



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## VÝUKA PČ NA 2. STUPNI – základy pokojové architektury

### Vytvoření nového projektu- Room Arranger

Název šablony: III/2-9, Výuka PČ na 2. stupni – základy pokojové architektury

Číslo a název projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.3443,

Krok za krokem na ZŠ Želatovská ve 21.století

Název školy: ZŠ Přerov, Želatovská 8, 750 02, Přerov I. – Město

Číslo šablony: VY\_32\_INOVACE\_503

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: únor 2013


Ročník: osmý

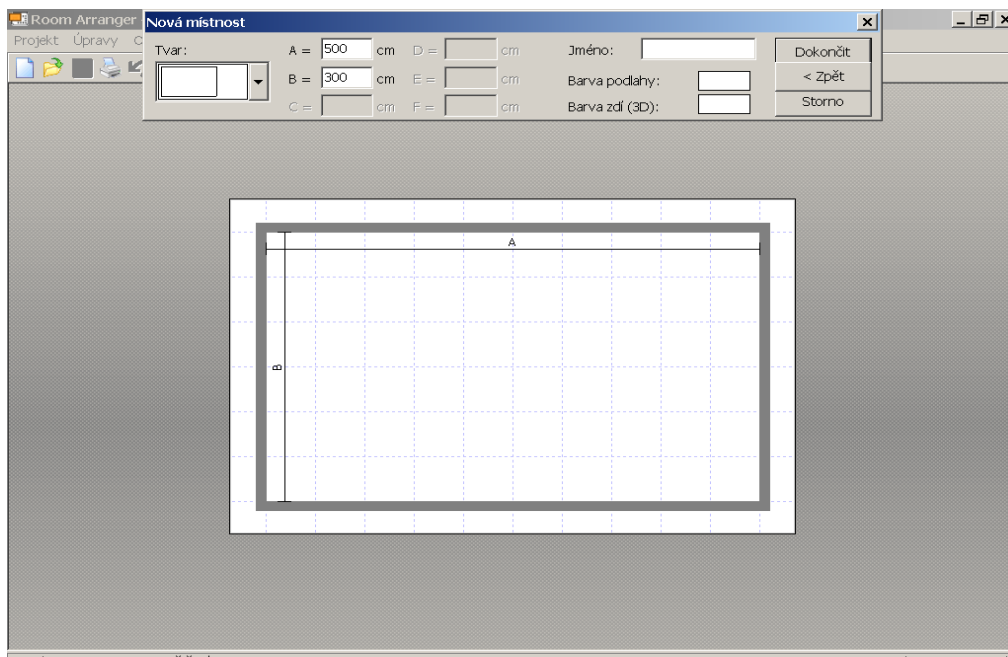
Vzdělávací oblast: základy práce s vizualizací a modelováním pokojové architektury

Anotace: základní seznámení s vizualizací a pokojovým modelováním

*Projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.*

## Začátek práce, vytvoření místnosti

Začnete vytvořením **jedné místnosti**. Otevřete si *Nový*  Objeví se okno *Průvodce novým objektem*, kde zvolíte možnost *Jedna místnost*. V další obrazovce *Nová místnost* navolíte postupně *Tvar*, *Celkový rozměr(A,B)*, *Jméno*, můžete zvolit *Barva podlahy* a *Barva zdi(3D)* pro 3D pohledy. Pro začátek zvolte obdélníkový *Tvar* místnosti v okně umístěném v nabídce vlevo.



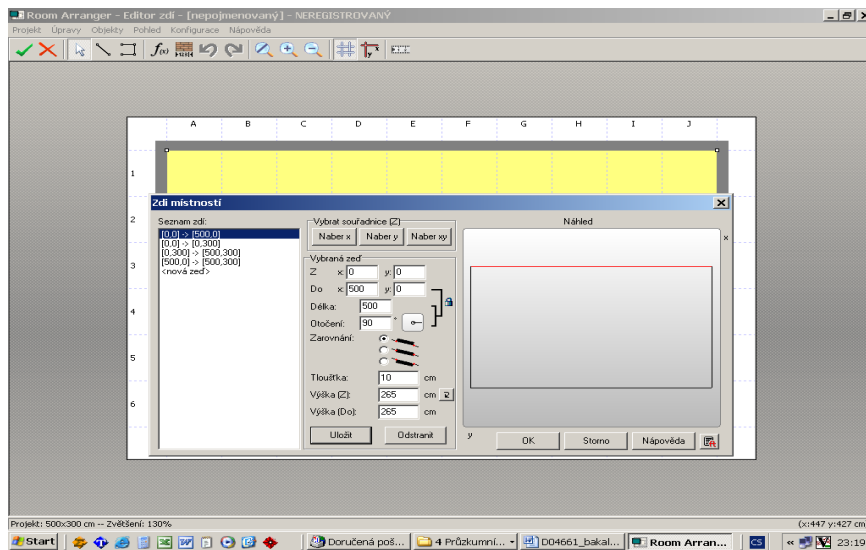
*Vytvoření nové místnosti.*

## Úkol

Vyzkoušejte si umístit kurzor do počátku lokálních souřadnic, až se v pravém spodním rohu obrazovky objeví **(x:0, y:0 cm)**. V tomto okamžiku se nacházíte s kurzorem v bodě, kde se nachází počátek lokálních souřadnic.

