



 **SketchUp Pro**

Follow Me





Темы

- Создание 3-х мерных объектов через плоскость основания и выбранный путь, таких как трубы, плинтуса
- Моделирование круглых объёмных объектов, таких как бокал, ваза, бутылка



Follow Me(1)

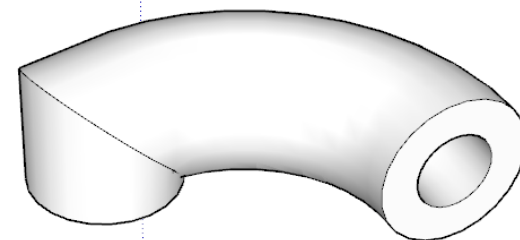
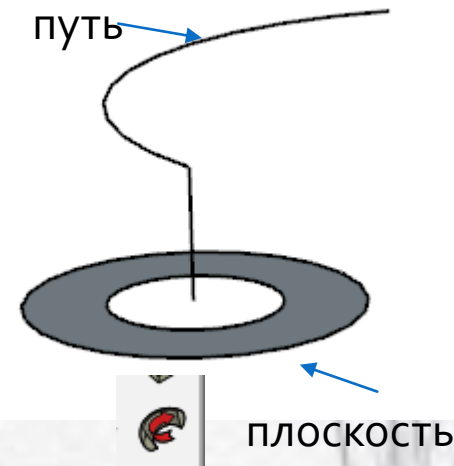
Задача инструмента Ведение (Follow Me) - провести выбранную плоскость (грань) по выбранному пути.

Для работы с инструментом понадобится 2 объекта: **плоскость и путь**.

Порядок действий для построения вдоль всего пути:

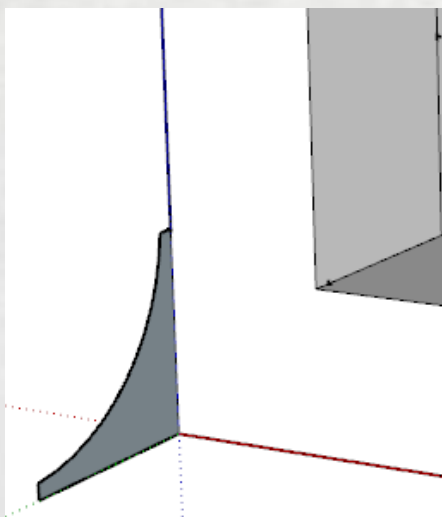
- (1) выделить мышью (инструмент Выбор (Select)) весь путь
- (2) нажать на инструмент Ведение (Follow Me)
- (3) кликнуть им по плоскости, которая должна пройти по выбранному пути.

NB! При начале движения плоскость должна быть **перпендикулярна** пути!

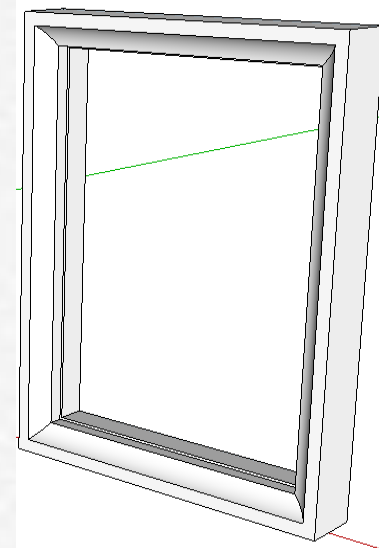
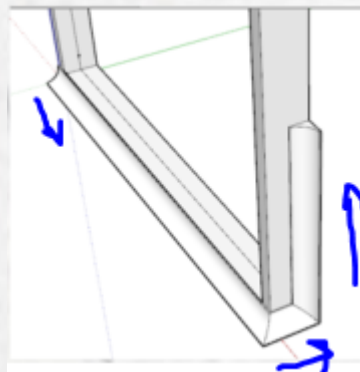


Follow Me(2)

Если плоскость построена перпендикулярно какой-либо линии, то эта линия уже является путём для заполнения.

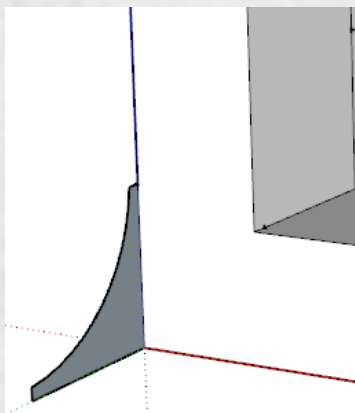


В этом случае необходимо мышкой двигать профиль вдоль линий.

