



 **SketchUp** Pro ~~MAKE~~

Слой . Стиль . Материал



Слой

- **Использование слоёв (*Layers*)**
 1. Позволяет организовать содержание большого объекта;
 2. Разрешает работать с одним слоем;
 3. Скрывает выставленные размеры.
- **Хорошей практикой считается** давать чёткие и ясные названия как объектам так и слоям (пол, стены, потолок,..)

Слой

Панель слоёв находится **Window>Default Tray>Layers**

 добавить  удалить слой

Название слоя (Layer0 - по умолчанию единственный активный слой)

Layer0

Visible

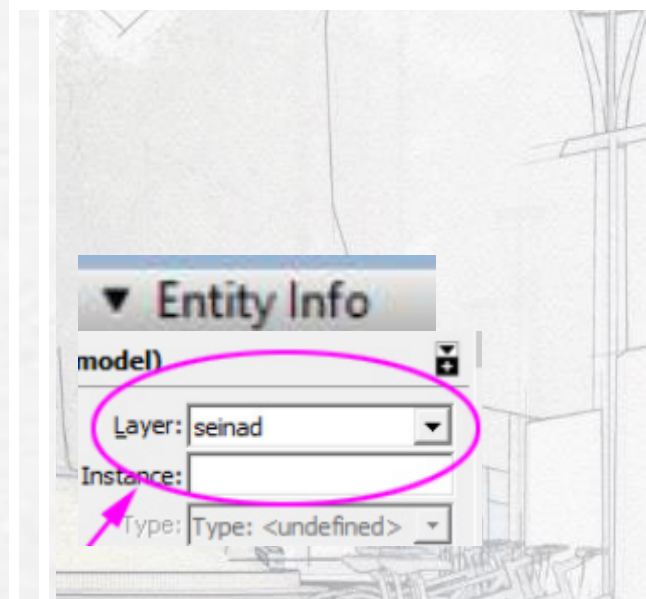
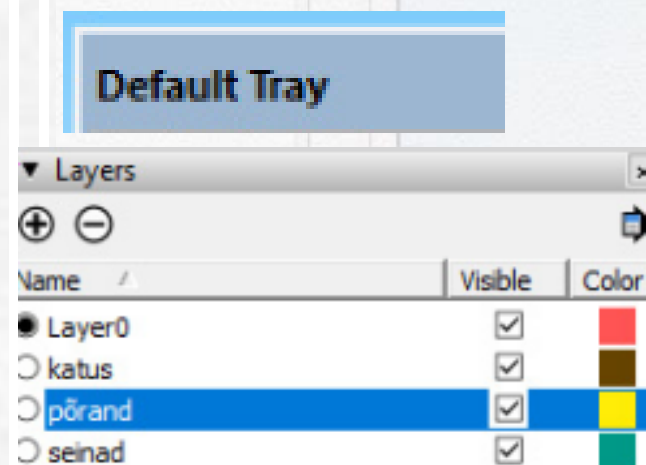


видимость слоёв

pörand

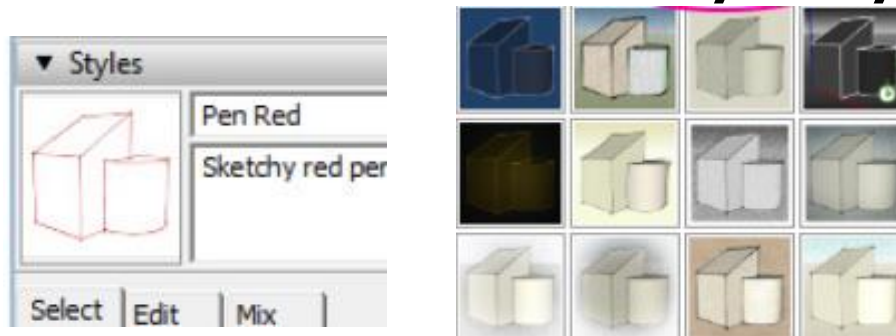
Название слоя даётся сразу при его создании. Позже тоже можно переименовать слой, для этого просто дважды щёлкните по названию.

Назначение слоя для выделенной детали происходит в окне Entity Info, путём изменения поля Layer



Стили

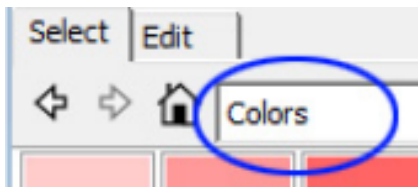
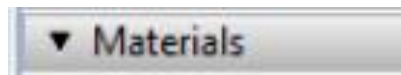
- **Window>Default Tray>Styles**



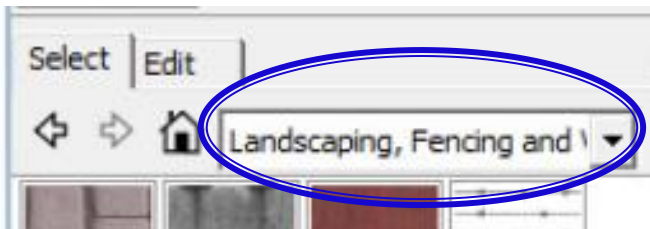
- В закладке **Edit** можно отредактировать стили по собственному желанию:
 - **Edge** – изменить стили рёбер
 - **Face** – изменить стили граней (плоскостей)
 - **Background** – стили окружающей среды
 - **Watermark** добавляет на чертежи водяной знак
 - **Modeling** – вспомогательные стили при моделировании

Материал

- В SketchUp есть возможность раскрасить модель и дать ей текстуру, чтоб было понятно из какого материала она.



