



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

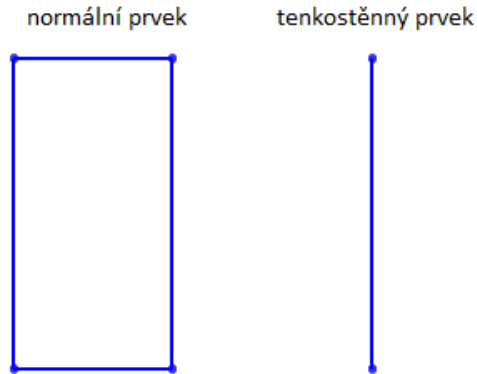
DUM 16 téma: Práce s tenkostěnnými prvky

ze sady: 1 tematický okruh sady: Vektorová Grafika
ze šablony: 09 – Počítačová grafika určeno pro: 2. ročník
vzdělávací obor: 18-20-M/01 Informační technologie
vzdělávací oblast: odborné vzdělávání
metodický list/anotace: viz VY_32_INOVACE_09116ml.pdf
pomocné soubory: Vaza.sldprt, pismo.sldprt

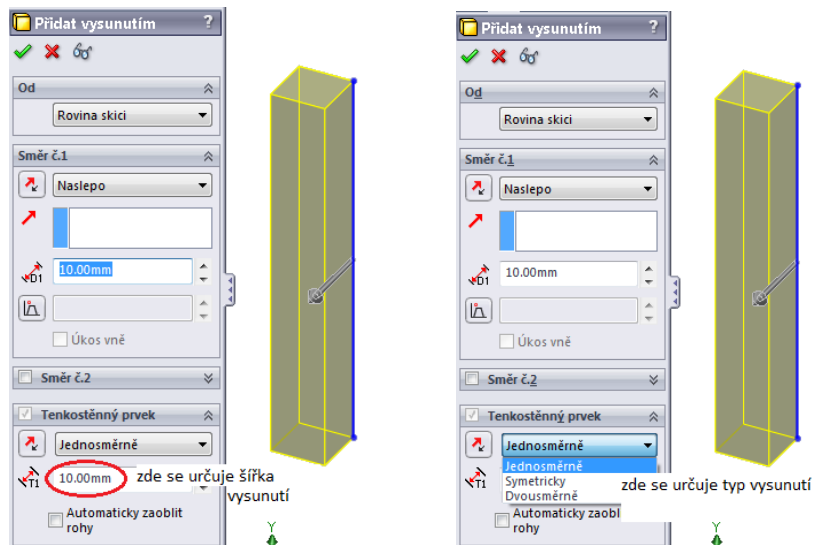
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

1. Tenkostěnné prvky

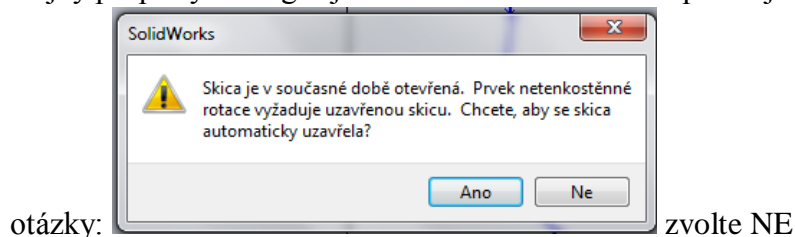
- a. Každý prvek ať už vysunutí nebo rotace má možnost vysouvání tenkostěnného prvku. Tenkostěnný prvek, je takový prvek, který vznikne pomocí jednoduché skici. Viz. obr.



- b. Chceme-li vysunout normální prvek, stačí nám udát 1 rozměr a to tloušťku. Chceme-li pracovat s prvkem tenkostěnným, musíme udat rozměry dva a to šířku a tloušťku.



