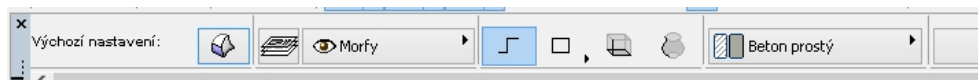
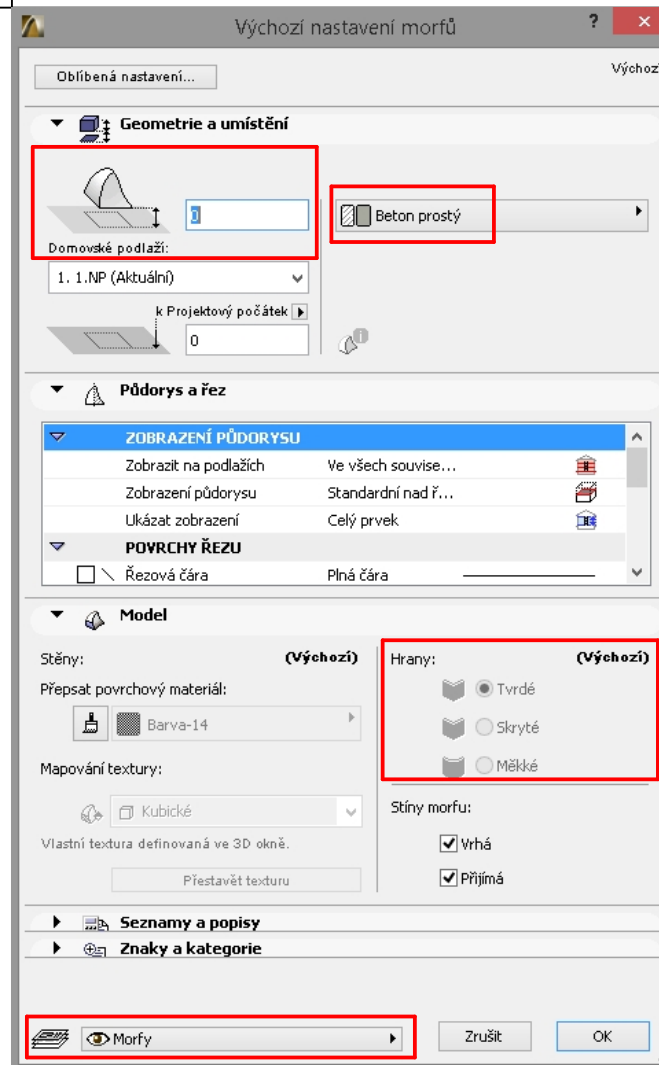


Digitální učební materiál

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0029
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_31-06
Název školy	Střední průmyslová škola stavební, Resslova 2, České Budějovice
Autor	Dalibor Veselý
Tematický celek	CAD pro druhý ročník
Ročník	3.
Datum tvorby	3. září 2012
Anotace	Pomocí výukového materiálu vyučující žákům předvede uživatelské prostředí ArchiCADu a kreslicí pomůcky určené k tvorbě virtuální budovy.
Metodický pokyn	Jednotlivé stránky popisují a zdůrazňují důležité části programu. Vhodné v kombinaci s otevřeným prostředím programu.
Pokud není uvedeno jinak, použitý materiál je z vlastních zdrojů autora	

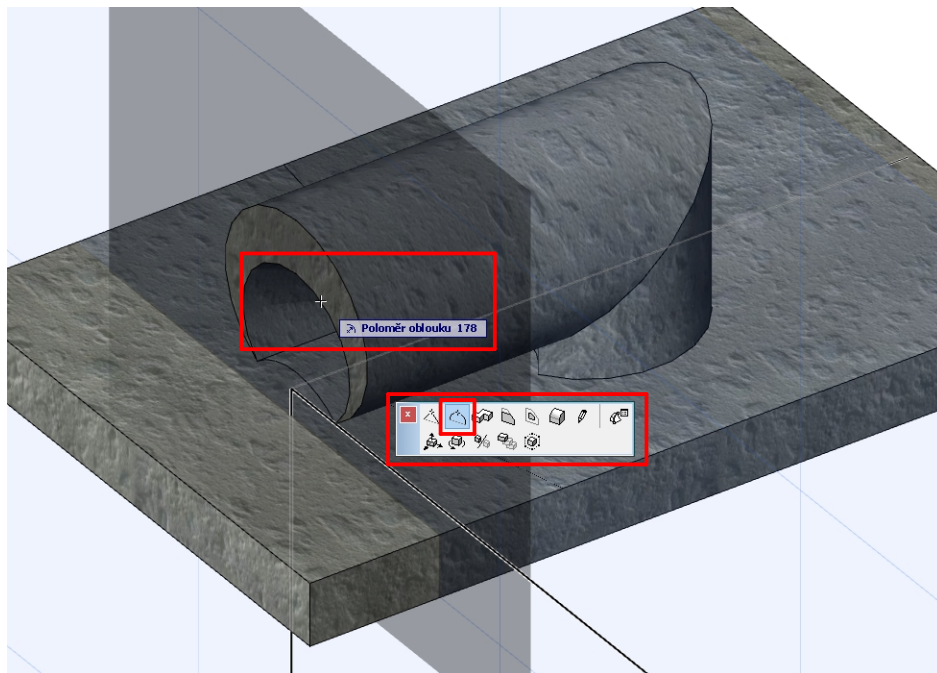
Morph:

Morph je nástroj, který přišel s ArchiCADem verze 16. Slouží k modelování jakýchkoliv tvarů. Stejně jako u ostatních nástrojů i zde nastavíme vlastnosti v dialogovém panelu, vybereme geometrickou metodu na infopalette a následně modelujeme. Vymodelovaný označený morph můžeme upravovat.



Editace morphu:

Jakýkoliv označený morph můžeme editovat. Podržíme levé tlačítko myši na označeném morphu a vyčkáme na plovoucí paletku s nabídkou ikon. Následně zvolíme podle potřeby příslušnou ikonu - deformaci povrchu. Označovat a editovat můžeme povrchy morphu nebo i hrany morphu.



Kromě deformací morphu je možné i jednotlivým plochám morphu měnit barvu - povrchový materiál. Výsledek tak může být vícebarevný, ač se jedná o jeden objekt.

Pozn.:

Morph můžeme ponechat na úrovni morphu, tedy jej můžeme kdykoliv editovat (upravovat) nebo z něj můžeme vytvořit knihovní prvek použitelný v jiných projektech. V tom případě však doporučuji uložit tento nový prvek mimo projekt do samostatné složky a následně v případě potřeby načítat s knihovnamí.

