

SKETCHUP – základní návod



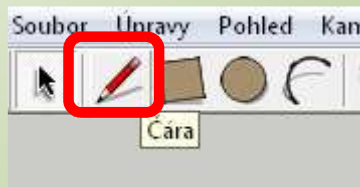
Pohyb v prostoru:

1. Točení kolečkem myši se obraz přibližuje a oddaluje
2. Stiskem kolečka myši a následným pohybem se obraz otáčí
3. Současným stiskem levého „SHIFTU“ a kolečka myši se obraz posunuje

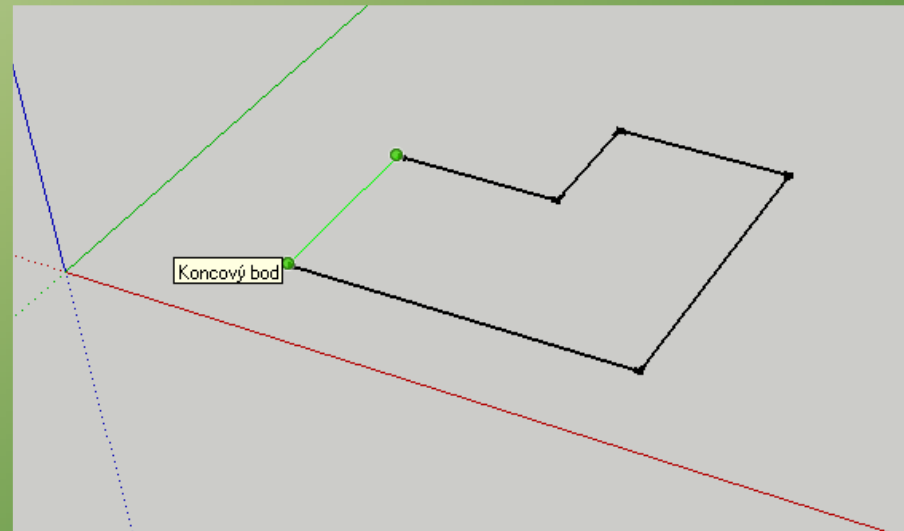
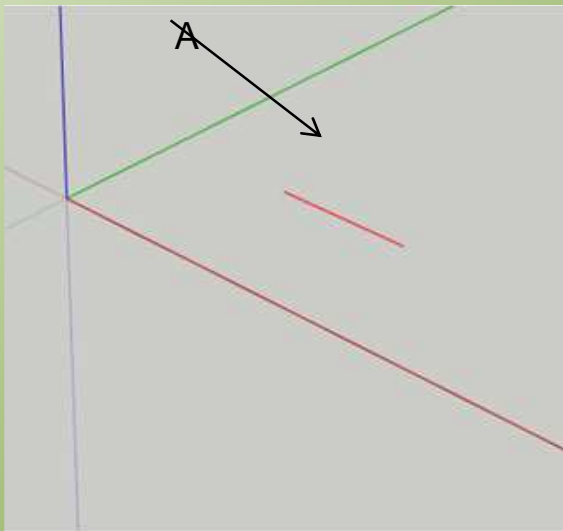
Princip konstruování ve Sketchupu:

Jestliže v libovolné rovině vytvoříme uzavřený obrazec, vyplní se šedou plochou a tento pak můžeme vytahovat do prostoru.

Kreslení čar



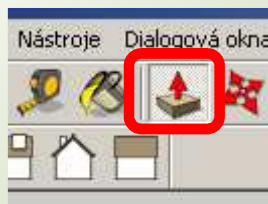
1. Zvolíme počáteční bod čáry (kliknutí levým tlačítkem myši (bod A))
2. Myší nastavíme směr kreslení čáry (když se přibližně přiblížíme k rovnoběžce s osou X,Y nebo Z, automaticky se směr ukotví a změní barvu dle dané osy- v našem případě červená X)
3. Poté zadáme na klávesnici délku a potvrdíme „ENTER“
4. Opět nastavíme směr myši, zadáme délku a ENTER atd.



