

4.6 การดึงพื้นผิวตามแนวเส้น (Follow Me)

4.6 การดึงพื้นผิวตามแนวเส้น (Follow Me)

การใช้งานเครื่องมือ Follow Me ใน Google SketchUp

Follow Me เป็นเครื่องมือสำหรับปรับแต่งโมเดล และใช้สร้างรูปทรงต่างๆ การใช้งานเครื่องมือ Follow Me บนวัตถุจะมีลักษณะคล้ายๆกับการใช้เครื่องมือ Push/Pull จะแตกต่างกันตรงที่เครื่องมือ Follow Me นั้นจะวิ่งไปตามเส้นขอบของวัตถุในทิศทางที่เรากำหนด เรียกใช้งานได้โดยไปที่ เมนู —> Tools —> Follow Me



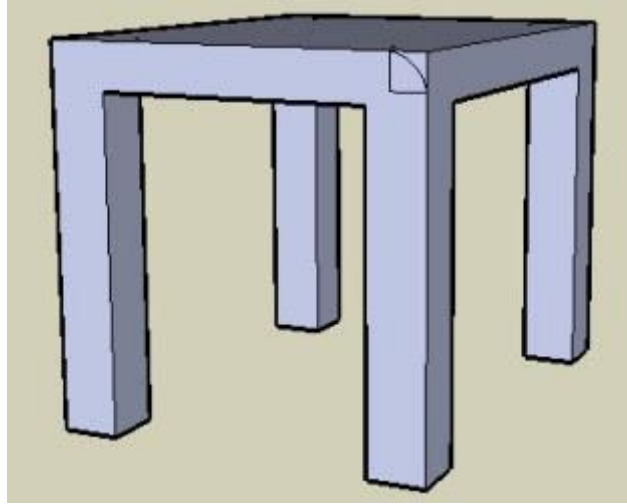
หรือ เลือกได้จากชุดเครื่องมือ Modification จาก เมนู —> View —> Toolbars —> Modification



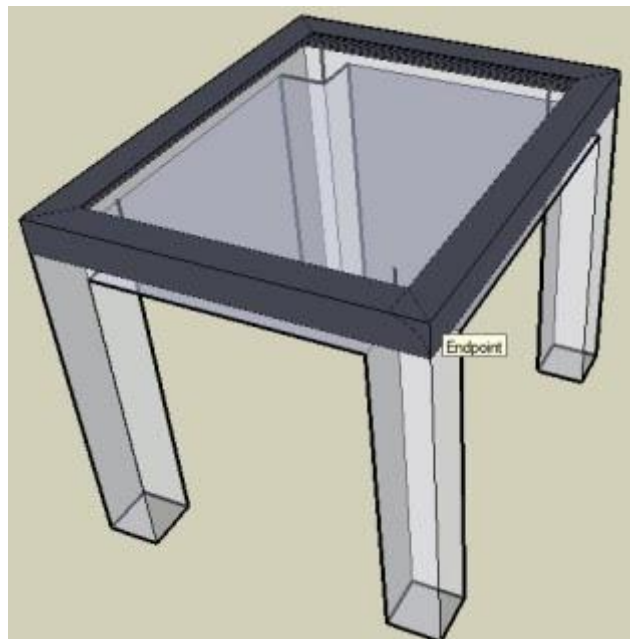
▪ ลบมุมของวัตถุให้โค้งมน (วิธีที่ 1)

ตัวอย่างที่จัดทำเป็นตัวอย่างง่าย ๆ ในการใช้เครื่องมือ Follow Me และการใช้เส้นโค้ง Arc ตามขั้นตอนดังนี้