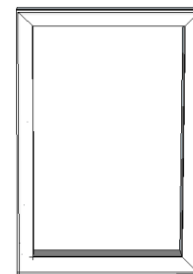
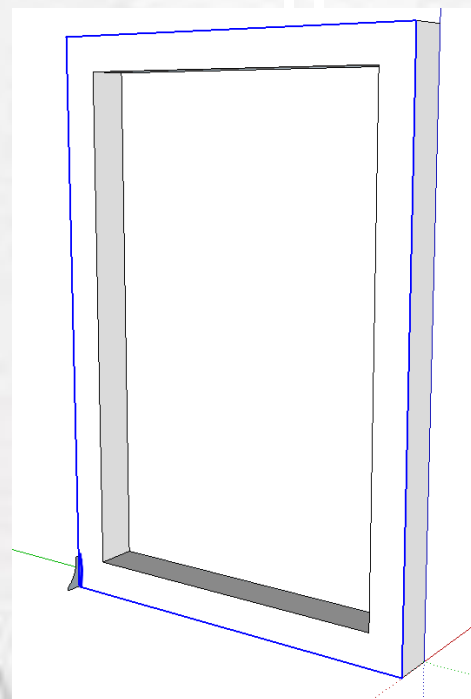


Follow Me + замкнутая(1)

Если плоскость построена перпендикулярно какой-либо замкнутой линии, то эта линия уже является путём для заполнения.



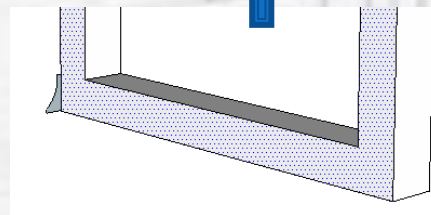
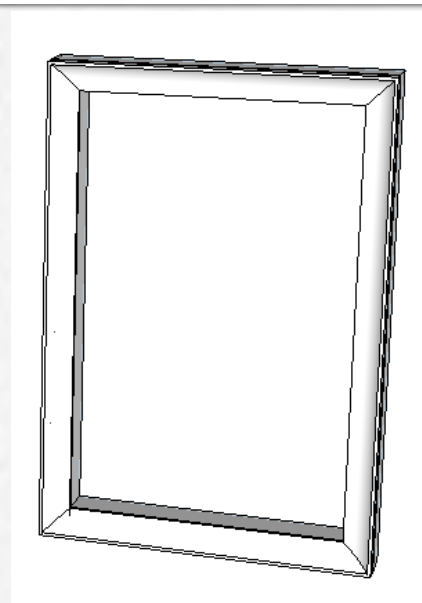
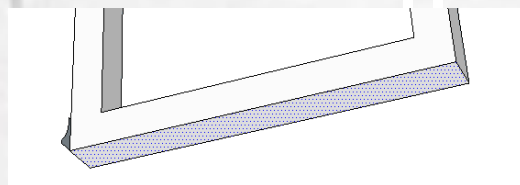
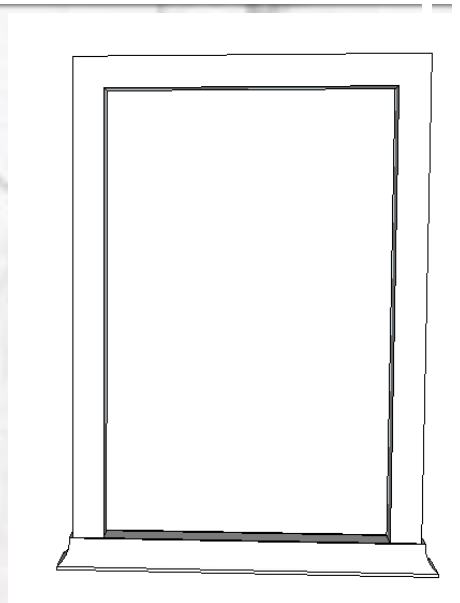
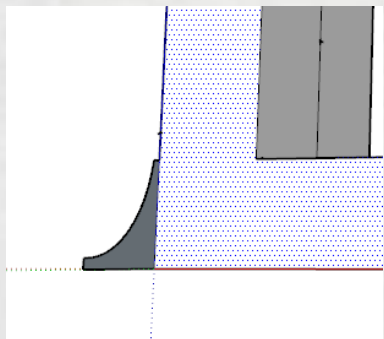
В этом случае необходимо выбрать замкнутый контур, через который проведём плоскость



Follow Me + замкнутая(2)