Для раскрашивания выбирается Color или Color Names. После выбора цвета щёлкните по плоскости, которую желаете залить. Если объект был сгруппирован, то заливается весь объект находящийся внутри группы.



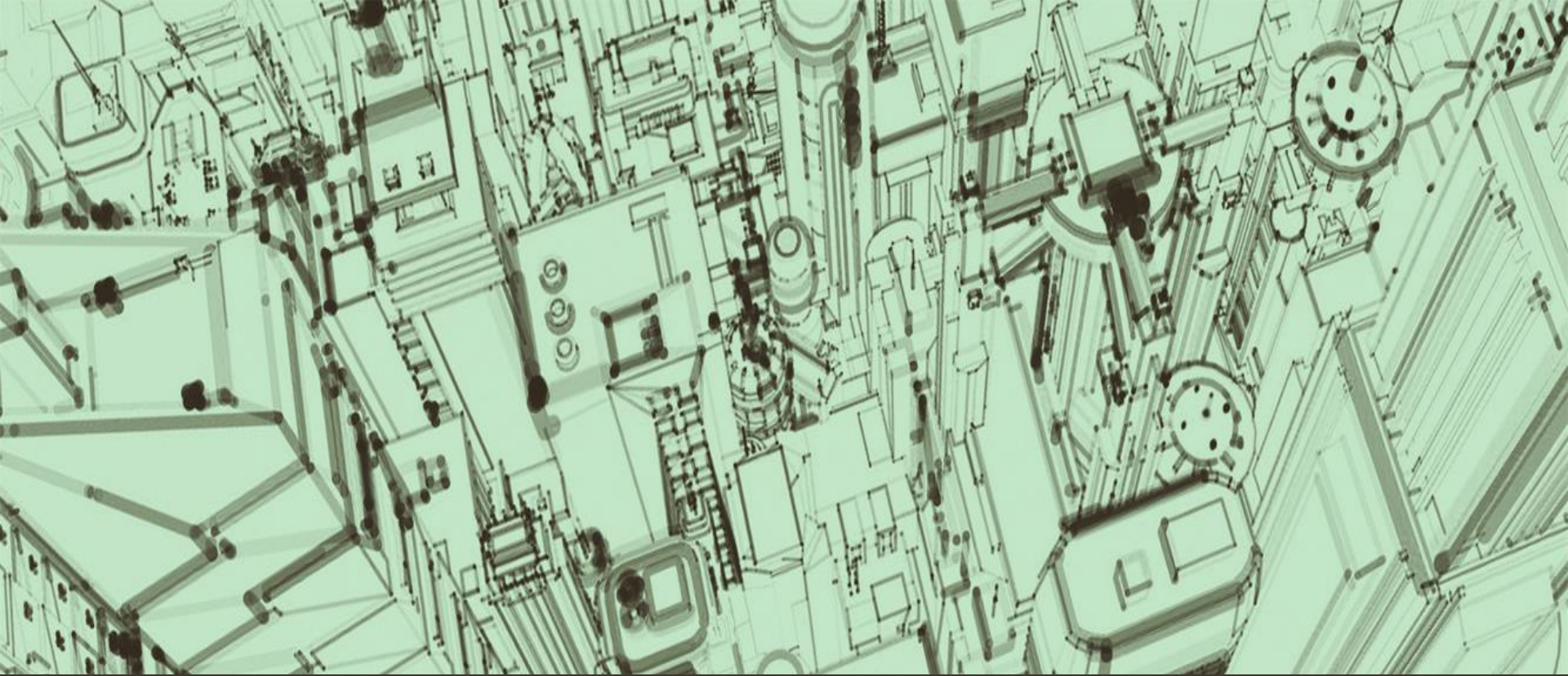
Кроме заливки цветом можно выбрать материал с подходящей текстурой. NB! Часть материалов является прозрачными (стекло) или частично заполненными (сетка).

Своя текстура

- Кроме встроенных материалов SketchUp позволяет добавить свою текстуру **Materials "Create material"**
- И использовать картинки на компьютере как текстуру



Картинки с текстурами можно найти в Интернете. Есть целые тематические сайты. Советую использовать бесшовные текстуры.



