

Absolvenstská práce

Modelování ve 3D programu
SketchUp

Dinh Tuan Nguyen

9.A

20. Května 2018

Obsah

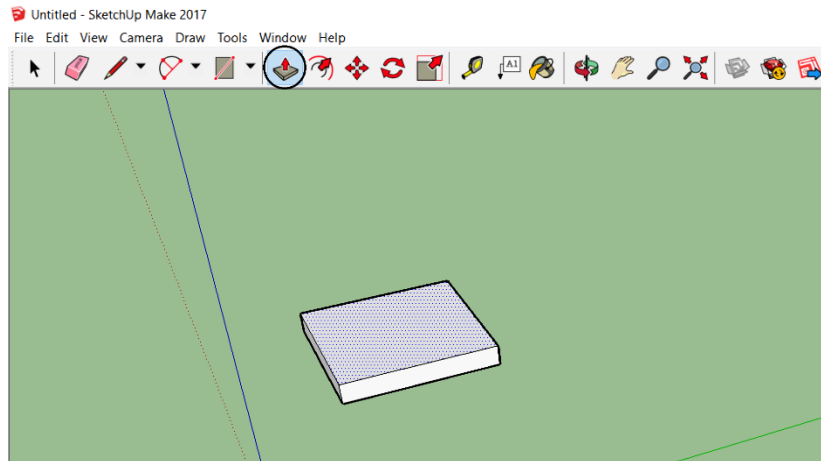
Úvod.....	str. 2
Návod na antický sloup.....	str. 3
Závěr.....	str. 6
Zdroje.....	str. 7

Úvod

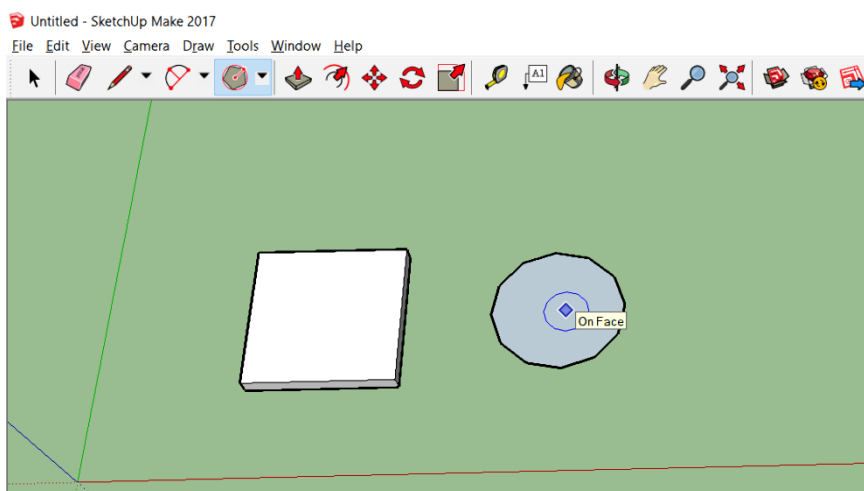
Toto téma jsem si vybral, protože mě baví pracovat s počítačem. Rád bych se naučil modelovat ve 3D programu, protože s tím mám velké plány do budoucnosti.

Návod na antický sloup

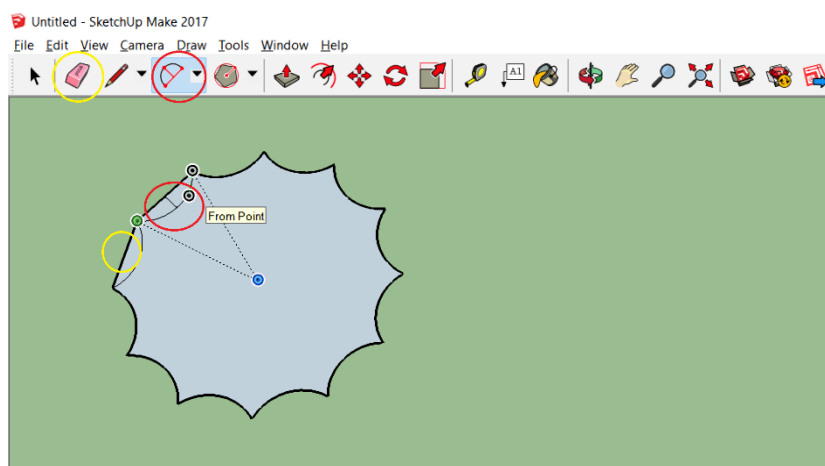
1. Uděláme si čtverec ve velikosti 100;100
 - a. Pomocí nástroje **push/pull** vytáhneme do výšky 10