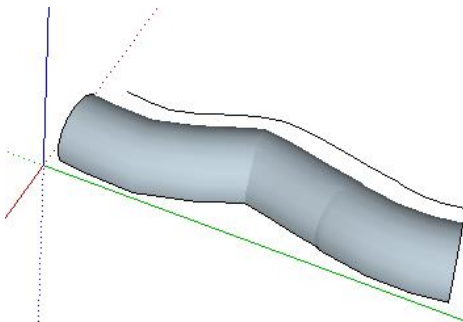
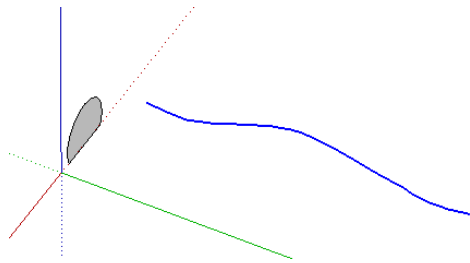
Если плоскость построена перпендикулярно какой-либо замкнутой линии, то эта линия уже является путём для заполнения.

В этом случае допускается выбрать плоскость, границы которой станут путём заполнения

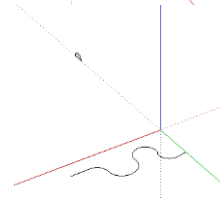
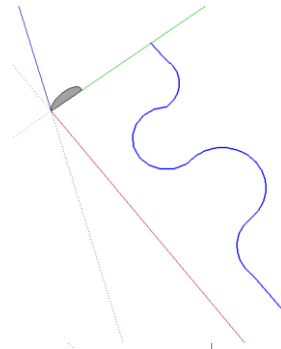


Follow Me особенность (1)

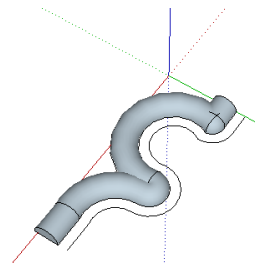
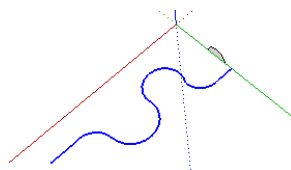
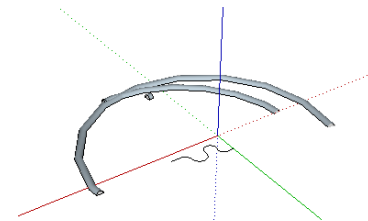
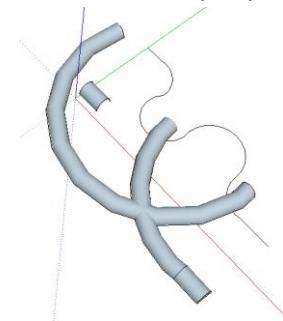
Путь для этого инструмента не обязательно должен начинаться прямо от плоскости. Он может находиться в другом месте. При этом расстояние от плоскости до пути обязательно будет учитываться при построении геометрии!



WARNING!
The path that you have chosen does not begin or end on the Extrusion cross section.
Unexpected results may occur.

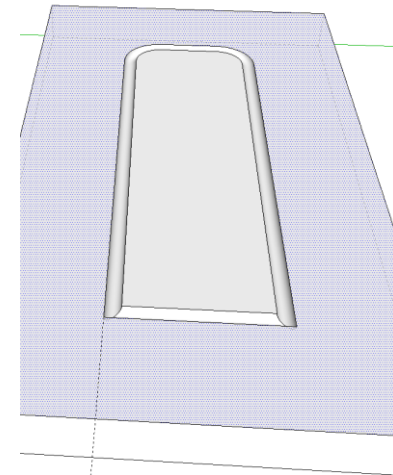
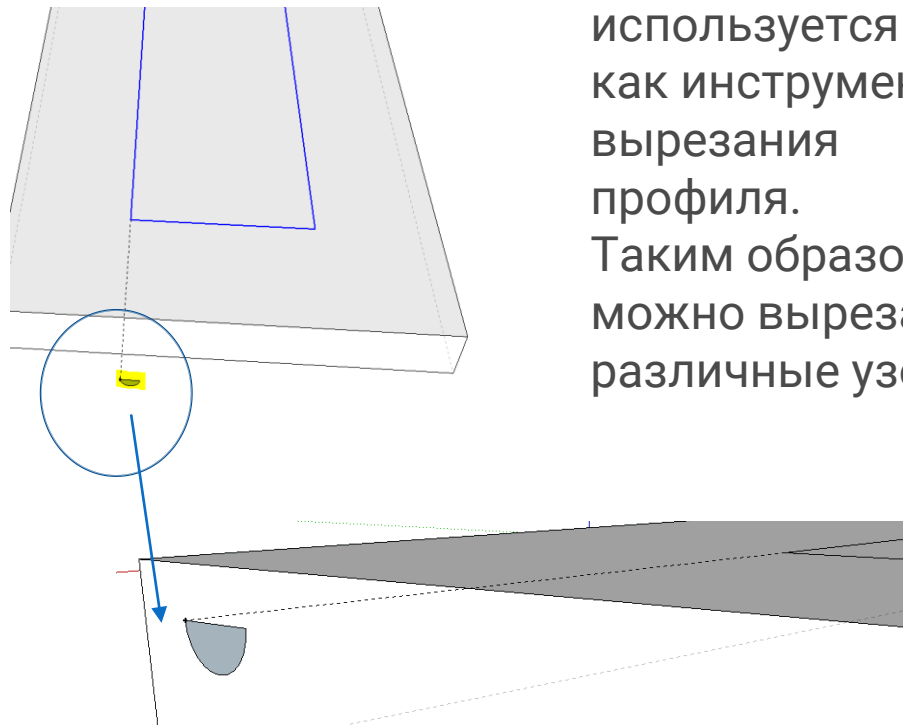


