

5.a

1.
LAGUNTZA
-FITXA

OBJEKU TEKNIKOAREN FUNTZIONAMENDUAREN AZTERKETA ETA DISEINUA



Eginbeharra : etxola baten maketa digitala sortu.

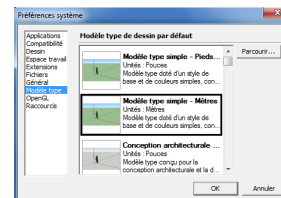
Baliabideak : ordenagailua eta *Sketchup* programa - *Memento Sketchup 8*

Prozedura : azpi honetan eskatzen zaizuna burutu.

1- Mahai gaineko *Sketchup* aplikazioa abiatu.

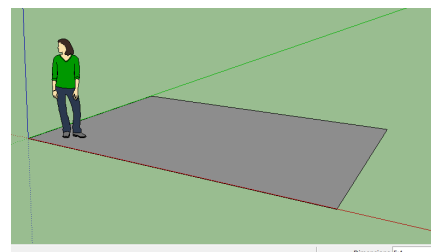


2- Unitateak aldatu : *Fenêtres* > *Préférences* > *Modèle type* > *Modèle type simple - mètres*

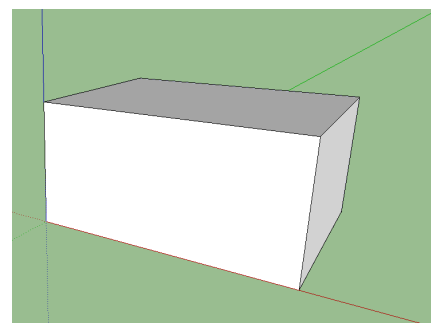


3- **Laukizuzen (Rectangle)** tresna hautatu. Etxolaren inguruak marraztu. Teklatuaren bidez **5;4** hartu, 5 m luze eta 4 m zabaleko laukizuzen bat sortzeko.

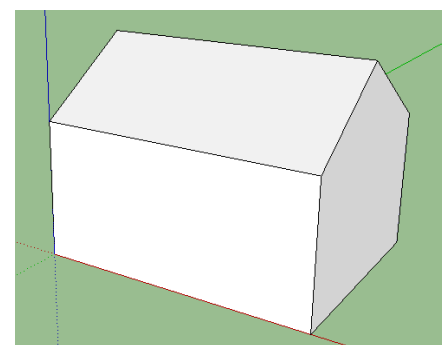
Hasitako lana gorde : *Ikasleak* > *5ak* > *Gela* > *Taldea* > *Udako etxola (fitxategiaren izena)*



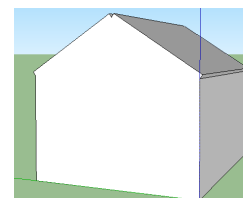
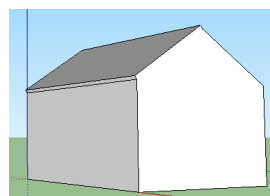
4- Laukizuzena goiti eraman 2,5 metroz **Bultzatu-tiratu (Pousser-tirer)** tresna erabiliz (balioa tekla sartu).



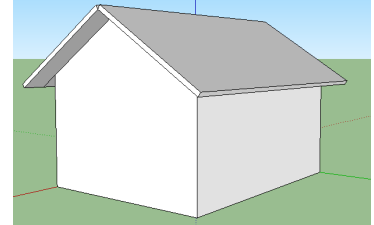
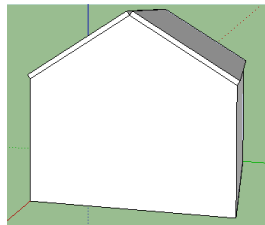
5- Marra bat erdian marraztu ("Point du milieu" laguntza erabiliz) ; teilatua sortu egindako marra **mugituz** 1,3 metroz (**Déplacer** tresna). Kasu, marra urdina erabil bertikalki egin izan dadin.



