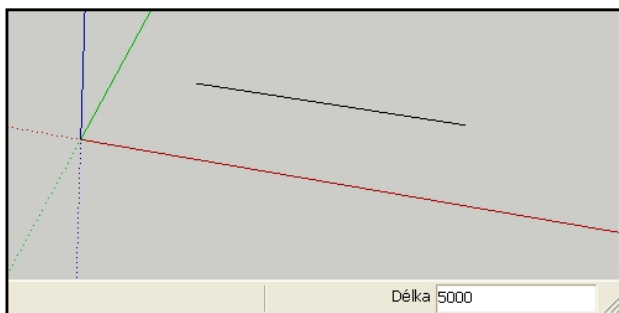
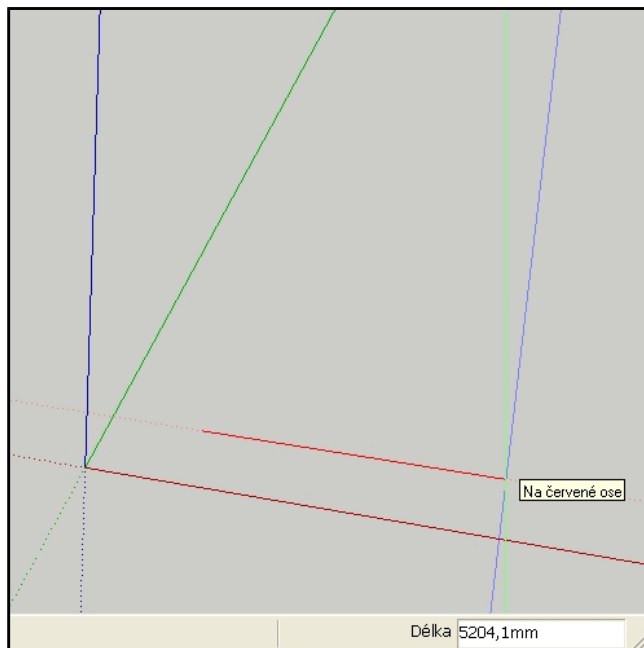


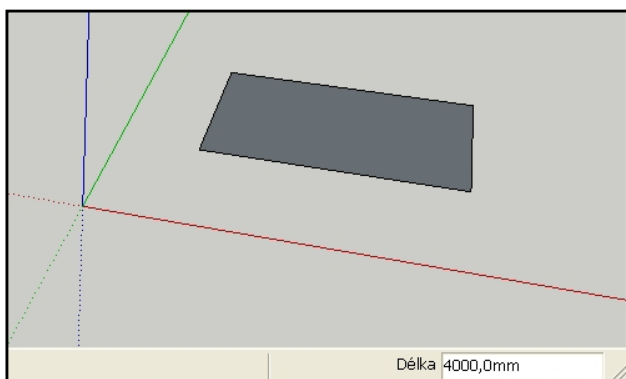
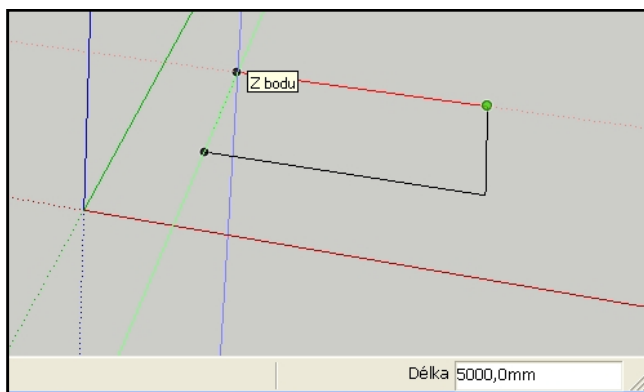
## Nakreslení jednoduchých základů domu

Spusťte program. Pokud máte vše nastaveno dle úvodní lekce, můžete bez obav přistoupit k modelování. Po spuštění je aktivní nástroj **Tužka** pro kreslení čar a ten hned využijete. Klepněte levým tlačítkem myši do libovolného bodu v prostoru a po uvolnění tlačítka táhněte myší. Od bodu, kam jste klepli, se nyní táhne za kurzorem černá čára. V některých polohách se čára jakoby zarazí a přitom změní barvu. Pokud je barva čáry nyní například červená, znamená to, že je čára rovnoběžná s červenou osou souřadného systému (osa x). U čáry se zobrazí také hlášení **Na červené ose**.

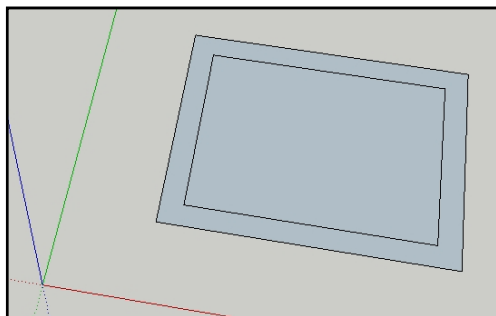


V této poloze myš zanechte ležet na podložce a věnujte pozornost okénku **Délka** v pravém dolním rohu pracovní plochy. Je tam zobrazena skutečná délka úsečky. Vy ji přepíšete na požadovanou hodnotu (např. 5000) a stisknete klávesu Enter. Vytvořili jste tak úsečku rovnoběžnou s červenou osou o délce 5000mm (5m).