Моделирование зданий

SketchUp

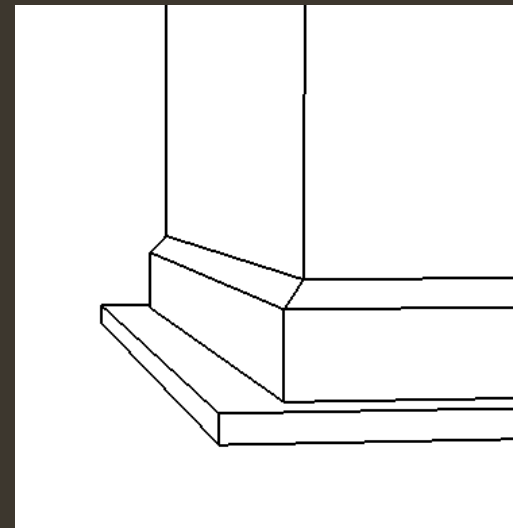
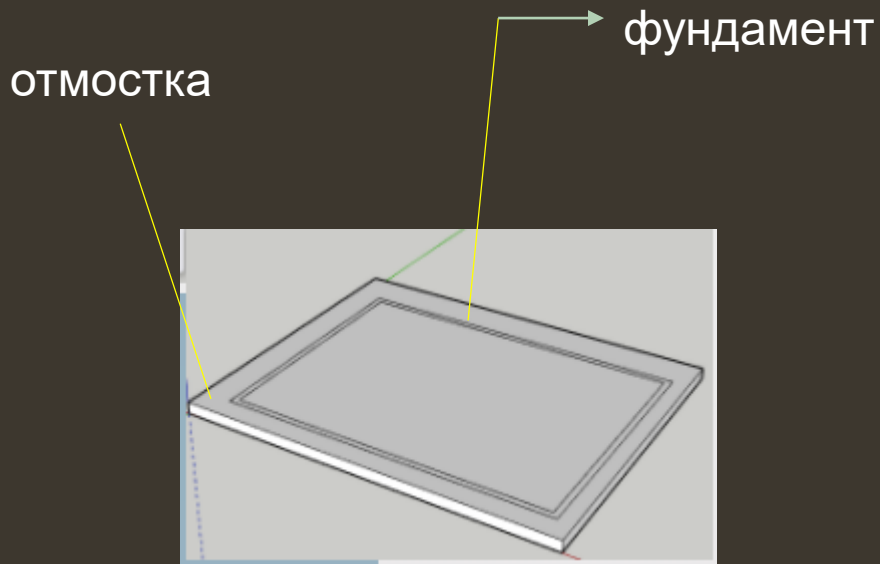


Фундамент, отмостка и стены

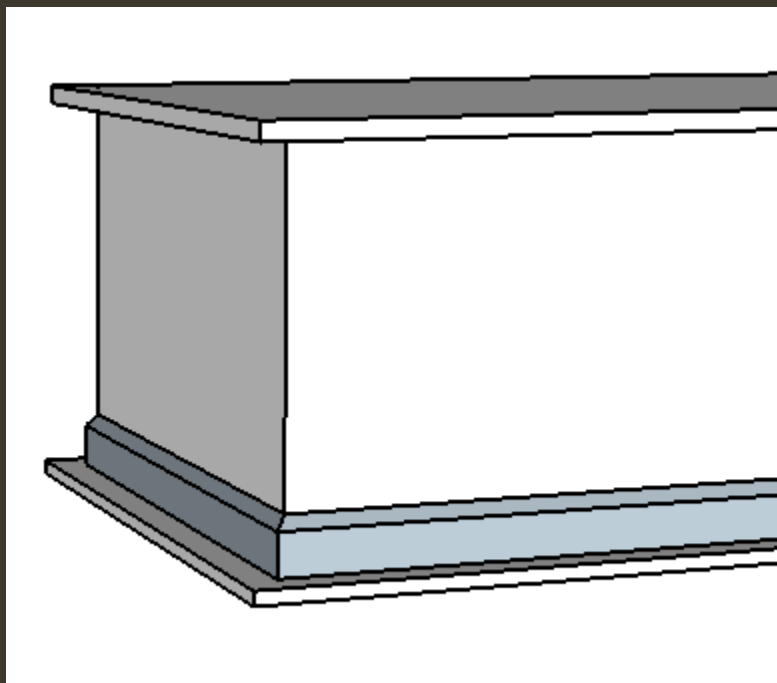
Построение здания начинается с фундамента. Фундамент – это контур здания и обычно строится на базе прямоугольника **Rectangle**.

Отмостка – это бетонное покрытие вокруг здания, которое служит для защиты фундамента.

Рабочие инструменты: Line, Rectangle, Push/Pull, Offset, Move



Основа для крыши

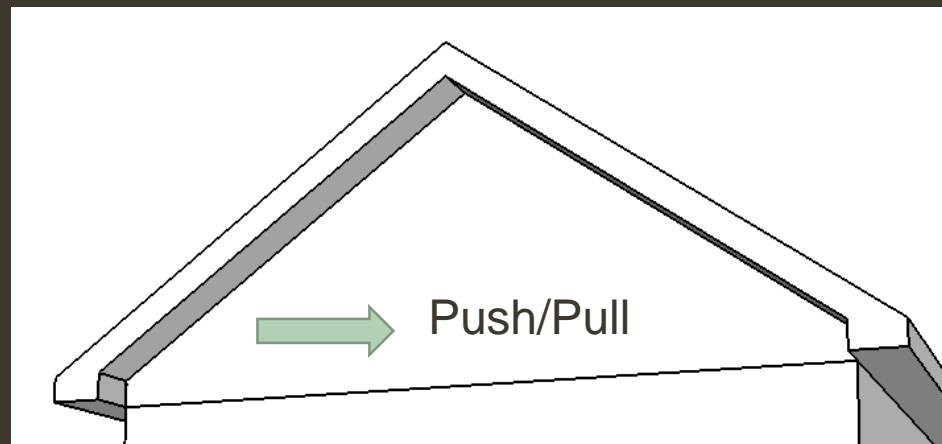
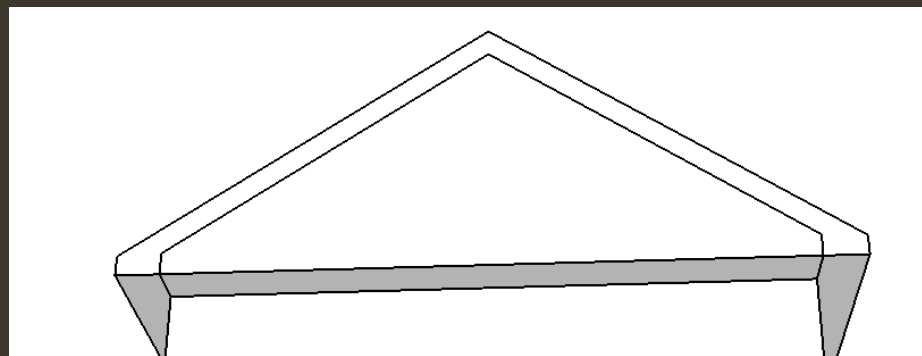
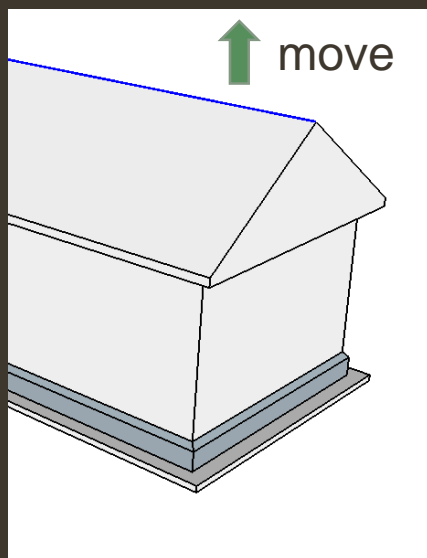