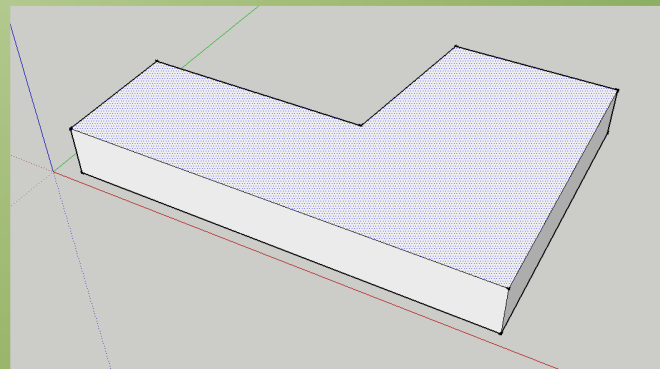
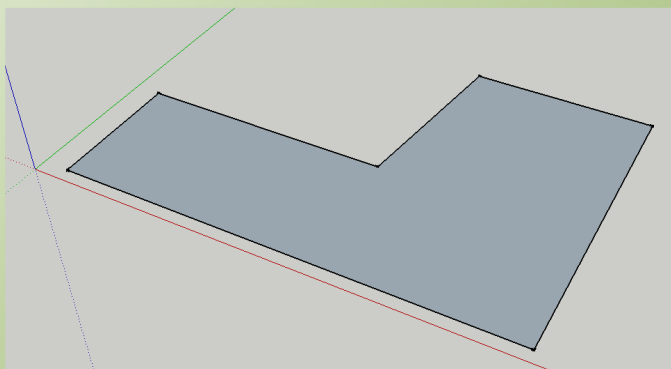
Sketchup při konstruování automaticky uchopuje např. konec čáry, střed čáry, bod na čáře – záleží kam se myší přiblížíme.

Každý příkaz ukončíme „MEZERNÍKEM“. Když uděláme něco špatně, je nejjednodušší zvolit roletku „Úpravy“ a volbu „Zpět“

Tah, Tlak



1. Jednou klikneme levým tlačítkem myši do uzavřené oblasti
2. Myší určíme, na kterou stranu se bude objekt vytahovat
3. Na klávesnici zadáme výšky vytažení a zadáme „ENTER“
4. Nezapomenout „MEZERNÍK“ pro ukončení vytahování, abychom si omylem nevytáhli ještě něco neplánovaně ☺ - myš je citlivá...



Zásady sestavování modelu domu z jednotlivých konstrukcí:

