

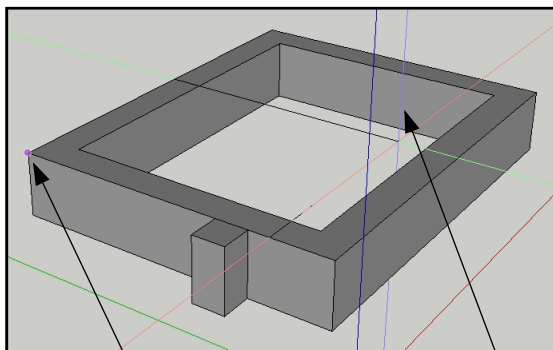
Základová deska

V této lekci k základům přidáme základovou desku. Základovou desku jsme mohli vytvořit jako součást základů, ale my ji nakreslíme zvlášť. Má to svůj praktický význam. Model je vhodné dělit do takových celků, které nám později umožní lépe vytvářet výkresy a nejrůznější prezentace. Dobře rozdělený model se také později mnohem snáze upravuje. Pokud ještě nemáte zkušenosti s organizací 3D modelů, držte se těchto základních pravidel:

1. Jednotlivé technologické celky seskupujte do skupin a komponent. Jsou to například základy, základová deska, komín, zdi, atp.
2. Celky, které se v modelu budou vyskytovat pouze jednou (základy, základová deska, atp.), seskupujte do skupin. Když je však seskupíte do komponenty, není to chyba.
3. Celky, které se v modelu budou vyskytovat ve více exemplářích (tvarovky, okna, atp.), seskupujte zásadně do skupin. Když je však seskupíte do skupiny, není to zásadní chyba, protože skupinu lze snadno konvertovat na komponentu.

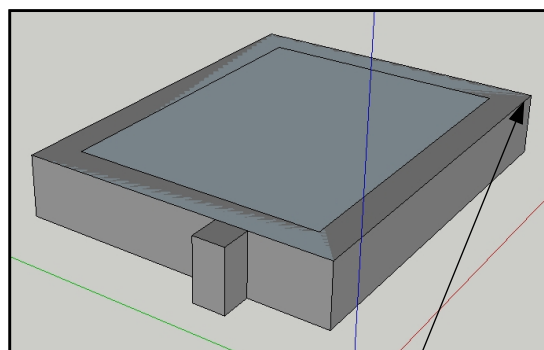
Základovou desku nakreslíme přímo na základech. Je to velmi efektivní a program SketchUp je pro takový moderní způsob kreslení skvěle vybaven. Podmínkou ale je, že váš model obsahuje jen skupiny a komponenty a jediný ještě neseskupený objekt je ten, který právě vytváříte. V opačném případě se vám začnou objekty spojovat v jeden celek a vy nutně dojdete do stadia, kdy je lépe vše smazat a začít vše znova.

Otevřete si model s našimi základy z lekce 5. Aktivujte nástroj **Obdélník**, klikněte na některý roh základů. Když nyní táhnete myší směrem k protilehlému rohu, za kurzorem se táhne obdélník. Stačí kliknout na onen protilehlý roh a obdélník je na světě. Obrázky dole ilustrují tuto fázi kreslení.



