

## 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                           | Informatika pre učiteľov   |
| 7. Meno koordinátora pedagogického klubu               | Ing. Oliver Máriássy   |
| 8. Školský polrok                                      | Február – jún 2022   |
| 9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu | <a href="http://www.stavke.sk/?page_id=3915">http://www.stavke.sk/?page_id=3915</a>                                  |

10.

### Úvod:

Práca s SketchUp

### Stručná anotácia :

S „trikmi“ pri používaní SketchUp ste sa ešte veľmi nestretli. Použitie klávesových skratiek zrýchľuje a uľahčuje proces práce prakticky v každom programe. Ide predovšetkým o grafické balíky a programy pre navrhovanie a trojrozmerné modelovanie, kde užívateľ intuitívne vytvára svoj projekt. Logika používania aplikácie SketchUp je postavená tak, aby tvorba 3D scén bola čo najjednoduchšia a najintuitívnejšia, takže s arzenálom klávesových skratiek môžete výrazne zvýšiť produktivitu tohto programu.

### Kľúčové slová :

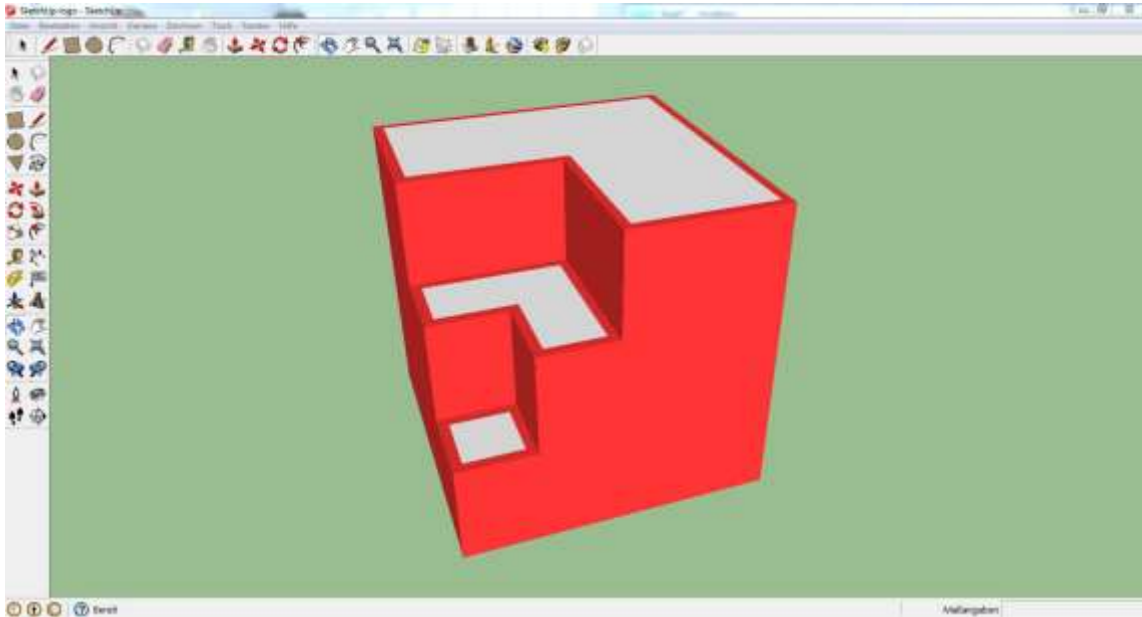
SketchUp, tipy a triky, klávesové skratky

### Zámer a priblíženie témy písomného výstupu:

Zefektívniť prácu učiteľov pri používaní programu SketchUp pomocou klávesových skratiek.

Jadro:

## „TRIKY“ PRE POHODLNEJŠIU A EFEKTÍVNEJŠIU PRÁCU S SKETCH UP - IV. časť



Použitie klávesových skratiek zrýchľuje a uľahčuje proces práce prakticky v každom programe. Ide predovšetkým o grafické balíky a programy pre navrhovanie a trojrozmerné modelovanie, kde užívateľ intuitívne vytvára svoj projekt. Logika používania aplikácie SketchUp je postavená tak, aby tvorba 3D scén bola čo najjednoduchšia a najintuitívnejšia, takže s arzenálom klávesových skratiek môžete výrazne zvýšiť produktivitu tohto programu.

