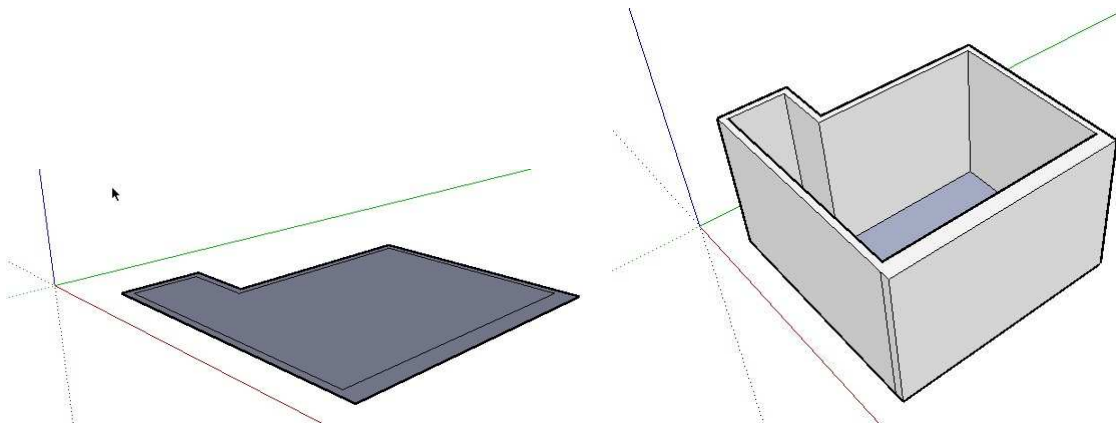


Quindi ad una distanza di 30 cm

cancellare le linee come in figura eo collegare le due estreità e cancellare la linea che e ccede

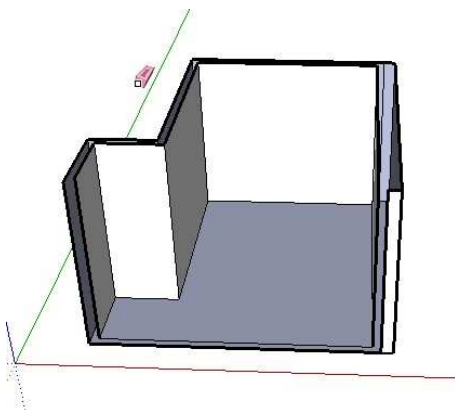


Selezionare modaità vista Iso (3D) selezionare lamuratura eterna ed estruderla per una altezza di 270 cm utilizzando lo strumento spingi/tira