Выбранный вами участок не начинается и не заканчивается на поперечном сечении выдавливания. Могут быть неожиданные результаты



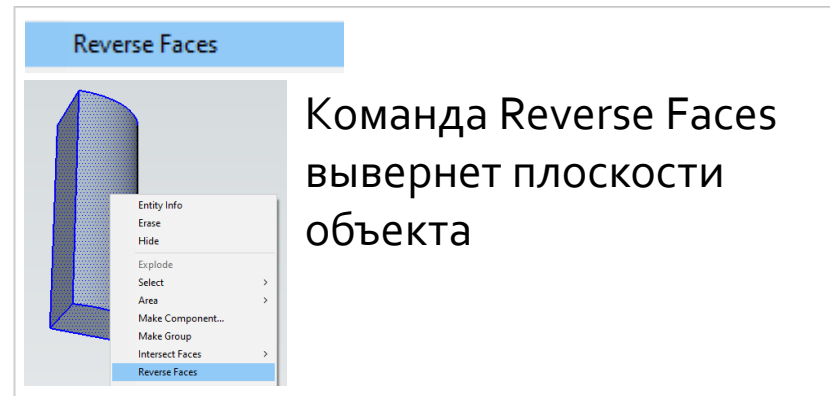
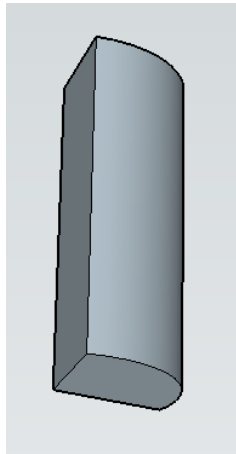
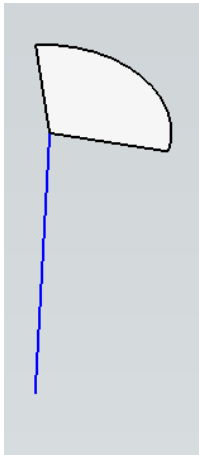
Follow Me

Эта особенность
используется
как инструмент
вырезания
профиля.
Таким образом
можно вырезать
различные узоры.

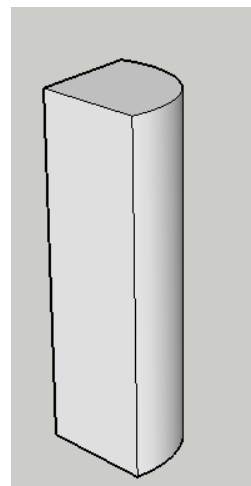
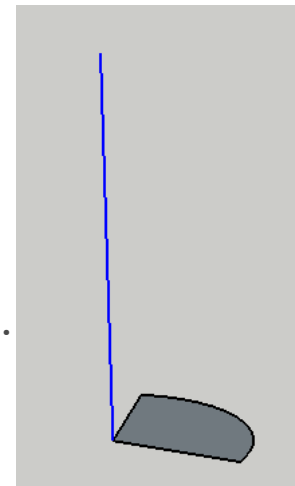


Follow Me особенность (2)

Если сторона плоскости, с которой начинается работа инструмента Ведение (Follow Me), лицевая, то построенная геометрия будет обращена наружу обратной стороной (1).



Если наоборот, то лицевой стороной (2).