### **Hlavné kombinácie klávesnice použité pri modelovaní**

Klávesové skratky pre výber, vytváranie a úpravu objektov

Režim výberu objektov.

L - aktivuje nástroj "Line".

C - Po stlačení tohto tlačidla budete môcť nakresliť kruh.

R - aktivuje nástroj Obdĺžnik.

A - Tento klúč obsahuje nástroj "Arch".

M - umožňuje pohyb objektu v priestore.

Q je rotačná funkcia objektu

S - Umožňuje funkciu škálovania vybraného objektu.

P je funkcia extrúzie uzavretého obrysu alebo časti nakresleného tvaru.

B - vyplňte textúru zvoleného povrchu.

E - nástroj "Eraser", s ktorým môžete odstrániť ďalšie predmety.

### **Ďalšie skratky**

Ctrl + G - vytvoriť skupinu niekoľkých objektov

shift + Z - táto kombinácia zobrazuje vybraný objekt na celej obrazovke

Alt + LMB (upnuté) - otáčanie objektu okolo jeho osi.

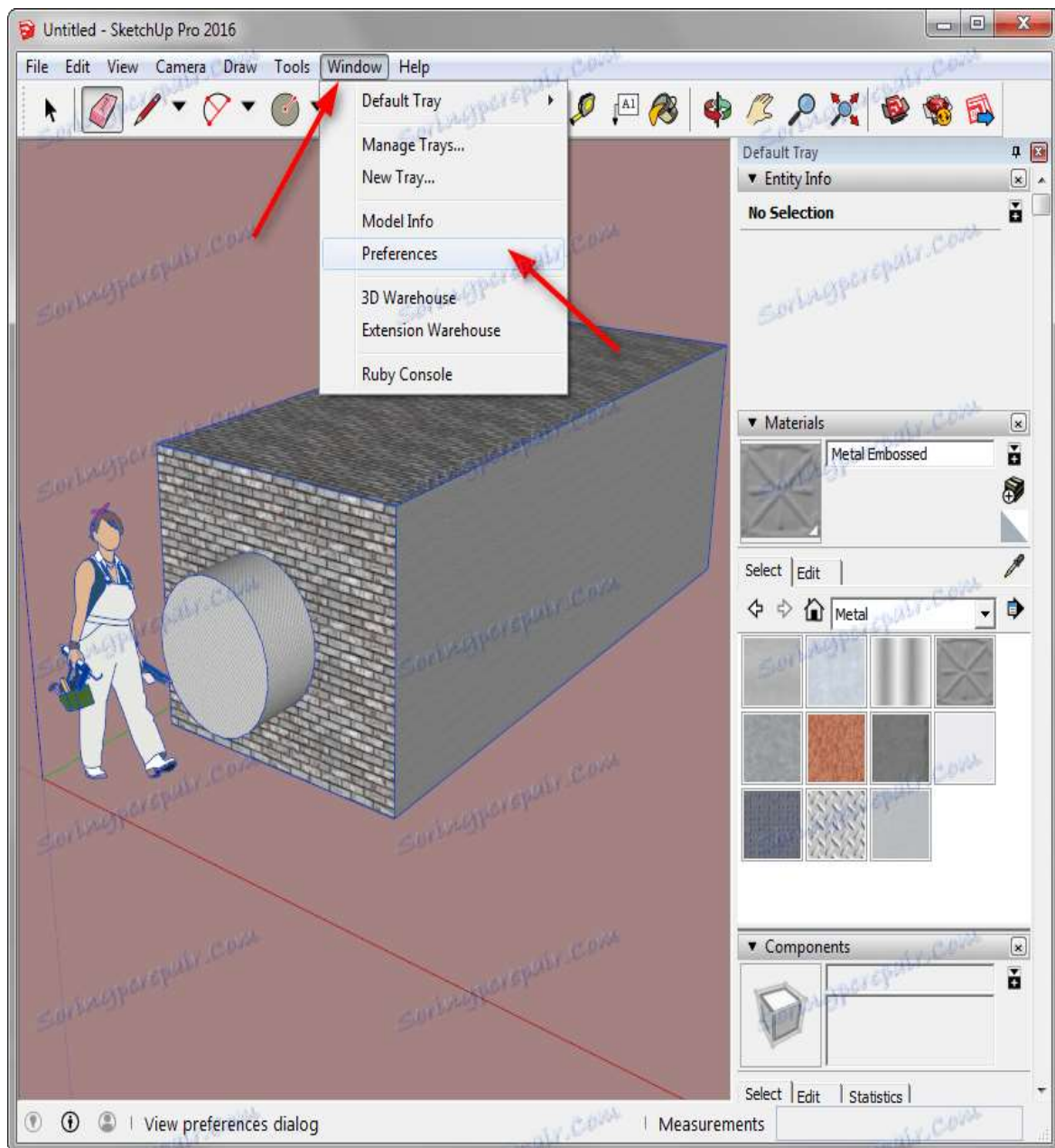
shift + LMB (zaseknuté) - posúvanie.

