

# Židle v Google SketchUp

*materiály pro výuku s využitím služeb Google*

<b>Autor:</b>	Mgr. et Mgr. Petr Staněk
<b>Stručná anotace:</b>	Žáci samostatně zpracují židli v 3D grafickém programu Google SketchUp
<b>Časová náročnost:</b>	Samostatná práce žáků – 30 minut
<b>Ročník/předmět</b>	2. ročník SŠ/ICT
<b>Tematický celek:</b>	Počítačová grafika
<b>Výukový cíl:</b>	Zpracování 3D modelu.
<b>Kompetence:</b>	k řešení problémů, pracovní
<b>Použité aplikace:</b>	Google SketchUp
<b>Podmínky realizace:</b>	PC s nainstalovaným softwarem
<b>Výstup práce žáků:</b>	3D model
<b>Inspirace:</b>	<a href="http://sketchup.google.com/intl/cs/training/">http://sketchup.google.com/intl/cs/training/</a>

## **Zadání:**

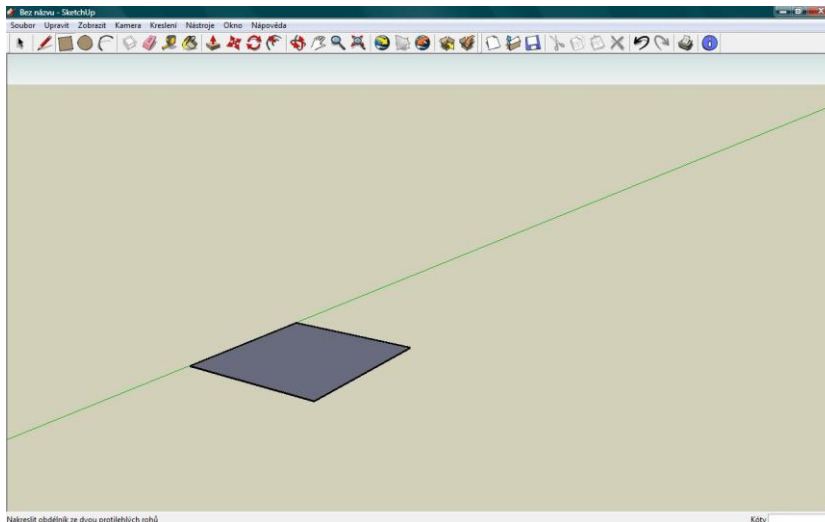
Vytvořte dle zadání model židle pomocí programu Google SketchUp:

## Řešení:

### První krok:

---

Spustíme Google SketchUp. Ideální si na začátku pro zopakování v nabídce Nápověda zobrazíme dokument Popis ovládacích prvků. Vybereme nástroj Obdélník a nakreslíme čtverec. Nástrojem Lupa si objekt přiblížíme.

