

图书基本信息

书名：<<SketchUp 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程>>

13位ISBN编号：9787111257653

10位ISBN编号：7111257650

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：高杰 等著

页数：299

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>

前言

21世纪是个数字化的多媒体时代，其中计算机的应用更是相当广泛，在建筑行业，计算机的应用亦然。

社会的进步、科技的发展改善了设计师的工作条件，也改变了设计师的工作方式，从过去单一的手绘绘图发展到现在运用计算机制图。

过去的手绘图存在许多不足，如在绘制效果图方面，手绘使透视角度的选择很困难，往往花费不少时间，但透视效果不理想，色彩与材质修改困难，光影变化不真实等。

所以计算机制图软件的产生在设计领域引起了一场革命。

SketchUp6.0是由Google公司推出的一款设计类建模软件，是一套令人耳目一新的设计软件，它给设计师带来边构思边创作的体验，效果直观，方便推敲，使得设计能够享受到与他人直接交流的快乐。

SketchUp6.0是相当简便易学并且功能强大的软件，一些不熟悉电脑建模的建筑师可以很快地掌握它，它融合了铅笔画的优美与自然笔触，可以迅速地建构、显示、编辑三维建筑模型，同时可以导出位图、DWG或DXF格式的2D矢量文件等尺寸正确的平面图形。

SketchUp6.0是一款直接面向设计方案创作过程而不只是面向渲染成品或施工图的设计软件，其创作过程不仅能够充分表达设计师的思想，而且完全满足与客户即时交流的需要，与设计师用手工绘制构思草图的过程很相似，同时其成品导入其他着色、后期、渲染软件可以继续形成照片级的商业效果图。

它是目前市面上为数不多的直接面向设计过程的设计软件，使得设计师可以直接在电脑上进行十分直观的构思，随着构思的不断清晰，细节不断增加，最终形成的模型可以直接交给其他具备高级渲染能力的软件进行最终渲染。

这样，设计师可以最大限度地减少机械重复劳动，同时还能很好地控制设计成果的准确性。

SketchUp6.0同时也是一款可以进行自主二次开发的软件，懂得RUBY程序语言的朋友可以进行SketchUp插件的编写，使编写的插件成为SketchUp一个自定义命令。

全书共分10章，其中第1章介绍SketchUp6.0操作界面，以及操作界面中绘图最重要的工具栏的简介，还对在实战绘制前常用的初始绘图环境设置以及显示设置和视图转换等作详细的阐述。

第2章介绍了SketchUp6.0的绘图工具、常用工具和编辑工具等。

第3章介绍SketchUp6.0中“捕捉”、“坐标系”、“地形”和“组件”等建模中的重难点内容，还对“材质”、“阴影”、“动画”和“照片匹配”等高级命令进行详细阐述。

第4章介绍创建型插件工具的具体应用。

第5章介绍编辑型插件的具体应用。

第6章介绍修改型插件的具体应用。

第7章介绍SketchUp6.0的动画功能，主要包括SketchUp6.0的动画基础知识以及阴影动画和生长动画的创作过程，掌握SketchUp6.0的动画制作能力对于表现自己的设计方案有很大的好处。

第8章讲述了目前城市建筑中最常见的高层建筑的建模思路 and 过程，向读者介绍了SketchUp6.0建模的一般方法和技巧。

第9章是通过一个简单的别墅建模实例向读者演示SketchUp6.0进行模型创建最基础的思路 and 方式方法。

第10章是本书的综合应用，通过一个古塔的模型创建将前面几章中所介绍过的内容进行综合应用，并着重介绍在SketchUp6.0中曲面的创建方法。

本书内容由浅入深，实例丰富有趣，对读者进行SketchUp6.0建筑建模有很好的指导作用。

本书配套光盘为多媒体视频教学演示文件、书中实例的原文件，在多媒体视频教学演示文件中，详细演示了每个制作细节，使学习变得形象、直观。

本书主要由高杰、何忠家、杨丹执笔，参与编写的还有胡仁喜、刘昌丽、熊慧、张日晶、王敏、周冰、王艳池、董伟、王培合、李瑞、王义发、张俊生、王玉秋、赵黎、袁涛、王兵学、李鹏、王渊峰、陈丽芹、李世强等。

本书的编写和出版工作得到了很多朋友的大力支持。
在此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。
同时，也深深感谢支持和关心本书出版的所有朋友。

内容概要

《SketchUP 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程》共分10章，其中第1章介绍SketchUp6.0操作界面，以及操作界面中绘图最重要的工具栏的简介，还对在实战绘制前常用的初始绘图环境设置以及显示设置和视图转换等作详细的阐述。

第2章介绍SketchUp6.0的绘图工具、常用工具和编辑工具等。

第3章介绍了SketchUp6.0中“捕捉”、“坐标系”、“地形”和“组件”等建模中的重难点内容，还对“材质”、“阴影”、“动画”和“照片匹配”等高级命令进行详细阐述。

