

Co je nového v Google SketchUp 8

...naplnili jsme SketchUp 8 spoustou nových funkcí a vylepšení ([video](#)).

Téměř vše se nachází na nějakém konkrétním místě...

Ať už navrhujete v kontextu s polohou, vytváříte studii oslunění nebo modelujete existující stavby z fotografie, SketchUp 8 poskytuje snadný přístup k obrovské sbírce geografických zdrojů společnosti Google.



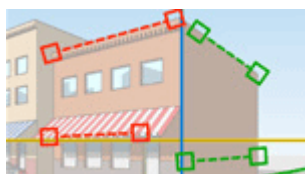
Geografické umístění modelu pomocí Google Map

Vestavěli jsme Mapy přímo do SketchUpu. Přidání geografického umístění k vašemu modelu je nyní elegantně vyřešeno jen na pár kliknutí.



Barevné snímky a přesnější terén

Pokud pro váš model přidáte geografické umístění, získáte orto snímek včetně 3D terénu. Data jsou nyní přesnější a vůbec poprvé jsou letecké snímky rovnou v barevném provedení!



Funkce Foto/Model vylepšena

Nástroj Foto/Model umožňuje využít jednu nebo více fotografií pro vytvoření 3D modelu; nyní je to neuvěřitelně mocný nástroj. Pro SketchUp 8, jsme vylepšili některé věci, aby bylo možné pracovat s nástrojem Foto/Model snadněji než kdykoliv předtím.



Představujeme Vám Building Makera

Pokud jde o modelování existujících budov, je těžké porazit Google Building Makera v rychlosti a účinnosti. Modely vytvořené pomocí Building Makera je pak možné jednoduše otevřít a zpřesnit ve SketchUpu 8.

[Podívejte se na ukázkou.](#)

[Podívejte se na video o modelování v kontextu s polohou ve SketchUp 8](#)

Další skvělé věci ve SketchUp 8

Strávili jsme celé měsíce tím, abychom vytvořili nové výkonné nástroje s dobře vyladěnou funkcionalitou a ujistili se, že SketchUp 8 je i nadále nejvíce intuitivní 3D modelář na světě.

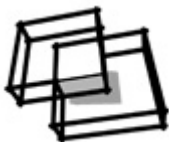


Seznamte se s nástrojem Objem **PRO**

SketchUp Pro 8 obsahuje novou výkonnou sadu nástrojů pro aditivní (součtové) a subtraktivní (rozdílové) modelování:



Sjednocení - sloučí dvě nebo více těles v jedno.



Průnik - vytvoří nový tvar z těles, která se překrývají. Ponechány jsou jen části, které jsou společné, zatímco všechno ostatní je smazáno.



Odečtení - funguje podobně jako vykrajovátko na cukroví, ale rovnou ve 3D. Použijte k vykrojení jednoho tělesa druhým.



Protlačení - říká jednomu tvaru, aby si ukousl z druhého - bez odstranění prvního tvaru.



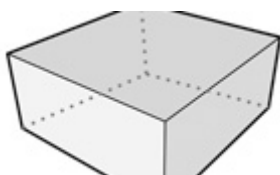
Rozdělení - vytvoří nové tvary z těles, která se vzájemně překrývají - při zachování všech vzniklých výsledků.

[Podívejte se na videoukázku představující nástroje Objem](#)



Náhledy scén

Nebylo by hezké, kdyby panel Scény zobrazoval malé náhledy scén ve vašem modelu? Vaše přání je nám rozkazem.



Neviditelné hrany

Zapněte tuto volbu pro zobrazení neviditelných hran modelu jako přerušované čáry. Je výbornou alternativou drátového nebo průhledného (X-Ray) režimu, kdy potřebujete vidět skrze svůj model.



Úhlové kóty v LayOutu **PRO**

Na základě poptávky, jsme vybavili nový LayOut 3 nástrojem pro kótování úhlů.



Tah/Tlak předem označené plochy

Nejdříve vyberte plochu a pak teprve nástroj Tah/Tlak, funguje to nyní stejně jako ostatní editační nástroje SketchUpu. Velmi užitečné, zejména když nechcete měnit úhel pohledu.

Vypočítej objem

Panel Informace o modelu nyní zobrazuje objem jakéhokoli objemového tělesa ve vašem modelu. Informace o objemu jsou také zahrnuty do zpráv, které můžete vytvářet ve SketchUpu Pro.



Skořepina (vnější plášť)

Automaticky vygeneruje tvar, který zcela pokryje dvě nebo více objemových těles ve vašem modelu. Je to trochu jako zabalení celé geometrie do smršťovací fólie. ...říkal někdo 3D tisk?



DWG/DXF 2010 **PRO**

SketchUp 8 podporuje DWG/DXF 2010 pro import a export vašich modelů v tomto vektorovém formátu.



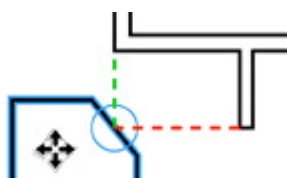
DWG/DXF export v LayOut 3 **PRO**

Výkresy z LayOutu? S LayOut verze 3, můžete sdílet své výkresy ve formátu, který lze otevřít v libovolném CAD systému nebo 3D modeláři (včetně SketchUp Pro).



Konfigurovatelné styly čar LayOut 3 **PRO**

Nenašli jste v knihovně LayOutu typ přerušované čáry, který jste potřebovali? Nyní můžete dané styly čar přizpůsobovat a vytvořit si tak své vlastní.



Přesný Přesun v LayOut 3 **PRO**

Zařídili jsme, aby středový bod každého elementu měl nyní dvojí využití. Kromě známé rotace jej nyní můžete umístit všude tam, kde chcete vytvořit vlastní "uchopovací bod" pro umístění věcí přesně tam, kde je chcete mít.

[Podívejte se na video ohledně vylepšení, které jsme v LayOutu 3 udělali](#)