

## <<中文版SketchUp 8.0技术大全>>

### 图书基本信息

书名：<<中文版SketchUp 8.0技术大全>>

13位ISBN编号：9787115299888

10位ISBN编号：7115299889

出版时间：2013-2

出版时间：马亮 人民邮电出版社 (2013-02出版)

作者：马亮

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<中文版SketchUp 8.0技术大全>>

### 内容概要

《中文版SketchUp 8.0技术大全》从零开始讲解SketchUp，带领读者逐步进入SketchUp的世界，练习循序渐进，内容丰富翔实，通过学习，读者可以轻松掌握SketchUp的使用方法，适用于各个层次的SketchUp用户学习使用。

另外，《中文版SketchUp8.0技术大全》还附带1张光盘，其中包含有案例文件、素材文件等。

## 书籍目录

第1章初识SketchUp 1.1SketchUp的诞生和发展 1.2SketchUp的版本变迁 1.2.1SketchUp3.0 1.2.2SketchUp4.0 1.2.3SketchUp5.0 1.2.4SketchUp6.0 1.2.5SketchUp7.0 1.2.6SketchUp8.0 1.3SketchUp的应用领域 1.3.1在城市规划设计中的应用 1.3.2在建筑方案设计中的应用 1.3.3在园林景观设计中的应用 1.3.4在室内设计中的应用 1.3.5在工业设计中的应用 1.3.6在游戏动漫中的应用 1.4SketchUp的功能特点 1.4.1界面简洁、易学易用 1.4.2建模方法独特 1.4.3直接面向设计过程 1.4.4材质和贴图使用方便 1.4.5剖面功能强大 1.4.6光影分析直观准确 1.4.7组与组件便于编辑管理 1.4.8与其他软件数据高度兼容 1.4.9缺点及其解决方法 1.5SketchUp软硬件配置需求 【练习1—1】：安装SketchUp8.0软件 【练习1—2】：卸载SketchUp8.0软件