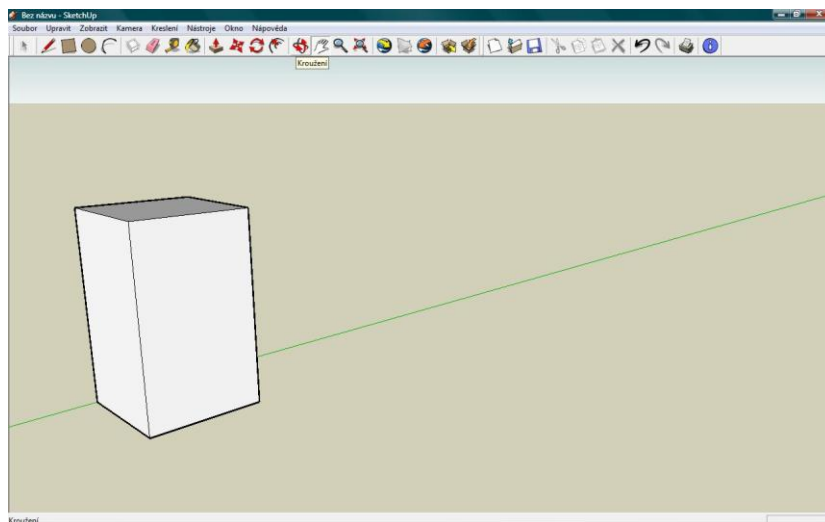


Obr. 1 první krok židle

### Druhý krok:

---

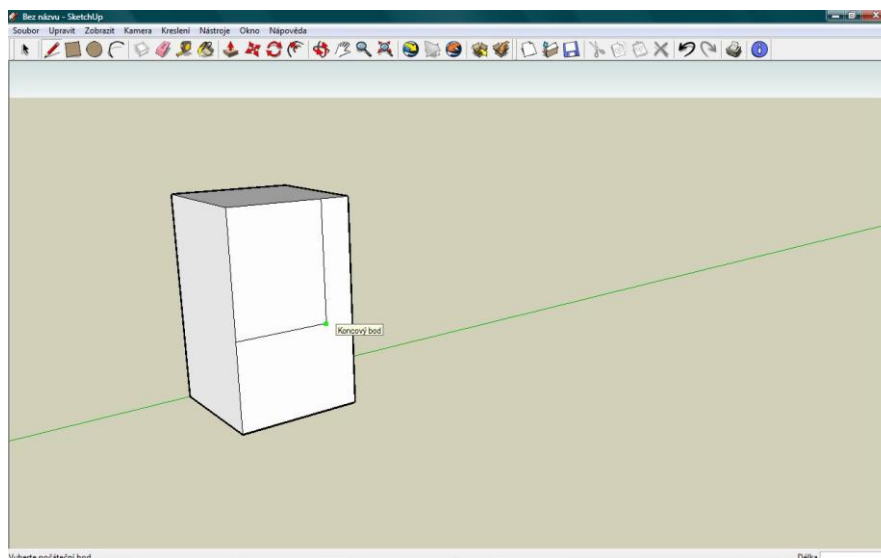
Nástrojem Tlačit/Táhnout vytáhneme z čtverce kvádr. Ovládání je velmi intuitivní. Použijeme pro přiblížení nástroj Lupa, pro posun v prostoru nástroj Pan (Ruka). K objektu budeme přistupovat z různých úhlů prostřednictvím nástroje Kroužení.



Obr. 2 druhý krok židle

### Třetí krok:

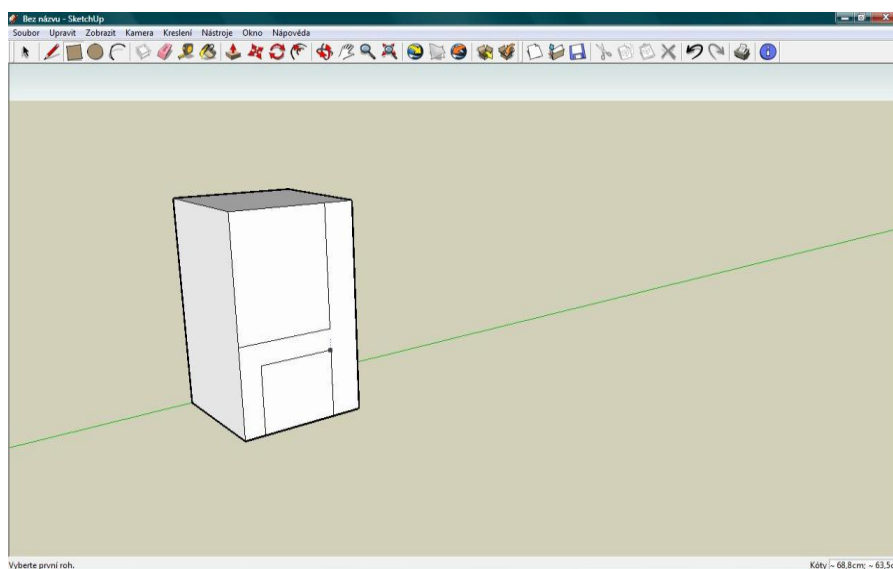
Nástrojem čára nakreslíme do kvádrů požadovaný tvar židle.