第4章介绍创建型插件工具的具体应用。

第5章介绍编辑型插件的具体应用。

第6章介绍修改型插件的具体应用。

第7章介绍SketchUp6.0的动画功能，主要包括SketchUp6.0的动画基础知识以及阴影动画和生长动画的创作过程，掌握SketchUp6.0的动画制作能力对于表现自己的设计方案有很大的好处。

第8章讲述了目前城市建筑中最常见的高层建筑的建模思路和过程，向读者介绍了SketchUp6.0建模的一般方法和技巧。

第9章是通过一个简单的别墅建模实例向读者演示SketchUp6.0进行模型创建最基础的思路和方式方法。

第10章是《SketchUP 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程》的综合应用，通过一个古塔的模型的创建将前面几章中所介绍过的内容进行综合应用，并着重介绍在SketchUp6.0中曲面的创建方法。

《SketchUP 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程》内容由浅入深，实例丰富有趣，对读者进行SketchUp6.0建筑建模有很好的指导作用。

书籍目录

前言第1章 初识SketchUp6.01.1 SketchUp介绍1.2 SketchUp与相关设计软件的比较1.3 SketchUp6.0新增功能简介1.4 SketchUp6.0的操作界面1.5 SketchUp6.0的工具栏介绍1.6 SketchUp6.0初始化绘图环境1.6.1 场景信息1.6.2 系统属性1.7 SketchUp6.0显示设置1.7.1 边线属性1.7.2 面的属性1.7.3 背景设置1.7.4 水印设置1.7.5 造型设置1.8 SketchUp6.0视图变换1.8.1 视图显示形式1.8.2 视图工具栏1.8.3 相机工具栏第2章 SketchUp6.0基本工具2.1 绘图工具2.1.1 绘制线段2.1.2 矩形2.1.3 圆弧2.1.4 圆形2.1.5 其他绘图工具2.2 常用工具2.2.1 选择2.2.2 橡皮擦2.3 编辑工具2.3.1 移动2.3.2 旋转2.3.3 放缩2.3.4 推 / 拉2.3.5 偏移复制2.3.6 路径跟随 (放样) 2.4 辅助工具2.4.1 测量2.4.2 量角器2.4.3 尺寸标注2.4.4 文字标注2.4.5 3D文字2.5 漫游工具2.5.1 相机位置工具2.5.2 漫游2.5.3 环视2.6 综合实例2.6.1 封面技巧2.6.2 创建莫比乌斯圈2.6.3 创建球体第3章 SketchUp6.0辅助绘图工具3.1 SketchUp6.0捕捉功能3.1.1 参考提示3.1.2 参考锁定3.1.3 特殊类型线段绘制3.2 SketchUp的群组与组件3.2.1 群组3.2.2 组件3.3 SketchUp6.0的坐标系3.3.1 设置坐标系3.3.2 对齐3.3.3 显示 / 隐藏坐标系3.4 sketchUp6.0的模型交错3.4.1 模型交错3.4.2 选择交错3.4.3 关联交错3.5 SketchUp6.0的图层3.5.1 图层管理器3.5.2 图层与组件3.6 SketchUp6.0的辅助线3.6.1 辅助线的设置3.6.2 辅助线的精确建模3.7 SketchUp6.0的地形创建3.7.1 用等高线生成地形3.7.2 用栅格生成地形3.7.3 拉伸3.7.4 贴印3.7.5 投影3.7.6 栅格细分3.7.7 边线变相3.8 SketchUp6.0的边线柔化3.9 SketchUp6.0的材质与贴图3.9.1 材质3.9.2 贴图3.10 SketchUp6.0的阴影与雾化3.10.1 阴影设置3.10.2 雾化设置3.11 SketchUp6.0的剖面功能3.11.1 添加剖面3.11.2 重置剖面位置3.12 SketchUp6.0的页面3.13 SketchUp6.0的绘图风格3.13.1 添加徒手画效果3.13.2 风格混合3.14 SketchUp6.0的导入和导出3.14.1 导入3.14.2 导出3.15 综合实例3.15.1 创建斜面的垂线的多种方法3.15.2 创建螺旋楼梯第4章 创建型插件工具4.1 关于SketchUp6.0插件的介绍4.1.1 什么是插件4.1.2 插件的安装4.2 建筑构筑物插件4.2.1 创建自动扶梯4.2.2 创建双跑平行楼梯4.2.3 90度左转楼梯4.2.4 90度右转楼梯4.2.5 螺旋楼梯4.2.6 创建拉窗4.2.7 实体框架4.3 创建栅格4.3.1 创建栅格 (三点) 4.3.2 创建栅格 (从原点创建) 4.3.3 标注栅格4.4 创建几何形体4.4.1 创建圆锥4.4.2 创建圆环4.4.3 创建四棱锥4.4.4 根据圆线创建半球4.4.5 创建多面球体4.4.6 创建棱柱体4.5 创建特殊图形4.5.1 创建贝塞尔曲线4.5.2 创建螺旋线4.5.3 任意方向矩形4.6 创建曲面 (SOAPSKINANDBUBBLE) 4.6.1 形成曲面4.6.2 调整曲率4.6.3 挤压曲面4.7 参数开窗工具第5章 编辑型插件工具5.1 选择工具组合5.1.1 隐藏未选物体5.1.2 反向选择5.1.3 放弃边线选择 (在当前选择集中) 5.1.4 放弃面选择 (在当前选择集合中) 5.2 镜像工具5.2.1 以点为中心镜像5.2.2 关于线对称5.2.3 关于面对称5.3 相机路径工具5.4 左键点击反转面5.5 焊接5.6 清除边线工具5.6.1 清除没有使用的边线 (整个模型) 5.6.2 清除没有使用的边线 (选择的模型) 5.7 显示快捷键5.8 编辑贝塞尔曲线第6章 修改型插件工具6.1 矩形掏空6.2 装订工具6.2.1 装订曲线6.2.2 装订两面6.3 拉伸工具6.3.1 空间矢量拉伸6.3.2 任意方向推拉面6.3.3 将直线 (曲线) 拉伸成面6.3.4 按照法线方向推拉6.4 以线为中心建造墙6.5 查看组件体积6.6 转移到图层6.7 寻找线头第7章 SKETCHUP动画制作7.1 SketchUp6.0动画原理7.2 简单动画的创建7.2.1 阴影动画7.2.2 生长动画第8章 高层建筑建模实例8.1 建筑模型的特点和建模方法8.2 设置建模环境8.3 建模过程8.3.1 四至十四层 (标准层) 模型的建立8.3.2 裙楼模型的建立8.3.3 十五至十八层模型的建立8.3.4 屋顶层模型的建立8.3.5 修改总模型8.3.6 总平面道路的建立第9章 别墅建模实例9.1 建模准备9.1.1 单位设定9.1.2 边线显示设定9.1.3 快捷键的设定9.2 导入CAD图9.2.1 导入CAD图9.2.2 管理图层9.3 创建墙体9.3.1 放置CAD图9.3.2 勾画并拉伸墙体9.3.3 掏窗洞和门洞9.3.4 创建窗户和门9.3.5 楼板踏步以及栏杆的创建9.3.6 创建楼板9.4 创建坡屋顶9.5 创建屋顶层9.6 创建正立面入口处造型和屋顶管道造型9.6.1 创建入口处造型9.6.2 创建屋顶管井造型第10章 古塔建模10.1 建模准备10.1.1 单位设定10.1.2 边线显示设定10.1.3 整理好CAD图10.2 导入CAD图10.2.1 导入CAD图10.2.2 管理图层10.3 创建底座10.3.1 放置CAD图10.3.2 勾画并拉伸墙体10.3.3 创建主体部分10.4 创建屋顶和屋面