- c. Stejný property manager je i u rotace tenkostěnného prvku jen při rotaci je nutné u

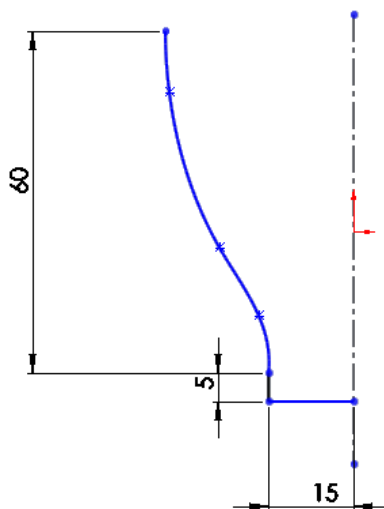


otázky: zvolte NE

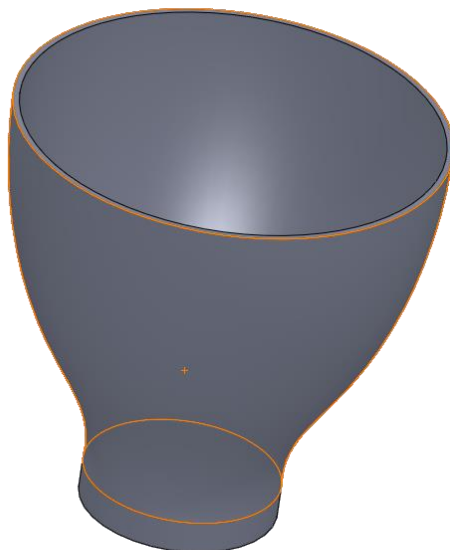
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2. Cvičení 1

a. Načrtněte skicu dle obrázku

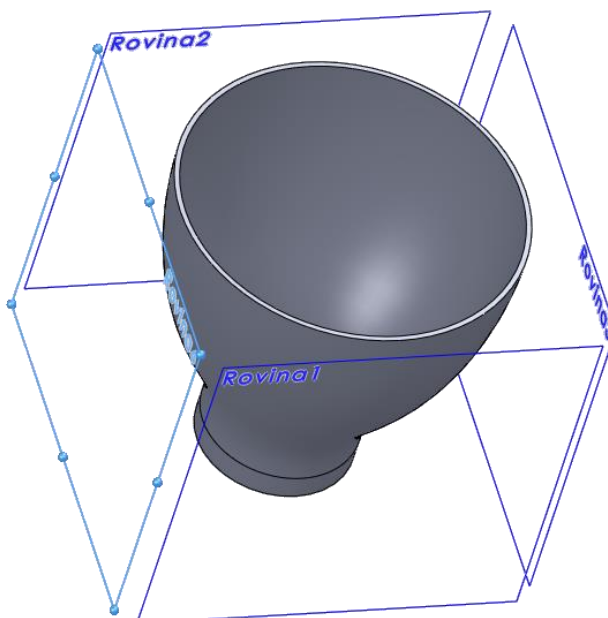


b. Přidejte pomocí rotace při dotazu ukončení skici dejte NE ponechte zaškrtnuto tenkostěnný prvek a vytvořte díl.

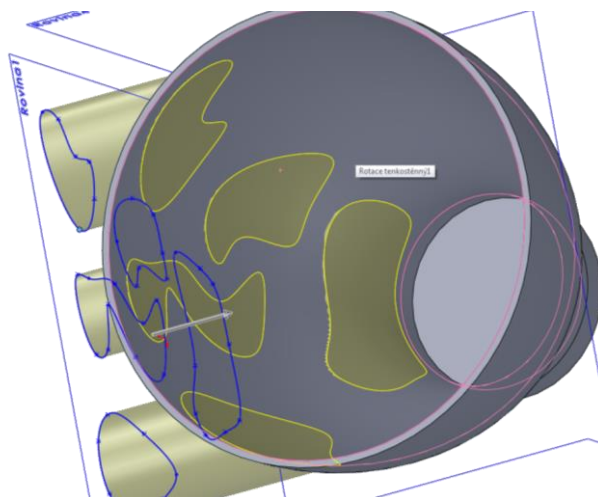
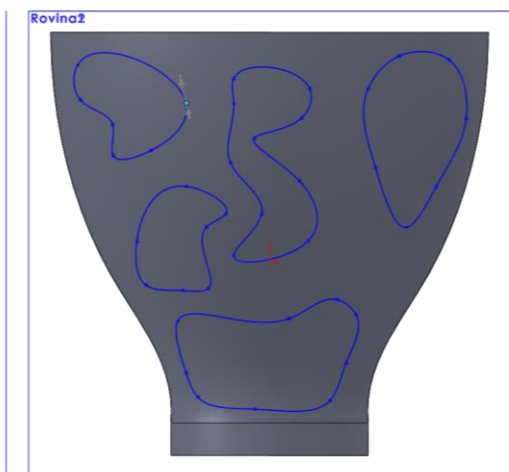


INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

c. Nyní vytvořte 4 referenční roviny



d. V každé z rovin nakreslete náhodné obrazce a zvolte prvky odebrání vysunutím plochu plochu zvolíme vnitřní plochu vázy



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

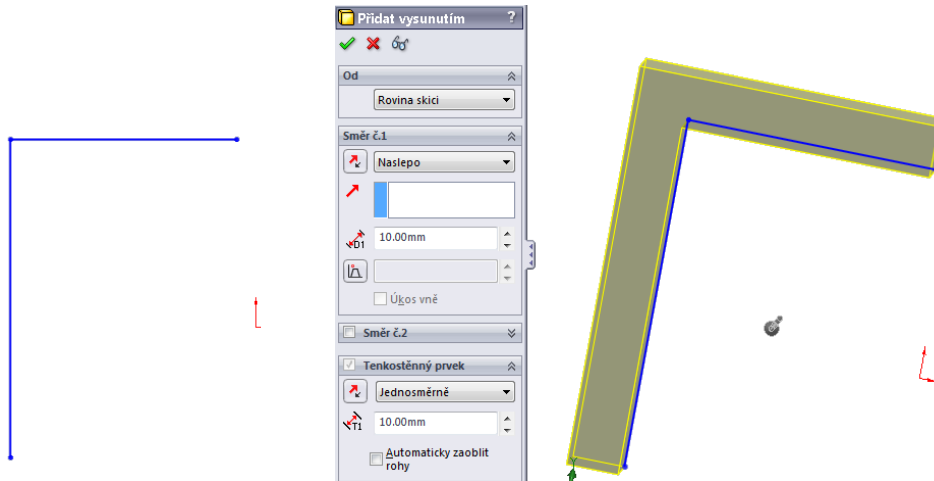
e. Toto opakujte dokud nedocílíte



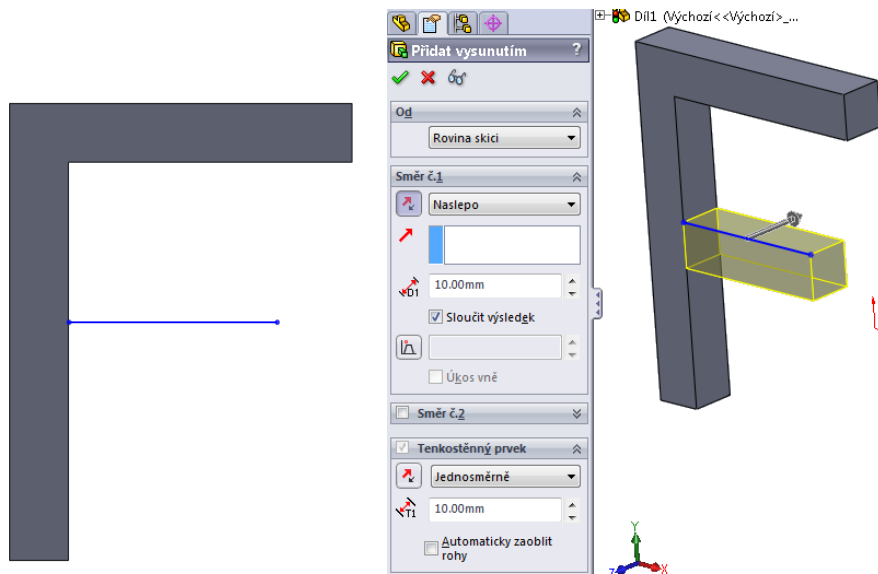
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

3. Cvičení 2

- a. Načrtněte skicu dle výkresu, pomocí přidání vysunutím nechte vysunout tenkostěnný prvek.



- b. Nyní přidáme další skicu a opět přidáme vysunutím tenkostěnný prvek.



4. Úkol 4

- a. Vytvořte pomocí tenkostěnného prvku první písmeno vašeho příjmení.