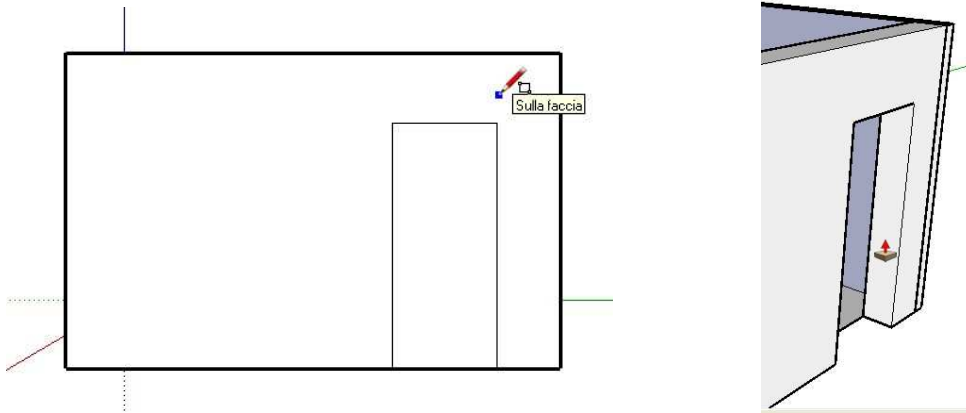


Fino ad ottenere un solido come in figura

Quindi cancellare la muratura per poter visualizzare l'interno

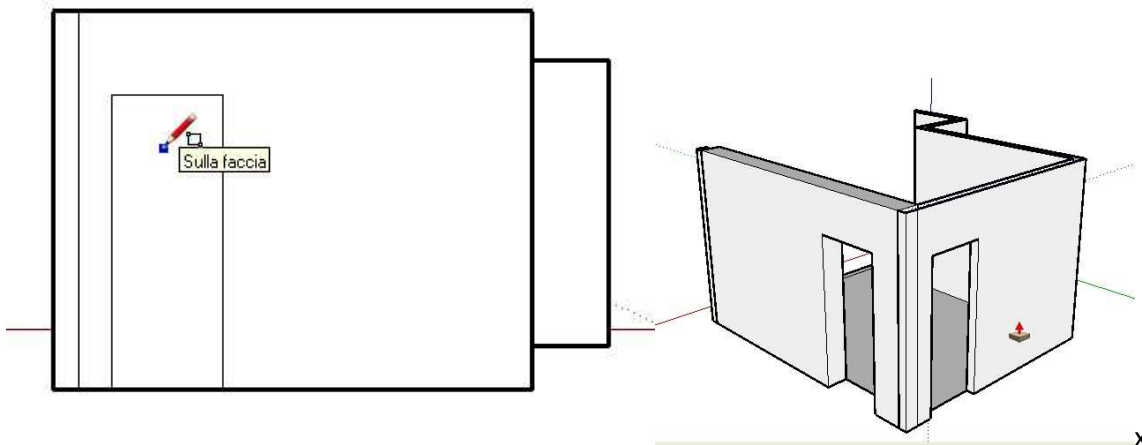


Selezionare modalità di lato e disegnare con lo strumento rettangolo una finestra di dimensioni 90;210 cm, selezionare lo strumento spingi/tira e tirare la finestra verso l'interno della stanza fino a quando non si crea una apertura.






Quindi ripetere l'operazione in modalità vista da "dietro" disegnando un rettangolo di dimensioni 90;210 cm

Si verrà a creare una seconda apertura:



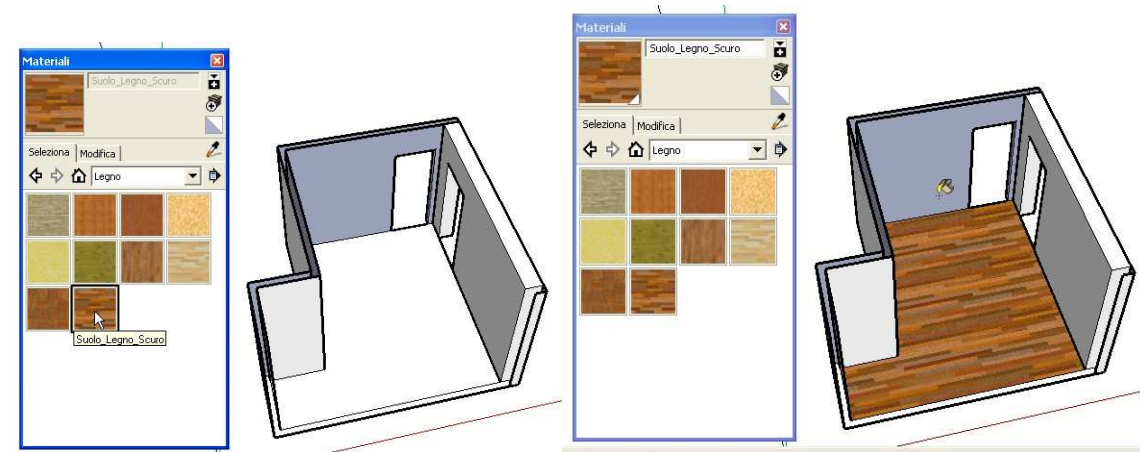
Salva come SG02 nella cartella disegno SG

### 03 DECORARE ED ARREDARE

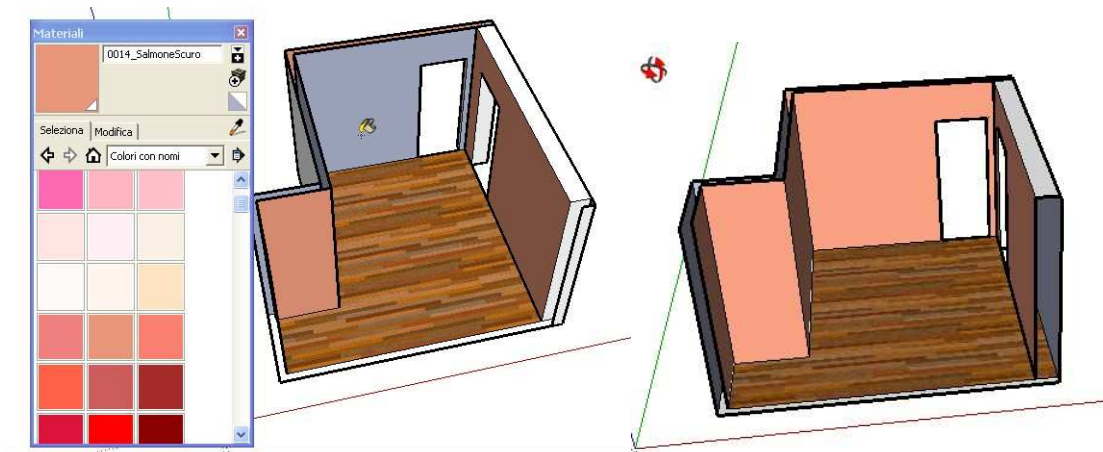
VISUALIZZAZIONI	NUOVI STRUMENTI UTILIZZATI
Per iniziare	
Viste	Cerchio 
	Scala  Sposta 