Obr. 3 třetí krok židle

### Čtvrtý krok:

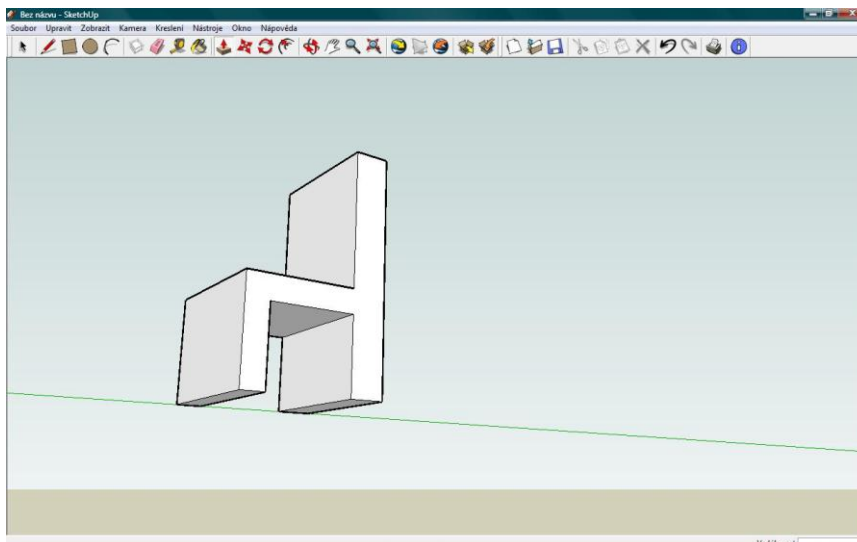
Pomocí nástroje Obdélník nakreslíme nohy židle.



Obr. 4 čtvrtý krok židle

### Pátý krok:

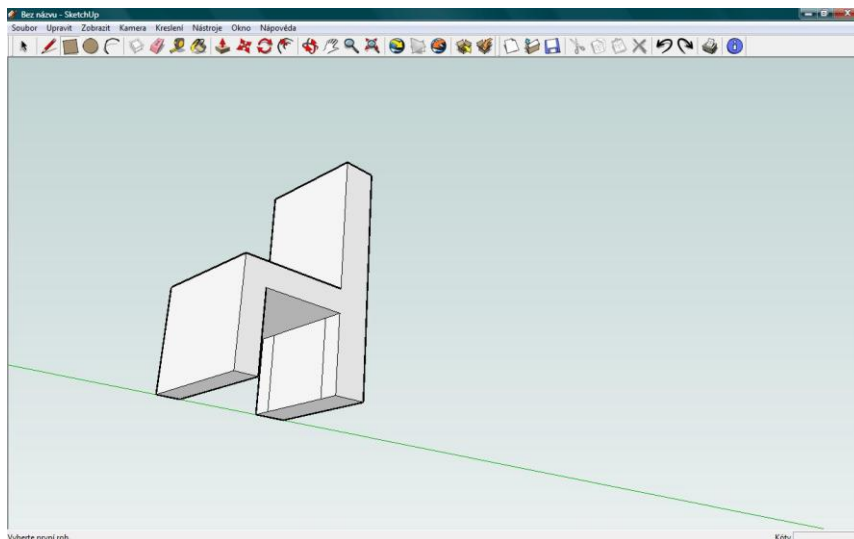
Objekt si vhodně natočíme pomocí nástroje Rotace. Potom nástrojem Tlačit/Táhnout vytlačíme vrchní a spodní díl židle do prostoru.