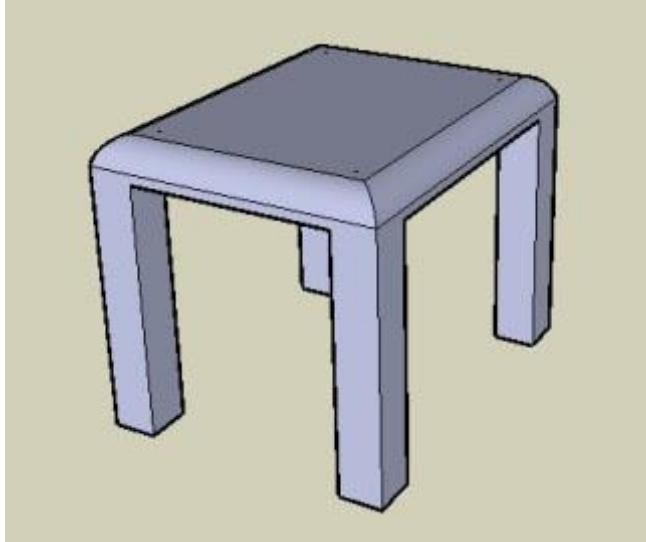
1. สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมขึ้นมาหนึ่งรูป แล้วใช้เครื่องมือ Arc (A) สร้างเส้นโค้งที่มุมด้านบนของสี่เหลี่ยม



2. ใช้เครื่องมือ Follow Me คลิก 1 ครั้งทีพื้นผิวตรงมุมด้านบนส่วนที่ต้องการลบออกเพื่อให้เกิดการโค้งมน แล้วลากเมาส์ไปรอบๆ ตามขอบจนมาบรรจบกันแล้วให้คลิกเมาส์อีกครั้ง ในขณะที่เราใช้เครื่องมือ หากเราใช้มุมมอง X-Ray จะทำให้เราเห็นโครงสร้างภายใน และมองเห็นเส้นขอบทำให้ใช้เครื่องมือ Follow Me ได้สะดวกขึ้น ดังภาพ



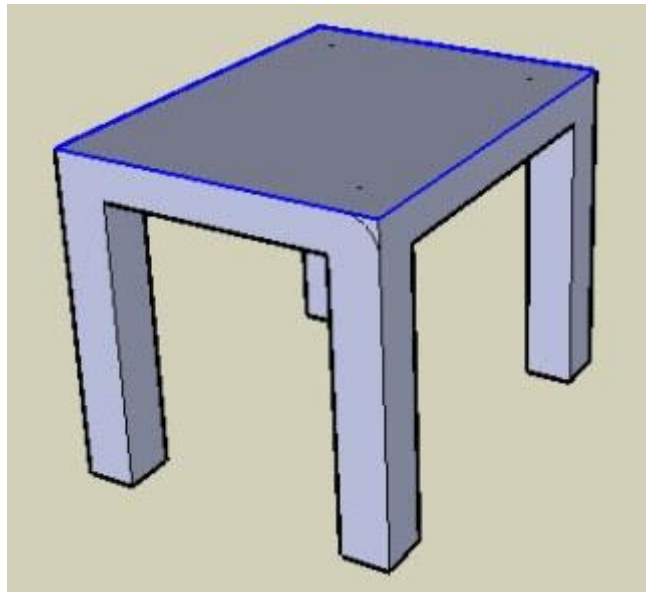
Follow Me รอบๆรูปสี่เหลี่ยม



ผลลัพธ์ที่ได้จากการ Follow Me

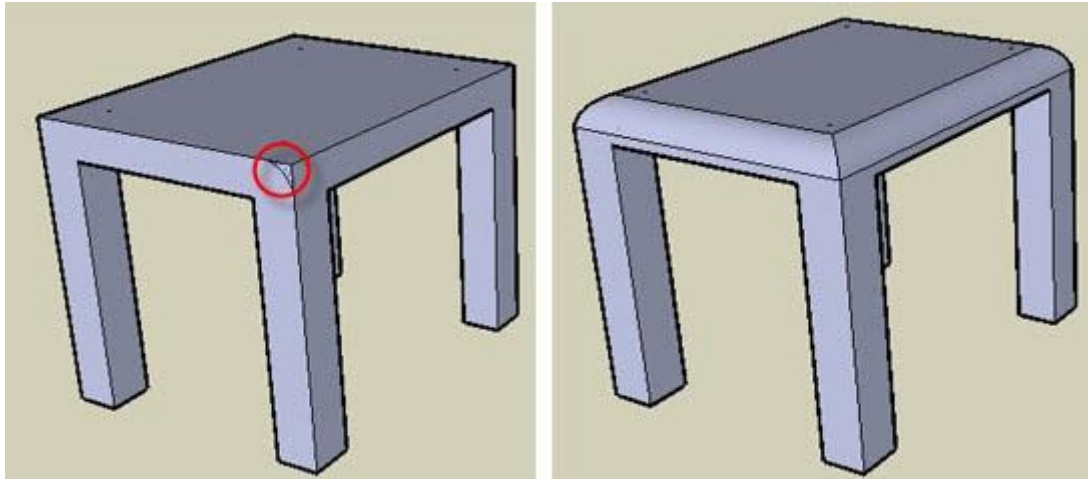
- ลบมุมของวัตถุให้โค้งมน (วิธีที่ 2 อันนี้ แอดมินใช้บ่อย)

