



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

VÝUKA PČ NA 2. STUPNI – základy technického modelování

Vysvětlivky anglických výrazů - Select, Component, Bucket, Eraser, Rectangle, Line, Circle

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_498

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: březen 2013

Ročník: osmý

Vzdělávací oblast: základy 3D modelování - vizualizace

Anotace: vysvětlení anglických zkratk objektů

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

Pokud se kurzorem zastavíte na některé ikoně na hlavním panelu nástrojů, objeví se po chvilce v její blízkosti anglicky název ikony. Pod těmito názvy najdete nástroje i v menu. Pro základní orientaci zde uvádím překlad názvů a stručný popis funkce včetně možných modifikací funkce klávesami a hodnotami. Hodnoty se vpisují do okénka řídicích hodnot.

Je dobré nacvičit používání jednotlivých nástrojů a prozkoumat jejich chování v různých situacích. Nástrojů není mnoho, ale většina umí pozměnit svou funkci pomocí kláves nebo řídicích hodnot a tím se jejich možnosti značně rozšiřují.

Select (*výběr*)

Vybírá prvky nebo celé skupiny a komponenty pro provádění dalších operací.

Klávesová zkratka: mezerník

+ **Ctrl** - přidává objekt k výběru

+ **Shift** - není-li objekt ve výběru, přidá jej k výběru a obráceně

+ **Shift a Ctrl** - vyloučí objekt z výběru

dvojklik na prvek - vybírá prvek a sousedící prvky

trojklik - vybírá celý objekt

Component (*komponeta*)

Nabídne dialog pro seskupení vybraných objektů do nové komponenty.

Bucket (*vědro*)

Barvení ploch barvou nebo texturou

Klávesová zkratka: B

+ **Shift** - obarví všechny barevně shodné plochy v celém modelu

+ **Ctrl** - obarví plochu a všechny sousedící shodné plochy

+ **Shift a Ctrl** - převede povrch a sousedící shodné plochy do základní barvy

+ **Alt** - vezme vzorek povrchu z objektu

Eraser (*mazací guma*)

Mazání objektů kromě ploch.

Plochy se mažou jejich výběrem a klávesou Delete.

Klávesová zkratka: E

+ **Shift** - skrytí čáry

+ **Ctrl** - vyhlazení čáry

+ **Shift a Ctrl** - zruší vyhlazení čáry

Rectangle (*obdélník*)

Kreslení obdélníka nebo čtverce rovnoběžně s osami.

Klávesová zkratka: R

Hodnota; hodnota - šířka a hloubka obdélníka (příklad: 150;200)

Line (čára)

Kreslení rovných čar - úseček.

Klávesová zkratka: L

+ **Shift** - uzamčení aktuálního směru nebo roviny pohybu

Šipka - přepíná uzamčení pohybu do směru osy

Hodnota - délka úsečky

Circle (kruh)

Kreslení kruhu střed - poloměr.

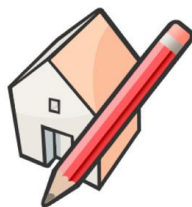
Klávesová zkratka: C

+ **Shift před prvním klikem** - uzamčení orientace plochy kruhu

+ **Shift** - uzamčení aktuálního směru poloměru

Hodnota - poloměr

Hodnota+s - počet segmentů obvodové kružnice (příklad: 10s)



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