编辑推荐

《SketchUp 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程》读者对象：大中专工科院校和职业院校师生，可作为实训教材使用；建筑设计与施工工程技术人员；建筑设计自学成材人员；相关电脑学校培训人员。

1 实例系统，工程性强 = 经典现场案例+完整施工图：SketchUp 6.0是一款直接面向设计方案创作过程而不只是面向渲染成品或施工图纸的设计软件，其创作过程不仅能够充分表达设计师的思想而且完全满足与客户即时交流的需要，与设计师用手工绘制构思草图的过程很相似，同时其成品导入其它着色、后期、渲染软件可以继续形成照片级商业效果图。

2 画龙点睛，点石成金 = 绘图技巧提示+建筑理论总结：根据作者的经验及学习的通常心理，在整体规划过程中，穿插讲解相关建筑理论，使读者不仅知其然，更知其所以然，在具体绘图过程中，给出绘图技巧和难点提示，帮助读者及时快捷地掌握所学知识。

3 多媒体教学光盘 = 全部实例操作过程录屏AVI文件：随书配送多媒体学习光盘。包含全书所有实例的源文件素材，并制作了全部实例的制作过程动画AVI文件和效果图演示。可以帮助读者更加形象直观、轻松自在地学习《SketchUp 6.0中文版建筑设计经典案例指导教程》。

4 经典简约的著作 = 作者权威+精雕细琢：由图书界资深专家负责策划，建筑设计与教学、研究方面的专家和技术权威执笔编写。

所有讲解实例都按照建筑设计的规范进行设计和讲解，严格执行国家标准。体现了作者高度的工程学术造诣和精益求精的严谨治学态度。

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>