Aprire l'esercitazione SG02, e salvarla come esercitazione SG03

Utilizzando lo strumento "riempi" e selezionando come riempimento materiali, legno colorare il pavimento

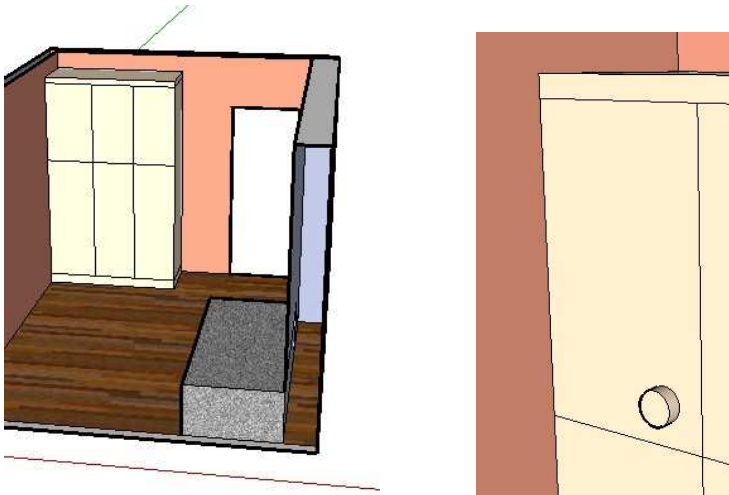


Utilizzando lo stesso strumento, ma in modalità "colori con nomi" dipingere le pareti.



Ora, seguendo lo stesso procedimento, quindi disegnando le basi in modalità vista “alto” provate ad inserire alcuni elementi di arredo; inserite un letto di dimensioni 90;200 ed un armadio di dimensioni 150;60.

Portarsi in modalità vista “iso” ed estrarre il letto di 50 cm e l’armadio di 260cm.

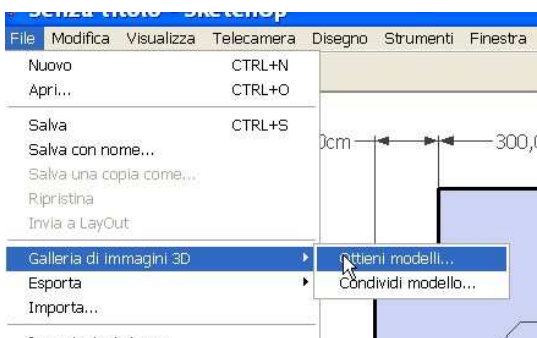


Provate a disegnare le ante con lo strumento linea e scegliete per il letto una tinta a piacere.

Con lo strumento cerchio inserite i pomelli dell’anta diametro 3 cm estrusione 2 cm

## INSERIRE MODELLI

Dal menu file scegliere file, galleria immagini 3D, ottieni modelli.



il PC si connette automaticamente ad internet e ti permette di accedere ad una galleria di modelli di



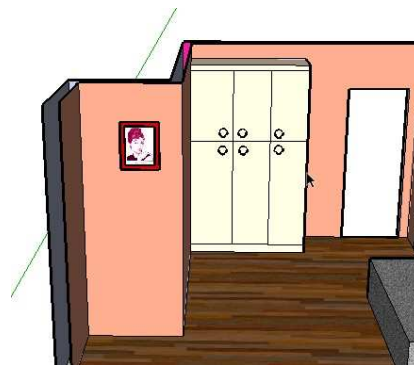
Google.

Digita quadro come parola di ricerca e scegli uno dei modelli che ti piace.

Quindi seleziona scarica modello. Puoi scegliere se scaricare direttamente il modello nel tuo disegno o scaricarlo a parte.