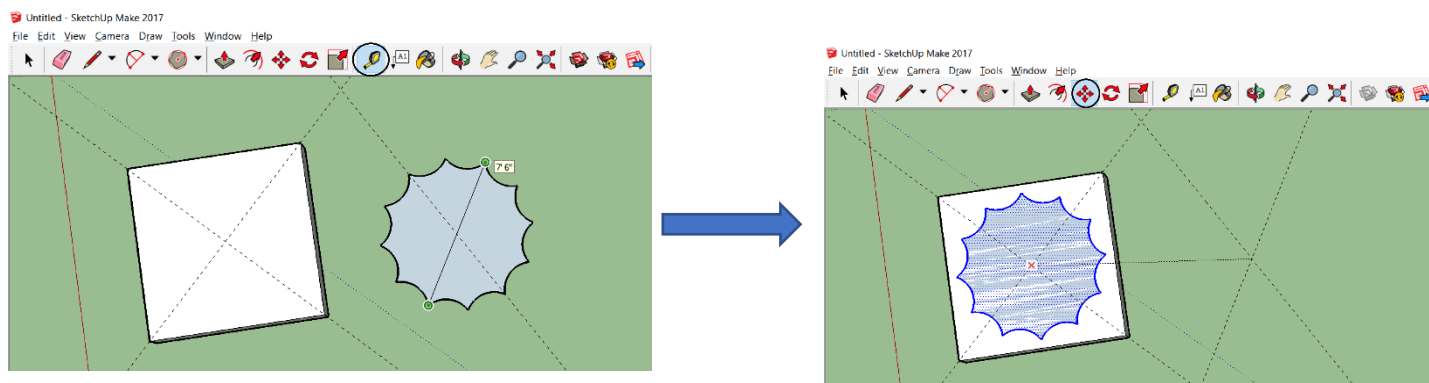
2. Nástrojem **polygon** si vytvoříme 12úhelník o velikosti 45



- a. Pomocí nástroje **2 point arc** uděláme půlkruhy na hranách 12úhelníku o velikosti 5
- b. Nástroje **eraser** (gumy) vymyžeme hrany 12úhelníku

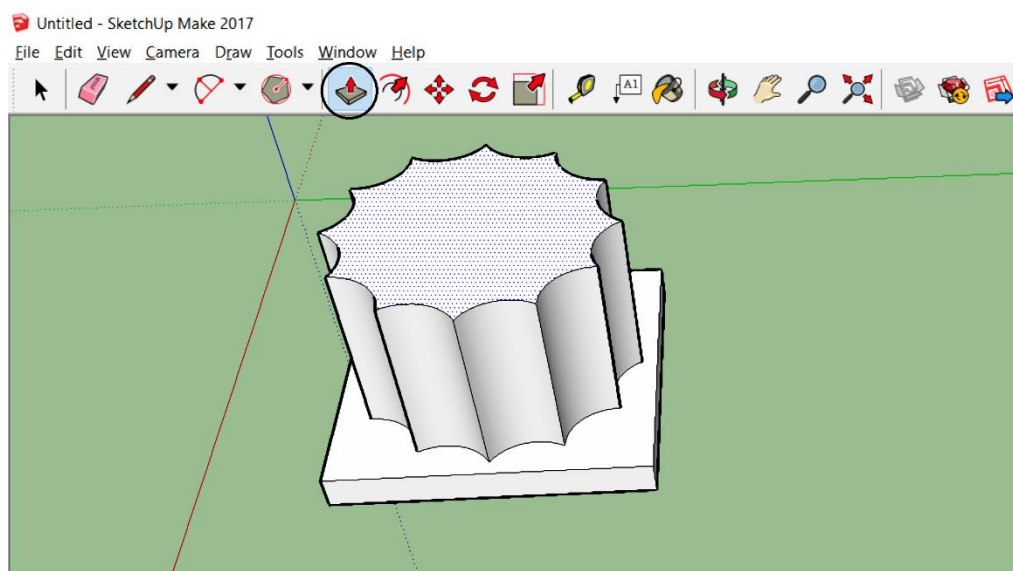


3. Pomocí nástroje **move** přesuneme obrazec doprostřed kvádry
 - a. Pomocí nástroje **tape measure** najdeme střed pomocí osy
 - b. Nyní nástrojem **move** klikneme do středu a přenesem na střed kvádry

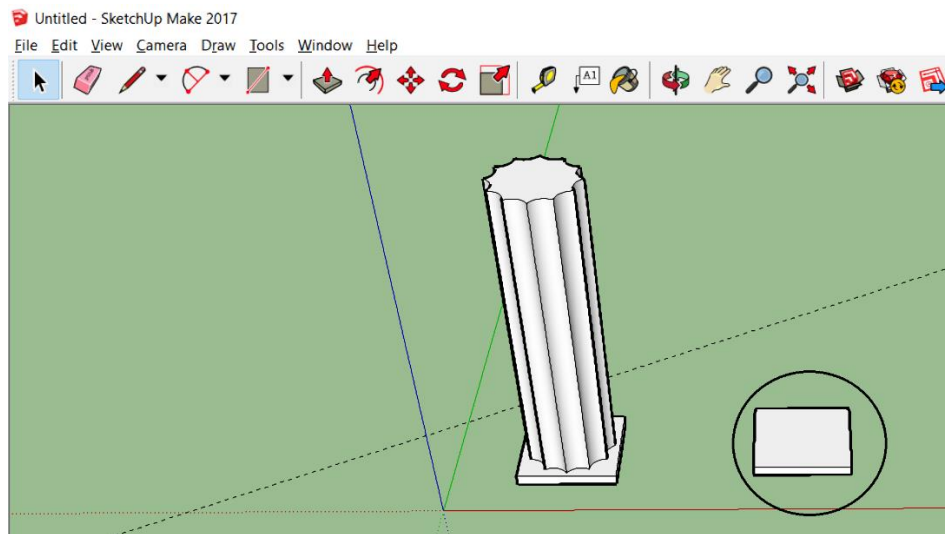


(vše označíme tak, že vše označíme z prava do leva)