Ограничения

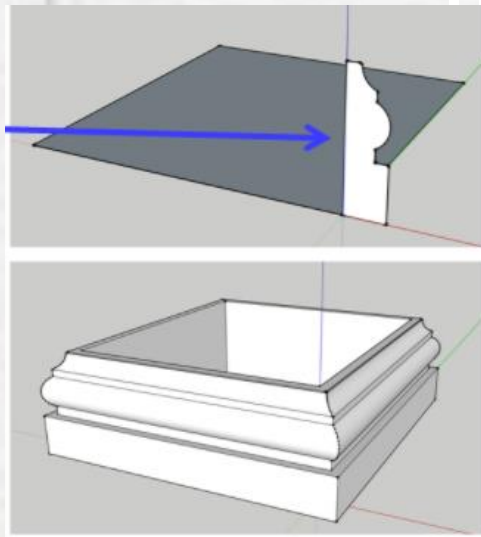
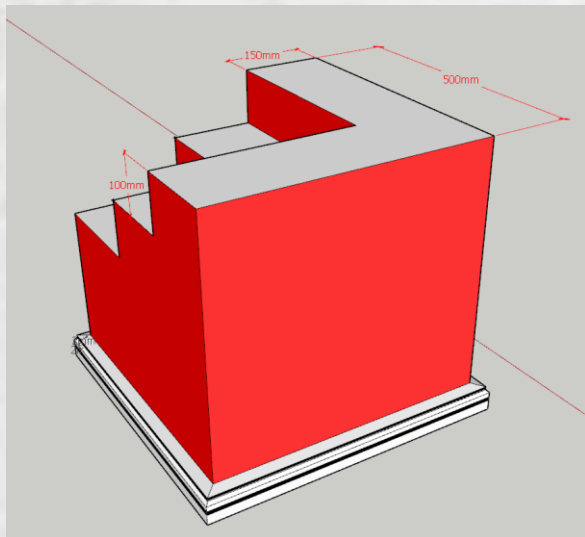
Есть два ограничения при работе с этим инструментом:

Путь-линия должна быть целой, без разрывов. Иначе плоскость будет доведена до первого разрыва и остановится;

Инструмент плохо работает с мелкими деталями, как и многие инструменты программы SketchUp. В этом случае он либо вообще не сможет построить геометрию, либо построит её с дырками, которые потом придётся закрывать вручную. Чтобы этого не случилось, есть способ обойти это ограничение. Сначала увеличьте объекты в 10 раз с помощью инструмента Масштаб (Scale), значение 10, создайте нужную геометрию Ведением (Follow Me), затем уменьшите готовую геометрию с помощью инструмента Масштаб (Scale), значение 0,1.

Harjutus 4.1

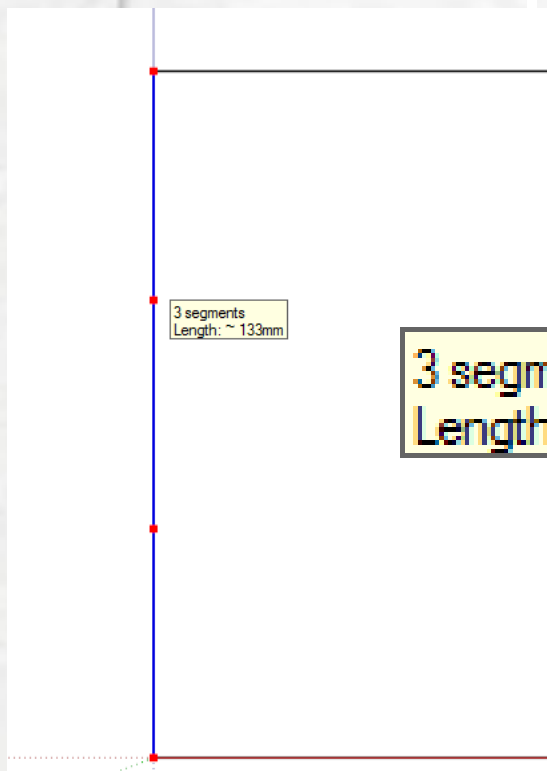
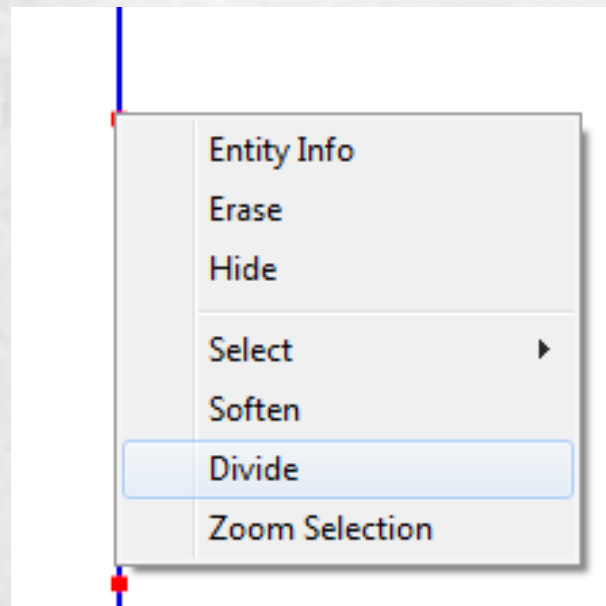
Создай лого программы SketchUp любого размера. В основании создай профиль и заполни, используя инструмент Follow Me.



