

Appendice 1. Differenze Windows/MacOS

SketchUp è disponibile sia per il sistema operativo Windows che per MacOS. Nelle pagine seguenti vengono elencate ed analizzate le principali differenze sia a livello grafico (interfaccia) che di utilizzo (ad esempio la creazione di un nuovo materiale).

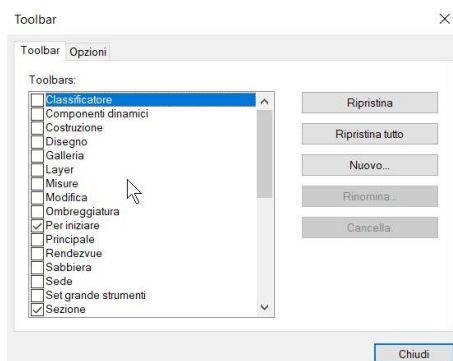
A1.1 Interfaccia

Le prime differenze che si notano fra le due versioni sono di tipo grafico: l'interfaccia presenta una gestione diversa sia per quanto riguarda la posizione degli strumenti che delle finestre tematiche.

Barre di strumenti

WIN

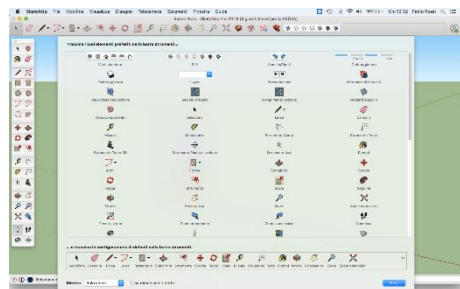
Le barre di strumenti elencano le icone dei vari strumenti suddivisi per tematiche. Si trovano nel menu *Visualizza > Barre di strumenti > Toolbar* oppure cliccando tasto destro in un punto qualsiasi della barra grigia in alto.



MacOS

Ci sono solo alcune barre di strumenti, si trovano nel menu *Visualizza*.

Tutte le altre icone degli strumenti si trovano elencate in una finestra attivabile dal menu *Visualizza > Personalizza toolbar*.



Trascinare lo strumento desiderato nella barra di strumenti in alto.

Invece, per togliere uno strumento dalla barra trascinarlo in un punto qualsiasi dello schermo e rilasciare il pulsante del mouse.

Pannello predefinito/Finestre tematiche

WIN

Il *Pannello predefinito* permette di elencare le varie finestre tematiche, in modo da mantenerle in ordine e poterle richiamare rapidamente. Inoltre il pannello può essere reso dinamico in modo che si nasconda automaticamente al lato dello schermo.

MacOS

Non c'è un pannello predefinito, le finestre tematiche sono distinte e possono essere disposte liberamente nell'area di lavoro. Si possono eventualmente agganciare le finestre semplicemente avvicinandole.

Finestra Preferenze

WIN

La finestra *Preferenze* si trova nel menu *Finestra*.

MacOS

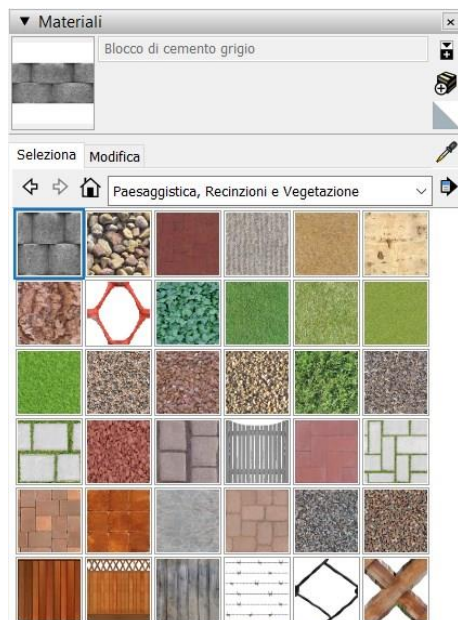
La finestra *Preferenze* si trova nel menu *SketchUp*.

A1.2 Materiali

Finestra Materiali

WIN

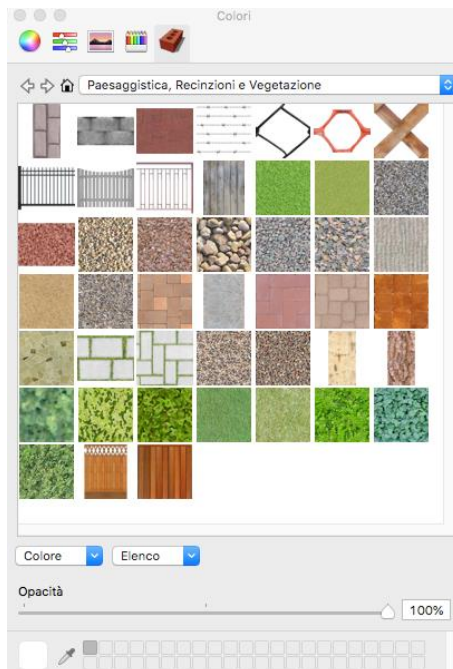
Attivabile dal menu *Finestra*.



