



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

VÝUKA PČ NA 2. STUPNI – základy technického modelování

Tvorba objektů – model postele

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

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_495

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: březen 2013

Ročník: osmý

Vzdělávací oblast: základy 3D modelování - vizualizace

Anotace: praktické využití vizualizací

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

Model postele

Nástrojem **Rectangle** byl nakreslen základní obdélník o rozměrech 1850 x 800 mm mezi červenou a zelenou osou s výchozím bodem v průsečíku os. Stejným nástrojem byly do vnitřních rohů obdélníku nakresleny čtverce o rozměru stran 70 mm. Ty byly nástrojem **Push/Pull** vytaženy o 200 mm nahoru.

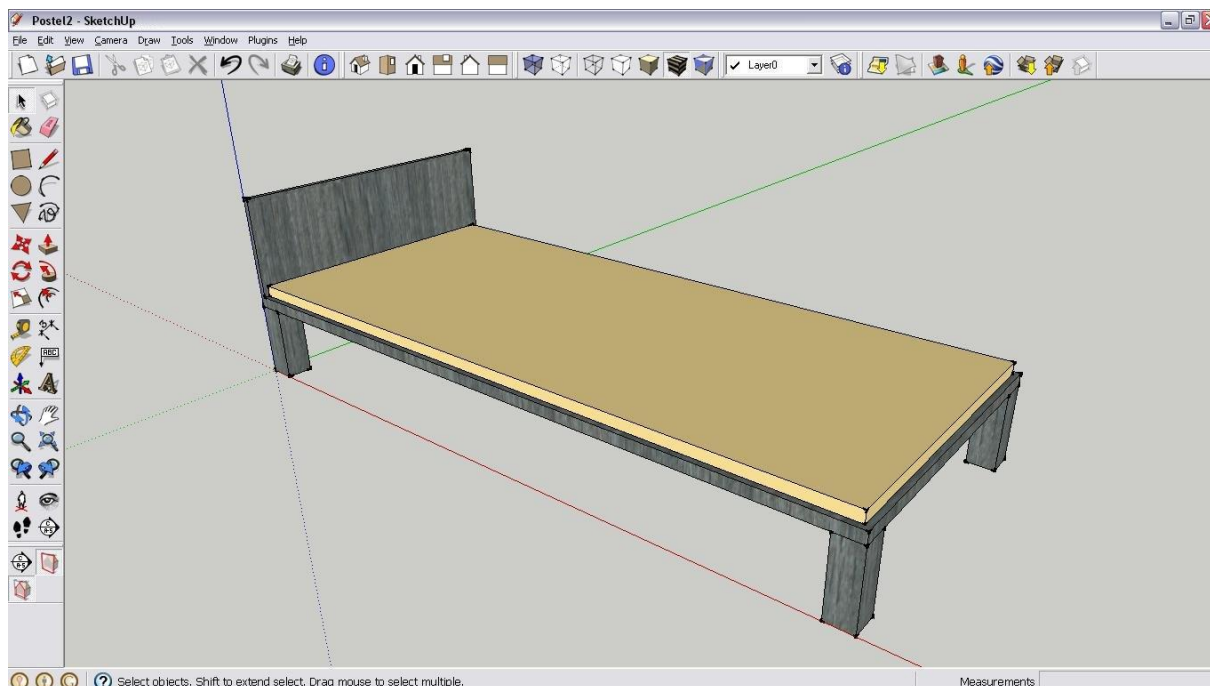
Nástrojem **Eraser** byl odstraněný základní obdélník. Tímto byly vytvořeny nohy postele, které se nástrojem **Select** označily a byla z nich vytvořena komponenta s názvem **Nohy postele**.

V dalším kroku byl použitý nástroj **Rectangle** a na komponentě **Nohy postele**, byl nakreslený obdélník přes celou horní plochu komponenty a následně byl vytažený nástrojem **Push/Pull** o 30 mm směrem nahoru. Tím byla vytvořena deska postele.

Nástrojem **Rectangle** byl vytvořený obdélník po celé čelní hraně desky postele a směrem nahoru (rovnoběžně s modrou osou) do výšky 280 mm. Následně byl obdélník nástrojem **Push/Pull** vytažen o 15 mm ve směru červené osy nad desku postele. Opět byl použitý nástroj **Rectangle** a na celou plochu desky postele, až po čelo postele, byl vytvořený obdélník. Dále byl obdélník nástrojem **Push/Pull** vytažen o 30 mm směrem nahoru.

Na libovolnou hranu vytvořeného kvádrů byl použitý nástroj **Offset** a nastaven přesah 15 mm směrem do středu postele. Přesah byl odstraněn zatlačením pomocí nástroje **Push/Pull**. A tím byla vytvořena matrace. Na konstrukci postele byla nástrojem **Paint Bucket** nanesena textura z kolekce **Wood** s označením 1751 a na matraci byla zvolena textura z kolekce **Colors** s označením Color_D04.

Z celého modelu byla vytvořena komponenta obdobným způsobem jako v předchozí části a byla nazvaná **Postel**.



Pozn. pro univerzální použití volíme anglické názvy nástrojů.



Použitá literatura a zdroje:

MIZERA, David. *Google Sketch-up* [online]. [cit. 14.3.2013]. Dostupný na WWW:
<http://sketchupbpm.d.wz.cz/>

AUTOR NEUVEDEN, Autor Neuveden. *Manuál Google Sketch-up* [dvdrom].
[cit. 14.3.2013].

Obrázky použity z těchto zdrojů:

<http://www.sketchup3d.be/wp-content/uploads/2013/11/Google-Sketchup.jpg>

obrázky ikon vyrobeny pomocí screenu, Školoudík, ©2013

screen z programu Google Sketch-up verze 8: English, Školoudík, ©2013