Obr. 5 pátý krok židle

### Šestý krok:

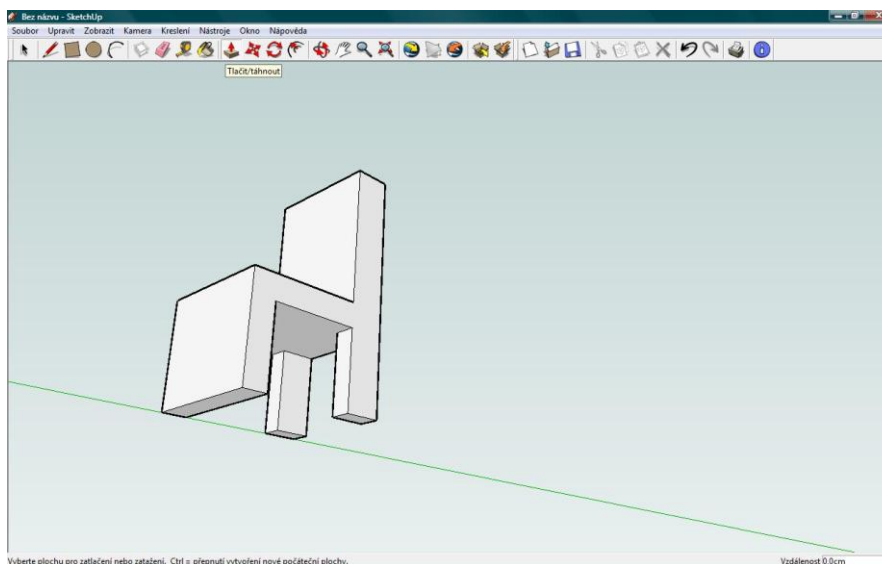
Natočíme si Rotací židli a nakreslíme na zadní část obdélník.



Obr. 6 šestý krok židle

### Sedmý krok:

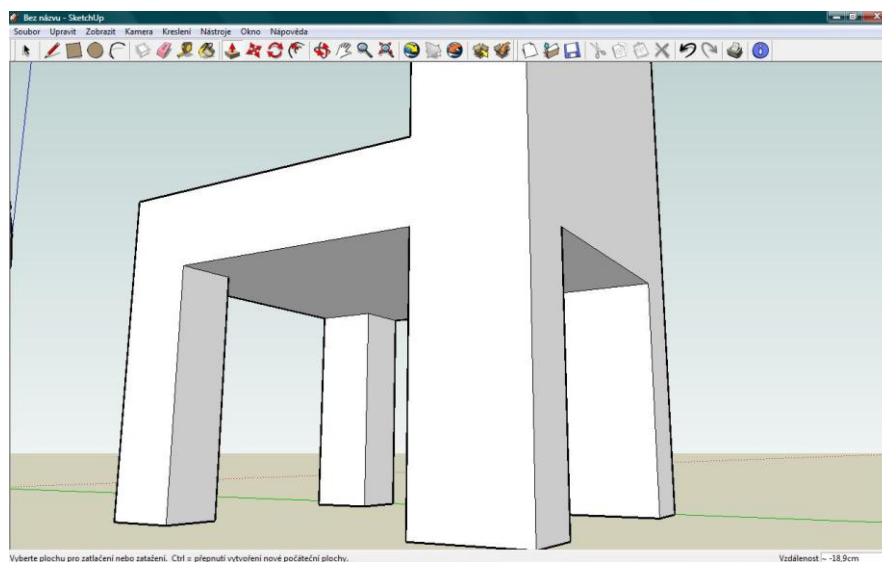
Pomocí nástroje Tlačít/Táhnout vytlačíme zadní část obdélníku do prostoru.