第2章熟悉SketchUp8.0的操作界面 2.1熟悉SketchUp8.0的向导界面 【练习2—1】：选择单位为毫米的模板 2.2熟悉SketchUp8.0的工作界面 2.2.1标题栏 2.2.2菜单栏 【练习2—2】：设置文件自动备份 【练习2—3】：将设定好的场景设置为模板 【练习2—4】：在Google地图中预览模型场景 【练习2—5】：为模型添加Google照片纹理 【练习2—6】：打开浮动窗口并依附对齐显示 2.2.3工具栏 2.2.4绘图区 2.2.5数值控制框 2.2.6状态栏 2.2.7窗口调整柄 【练习2—7】：调整绘图区窗口大小 2.3优化设置工作界面 2.3.1设置场景信息 【练习2—8】：设置场景单位 2.3.2设置硬件加速 2.3.3设置快捷键 【练习2—9】：导出快捷键 【练习2—10】：通过光盘提供的SU8.0.dat文件添加快捷键 2.3.4设置显示风格样式 【练习2—11】：自定义模型正反面的颜色 【练习2—12】：为模型添加水印 2.3.5设置天空、地面与雾效 【练习2—13】：为场景添加特定颜色的雾化效果 【练习2—14】：创建颜色渐变的天空 2.4设置坐标系 2.4.1重设坐标轴 2.4.2对齐 2.4.3显示 / 隐藏坐标轴 2.4.4日光朝北工具栏 2.5在界面中查看模型 2.5.1通过相机工具栏查看 2.5.2通过漫游工具栏查看 【练习2—15】：使用漫游工具体验建筑空间 2.5.3通过“视图”工具栏查看 2.5.4查看模型的阴影 【练习2—16】：显示冬至日的光影效果 2.5.5Google工具栏 第3章图形的绘制与编辑 3.1选择图形与删除图形 3.1.1选择图形 【练习3—1】：用框选命令选择场景中的所有物体 【练习3—2】：选择同一材质上的物体 3.1.2取消选择 3.1.3删除图形 3.2基本绘图工具 3.2.1矩形工具 【练习3—3】：创建一个500mm×300mm的矩形面 【练习3—4】：创建立面矩形 3.2.2直线工具 3.2.3圆工具 3.2.4圆弧工具 【练习3—5】：创建儿童木马 3.2.5多边形工具 【练习3—6】：绘制六边形 3.2.6徒手画笔工具 【练习3—7】：绘制模度尺 3.3基本编辑技巧 3.3.1面的推 / 拉 【练习3—8】：创建办公桌 【练习3—9】：创建建筑凸窗 【练习3—10】：创建电视柜 【练习3—11】：创建休闲坐椅 3.3.2物体的移动 / 复制 【练习3—12】：创建路边停车位 【练习3—13】：创建玻璃幕墙 【练习3—14】：创建鞋柜 【练习3—15】：创建方形吊灯 【练习3—16】：创建高架道桥 3.3.3物体的旋转 【练习3—17】：创建百叶窗 【练习3—18】：创建垃圾桶 【练习3—19】：创建花型吊灯 3.3.4图形的路径跟随 【练习3—20】：创建冰棒树 【练习3—21】：创建罗马柱 【练习3—22】：创建花型抱枕 【练习3—23】：制作装饰画 【练习3—24】：创建花钵 3.3.5物体的缩放 【练习3—25】：创建鸡蛋 【练习3—26】：创建双开门 【练习3—27】：创建围墙 3.3.6图形的偏移 / 复制 【练习3—28】：创建客厅茶几 3.3.7模型交错 【练习3—29】：创建曲面玻璃幕墙 【练习3—30】：创建建筑半圆十字拱顶 【练习3—31】：创建花瓣状建筑屋顶 【练习3—32】：创建中式景观亭 【练习3—33】：创建欧式景观亭 【练习3—34】：创建水管接口 【练习3—35】：创建建筑转角飘窗 3.3.8实体工具 【练习3—36】：创建镂空景墙 3.3.9柔化边线 【练习3—37】：对茶具模型进行平滑操作 3.3.10照片匹配 【练习3—38】：根据照片匹配建筑模型 3.4模型的测量与标注 3.4.1测量距离 3.4.2测量角度 【练习3—39】：移动钟表时针位置 3.4.3标注尺寸 3.4.4标注文字 【练习3—40】：创建建筑内部墙体并进行标注 3.4.5D文字 【练习3—41】：为某校大门添加学校名称 3.5辅助线的绘制与管理 3.5.1绘制辅助线 【练习3—42】：使用辅助线精确移动物体 3.5.2管理辅助线 3.5.3导出辅助线 第4章图层的运用及管理 4.1图层管理器 【练习4—1】：新建图层 4.2图层工具栏 4.3图层属性 【练习4—2】：为导入的图像划分图层 第5章材质与贴图 5.1默认材质 5.2材质编辑器 5.2.1选择选项卡 【练习5—1】：提取场景中的材质并填充 5.2.2编辑选项卡 【练习5—2】：创建喷泉 【练习5—3】：创建二维色块树木组件 【练习5—4】：为建筑玻璃幕墙赋予城市贴图 5.3填充材质 5.4贴图的运用 【练习5—5】：创建藏宝箱 【练习5—6】：创建古建窗户 【练习5—7】：创建坡屋顶欧式建筑单体 【练习5—8】：创建城市道路 【练习5—9】：贴图人物组件 5.5贴图坐标的调整 5.5.1锁定别针模式 5.5.2自由别针模式 【练习5—10】：调整中心广场的铺地贴图 【练习5—11】：调整笔记本电脑的界

面贴图 5.6贴图的技巧 5.6.1转角贴图【练习5—12】：制作长方体侧面的转角贴图【练习5—13】：创建绿篱 5.6.2圆柱体的无缝贴图【练习5—14】：创建悠嘻猴笔筒 5.6.3投影贴图【练习5—15】：将遥感图像赋予地形模型【练习5—16】：创建颜色渐变的山体 5.6.4球面贴图【练习5—17】：创建玻璃水晶球【练习5—18】：创建360°全景天空 5.6.5PNG贴图【练习5—19】：制作夜景灯光贴图【练习5—20】：创建二维仿真灌木丛组件【练习5—21】：创建三维树木组件【练习5—22】：创建落水【练习5—23】：制作大场景绿化丛【练习5—24】：制作天空云彩

第6章群组与组件 6.1群组 6.1.1创建群组【练习6—1】：创建船锚艺术雕塑【练习6—2】：创建台阶与坡道【练习6—3】：创建入口大门 6.1.2编辑群组 6.1.3为组赋材质 6.2组件 6.2.1制作组件【练习6—4】：制作建筑立面的开口窗组件【练习6—5】：创建景观塔组件【练习6—6】：创建景观廊架【练习6—7】：创建景观地灯【练习6—8】：创建健身器材 6.2.2插入组件【练习6—9】：制作道路旁的行道树 6.2.3编辑组件【练习6—10】：对值班室进行镜像复制 6.2.4动态组件