### **Nastavenie klávesových skratiek**

Používateľ môže nakonfigurovať kombinácie klúčov, ktoré nie sú predvolene inštalované, a pre iné príkazy.

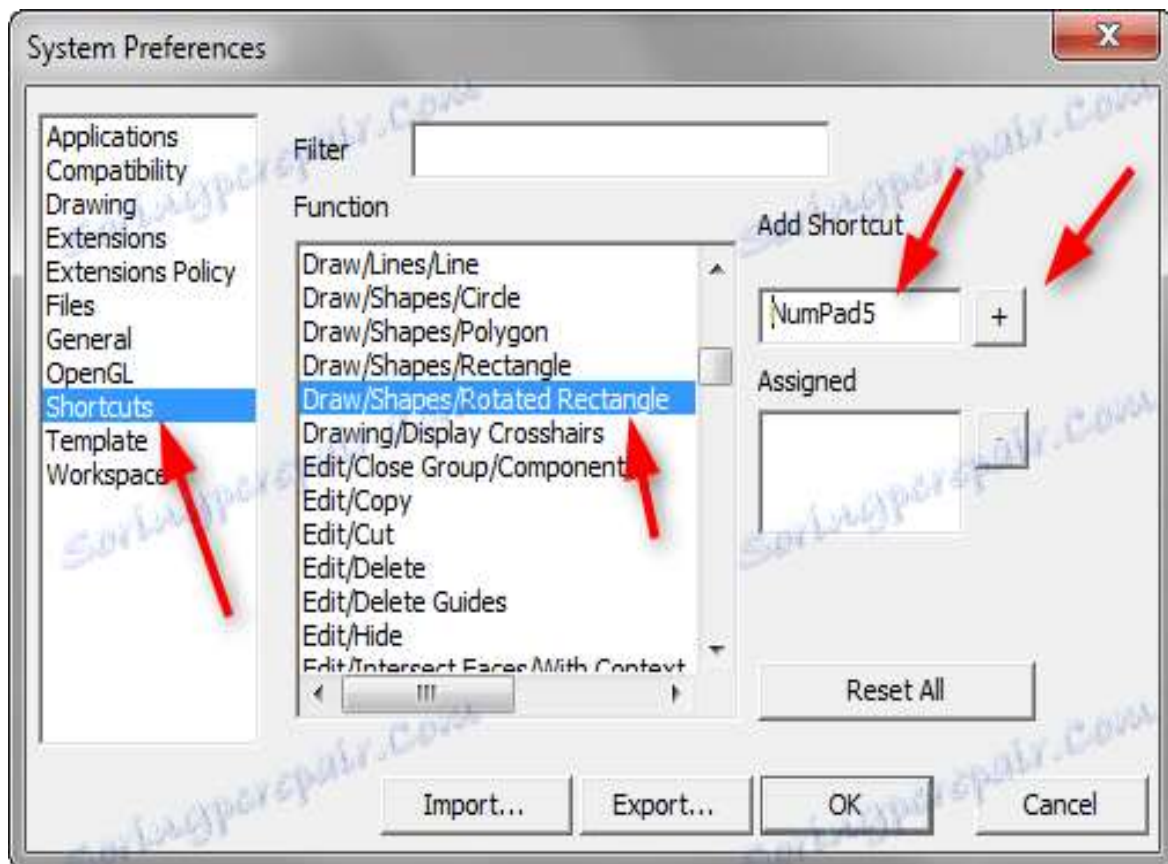
Ak to chcete urobiť, kliknite na lištu menu "Windows", zvolte "Výhody"