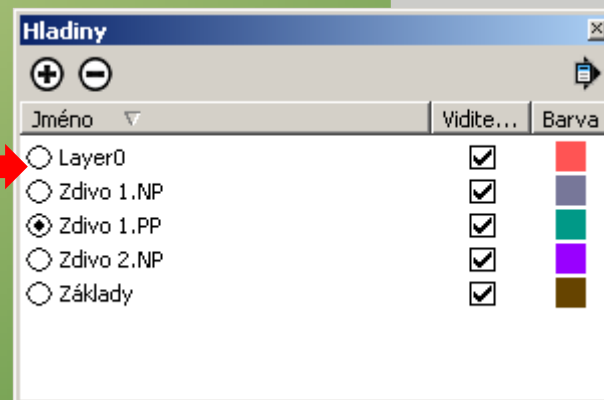
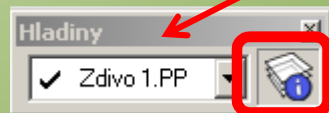
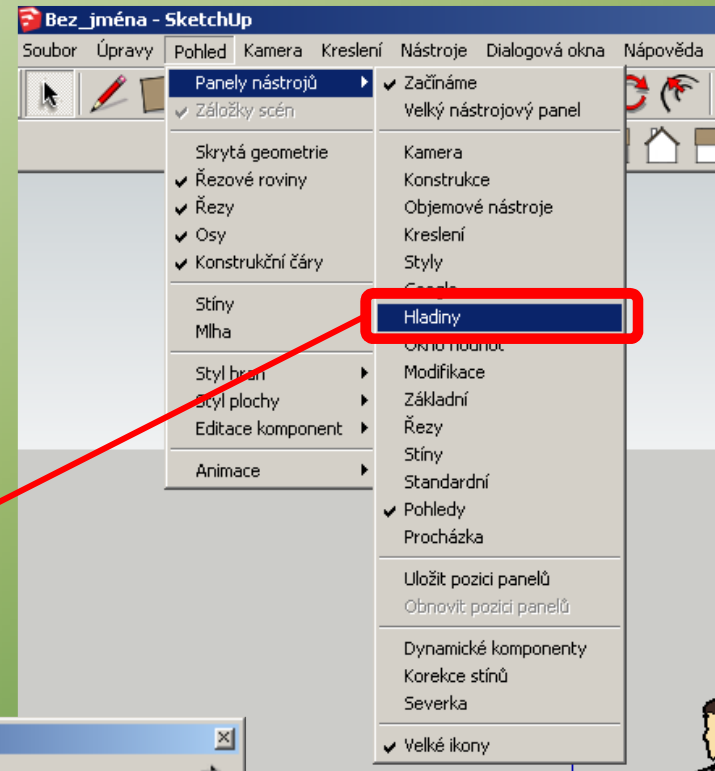
1. Jednotlivé konstrukce musí mít svou hladinu
2. Než začneme vytvářet navazující konstrukci, musíme předchozí objekty dané konstrukce přesunout do vytvořené hladiny, poté je nutné z těchto jednotlivých objektů dané konstrukce udělat skupinu (blok resp. jeden díl) a i tuto přesunout do požadované hladiny, jestliže nebyla předtím nastavena jako aktuální.

V opačném případě se nám budou jednotlivé konstrukce spojovat a velice těžko se to dodatečně opravuje !!!!

Příklad členění jednotlivých konstrukcí domu do hladin

Názvy hladin zvolíme například takto:

- Základy
- Zdivo 1.PP
- Zdivo 1.NP
- Zdivo 2.NP
- Strop 1.PP
- Strop 1.NP
- Strop 2.NP
- Střecha
- Okna
- Dveře
- Schodiště
- Klempířské prvky
- Obložení fasády
- Atd.



Vytvoření hladin je velice jednoduché – klikneme na „+“ a napíšeme název hladiny. Hladinu můžeme i smazat pomocí „-“

Příklad - Vložení konstrukce základová deska do hladiny „Základy“ a vytvoření skupiny