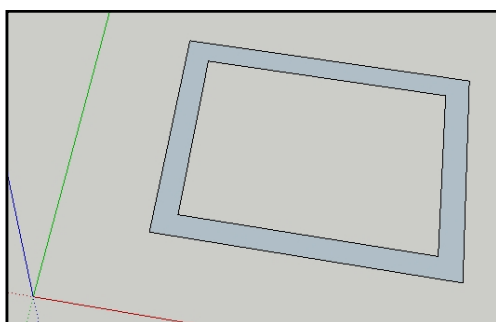
Pokračujte nyní v zeleném směru (osa y) a vytvořte stejným postupem navazující kolmou čáru o délce 4000mm. Tak jste vytvořili dvě strany budoucích základů. Teď využijete intuitivní chování programu a dokreslíte zbylé strany. Když se dotknete na chvíli kurzorem prvního bodu a pak potáhnete čáru červeným směrem, program vám sám nabídne délku úsečky zvýrazněním koncových bodů a hlášením **Z bodu**. Zde stačí klepnout levým tlačítkem myši a čára je na světě.



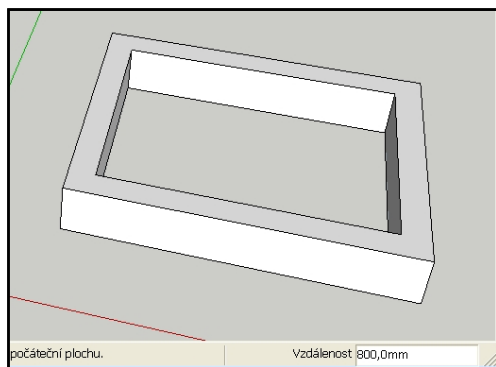
Poslední čára už nebude vůbec žádný problém. Možná, že vás překvapí, že uzavřením kontury vznikla automaticky plocha. Pokud jsme nakreslili všechny úsečky v rovině a pokud obrazec tvoří uzavřenou konturu, mělo by to tak být.



Dále vytvoříte vnitřní odlehčení základů. Otevřete nástroj **Ofset** a kurzorem se přiblížte k jedné ze stran dokud se kurzor nechytne a neobjeví hlášení **Na hraně**. Pak klikněte levým tlačítkem myši a tažením vytvořte novou konturu. Pravé okénko ukazuje údaj o kolmé vzdálenosti od původní hrany. Opět klikněte levým tlačítkem myši a vznikne nová kontura. Nyní lze hodnotu přepsat na požadovanou (např. 400) a potvrdit klávesou Enter.

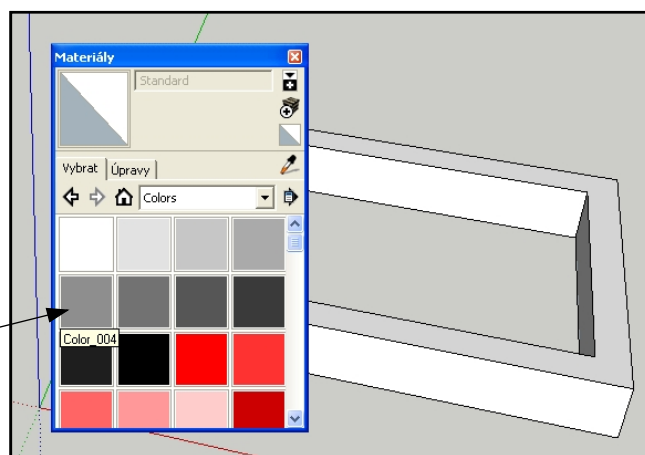


Stiskněte mezerník na klávesnici a tím se přepnete do nástroje **Výběr**. Klikněte kurzorem na vnitřní plochu přepážky. Plocha se zvýrazní a vy ji klávesou **Delete** smažete.



Nyní přepážku vytáhnete do prostoru nástrojem **Tlak/Tah**. Najedte kurzorem na plochu přepážky, stikněte levé tlačítko myši a současně pohybujte myší modrým směrem (osa z). Začne se tvořit prostorové těleso kolmým vytažením profilu. Kousek ho vytáhněte, uvolněte tlačítko myši a v dolním okénku napište obvyklým způsobem požadovanou výšku (např. 800). Základy by měly být na světě.

Základy dále obarvíte na šedou barvu (beton) dále popsáním způsobem. Stiskněte mezerník na klávesnici a tím se přepnete do nástroje **Výběr**. Trojklikem na základy se vybere celý model. Aktivujte nástroj **Výplň** a vyberte si z nabídky barvu. Když pak kliknete kurzorem na základy, vše se obarví.



Ponechte celý objekt vybraný a proveďte závěrečnou operaci. Aktivujte nástroj **Komponenta**. Tím se otevře dialog vytvoření komponenty. Přepište název na Základy a potvrďte kliknutím na **Vytvořit**. Všimněte si, že teď je možno vybírat nakreslené základy jako celek. Pokud jste postupovali správně, měl by se váš model základů podobat tomu na obrázku.