1. ใช้เครื่องมือ Select (กดคีย์ลัด Spacebar) แล้วกดปุ่ม Ctrl เลือกเส้นขอบด้านที่ต้องการให้โค้งมนทั้ง 4 เส้น ดังภาพ



กดปุ่ม Ctrl แล้วเลือกเส้นขอบ 4 เส้น

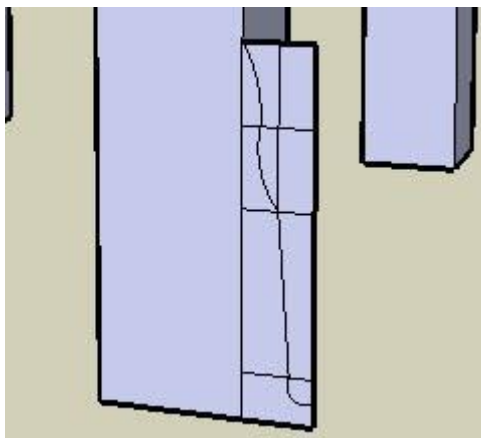
2. ขณะกดปุ่ม Ctrl ค้างไว้ ให้กดเครื่องมือ Follow Me แล้วคลิกพื้นผิวตรงมุมด้านที่ต้องการทำให้โค้งมน แล้ววัตถุจะถูกลบออกไปทันที ดังภาพ



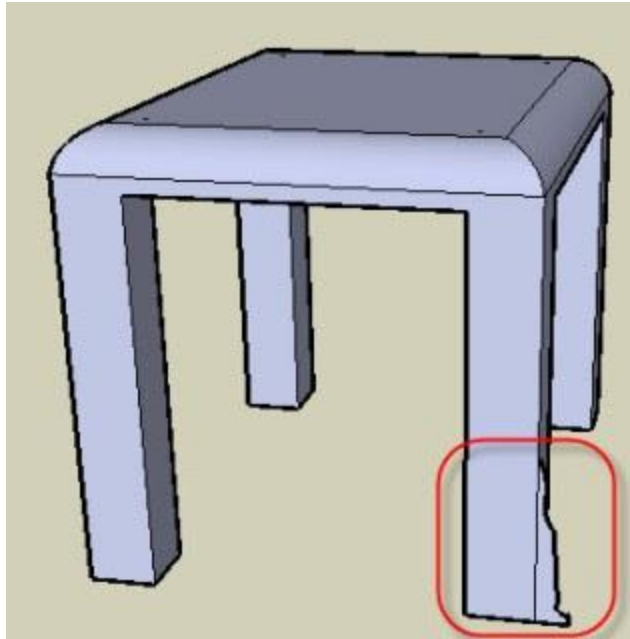
Tips :

นอกจากเครื่องมือ Follow Me จะใช้บนพื้นผิวด้านในของวัตถุแล้ว เรายังประยุกต์ใช้กับวัตถุที่อยู่รอบๆเส้นของด้านนอก ที่ไม่ใช่ตัววัตถุโดยตรงได้ เป็นวัตถุที่เราสร้างเพิ่มเติมขึ้นมา ในตัวอย่างจะทำการทำเป็นขาเก้าอี้เพิ่มเติม เป็นตัวอย่างเล็กๆน้อยๆ ขั้นตอนดังนี้