1. Oknem vybereme celou základovou desku (jednotlivé plochy se zvýrazní modře) a v roletce vybereme odpovídající hladinu

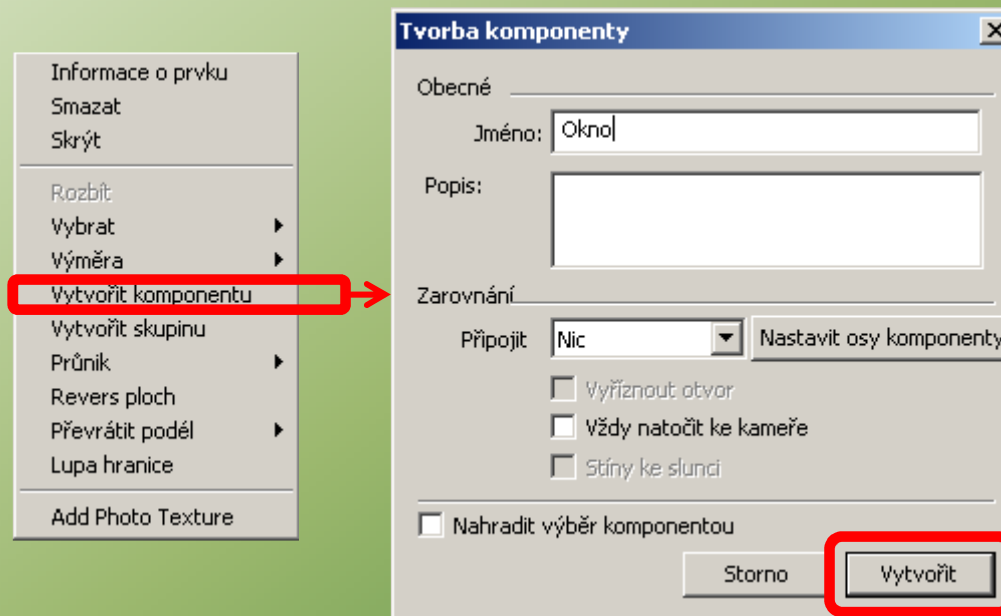
2. Oknem vybereme opět celou základovou desku (jednotlivé plochy se opět zvýrazní modře), na kterékoliv zvýrazněné ploše klikneme pravé tlačítko myši a zvolíme „Vytvořit skupinu“.

Nezapomenout i vytvořenou skupinu přesunout také do požadované hladiny, jestliže nebyla nastavena před vytvořením skupiny jako aktuální.

Zde můžeme zapínat a vypínat viditelnost jednotlivých hladin

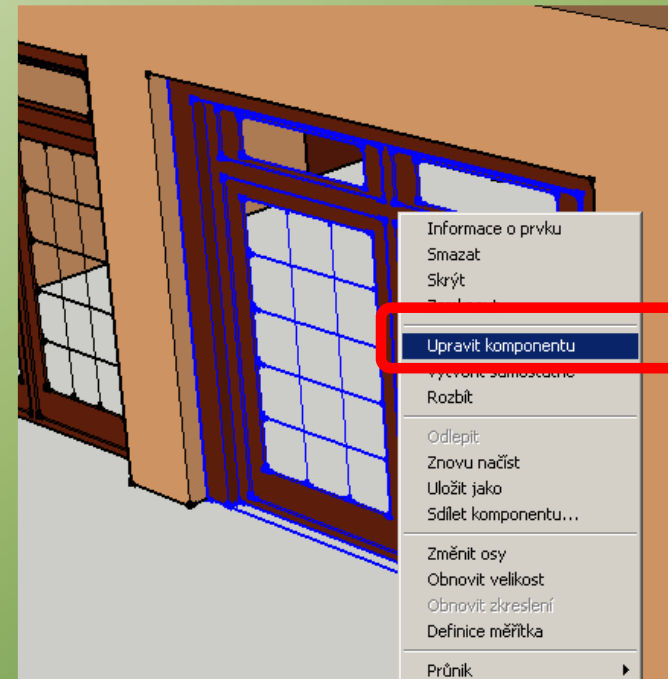
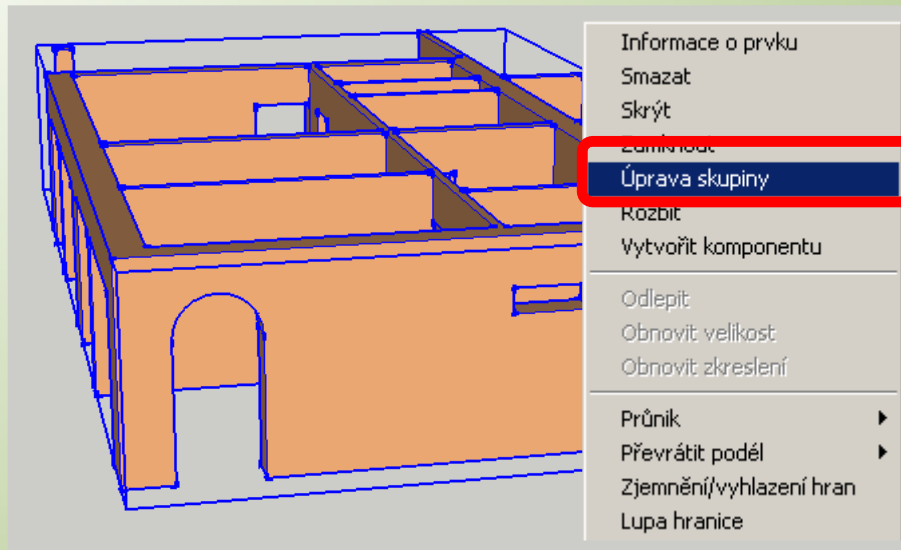
Rozdíl mezi „Vytvořit skupinu“ a „Vytvořit komponentu“