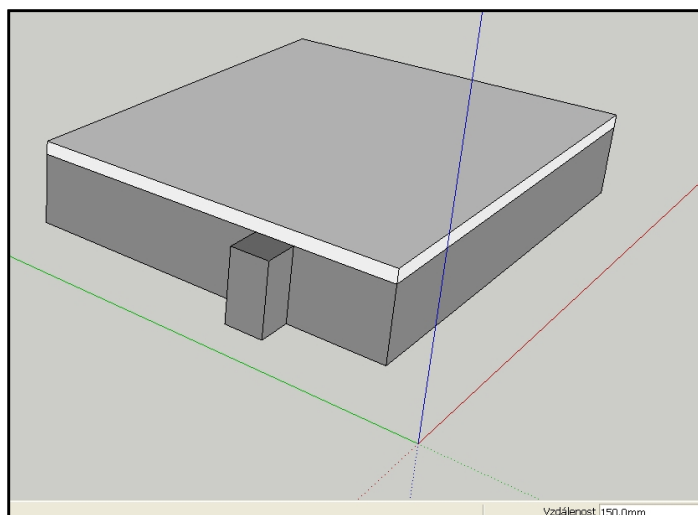
první klik

kurzor

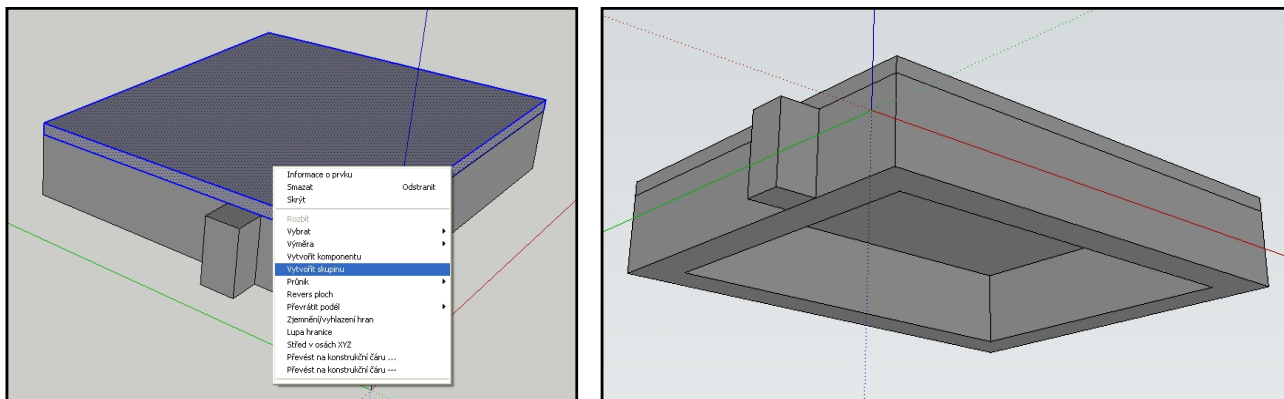


druhý klik

Obdélník se automaticky doplní plochou. Toho hned využijeme k vytažení tělesa do prostoru. Aktivujeme nástroj **Tlačit/Táhnout** a plochu vytáhneme do výšky 150mm. Postup již známe z kreslení základů.



Máme tvar základové desky hotový a my ho nyní obarvíme na barvu betonu a seskupíme do skupiny (deska bude v modelu jen jednou). Tím bude základová deska hotová.

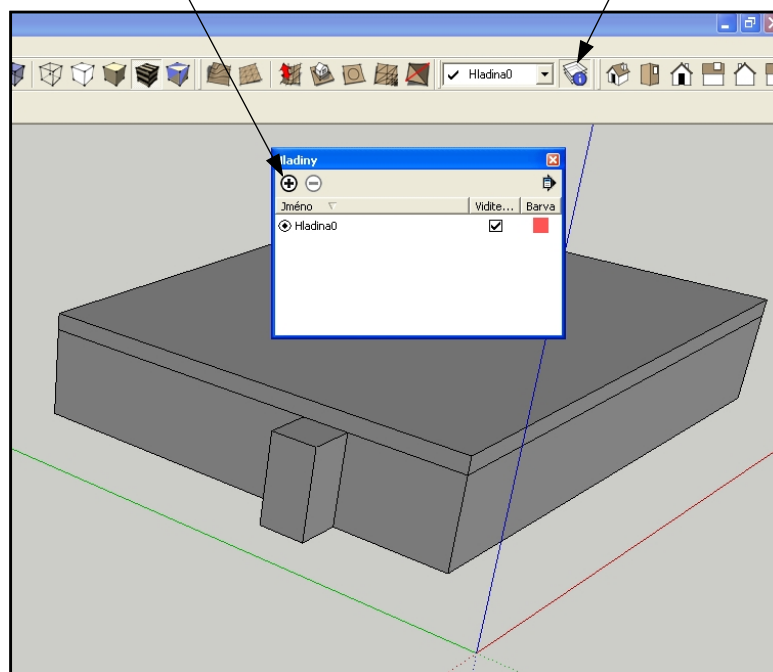


Protože náš model již obsahuje více než jednu část, je vhodné začít organizovat model také do hladin. Má to dva zásadní důvody. Model můžeme později snadno prezentovat skrýváním některých hladin a při kreslení nám přijde velmi vhod, když si budeme skrývat různé hladiny tak, aby nám nezavazely při kreslení dalších částí domu.