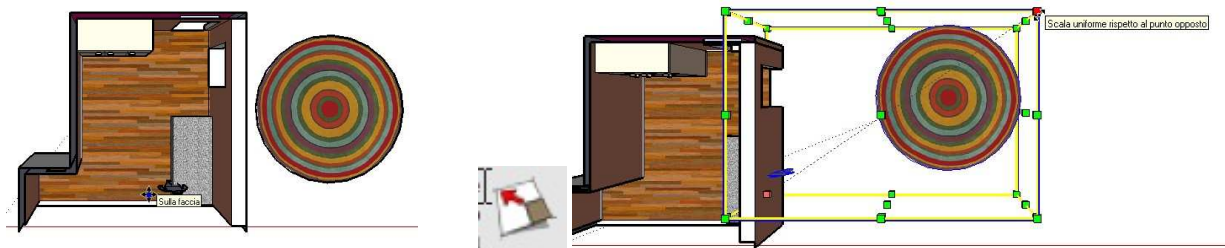
Importalo nel disegno e posizionalo utilizzando il

comando sposta



Inserisci altri elementi a piacere e completa l'arredamento della stanza.

Può capitare che alcuni elementi siano disponibili in una scala più grande di quella che ci serve, scalare il modello utilizzando il comando scala.






Salva l'esercitazione e chiudi il programma.





## 04 DISEGNARE IN PIANTA, INSERIRE QUOTE E TESTI

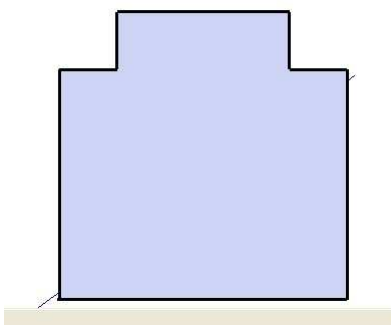
VISUALIZZA	STRUMENTI UTILIZZATI
<p>Per iniziare</p> <p>Viste</p>  <p>3D, alto, davanti, destro, dietro, sinistra</p>	<p>Quota </p> <p>Testo </p>

### DISEGNARE IN PIANTA, INSERIRE QUOTE E TESTI

Aprire un nuovo file di SketchUp

In modalità vista "alto", utilizzando lo strumento linea disegnare la pianta sottostante

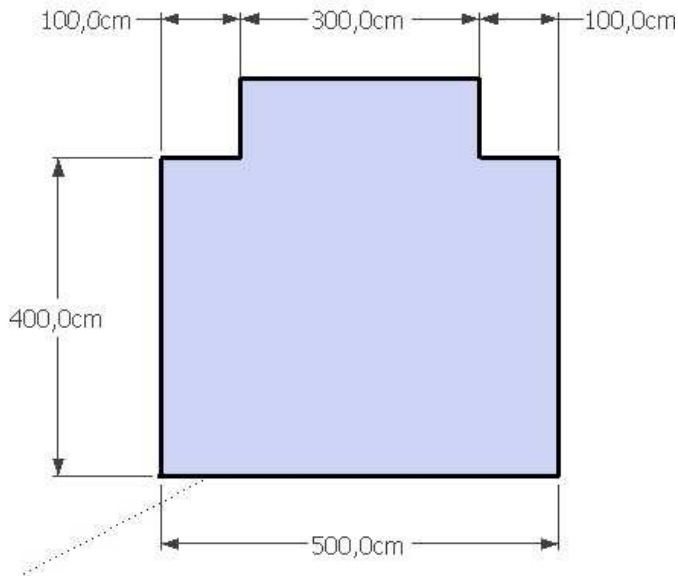
Con lo strumento quota inserire le misure



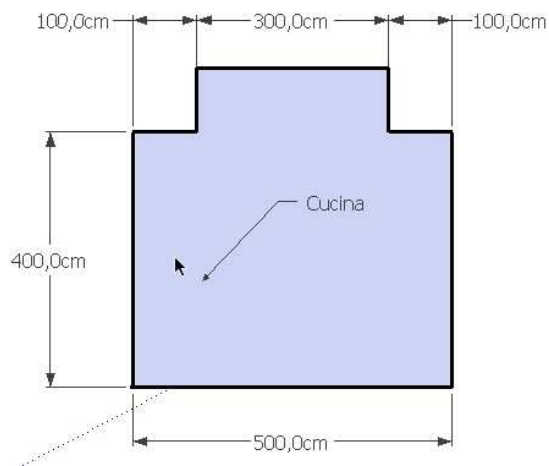
NB quando la misura da quotare è di dimensioni ridotte il numero rimane scritto all'interno delle linee di quota e quindi poco leggibile. Selezionare la linea di quota, cliccare con il tasto destro del mouse, scegliere se posizione testo fine esterna /interna a seconda del contesto.



Otterrete un disegno come questo:



Ora inseriamo il testo utilizzando lo strumento "testo"



Ora proviamo a disegnare la pianta che trovate a pag. quote e destinazioni d'uso.

del libro di tecnologia scala 1:1 inserendo