È suddivisa in 2 sezioni di cui la prima (*Seleziona*) elenca i materiali e la seconda (*Modifica*) consente di modificarli. Le categorie sono

MacOS

Attivabile dal menu *Finestra*.



È suddivisa in 5 sezioni di cui le prime 4 elencano colori di sistema (trasversali nel sistema

elencate nel menu a tendina. Il simbolo della casetta elenca i materiali presenti nel modello.

operativo MacOS). L'ultima sezione elenca i materiali relativi a SketchUp.

Le categorie sono elencate nel menu a tendina. Il simbolo della casetta elenca i materiali presenti nel modello. Il primo menu a tendina in basso consente operazioni sui materiali (*Modifica*, *Rimuovi*, *Duplica*, *Nuova texture*). Il secondo sulle categorie (*Nuovo*, *Duplica*, *Cancella non usati*, *Elimina tutto*).

Modifica dei materiali

WIN

Le modifiche vengono apportate nella scheda *Modifica*: colore, texture, scalatura della texture, trasparenza.

MacOS

La modifica di un materiale è consentita anche se non è ancora stato utilizzato all'interno del modello (diversamente dalla versione Win).

I materiali della libreria infatti possono essere modificati in modo permanente. Quando uno di questi viene utilizzato nel modello a cui si sta lavorando se ne crea automaticamente una copia, le cui modifiche rimangono solo nel modello corrente, ma rimane la possibilità di modificare, eventualmente, "alla fonte" i materiali nella libreria precaricata.

Per modificare un materiale cliccare due volte su di esso oppure tasto destro > *Modifica*. Viene visualizzata nella parte bassa della finestra una sezione con le impostazioni del materiale. Per modificarne il colore passare ad una delle altre 4 schede in alto (con i colori di sistema) e selezionare quello desiderato, oppure utilizzare il campionatore colori (a forma di contagocce) in basso e cliccare nel punto dello schermo con il colore che si intende utilizzare. Cliccare *Chiudi* nella parte bassa della sezione di modifica.

Nota: se si utilizza il campionatore colori quando non ci si trova in modalità di modifica si origina un nuovo materiale basato sul colore che si seleziona a schermo.

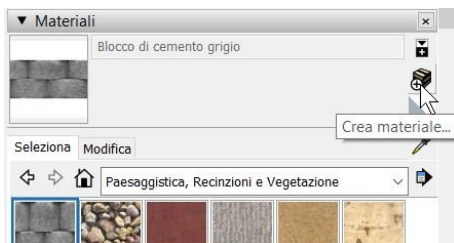
Realizzare un materiale

WIN

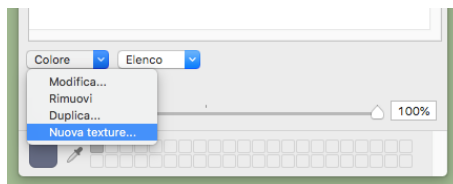
Cliccare *Crea materiale* nella parte alta della finestra *Materiali*.

MacOS

Nel menu a tendina di sinistra cliccare *Duplica* per realizzare un materiale a partire da un materiale esistente oppure *Nuova texture* per



realizzare una materiale basato su di un'immagine a scelta.



Realizzare una libreria di materiali

WIN

Cliccare tasto destro sul materiale che si intende salvare e scegliere *Salva con nome*. Salvarlo in una cartella a piacere. La cartella può essere richiamata dal pulsante a destra *Dettagli* (freccia nera) e quindi *Apri o crea una raccolta*.

MacOS

Nella categoria *Nel modello* selezionare il materiale da salvare (viene reso attivo nel riquadro in basso a sinistra), spostarsi nella categoria *Le mie texture*, trascinare il riquadro colorato in basso fin sull'elenco bianco (area bianca al centro della finestra). Si crea un'icona con l'anteprima del materiale, che in questo modo è salvato per un futuro riutilizzo.

Eventualmente organizzare le categorie personalizzate aggiungendone di nuove o duplicando quelle esistenti (menu a tendina in basso a destra).

A1.3 Layer

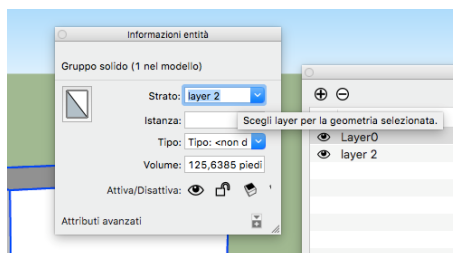
WIN

Per realizzare un layer cliccare il pulsante con il simbolo + nella finestra *Layer*.

MacOS

Per realizzare un layer ci sono due metodi:

- cliccare il pulsante con il simbolo + nella finestra *Layer*, oppure;
- scrivere il nome del nuovo layer direttamente nel menu dei layer presente nella finestra *Informazioni entità*.



A1.4 Animazioni

WIN

Quando si avvia *Riproduci animazione* compare una barra per mettere in pausa o stoppare l'animazione.

MacOS

Quando si avvia *Riproduci animazione* non appare una barra per mettere in pausa o stoppare l'animazione.

Per terminare l'animazione cliccare su di una scena a piacere.