



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

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

### Vlastnosti objektů- 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\_505

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: únor 2013

Ročník: osmý

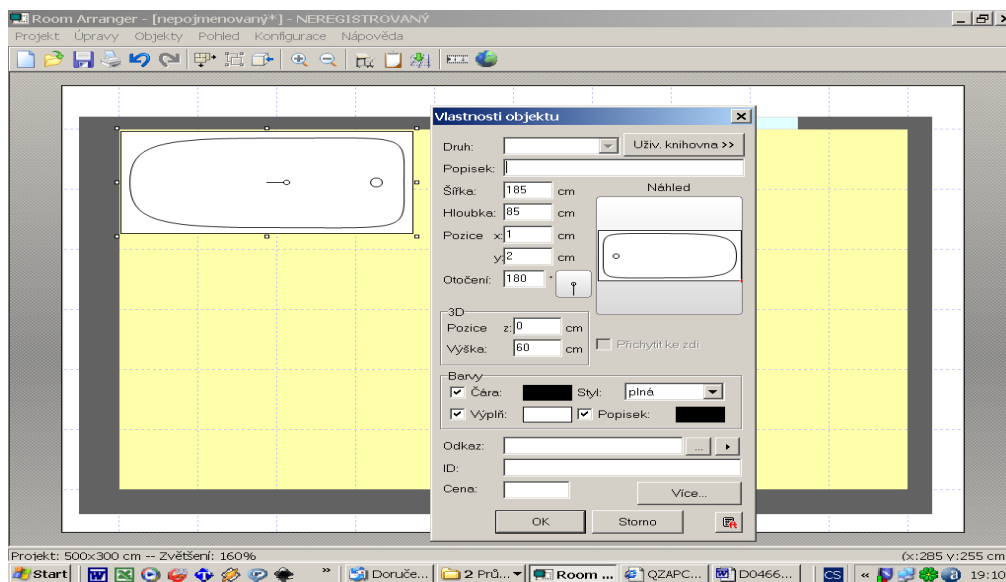
Vzdělávací oblast: základy práce s vizualizací a modelováním pokojové architektury

Anotace: základní seznámení s vizualizací a pokojovým modelováním

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

## Přidat a přesně umístit objekt

Otevřete roletku *Objekty - Přidat objekt – Koupelna* a vyberte např. vanu. Umístěte ji vlevo nahoru do místnosti. Nyní v okně *Vlastnosti objektu* změňte hodnotu v poli „*pozice x*“ a pozorujte kam se přemístila vana. Pak to zkuste v poli „*pozice y*“. U levého hornímu rohu vany v okně *náhled* je červený křížek. K tomuto bodu se vztahuje umístění objektu.



*Přidat a přesně umístit objekt do dané pozice.*

## Přesné otočení objektu

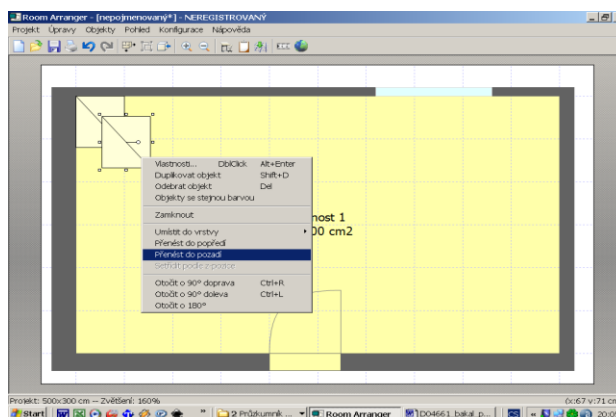
Dvojklikem levým tlačítkem myši na zvolený objekt v plánku otevřeme nabídku *Vlastnosti objektu*. Přesné otočení objektu se provádí zadáním číselné hodnoty od 0 do 360 v nabídce *Vlastnosti objektu* v poli *Otočení*.

## Duplikování objektu

Klikněte pravým tlačítkem na objekt a vyberte *Duplikovat objekt*, tím se vytvoří totožný objekt. Tento nový duplikovaný objekt můžete umístit na určené místo.

