Nastavení pracovního prostředí ve SketchUp 8

Při instalaci našeho programu jsme si provedli první spuštění a nastavení šablony. V této chvíli si můžete opět spustit svou instalaci a už nemusíte nastavovat šablonu, protože se vám program automaticky otevře v šabloně, kterou jste měli nastavenu při prvním spuštění. Po objevení uvítací obrazovky kliknete vpravo dole na **Start UsingSketchUp**.

Interested in Sketch	Up Pro 8?	()	Learn More	
Default Template:	Product Design and Woo	dworking (Millimeters)	Choose Template	
New	to SketchUp? These to	ols are a great way to get	started:	
	Line	Push/Pull	Orbit	Gaue
Draw edges.	Connect them to make faces.	Extrude 2D faces into 30 shapes.	Change your point	Sizeeni
~				

Před sebou vidíme obrazovku s pracovní plochou s nabídkou menu a pod ní je řada ikon, které říkáme panel nástrojů. Po pravdě řečeno, nástroje, které vidíte v řádku za sebou by nám pro naše seznamování celkem stačily, ale přesto a hlavně proto, že chceme tvořit modely pro napŕ. dráhové automodeláře, tak si panel trochu upravím podle našich potřeb. Jen pro ty neznalé historie vzniku programu SketchUp jen krátce vysvětlím, že program nebyl myšlen jako lidumilský projekt firmy Google, ale byl vytvořen za účelem toho, aby uživatelé z řad veřejnosti, vytvářeli modely staveb do aplikace Google Map. Produkt se stal velmi populární i pro lidi pracující se dřevem a architekty. Více asi není potřeba vědět, jen díky tomu, byly první verze bez nějaké trialového omezení. To se změnilo s vlastníkem, kterým je nyní Trimble. Proto, pokud chcete nějakou mladší verzi déle používat, tak si instalujte verze SketchUp Make, ale končí to u verze 2017, pak jste odkázáni jen na online verze. A to už je pak problém dělat i tam, kde není připojení k internetu. Takový máme pohled hned pospuštění:



Když si rozkliknete v menu položku **View**, pak můžete vidět pod nabídkou **Toolbars**, že máte zatrženy řádky **GettingStarted**a dole **LargeButtons**(velká tlačítka).

		Toolbars	>	 Getting Started 	1/3 Q 💢 / 🕞 🔍 🌡 🎤 🕥 🔮	1 2 2
	~	Scene lab.		Large loor Set		04 02
		Hidden Geometry		Camera		
	~	Section Planes		Construction		
	~	Section Cuts		Solid Tools		
	~	Axes		Drawing		
	~	Guides		Styles		
		Shadows		Google		
		Fog		Layers		
S		Edge Stude		Measurements		
and the second second		Euge Style	÷.	Modification		
	ľ.	Component Edit	ŝ	Principal		
		Component Eur	-	Sections	4	
		Animation	>	Shadows		
			1	Standard		
				Views		
				Walkthrough		
				Save Toolbar Positions		
				Restore Toolbar Positions		
				Dynamic Components		
				Shadow Strings Fix	The second s	1
				Color North	and the second sec	/
			0	Large Buttons	The second se	/

Zrušíme si určitě volbu **GettingStarted**, ale zrušení zatržítka u **LargeButtons** nechám na vaší volbě. Pokud to zrušíte, pak budou tlačítka nástrojů menší. Lze to i

vrátit opětovným zatrhnutím. Počítejte s tím, že když zrušíte volbu nebo budete chtít novou volbu, tak postup **View – Toolbars -> vaše volba** opakujete tolikrát, kolik chcete věcí zvolit nebo zrušit. Tak to vypadá po zrušení startovacího nastavení.

Untitled	- SketchU	p Den	Tests	Monday.	Lista		
ne Edit	view c	amera Drav	V TOOIS	window	нер		
							1
							1
							4

Před námi je nastavit si naši konfiguraci nástrojového panelu (lišty). Postupně budeme přidávat nástroje podle spodního obrázku.