a prejdite na časť "Skratky".



stĺpci "Funkcia" vyberte požadovaný príkaz, umiestnite kurzor do poľa "Pridať skratky" a stlačte kombináciu vhodných klávesov. Stlačte tlačidlo "+". Vybraná kombinácia sa zobrazí v poli Priradené.

V tom istom poli sa zobrazia tie kombinácie, ktoré už boli priradené k príkazom manuálne alebo predvolene.



## Základný princípy používania aplikácie SketchUp

### Architektonický dizajn

Náčrt Sketch - skicový dizajn architektonických objektov.

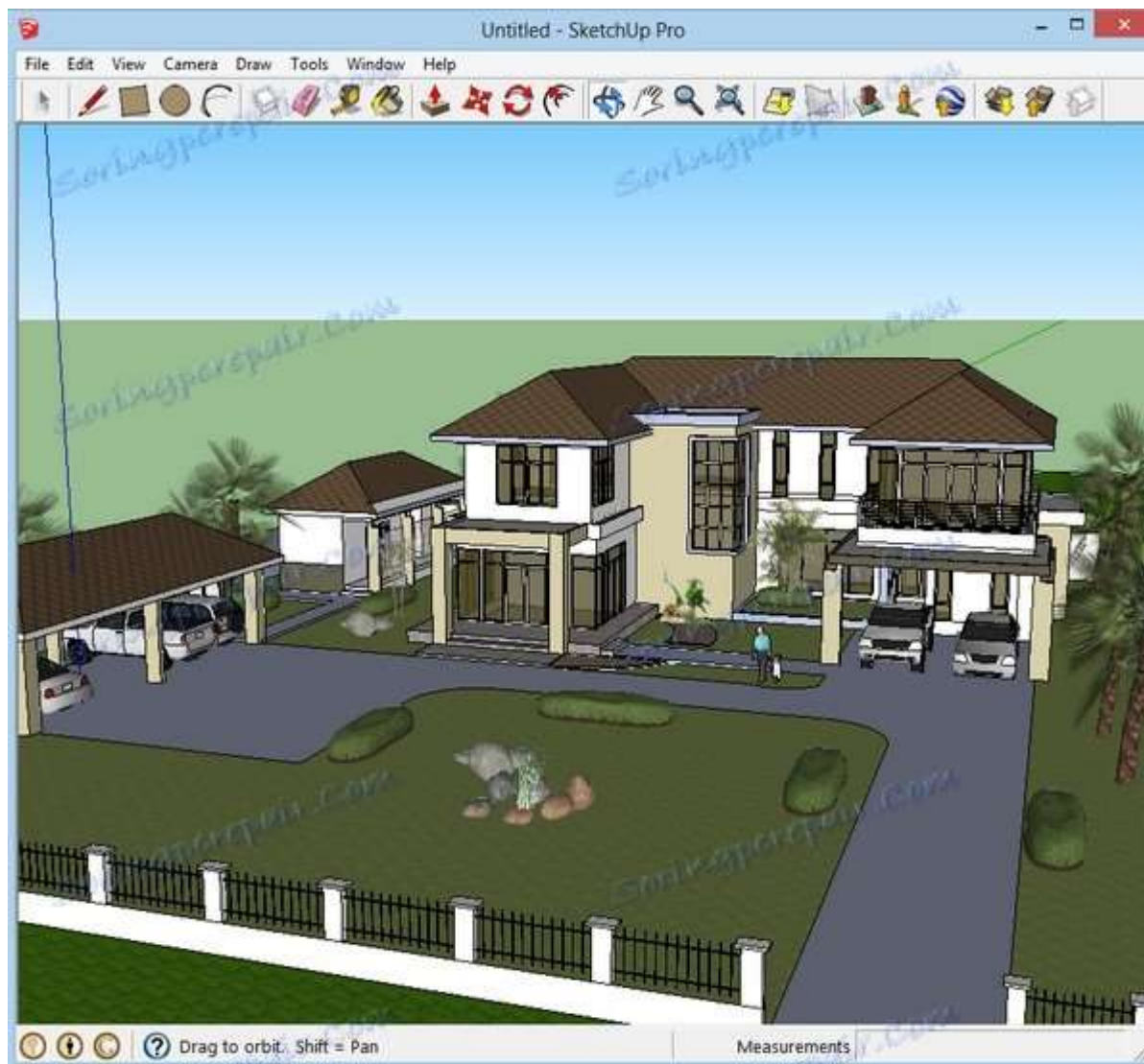
Tento program bude v tejto fáze navrhovania veľmi nápomocný, kedy zákazník musí v čo najkratšom čase preukázať celkové architektonické riešenie budovy alebo jej interiéru.