Obr. 7 sedmý krok židle

### Osmý krok:

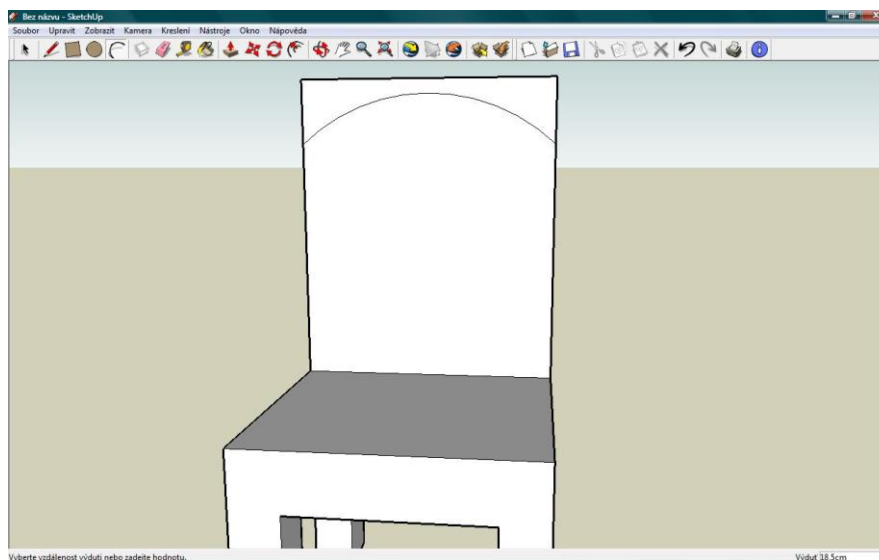
Židli si natočíme a použijeme stejný postup jako v předchozím kroku.



Obr. 8 osmý krok židle

### Devátý krok:

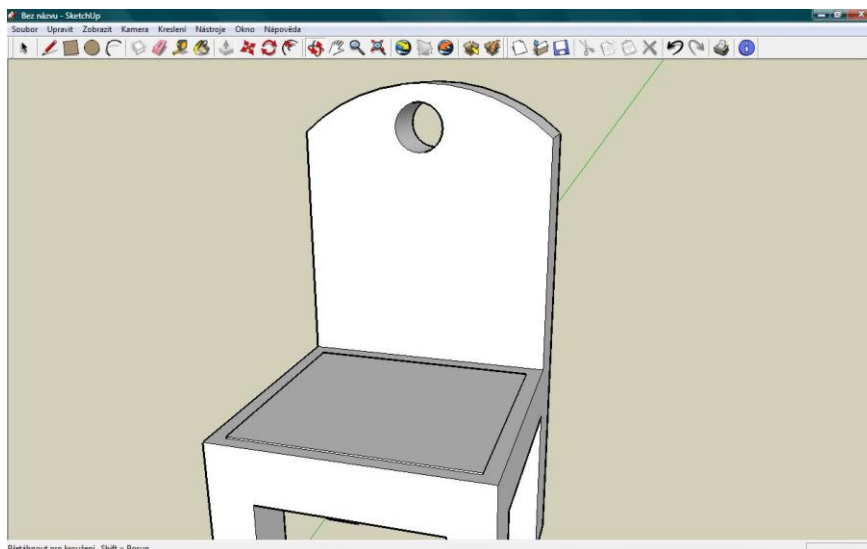
Po natočení a přiblížení židle zaoblíme nástrojem Oblouk opěradlo.