Рабочие инструменты:
Line, Erase, Offset, Push/Pull

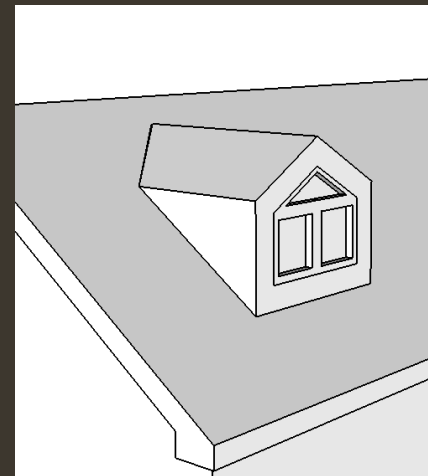
Наклонная крыша



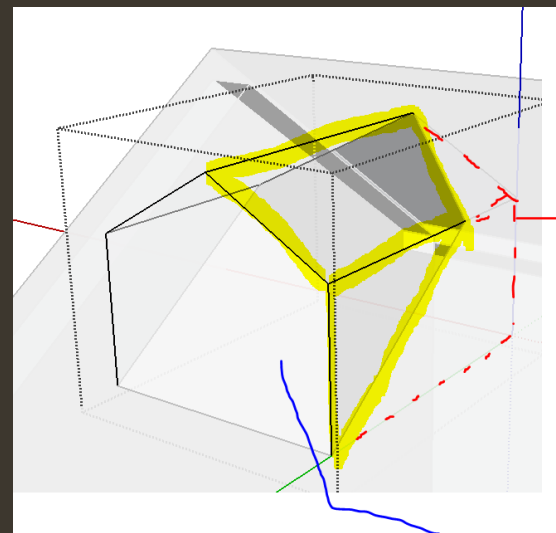
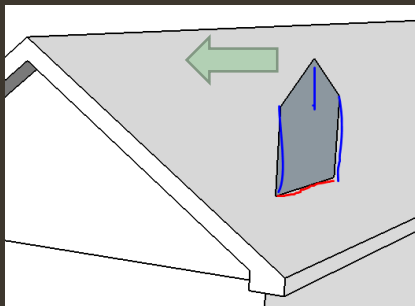
Рабочие инструменты:
Line (ristküliku kesklõik) ja
Move