Bez straty času na fotorealistickom zobrazení a vytváraní pracovných výkresov môže architekt preložiť svoj námet do grafického formátu.

Používateľ potrebuje iba vytvoriť geometrické primitivy s čiarami a uzavretými tvarmi a maľovať ich s potrebnými textúrami.

To všetko sa vykonáva niekoľkými kliknutiami, vrátane nastavenia osvetlenia, ktoré nie sú preťažené komplexnými funkciami.

Sketchup je veľmi užitočný pri vytváraní technických úloh pre dizajnérov a vizualizátory. V takomto prípade projektant potrebuje len "prázdne" pre pochopenie problému dodávateľmi.



### Algoritmus pre prácu v aplikácii SketchUp

Je založený na intuitívnom výkrese, to znamená, že vytvoríte model, akoby ste ho nakreslili na kus papiera.

Nemožno však povedať, že obraz objektu bude príliš neprirodzený.

Pomocou zväzku aplikácií SketchUp + Photoshop môžete vytvárať pôsobivo realistické vykresľovače.

Stačí skic náčrtok objektu a už vo Photoshope použiť realistické textúry s tieňmi, pridávať atmosférické efekty, fotografie ľudí, áut a rastlín.

Táto metóda pomôže tým, ktorí nemajú dostatočne silný počítač, aby nesprávne vypočítali ťažké a náročné scény.