## Přenést do pozadí/do popředí

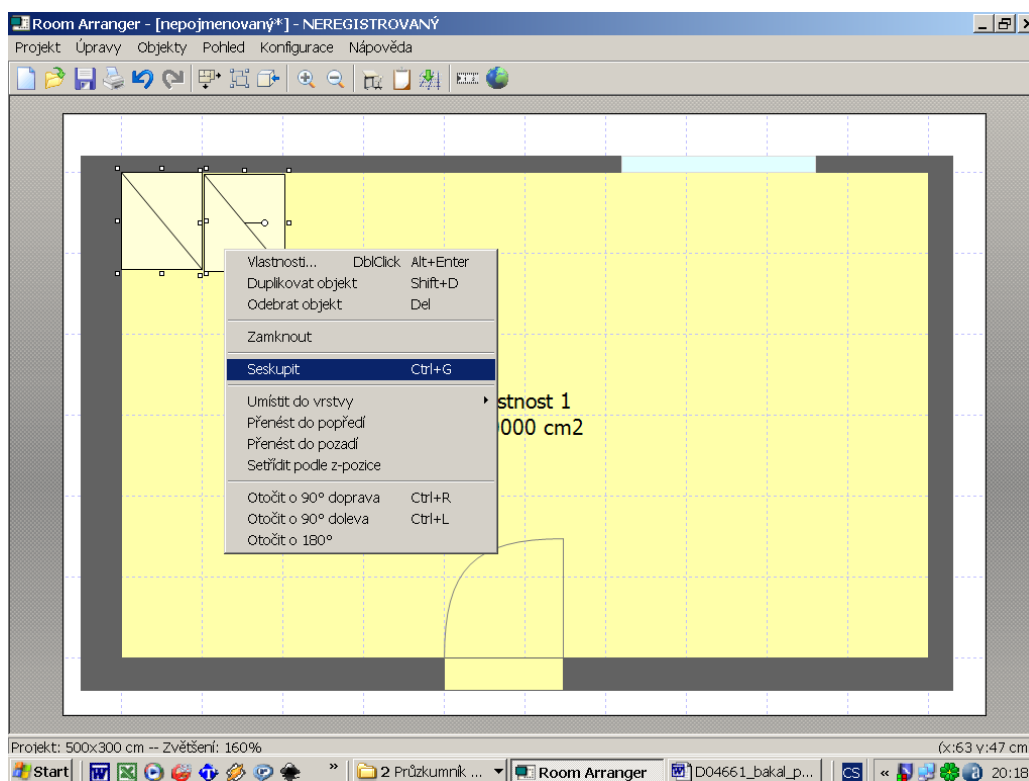
Umístěte dva objekty přes sebe, klikněte pravým tlačítkem na některý z nich, rozbalí se nabídka příkazů. Vyberete příkaz *Přenést do pozadí* a vyzkoušejte reakci. Zkuste přenést objekt zpět do popředí.



*Přesunout do pozadí/do popředí.*

## Seskupování objektů

Levým tlačítkem myši označíme jeden objekt, pak přidržíme klávesu *Ctrl* a označíme i druhý objekt, pravým tlačítkem klikneme na označené objekty a vybereme příkaz *Seskupit* a objekty se začnou chovat jako jeden objekt – můžete s nimi například najednou pohybovat. Opačného postupu – rozdělení seskupených objektů dosáhneme kliknutím pravým tlačítkem na seskupené objekty a zvolíme *Rozdělit*.

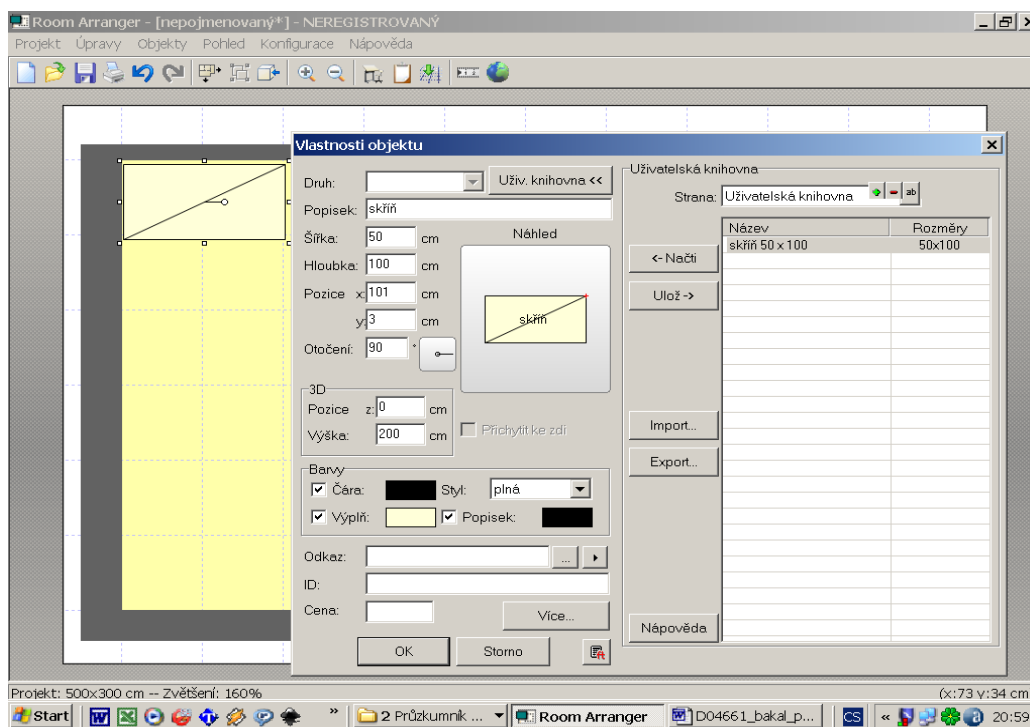


*Seskupování objektů.*

## Nový popis, tvar, barva a rozměr objektu

Dvojklikem levým tlačítkem myši na vybraném objektu, který se chystáte změnit podle svých představ otevřeme nabídku *Vlastnosti objektu*. V pravé horní části této nabídky se nachází tlačítko *Uživatelská knihovna*. Rozbalíte okno dále napravo. Zde můžete uložit upravený objekt, který pojmenujete v poli *Popisek*, změnit mu velikost a tvar v polích *Šířka* nebo *Hloubka*. Také změnit barvu čáry, výplně objektu ve skupině polí *Barvy*. K objektu můžete přiřadit neopakovatelné ID, cenu, nebo texturu. Takovým způsobem si můžete vytvořit vlastní objekty.

Pokud byste chtěli přejmenovat nebo přidat stránku knihovny, můžete tak učinit v horní pravé části okna *Uživatelská knihovna*.



*Popis objektů, nový tvar, barva, rozměr a uložení do knihovny.*

## 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 a ikon z programu Room Arranger