Чердачное окно

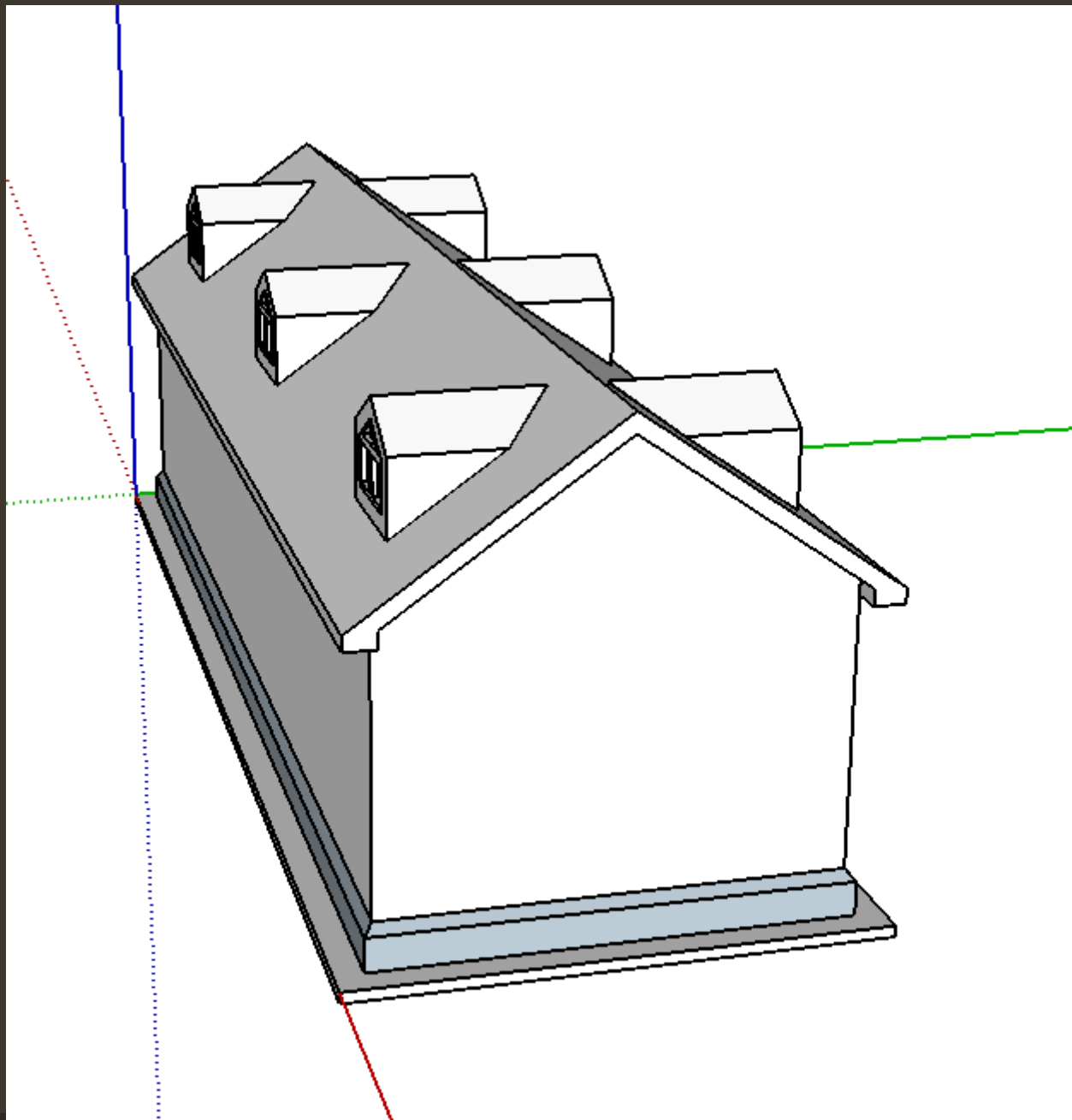


Line + Push/Pull

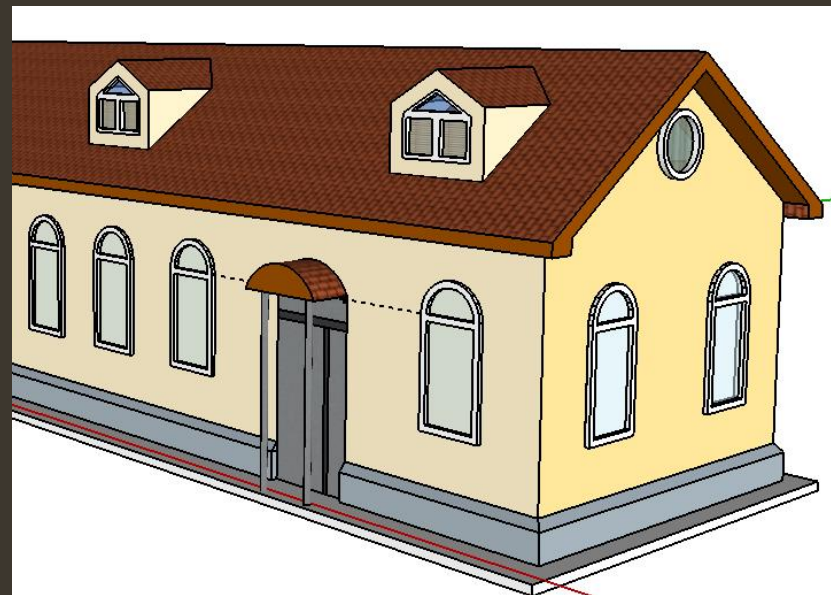
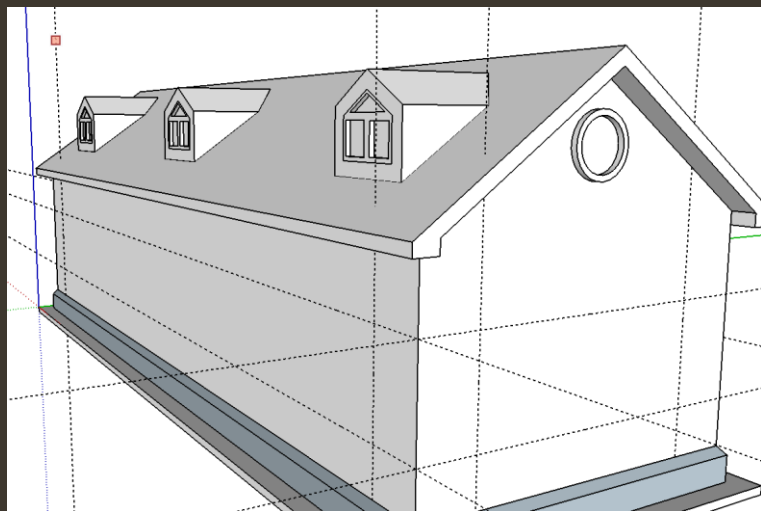