Obr. 9 devátý krok židle

### Desátý krok:

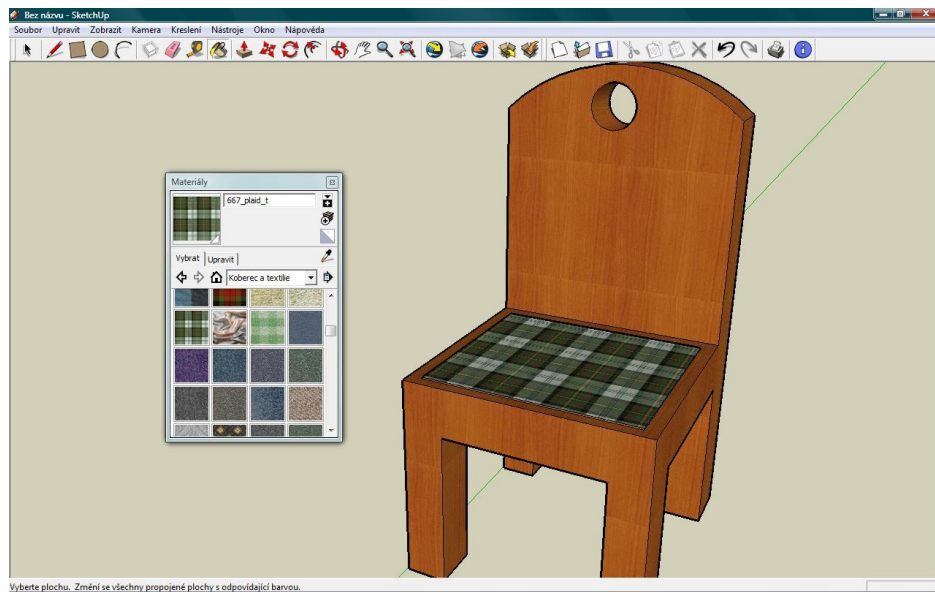
Tažením ořízneme opěradlo. Stejný postup použijeme u kruhové ozdoby (nástroj Kruh) na opěradle. Na židli nakreslíme obdélník a kousek vytáhneme.



Obr. 10 desátý krok židle

### Jedenáctý krok:

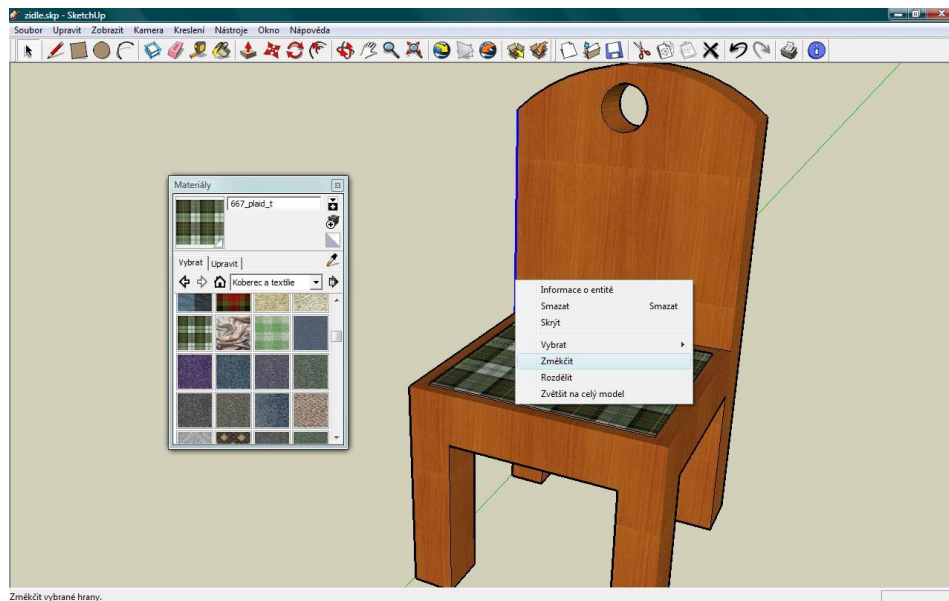
Pomocí nástroje Plechovka barvy upravíme povrch židle. Na výběr máme množství různých povrchů.



Obr. 11 jedenáctý krok židle

### Dvanáctý krok:

Vyhledíme všechny hrany. Pravým tlačítkem myši klikneme na hranu a vybereme změkčit. Poté vyhledáme všechny hrany. Nyní máme 3D model židle.



Obr. 12 dvanáctý krok židle