Vytvoření skupiny jsme si již vysvětlili. K vytvoření jednoho celku (bloku) můžeme použít i volbu „Vytvořit komponentu“. Zde zadáváme ještě Jméno komponenty. Nakonec volbu „Vytvořit“. Vytvořená komponenta se umístí, stejně jako skupina, automaticky do aktuální hladiny – popřípadě ji tedy musíme přesunout do správné hladiny !



„Vytvořit komponentu“ použijeme v případě, jestliže se tato bude ve výkrese opakovat (budeme ji například kopírovat). Jedná se např. o stejná okna, dveře atd. Když potom budeme komponentu upravovat, úpravy se projeví u všech stejných komponent !!!!

Úprava skupiny nebo komponenty



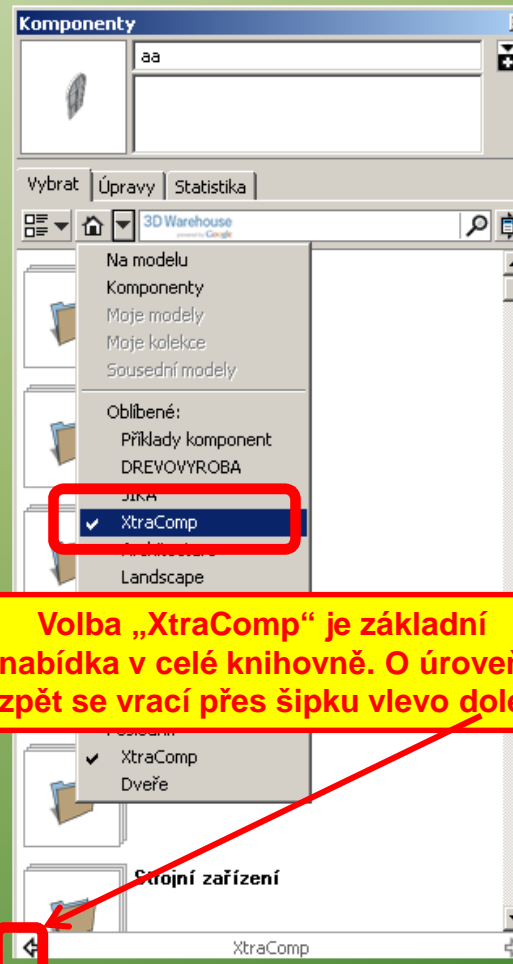
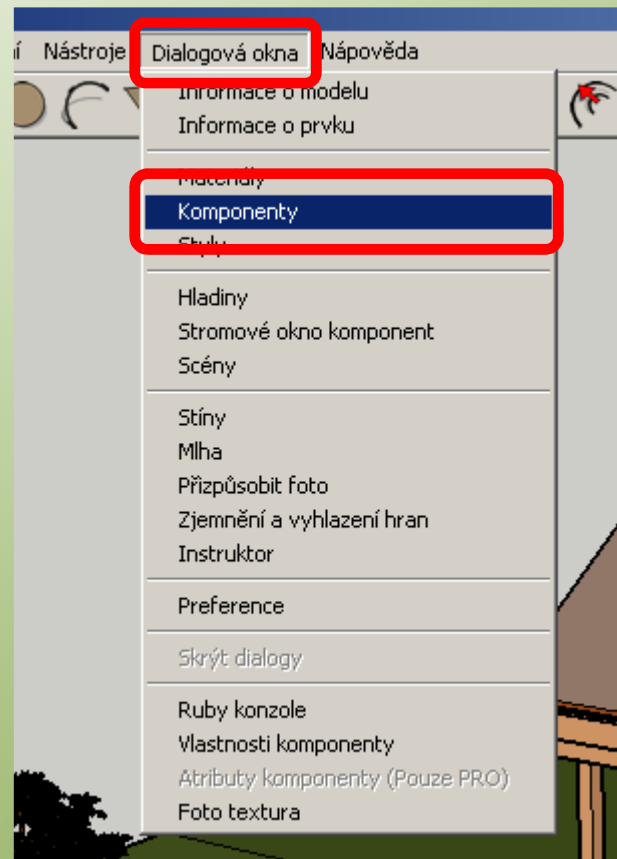
Zvýrazněná zůstane pouze upravovaná skupina nebo komponenta a ohraničí se tečkovaně, ostatní objekty zešednou.