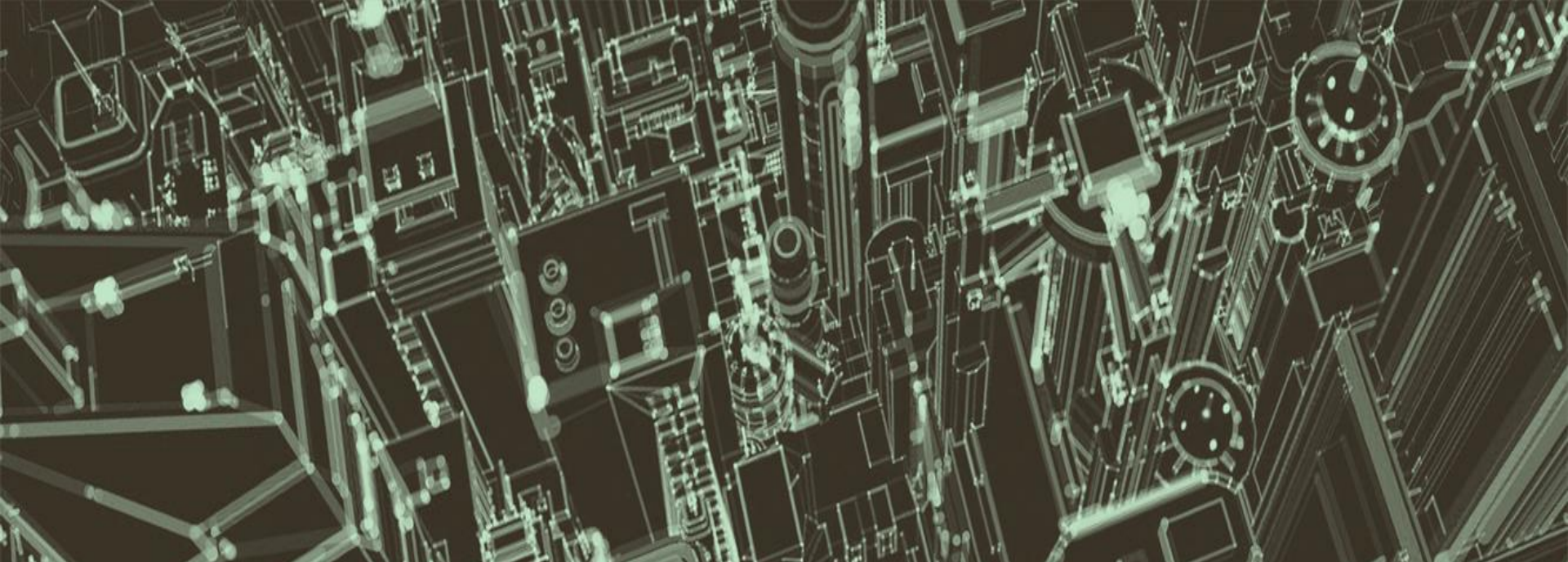
Внутренние
линии нужно
удалить

Сечение (Intersect
Face – with Model)



Окна и парадная

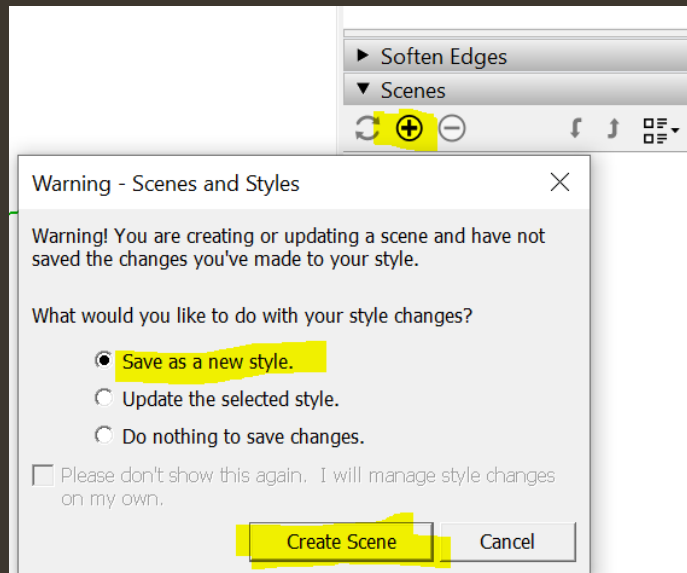
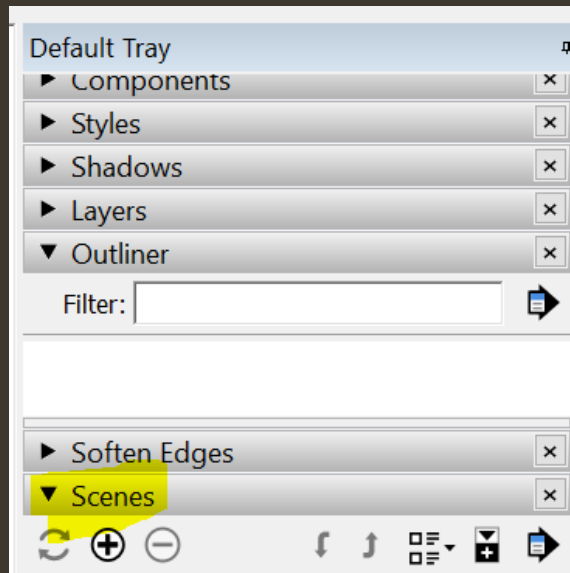




