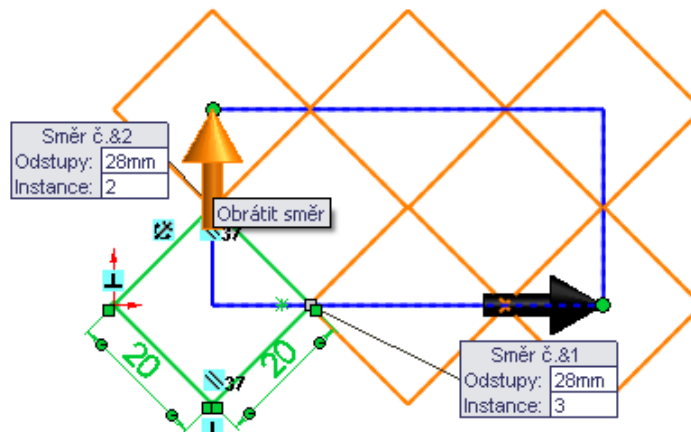
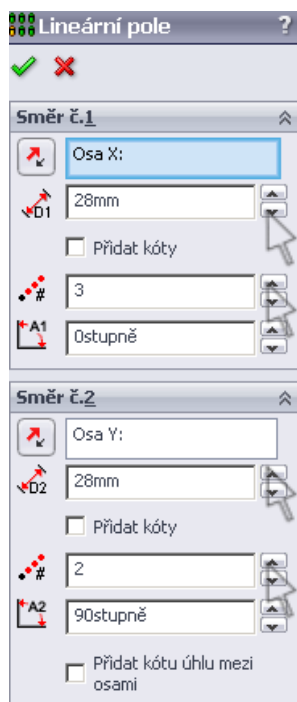
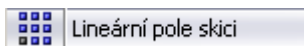




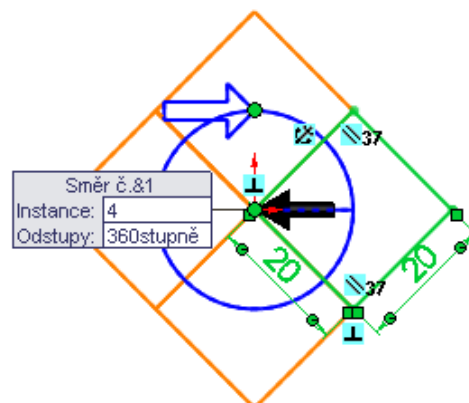
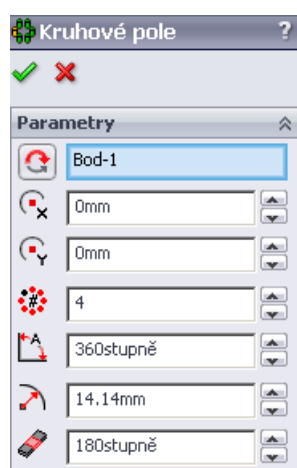
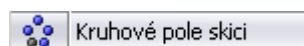
Nástroj **Lineární pole skici** skrývá v roletovém menu také pole **Kruhové**. Nástroje násobí skicované entity – Lineární pole ve dvou směrech, kruhové pole podle kružnice.

Pokud bude budoucí model tvořen prvky lineárního nebo kruhového pole, je lepší použít stejnojmenné příkazy v nabídce CommandManageru Prvky, vzhledem k šetrnějšímu využití paměti počítače, možnosti změny kopírovaných prvků i možnosti tvorby konfigurací.



Lineární pole

1. Naskicujte čtverec pod úhlem 45°, označte a zvolte nástroj **Lineární pole**.
2. V Property Manageru vyplňte hodnoty pro **Směr č.1** a **Směr č.2** podle uvedeného vzoru. Vzdálenosti a počet instancí u jednotlivých směrů můžete zadávat také v zobrazených tabulkách náhledu lineárního pole na grafické ploše. Směr jednotlivých os lze změnit pomocí ikony **Opačný směr** v Property Manageru nebo **označením šipky** příslušného směru na grafické ploše.



Kruhové pole

1. Naskicujte stejný čtverec. Skicu označte.
2. Zvolte nástroj **Kruhové pole skici**.
3. Ve standardním nastavení by měl náhled ukázat čtyři kopírované entity.