Деление на равные части

Выделенный отрезок можно разделить от 2 до 100 равных частей. Для этого щёлкните на ребре правой кнопкой мыши и выберите команду DIVIDE во всплывающем окне.

Segments 3



3 segments
Length: ~ 133mm

Harjutus 4.2

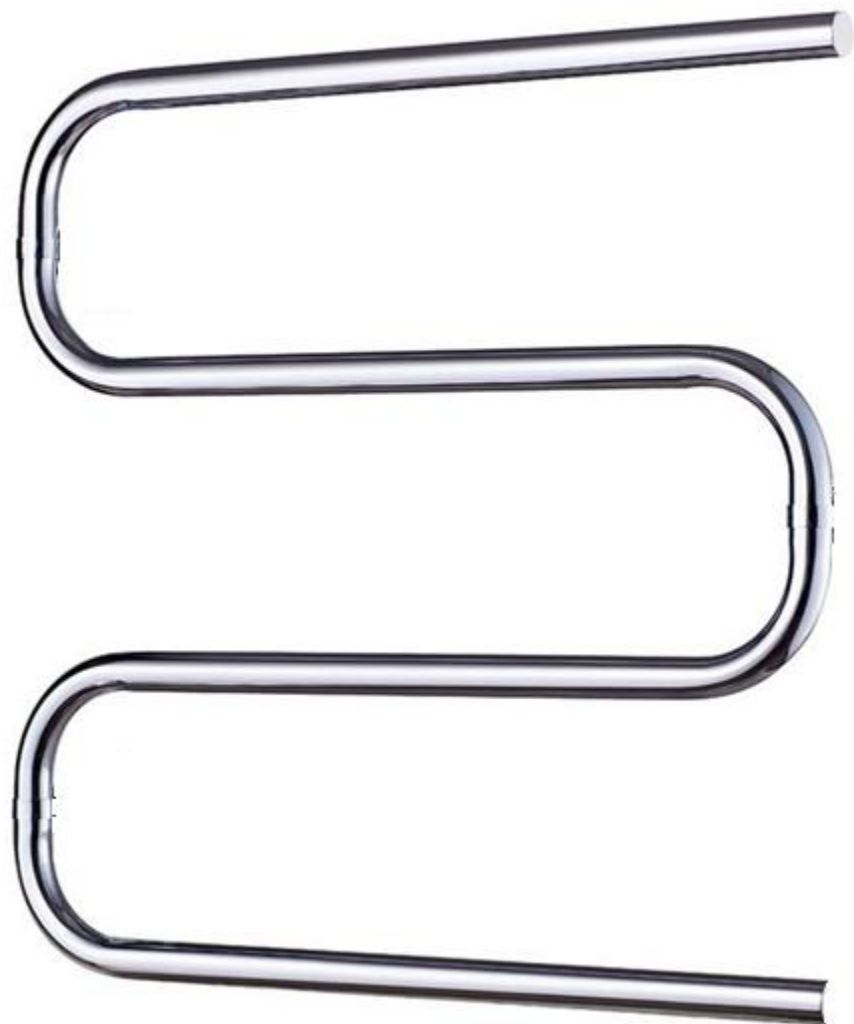
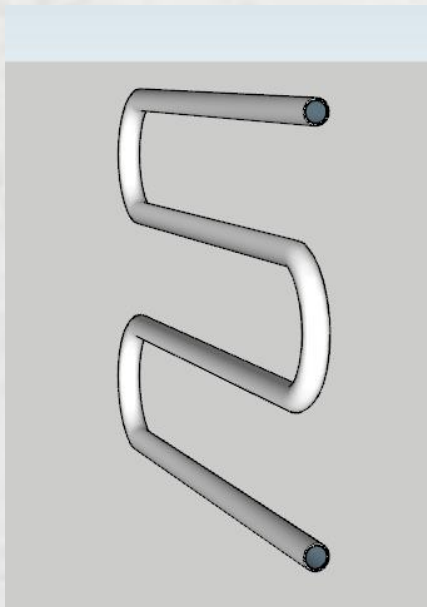
Змеевик для ванной