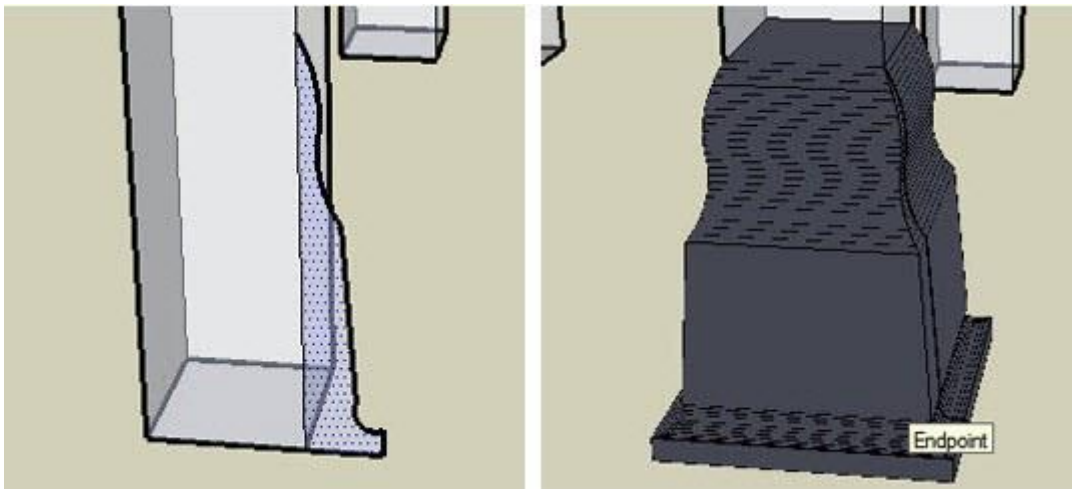
1. สร้างวัตถุเพิ่มเติมดังตัวอย่างให้ติดกับเส้นขอบของวัตถุ



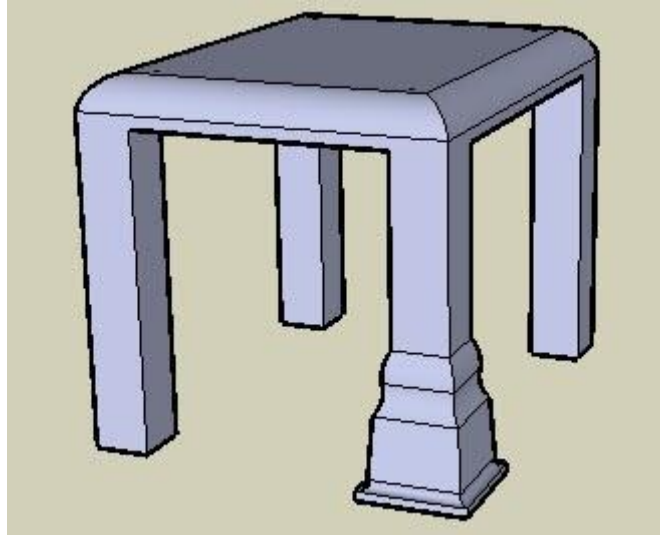
วัตถุเพิ่มเติม



2. เพื่อให้เราสามารถใช้เครื่องมือ Follow Me ได้สะดวกขึ้นควรเลือกมุมมองเป็น X-Ray เพื่อให้เห็นโครงสร้างและเส้นของของวัตถุ จากนั้น ใช้เครื่องมือ Follow Me กับส่วนที่เพิ่มเติมวัตถุ แล้วลากไปตามเส้นขอบของวัตถุต้นแบบ ดังภาพ



Follow Me วัตถุเพิ่มเติม รอบๆ สีเหลี่ยม



ผลลัพธ์ที่ได้

การใช้เครื่องมือ Follow Me สามารถทำได้หลายรูปแล้วแต่ว่าจะสร้างในรูปแบบไหน หากต้องการให้สวยงาม ต้องทำโมเดลให้มีความละเอียด ในตัวอย่างทำให้ดูคร่าวๆเพื่อจุดประกายไอเดียให้กับอีกหลายๆคน ลองนำเครื่องมือ Follow Me ไปลองสร้างชิ้นงานใหม่ๆดูนะคะ

ที่มา : <http://edkrucom.blogspot.com/2012/09/follow-me-google-sketchup.html#more>