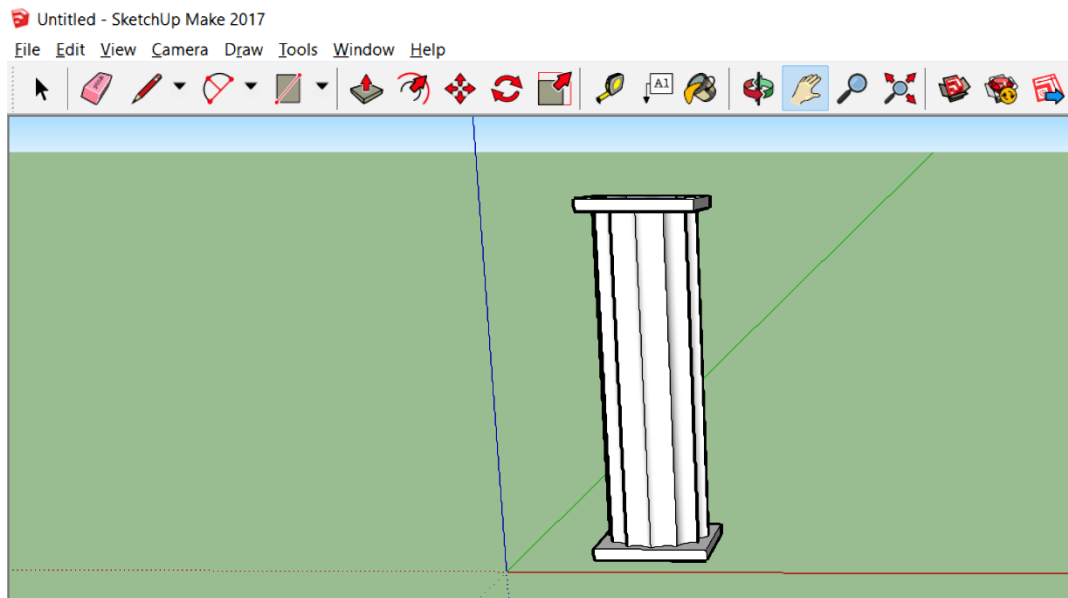
4. Pomocí nástroje **push/pull** vytáhneme vzniklý obraz do výšky 300



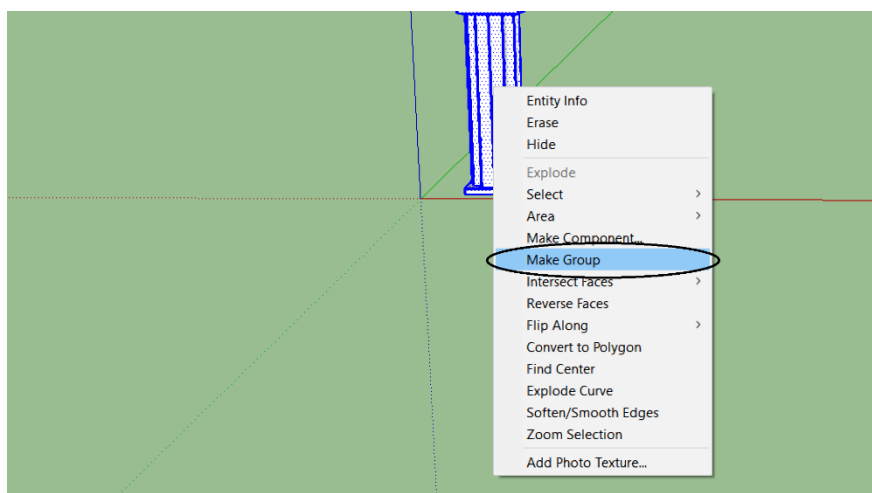
5. Nyní si uděláme stejný kvádr jako ten první



6. Nyní kvádr přesuneme nahoru tělesa



7. A na závěr vše označíme a uděláme z toho jeden celek
a. Klikneme pravým a vybereme make a group



Závěr

Pomocí programu SketchUp jsem se naučil modelovat tělesa. Užil jsem si práci, i když mě to trochu štvalo, ale všechno se podařilo časem. Doufám že si s tímto programem uvidím i v budoucnu. Kdybych měl na výběr vybrat si znovu toto téma, hned bych do toho šel.

Zdroje

Program ke stažení: <https://www.sketchup.com/>