Высота: 40 см

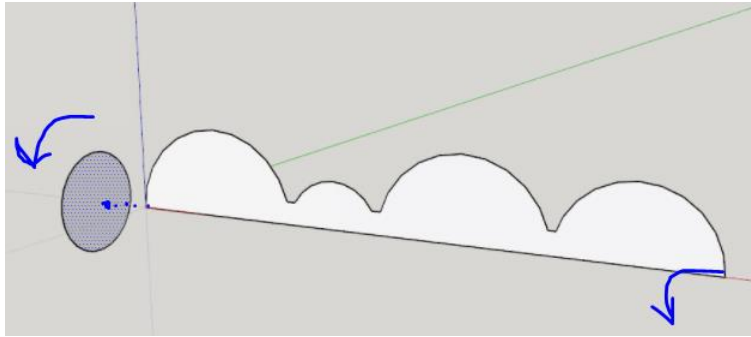
Ширина: 60 см

Диаметр: 6 см

Толщина стенок трубы: 1,2 mm

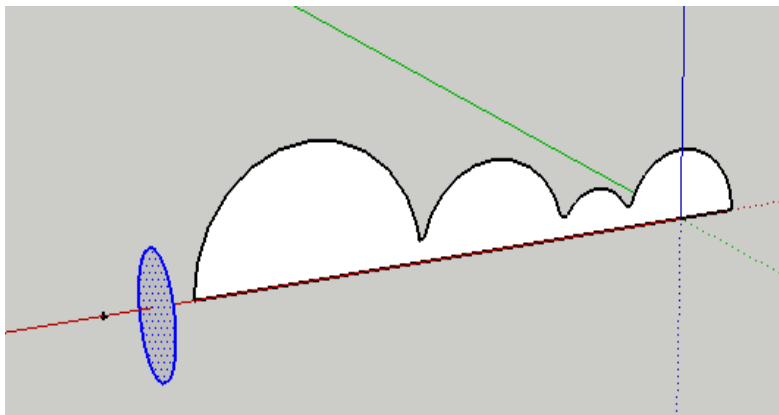


Follow Me как станок

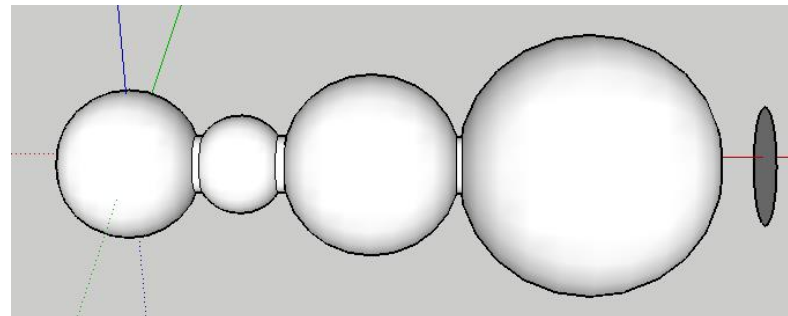


Вращающейся плоскостью станет половина проекции фигуры.

Окружность - это путь, по которому происходит движение



Проекция располагается таким образом, чтобы её нижняя часть совпадала с центром окружности. В противном случае внутри созданной фигуры образуется отверстие. Эту особенность можно использовать при создании фигур с цилиндрическими отверстиями