Toolbars	>	Getting Started	
 Scene Tabs 		Large Tool Set	
Hidden Geome	try	Camera	
Section Planes		Construction	162
 Section Cuts 		Solid Tools	
🗸 Axes		Drawing	
✓ Guides		Styles	1
Shadows		Google	
Fog		Layers	
Edan Obda		Measurements	1
Eage Style	<u> </u>	Modification	1
Component Fr		Principal	
component co		Sections	
Animation	,	Shadows	
		Standard	
		Views	
		Walkthrough	
		Save Toolbar Positions	
		Restore Toolbar Positions	
		Dynamic Components	
		Shadow Strings Fix	
		Solar North	
		Luna Buttana	

Pracovní plocha SketchUp se nám bude pomalu zaplňovat plovoucími panýlky skupin nástrojů, které jsme si pod nabídkou **Toolbars** vybrali a zatrhli.



Po kontrole kliknutí na **View** můžeme vidět zatržítka u námi vybraných nástrojů a zároveň jsem zakroužkoval záchytná místa na panelech pro manipulaci s nimi.



Záchytná místa na panelech slouží k tomu, abychom na ně najeli kurzorem myši, stiskli a drželi a pak panel přemístili na místo podle naší volby. Tak to provedeme se všemi panýlky, které se nám srovnaly po levé straně.



Tak uchopíme první panel **Principal** a přesuneme jej na šedý pruh menu za **Help** a pustíme.



Tlačítko myši pustíme asi v této pozici, jakmile se na šedé ploše menu objeví tenký rámeček.



Po uvolnění tlačítka se nám panel **Principal**objeví na rozšířeném horním pruhu a vlastně nám pomůže vytvořit pruh, do kterého budeme umisťovat další panely. Panely budeme stejným způsobem zarovnávat od levého okraje.



První panel zarovnán.

rile Edit View Camera Praw Tor Camera Praw Tor Camera Praw Tor Dra	ols Window Help	
Mo X		Con
	Styles	

Stejným způsobem přemístíme i panel Drawing...



... a opět stejným způsobem zarovnáme. Tím vlastně vytváříme nástrojový panel podle vlastní volby.



A přerovnáme tak zbylé panýlky. V podstatě, je mi jedno v jaké pořadí si je srovnáte, ale je dobré dodržet pořadí podle obrázku, protože v rámci návodů to bude pro vás přehlednější. Dokonce si můžete přidat i další nástroje, ale my v rámci našich návodů je moc nepoužijeme.

Tady je výsledek:



Pracovní nástroje jsme si připravili a nyní si něco řekneme o prostředním tlačítku myši. V podstatě je to kolečko, které lze stlačit, a tím aktivujeme prostřední tlačítko.

První, co se naučíme, je posouvání objektů na scéně. Lze to jednoduše udělat tak, že držíme stlačenou klávesu **SHIFT** a zároveň držíme stlačené kolečko myši a pohybujeme myší po pracovní ploše podle potřeby. Objeví se nám místo kurzoru ruka.



🏈 Untitled - SketchUp



Pokud budeme držet stisknuté pouze prostřední tlačítko myši (kolečko) a budeme s myší pohybovat po ploše, pak vlastně natáčíme scénu s objektem podle potřeby. V tom případě místo kurzoru myši vidíme dvě zatočené šipky.



A ještě jednu manipulaci nám povoluje kolečko, změnu zoomu (přiblížení nebo oddálení). Otáčením směrem dopředu přibližujeme ("zvětšujeme"), otáčením k sobě oddalujeme ("zmenšujeme").





To, co jsme prováděli kolečkem (prostředním řešítkem) myší je vlastně stejné, jako bychom levým tlačítkem vybírali funkce z nástrojového panelu.



Tak to by jako úvod stačilo a příště už opravdu nakoukneme do základů modelování.