Aktivujte tedy dialogové okno pro práci s hladinami, jak to ukazuje obrázek.

2. Klikněte na ikonku **+** a tím se vytvoří nová hladina.

1. Dialogové okno **Hladiny** aktivujte zde.

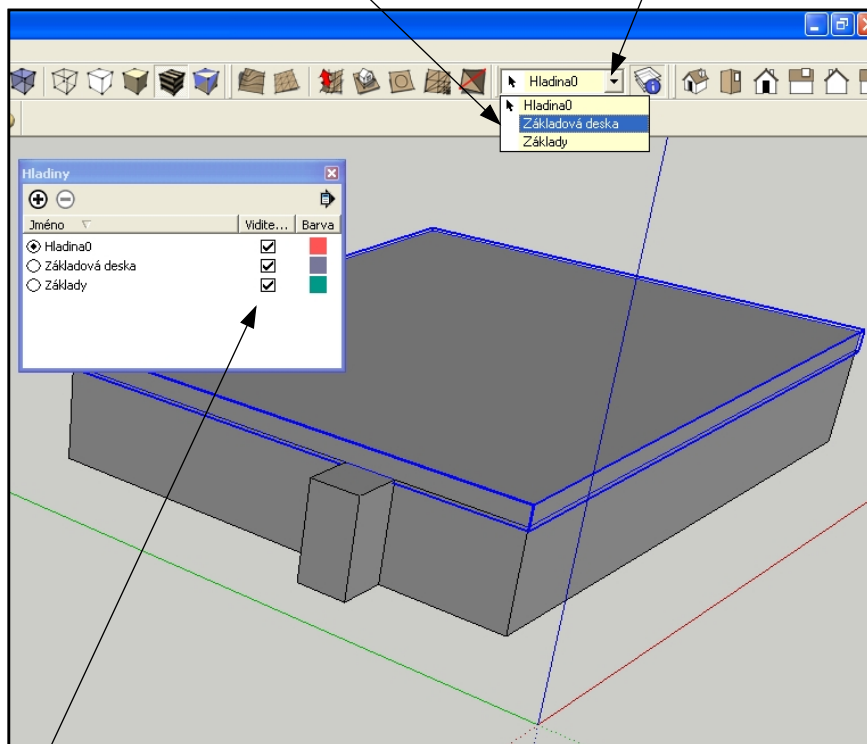


Kliknutím na ikonku **+** se vytvoří nová hladina s názvem **Hladina1**. Přepíšeme název na **Základy**. Postup zopakujeme a vytvoříme ještě hladinu **Základová deska**. Původní hladinu s názvem Hladina0 zachováme. Tato hladina má výsadní postavení. Jsou v ní všechny základní prvky našich skupin a komponent. Je to hladina, kterou nebudeme nikdy skrývat a zůstane aktivní i když budou ostatní hladiny skryty.

Objekty přiřadíme do hladin tak, že je označíme nástrojem Výběr a pak aktivujeme seznam hladin v okénku tak, jak to ukazuje obrázek. Nyní stačí jen kliknout na vybranou hladinu.

2. Označený objekt přiřadíte do hladiny zde.

1. Seznam hladin pro přiřazení aktivujte zde.



3. Po přiřazení objektů do hladin si pohrejte s těmito zatržítka a sledujte, jak se vám objekty na vašem modelu skrývají a opět aktivují. Tím si také ověříte, jestli jste přiřadili vaše objekty k hladinám správně.

Závěr

Naučili jste se, jak postupovat při kreslení nového objektu přímo v modelu a jak objekty v modelu organizovat do skupin, komponent a hladin. Skupiny, komponenty i hladiny je možno libovolně do sebe "vnořovat". Pokud nemáte ještě dost zkušeností s takovou pokročilou organizací, zůstaňte pro začátek raději u jednoduché jednoúrovňové organizace. Vyhněte se tak logickým chybám. Mohlo by vás totiž překvapit nevyzpytatelné chování modelu při práci s hladinami. Je sice možné hladiny přeorganizovat, ale snadno se ztratíte ve složité struktuře a její rozmotání vám zabere hodně času.