SketshUp Fundamentals

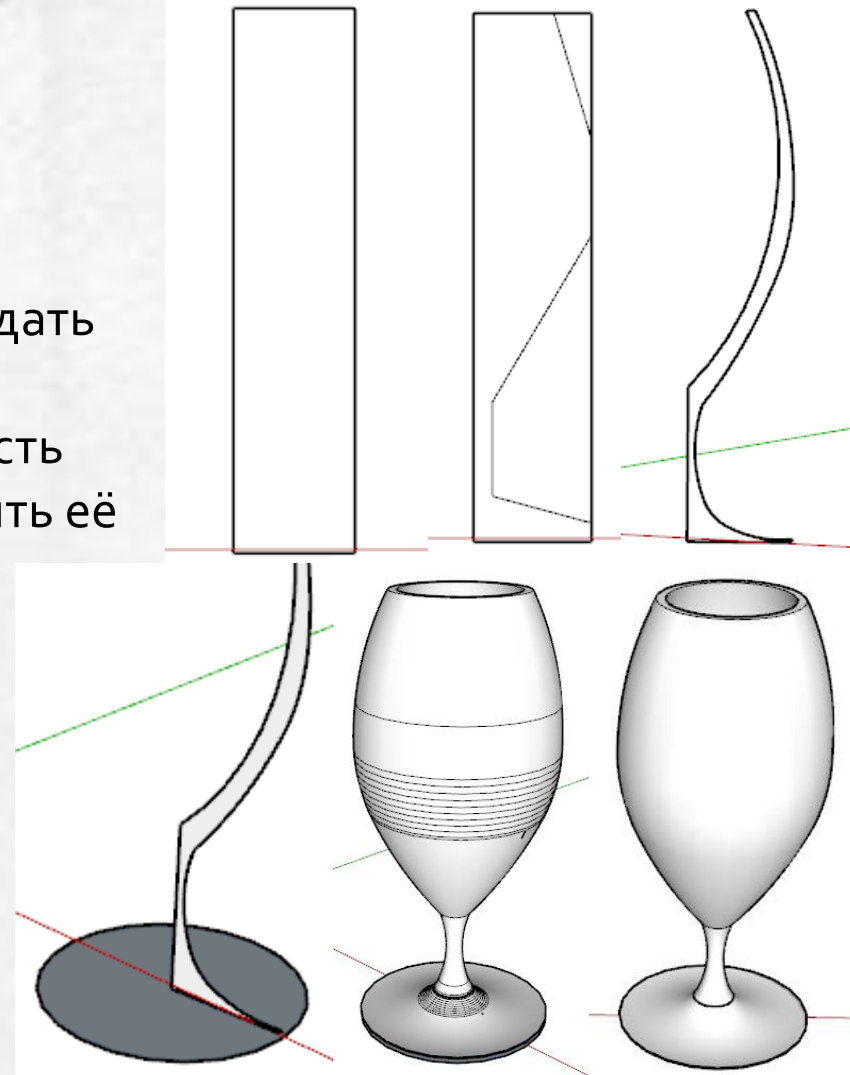
- Дополнительные видео
- <https://learn.sketchup.com/course/follow-me/follow-me-lathe> (5:58)
- <https://learn.sketchup.com/course/follow-me/follow-me-practice> (6:56)

Harjutus 4.3

Бокал

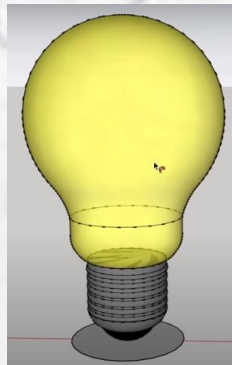
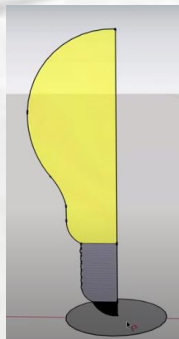
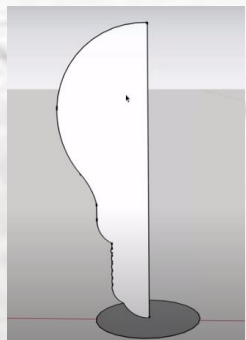
Этапы моделирования:

- 1)  прямоугольник (40 x 180 см)
- 2) Из прямоугольника с помощью  создать контур
- 3)  и  придать вогнутость и выпуклость
- 4) Начертить ось вращения  и выделить её
- 5) Повернуть  контур
- 6) Сгладить поверхность  + Ctrl



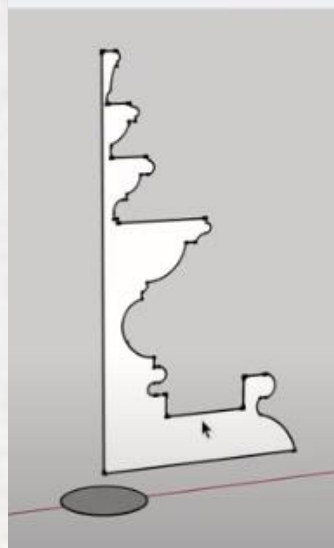
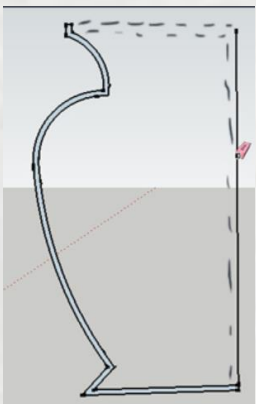
Harjutus 4.4

Создай следующие объекты



[Ссылка 1](#)

[Ссылка 2](#)



Harjutus 4.5



Для создания профиля удобно добавить фотографию объекта в SketcUp и рисовать поверх неё.

File -> Import