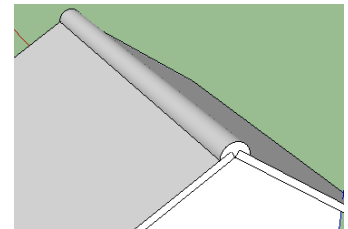
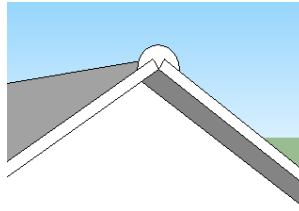
6- Teilatuen lehen isurkia 0,10 metroz goiti eraman balio hau tekla sartuz (**Pousser-tirer**). Gauza bera egin bigarren isurkiarekin (pieza mugitzeko, **Orbite** tresna erabili).



7- Marra bat marraztu lerro tresnarekin (**ligne**) teiltuaren hegala sortzeko. Bi hegala 0,50 metroz luzatu (**Pousser-tirer**). Gauza bera egin etxolaren alde guzietan.



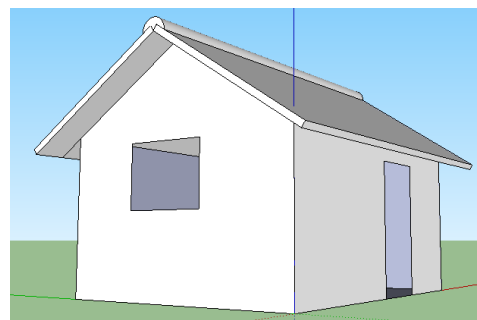
8- Eskuineko aldea hautatu eta teiltuaren bi isurkiak 0,20 m-ko zirkuluar-ku baten bidez elkartu (**Cercle tresna**). Behar ez diren zatiak banaka ezabatu. Marrazkia birarazi eta forma hori luzatu teiltuaren bururaino (**Pousser-tirer**).



9- Bi idekidura hauek egin etxolaren bi alde desberdinetan (**Rectangle tresna**):

- atearena : 1,00;2,15 (1,00 m x 2,15 m)
- leihoarena : 1,30;1,00 (1,30 m x 1,00 m)

Bi laukizuzen horiek ezabatu saguaren eskuineko botoia erabiliz (**masquer**)

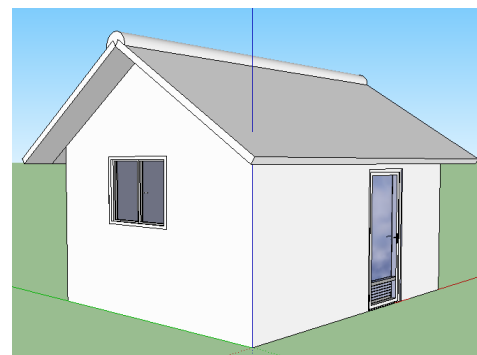


10- Leihoa eta ate-leihoa inportatu eta egindako idekiduretan kokatu :

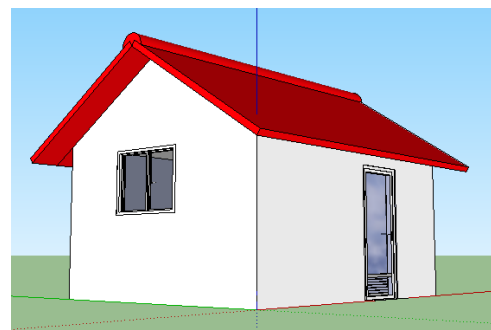
Fichier > Importer > Trukaketa karpeta > 5.eko baliabideak > Sketchup modeloak

- atea eta leihoa behar bezala orientatzeko, objektuak bira arazteko eta mugitzeko tresnak erabili : **Faire pivoter - Déplacer**.

- ate-leihoaren eta leihoaren neurriak egindako idekidurei egokitu trena honen bidez : **Mettre à l'échelle** (**Outils** menutik).



11- Etxolaren teiltua gorritz koloreztatu **Colorier** tresnaren bidez (**Outils** menutik, **couleurs** hautatu).



Lana ez galtzeko, erregulariki gorde egindako aldaketak !

Zerbait gaizki egin delarik, ez ahantz *Desegin* (*annuler*) tresna berehala erabiltzea !