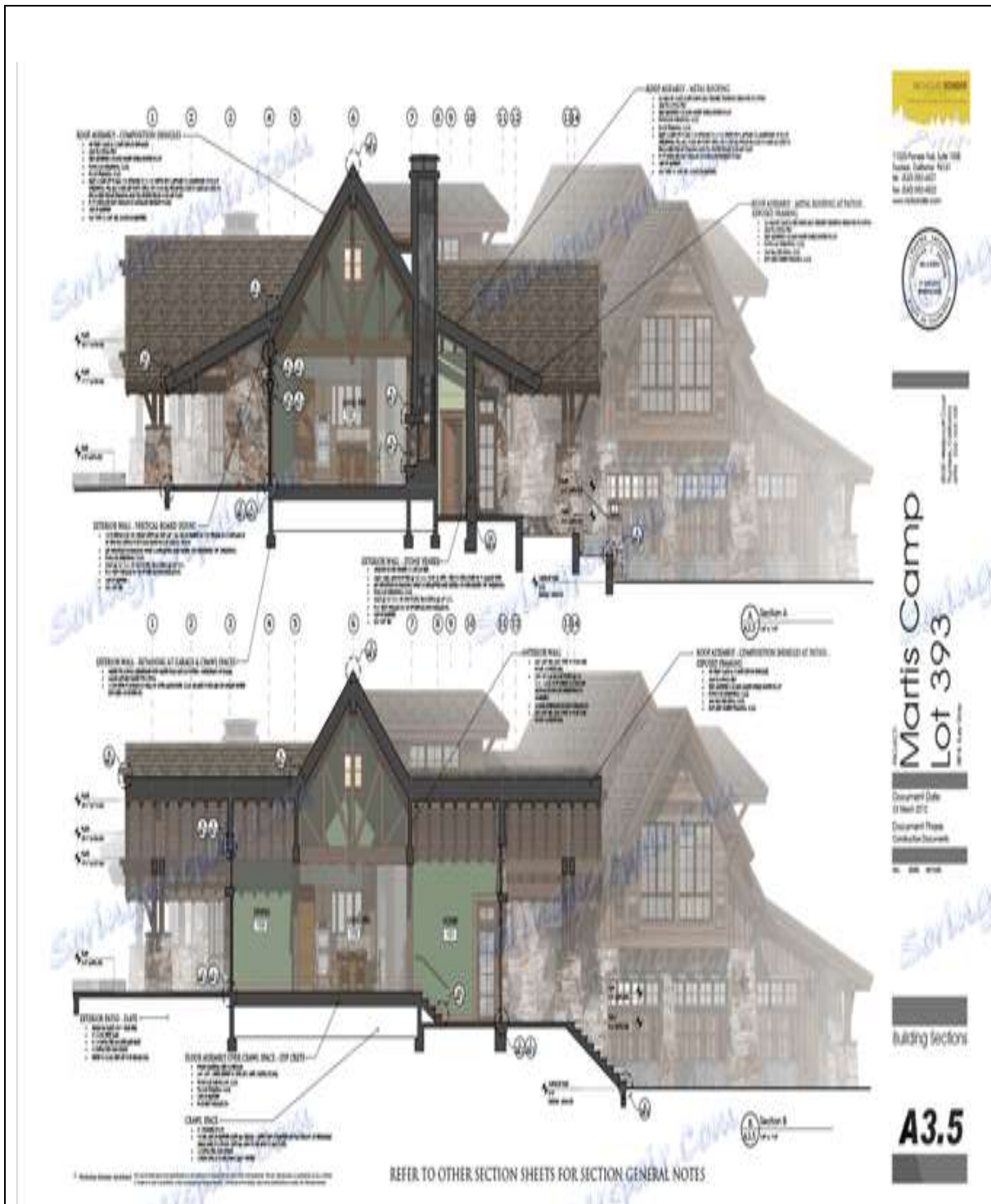


Novšie verzie programu, okrem predbežného návrhu, môžu vytvárať sady pracovných výkresov.

To sa dosiahne použitím rozšírenia "Layout", ktoré je súčasťou profesionálnej verzie programu SketchUp.

V tejto aplikácii môžete vytvoriť rozloženie listov s výkresmi podľa stavebných kódov.

Vzhľadom na vysoké ceny "veľkého" softvéru toto riešenie už ocenilo mnoho dizajnerských organizácií.