Nezapomenout si před úpravami nastavit správnou hladinu, kde je skupina nebo komponenta umístěna. Při úpravách je nutné dávat pozor, abychom omylem neklikli mimo tečkovanou hranici !!!!! Jakmile máme úpravy dokončeny, klikneme mimo tečkovanou hranici a komponenta nebo skupina se uzavře a vše kolem se zase obnoví.

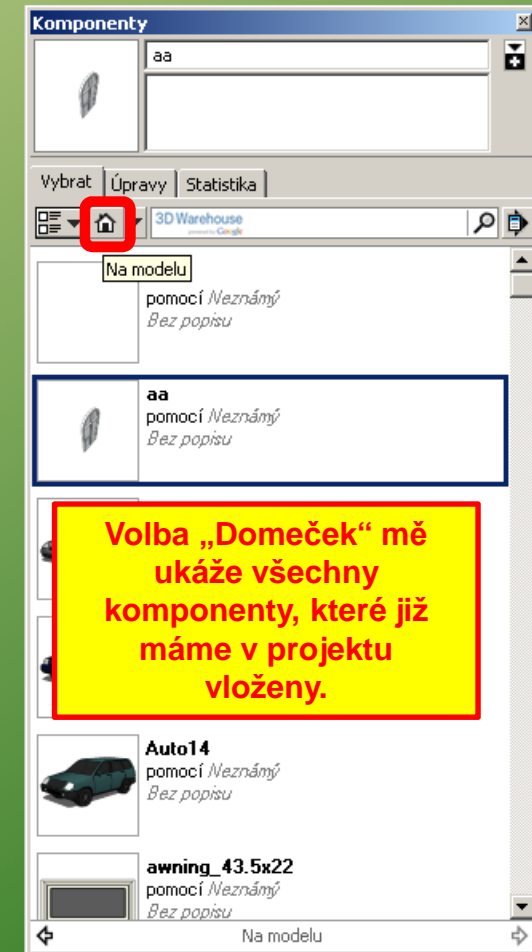
Jak už bylo dříve řečeno, jestliže je stejných komponent ve výkrese více, změny se dotknou všech.

Vkládání komponent z knihovny

V knihovně je spousta prvků, které lze využít v projektu – okna, dveře, nábytek interiérový i exteriérový, postavy, stromy atd.