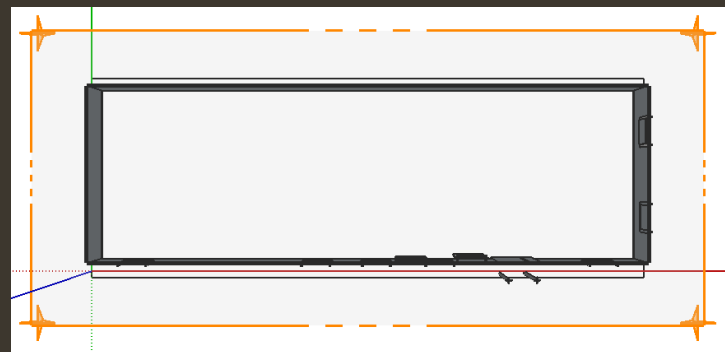
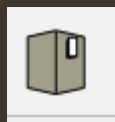
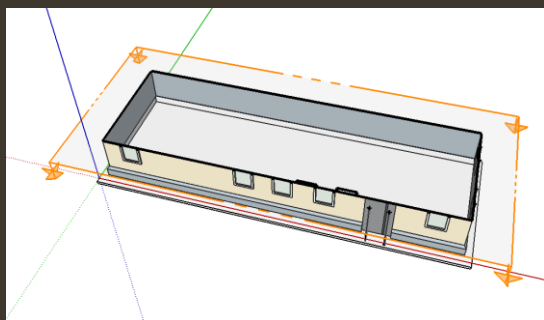
Печать. Анимация



Подготовка (1): сцены

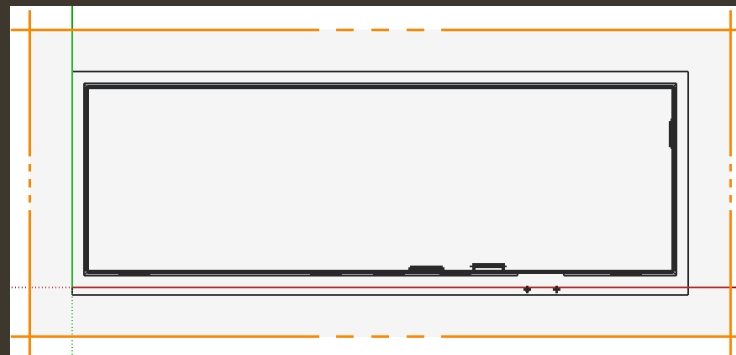


Подготовка (2): сечение (section)