## Zdi místnosti

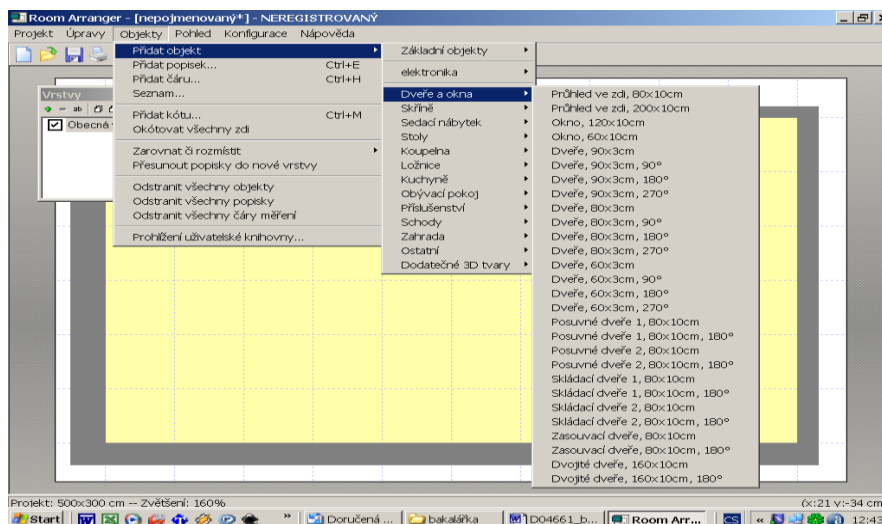
Zde upravíte tloušťky zdí. Klikněte na *Vlastnosti projektu*, zvolíte *Upravit zdi*. Po otevření *Editoru zdi* zvolíte tlačítkem *Číselný editor* okno *Zdi místnosti* po kliknutí na jednu ze zdí se vybraná zeď zbarví červeně. Nastavíte tloušťku zdi v okně *Tloušťka* a uložíte. Po nastavení všech zdí potvrdíte *OK*. V levém horním rohu potvrdíte zeleným zatržítkem. A následně tlačítkem *OK*.



*Nastavení tloušťky zdí místnosti.*

## Přidávání objektů

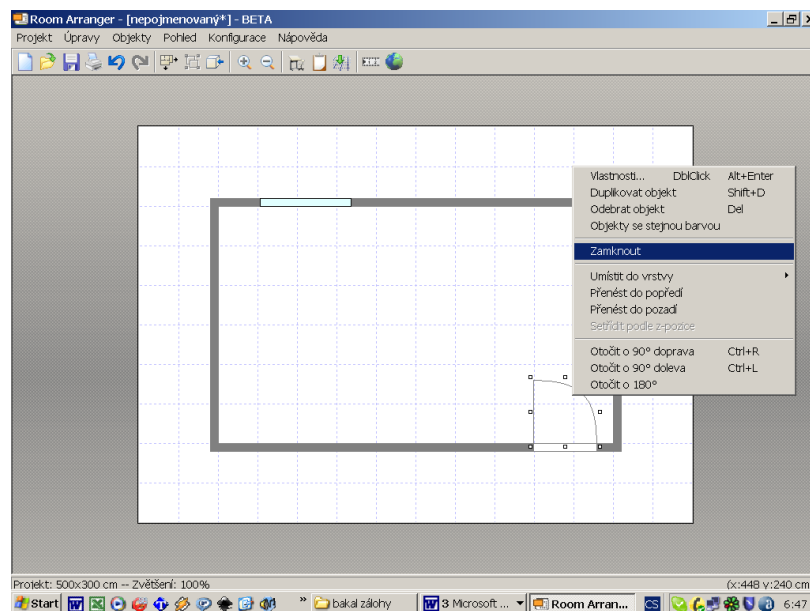
Vložte objekty na plochu místnosti. Otevřete *Objekt – Přidat objekt* a z nabídky *Dveře a okna* vyberte dveře a vložte je do některé ze zdí.



*Přidávání objektů.*

## Otočit, zamknout/odemknout objekt

Otočení dveří dosáhnete klávesovou zkratkou *Ctrl+I*. Po kliknutí pravým tlačítkem myši na objekt dveří a zvolení odkazu *Zamknout* uzamkne pohyb dveří nebo jakéhokoli jiného objektu v prostoru a nelze jim pohybovat. K odemčení dojde stejným postupem kliknutím na odkaz *Odemknout*.



*Zamknout objekt proti nechtěnému pohybu.*

## **Použitá literatura a zdroje:**

HRABIEC, Miroslav. *Kreslení plánků pomocí počítače v programu Room Arranger* [cdrom]. [cit. 8.2.2013].

ADAMEC, Jan a kol. *Room Arranger* [online]. [cit. 8.2.2013]. Dostupný na WWW: <http://www.roomarranger.com>

## **Obrázky použity z těchto zdrojů:**

Použity screeny vlatních objektů z programu Room Arranger