

	EURÓPSKA ÚNIA
÷?	Európsky sociálny fond Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

Písomný výstup pedagogického klubu

1.	Prioritná os	Vzdelávanie
2.	Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku
		kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a
		kompetencie detí a žiakov
3.	Prijímateľ	Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická
		v Košiciach, Lermontovova 1, 04001 Košice -
		mestská časť Staré Mesto
4.	Názov projektu	Digitálni stavbári a geodeti
5.	Kód projektu ITMS2014+	312011AKZ2
6.	Názov pedagogického klubu	Odborná informatika
7.	Meno koordinátora pedagogického	Mgr. Renáta Palenčárová
	klubu	
8.	Školský polrok	П.
9.	Odkaz na webové sídlo zverejnenia	http://www.stavke.sk/?page_id=3908
	písomného výstupu	

10.

Úvod:

Práca v Sketchup-e

Stručná anotácia :

Sketchup je celosvetovo rozšírený program na 2D kreslenie a 3D modelovanie. Vďaka svojmu nadčasovému, jednoduchému a intuitívnemu ovládaniu je možné naučiť sa prácu v programe rýchlo a efektívne. Cieľom je osvojiť základy si primárne funkcie programu Sketchup, použiteľné na prvé kroky pri 2D kreslení a 3D modelovaní. Praktickým cvičením v programe sa vytvorí komplexný prehľad o programe a naučia sa vytvárať výstupy vhodné pre vlastné použitie,

Kľúčové slová :

Panel nástrojov,

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu:

Previesť a uľahčiť učiteľom a žiakom prácu s programu Sketchup pomocou písomnej pomôcky.





Ako modelovať okno

- Potrebujeme spraviť otvor do múru musí byť v Group- takže otvoríme Group dvojklikom
- Spravíme si obdlžník do múru pozor musí byť Group otvorená a pretlačíme pomocou Push
 vznikne nám otvor v múre



- "zatvoríme si otvor plachtou obdlžníkom" nie sme už vnútri Group
- Použijeme ofset spravíme rám okna





- Označíme si predný múr – pravé tlačidlo – HIDE – schováme si múr

- Push na rám – rovnaká šírka rámu aj hĺbka

- Push na vnútra okna – sklo – jeho hĺbka je polovica z ramu

Zvolíme si farbu rámu

_

- Vnútro je sklo musíme ho označiť z oboch strán
- Celé okno dáme do Group a vrátime naspäť múr



Vieme si okno prispôsobovať pomocou Move – stačí vytvoriť
 Group a označiť časť rámu ktorú potrebujeme
 zmenšiť(zväčšiť)





Ako modelovať dvere

- Vymodelujeme si múr, do ktorého si spravíme dvere
- Múr si dáme do Group
- Vytvoríme otvor nezabudnúť na zárubňu
- "zatvoríme si otvor plachtou obdlžníkom" nie sme už vnútri Group
- Použijeme ofset spravíme zárubňu na rozdiel od okna dvere nemajú spodný rám – označíme si vnútorný rozmer a pomocou Move ho presunieme na spodok – označíme si spodnú čiaru a vymažeme ju
- Zárubňu si dáme do Group dáme jej farbu napr.
 drevenú textúru



- Otvoríme si Group a vyberieme si farbu alebo textúru dreva
- Ďalším krokom je dverné krídlo:



o spravíme si plachtu a dáme si farbu

- o keďže chceme dvere aj otvoriť, potrebujeme doplnok kľučku
- vyberieme si 3DWarehouse nájdeme si –door handle vyberieme si akú chceme a vložíme si ju na miesto kde ju chceme mať umiestnenú
- ak je opačná, tak ju dáme zrkadliť pravé tlačidlo Flip Along a vyberieme si do ktorej strany
- ak chceme dvere otvoriť musíme dať kľučku a dvere do group pomocou shift vyberáme viac útvarov a pravým tlačidlom vytvoríme Group
- o dvere otvárame pomocou Rotate



Ako modelovať kuchynskú linku

- Prichystáme si podlahu a dva múry
- Budeme robiť rohovú linku
- Kuchynská linka bude bezúchytková
- -
- Zostrojíme si najprv pôdorys kuchyne spravíme si
 2 obdĺžniky s rozmermi kuchynskej linky (dĺžka a hĺbka)
- Pomocou Push dáme linke tvar vytiahneme do výšky 900mm
- Týmto sme spravili spodný tvar linky
- Priestor medzi spodnými a hornými skrinkami:
 - 0

0

- pri použití CTRL sa pri Push objaví plus, čo znamená že môžeme vytvárať priestor medzi skrinkami – jeho výšku dáme 650 mm
- Využijeme, že tam máme stále to plus a vytvoríme aj horné skrinky – ich výška bude 750mm
- Strednú časť "nepotrebujeme" a tak ju pomocou push zatlačíme dovnútra do hĺbky 595 mm (budeme mať hotovú zástenu)







- Začneme spodným soklom označíme si spodnú hranu a pomocou shift aj druhú spodnú hranu – skopírujeme ich pomocou Move a ctrl – prvý klik je v rohu kde sa
- spájajú a dáme výšku 100mm Podobne spravíme aj vrchné čiarky – tam ale pôjdu 2 a ich výška bude 35mm



B + B B 0 \$ + # 0 \$ # 0 * # / 0 * B + 4 * + # P P & # C P X Q & & X Q *





 Začneme robiť čiarky skriniek – zoberiem rožnú čiarku a skopírujeme - dáme 600mm – skopírujeme to 5krát – rovnako aj v horných skrinkách



- (ak chceme skopírovať viac čiar použijeme *5 tým sa skopírujú 4 krát)
 - Takto to môžeme spraviť aj na druhej časti
- Ukážeme si aj iné možnosti linky najprv musíme vytiahnuť strednú časť spravíme miesto pre vysoké skrinky – ak máme vytiahnutú strednú časť zmažeme čiarky, ktoré nepotrebujeme
- Rozdelíme si to znova na 5 časti postup je rovnaký
- V rohu ostalo miesto , kde sme sa rozhodli dať nejaké poličky – postup: ideme ako keby kopírovať spodnú hranu a natiahneme ju až kam ju chceme mať a potom to delíme – napíšeme /5
- Upravíme ešte pár detailov zatlačíme dovnútra
 35mm sokel aj vrch spodných skriniek aby sme to nemuseli robiť opakovane spravíme to raz a potom použijeme doubleklik
- V prípade, že chceme šaflík/ky, tak si ich vyrobíme:
 - vyberieme si skrinku kde ich chceme mať –
 ak chceme mať dlhý, tak zmažeme jednu čiaru medzi skrinkami a spravíme ho tam
 - Všetko robíme stále len kopírovaním čiary (hrany)
 - keďže sme vyrobili viac šuflíkov, tak druhý a tretí sa
 - nedajú otvoriť musíme spraviť znova sokel a zatlačiť ho do vnútra





- Vyfarbíme si kuchynskú linku podľa predstav
- Na tvorbu drezu použijeme štvoruholník zvolíme si veľkosť, hĺbku, farbu
- Na spotrebiče použijeme 3D Warehouse:
 - stiahneme si tie spotrebiče postupne ktoré chceme využiť a vsadíme ich do kuchynskej linky







Záver: Začať používať základné nástroje. Vedieť vymodelovať jednoduché objekty. Nájsť prepojenie s výukou v odborných predmetoch.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Renáta Palenčárová
12. Dátum	28.6.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	
15. Dátum	
16. Podpis	