第7章页面与动画 7.1页面及页面管理器【练习7—1】：为场景添加多个页面 7.2动画 7.2.1幻灯片演示 7.2.2导出AVI格式的动画【练习7—2】：导出动画【练习7—3】：燃烧的壁炉火焰 7.3制作方案展示动画【练习7—4】：制作阴影动画 7.4批量导出页面图像【练习7—5】：批量导出页面图像

第8章剖切平面 8.1创建剖面【练习8—1】：为场景建筑添加剖面 8.2编辑剖面 8.2.1剖面工具栏 8.2.2移动和旋转剖面 8.2.3翻转剖切方向 8.2.4激活剖面 8.2.5将剖面对齐到视图 8.2.6创建剖切口群组【练习8—2】：将剖面进行移动 8.3导出剖面【练习8—3】：将剖面导出为DXF格式文件。 8.4制作剖面动画【练习8—4】：制作剖切动画（生长动画）

第9章沙盒工具 9.1沙盒工具栏 9.1.1从等高线工具【练习9—1】：使用从等高线工具绘制地形【练习9—2】：创建张拉膜【练习9—3】：创建遮阳伞 9.1.2从网格工具【练习9—4】：使用从网格工具绘制网格平面 9.1.3曲面拉伸工具【练习9—5】：使用曲面拉伸工具拉伸网格【练习9—6】：制作起伏的地形场景 9.1.4水印工具【练习9—7】：使用水印工具创建坡地建筑基底面 9.1.5投影工具【练习9—8】：使用投影工具创建山地道路 9.1.6添加细节工具 9.1.7翻转边线工具【练习9—9】：使用翻转边线工具改变地形坡向 9.2其他创建地形的几种方法【练习9—10】：使用推/拉工具创建阶梯状地形【练习9—11】：利用湘源控规制作山体【练习9—12】：结合GIS生成山体……

第10章插件的利用 第11章文件的导入与导出 第12章模型的渲染——V-Ray for SketchUp 第13章SketchUp建筑设计实例综合运用 第14章SketchUp规划设计实例综合运用 第15章SketchUp景观设计实例综合运用

## 章节摘录

版权页：插图：删除：该命令用于删除边线、辅助线和绘图窗口的其他物体。

材质：执行该命令将打开“材质”编辑器，用于为面或组件赋予材质。

移动：该命令用于移动、拉伸和复制几何体，也可以用来旋转组件。

旋转：执行该命令将在一个旋转面里旋转绘图要素、单个或多个物体，也可以选中一部分物体进行拉伸和扭曲。

缩放：执行该命令将对选中的实体进行缩放。

推/拉：该命令用来扭曲和均衡模型中的面。

根据几何体特性的不同，该命令可以移动、挤压、添加或者删除面。

路径跟随：该命令可以使面沿着某一连续的边线路径进行拉伸，在绘制曲面物体时非常方便。

偏移：该命令用于偏移复制共面的面或者线，可以在原始面的内部和外部偏移边线，偏移一个面会创造出一个新的面。

外壳：该命令可以将两个组件合并为一个物体并自动成组。

实体工具：该命令下包含了5种布尔运算功能，可以对组件进行并集、交集和差集的运算。

辅助测量线：该命令用于绘制辅助测量线，使精确建模操作更简便。

辅助量角线：该命令用于绘制一定角度的辅助量角线。

设置坐标轴：用于设置坐标轴，也可以进行修改。

对绘制斜面物体非常有效。

尺寸标注：用于在模型中标识尺寸。

文字：用于在模型中输入文字。

3D文字：用于在模型中放置3D文字，可设置文字的大小和挤压厚度。

剖切平面：用于显示物体的剖切面。

互动：通过设置组件属性，给组件添加多个属性，比如多种材质或颜色。

运行动态组件时会根据不同属性进行动态变化显示。

## <<中文版SketchUp 8.0技术大全>>

### 编辑推荐

史上内容最全的SketchUp，超厚手册、超大容量、技术全面，15章教学内容、软件功能全覆盖，建模、插件、渲染与动画全接触，149个案例实战，理论结合应用。

是一本介绍SketchUp主要功能的应用指南手册。

如果您是刚开始学习SketchUp，那么可以在这里找到所需的所有基础知识，如果您经常使用SketchUp，那么本书也包括许多进阶内容。

您既可以将本书作为一本教程，也可以作为一本反复查阅的参考书。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>