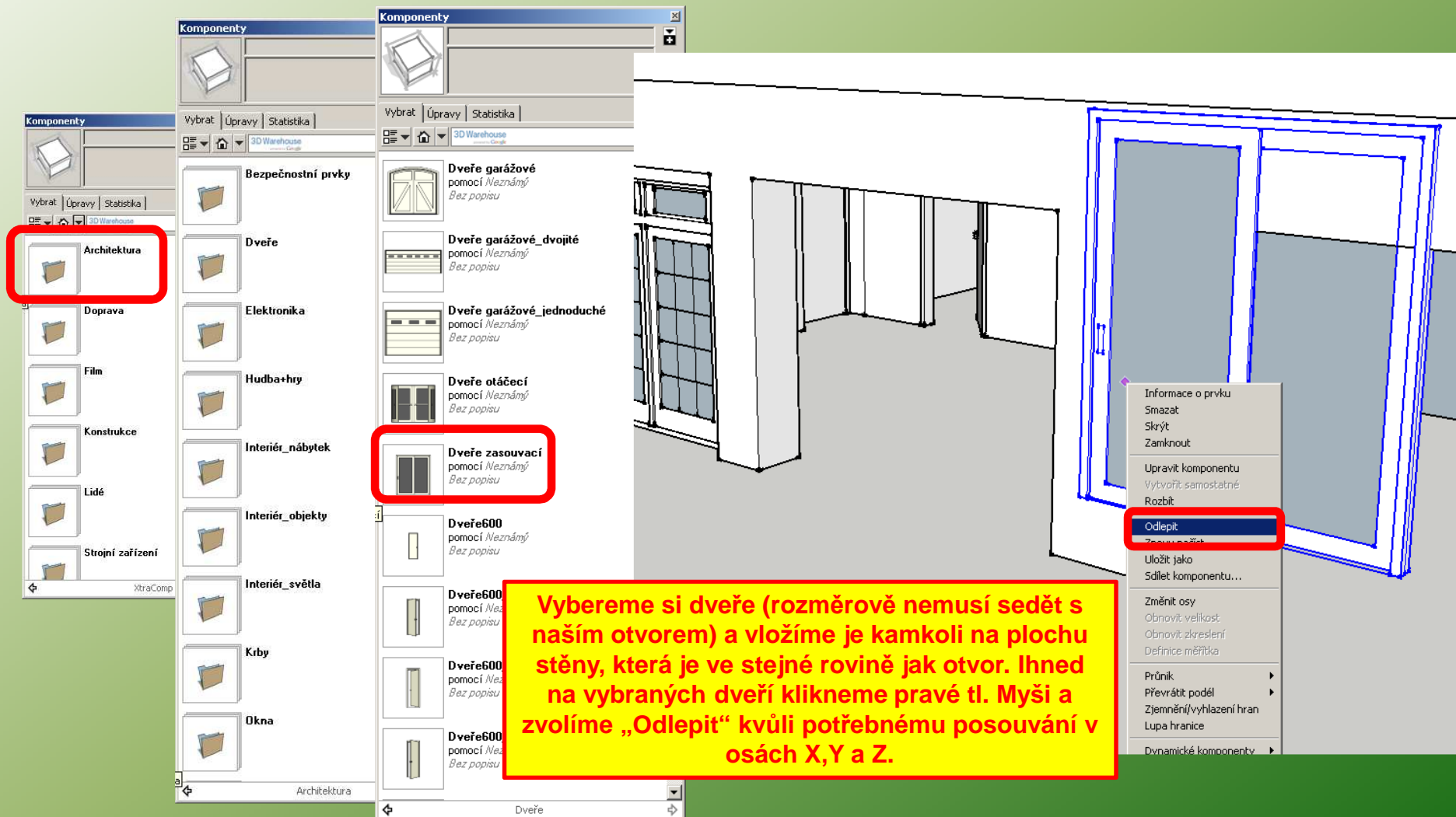


Volba „XtraComp“ je základní nabídka v celé knihovně. O úroveň zpět se vrací přes šipku vlevo dole



Volba „Domeček“ mě ukáže všechny komponenty, které již máme v projektu vloženy.

Příklad vložení dveří jako komponenty z knihovny do připraveného otvoru ve stěně



Příklad vložení dveří jako komponenty z knihovny do připraveného otvoru ve stěně



Nakonec můžeme dveře ještě odsunout směrem dovnitř aby nebyly zároveň s fasádou.