

SOMMARIO

Prima parte: introduzione a Sketch Up 2015

1. Introduzione. Universo virtuale 3D e navigazione	1
2. Strumenti di disegno. Spingi/Tira. Offset	12
3. Scaling, unità di misura e guide. Strumento Seguimi (Follow Me)	30
4. Materiali, colori e textures	46
5. Importare i modelli. La 3D Warehouse. Entità e Componenti	63
6. Quote. Testo 2D e Testo 3D. Tagli e piani di sezione	76
7. Lavorare con le Scene e i Layers (livelli)	92
8. Template e Stili: una panoramica	106
9. Introduzione a Layout per stampare le Viste (e non solo)	115

Seconda parte: altri tutorial (pubblicati prima del 2015)

1. La scheda Preferenze in Sketch Up 2015 (reference, no tutorial)	125
2. Creazione di cerchi e poligoni	135
3. Importare immagini da utilizzare come riferimenti nella scena	142
4. Inserire e trasformare oggetti Testo e Testo 3D	148
5. Lo strumento Seguimi (Follow Me) per estrusioni, sottrazioni e solidi di rotazione	155
6. Spigoli nascosti e superfici Smooth o Flat con la Gomma (Erase)	161
7. Utilizzare lo strumento Cammina (Walk)	168
8. Come creare un prisma esagonale (e non solo)	171
9. Creare archi con Snap a tangenti e segmenti	174
10. Duplicazioni, copie e array lineari o radiali di oggetti e componenti	180
11. Lo strumento Spingi/Tira (Push/Pull) per fori, rilievi, depressioni, estrusioni	187
12. Lo strumento Misura (Tape) per distanze, linee guida e scaling	195
13. Lo strumento Quota e le impostazioni di dimensioni e unità	201
14. Materiali e Textures: strumenti di base per selezionarli e modificarli	206
15. Lo strumento Piano di Sezione: tagli e sezioni nei modelli	215
16. Lo strumento Goniometro (Protractor)	221