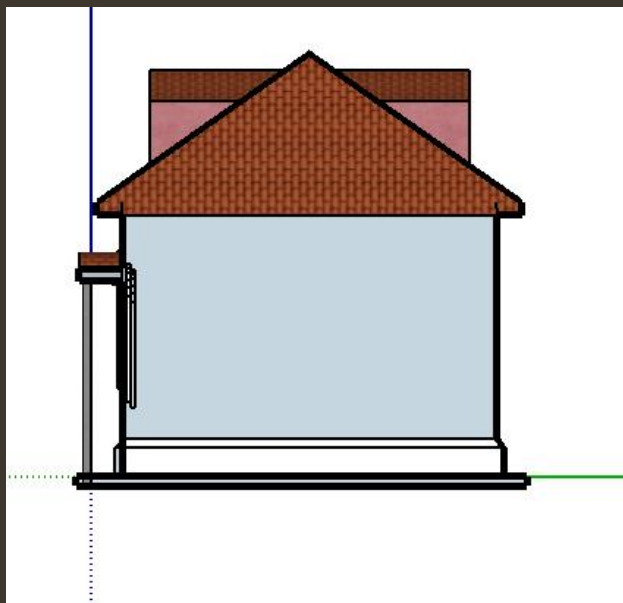


Camera

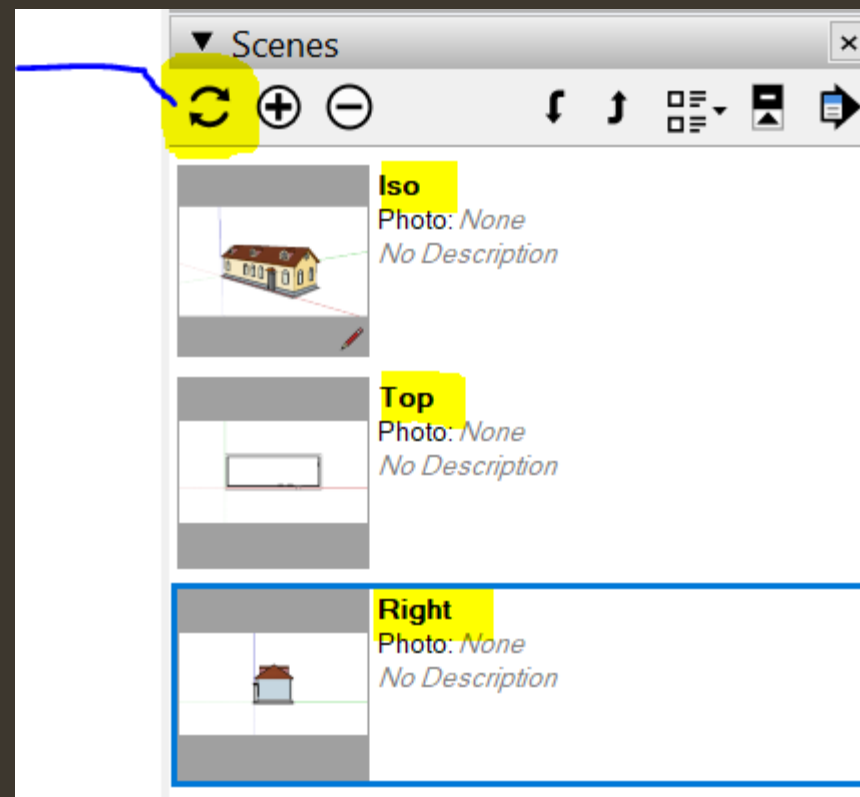
Parallel
Projection



Подготовка (3):можно и так настроить



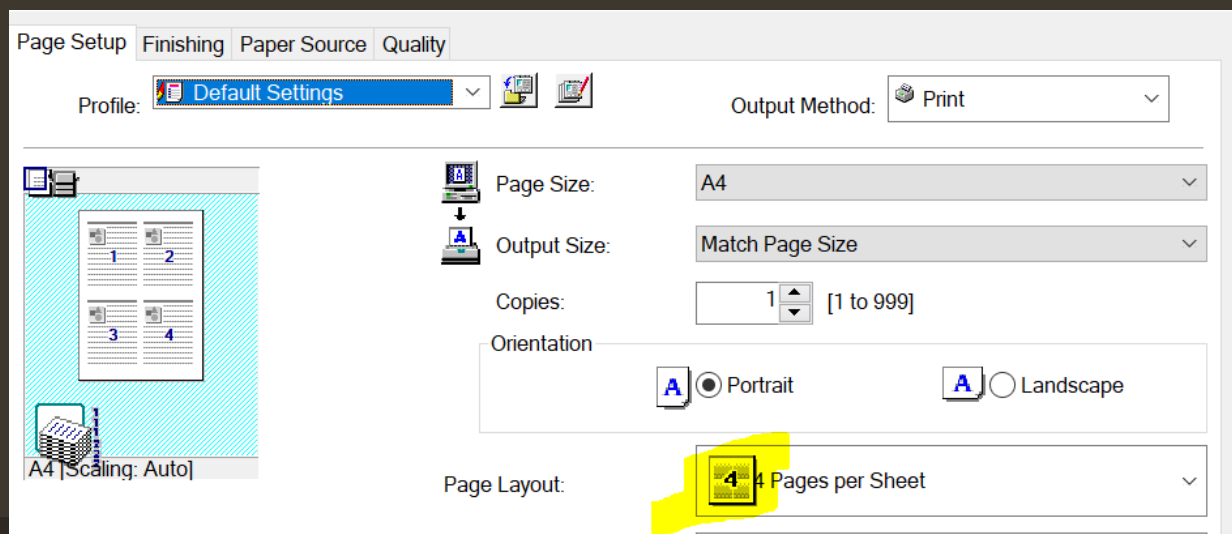
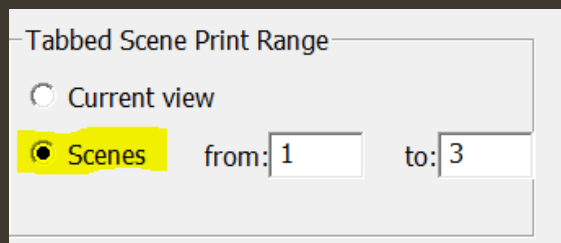
Stseeni
Update



Печать

Настройки для печати проекта или видов проекта происходит в приложении Layout. Все созданные сцены переносятся в это приложение. К сожалению данная возможность активна только для платной Pro версии.

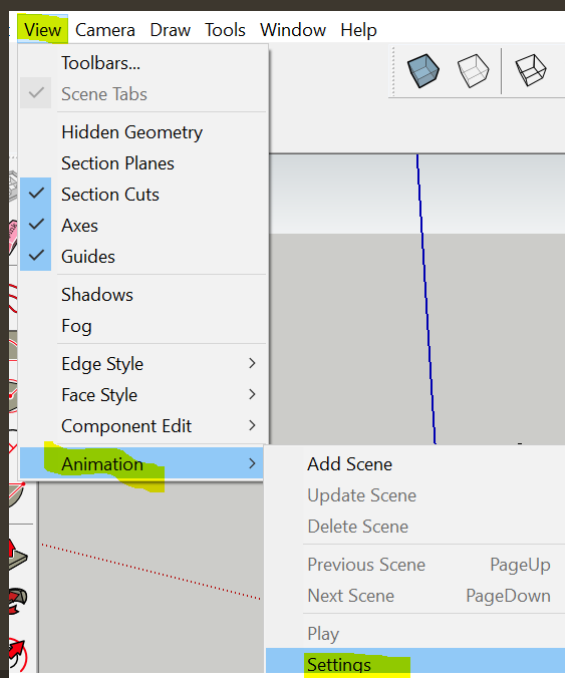
В бесплатной версии можем распечатать сцены на одном листе, воспользовавшись настройками принтера.



Анимация

Есть возможность показать ваш проект в виде анимации, где будет происходить плавный переход от одной созданной сцены к другой.

Данная возможность полезна при представлении проекта заказчику или потенциальному клиенту.



В настройках можно изменить скорость анимации

Export

Анимацию экспортируют в mp4 формат