Závislost entit

Skica vytvořená pomocí příkazu **Kruhové pole skici** i **Lineární pole** obsahuje **řídící**, ale také **řízené entity**. Mezi těmito entitami systém přidal **automatické vazby**. Znamená to, že změníte-li velikost řídící (okótované) entity, změní se velikost u všech řízených (závislých) entit.

ÚKOL 10 – POLE SKICI



Lineární pole skici



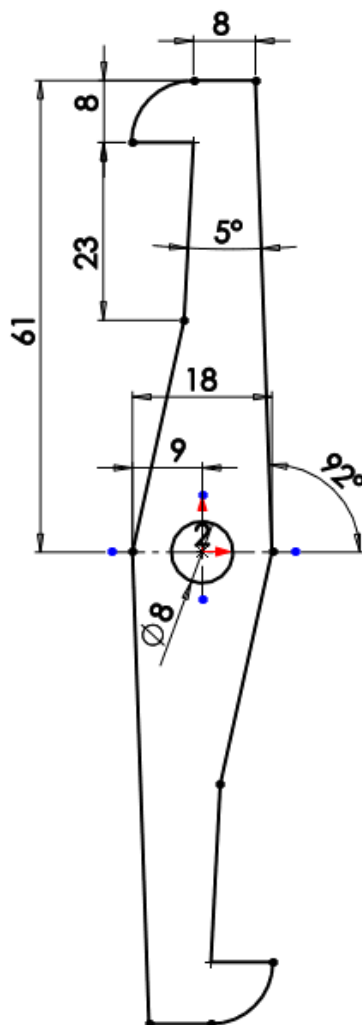
Kruhové pole skici



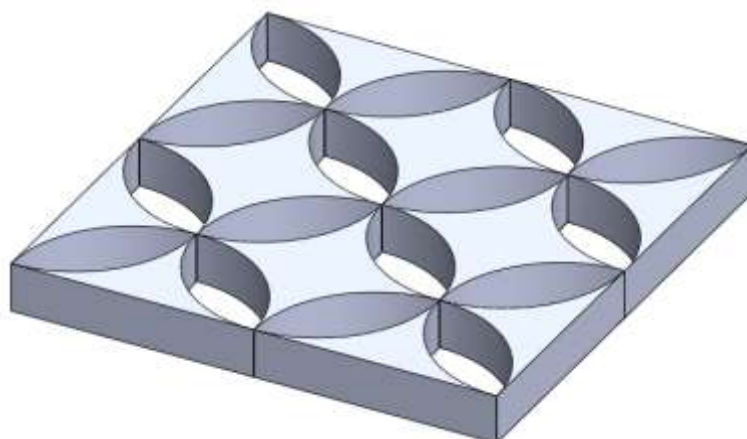
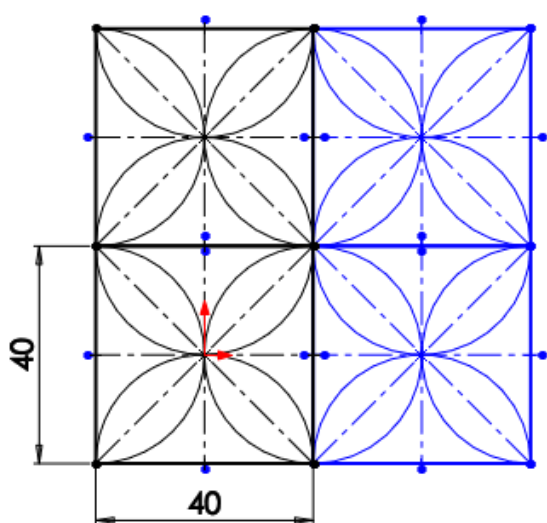
ČELIST

Vymodelujte symetrickou čelist.

Svoji práci zjednodušte kopírováním entit.



ZATRAVŇOVACÍ DLAŽDICE



Navrhňte vzor pro betonovou dlaždici podle vaší fantazie a vkusu (podobný nebo odlišný). Podmínkou je, že dlaždici bude prorůstat tráva. Tvary musí tvořit zajímavé, pravidelně se opakující ornamenty. Ornament musí jít rozdělit na výrobitelné dílčí segmenty. Dlaždice má rozměr 80 x 80 x 8cm.