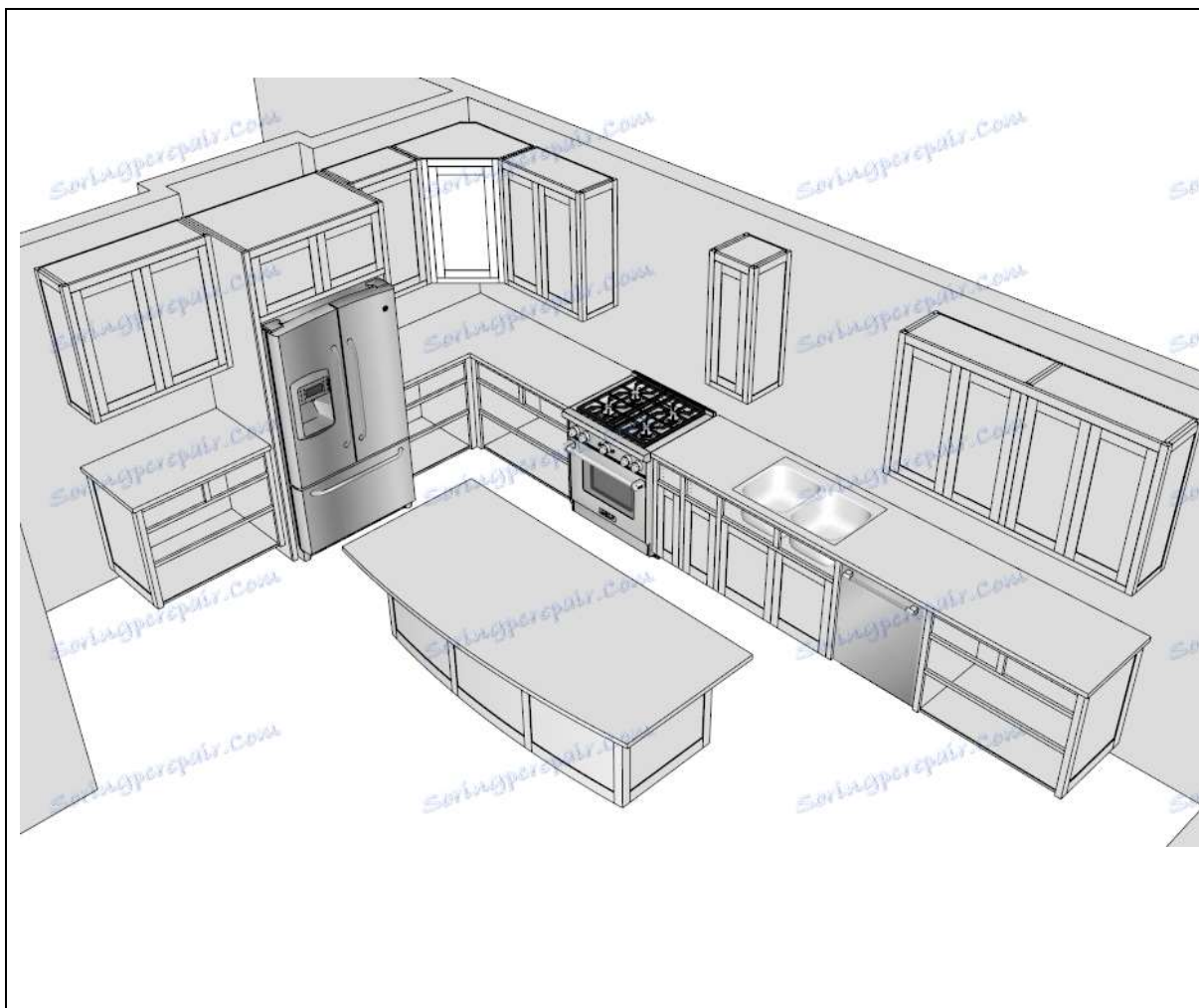


## Navrhovanie dizajnu nábytku

Pomocou riadkov, úprav a textúrovania v aplikácii Sketchup sa vytvárajú veľmi odlišné typy nábytku.

Ready modely môžu byť exportované do iných formátov alebo použité v ich projektoch





**Záver:**

Začať používať klávesové skratky a zefektívniť tým pri používaní programu Sketch Up. Spoznať ich naučiť sa ich používať, urýchliť tým písanie a vylepšiť formálnu stránku práce pomocou užitočných drobností, ale určite po tréningu ukážu, akú majú účinnosť a kontrolu nad možnosťami Sketch Up-u.

|                                   |                      |
|-----------------------------------|----------------------|
| 11. Vypracoval (meno, priezvisko) | Ing. Oliver Máriássy |
| 12. Dátum                         | 25.06.2022           |
| 13. Podpis                        |                      |
| 14. Schválil (meno, priezvisko)   |                      |
| 15. Dátum                         |                      |
| 16. Podpis                        |                      |