

图书基本信息

书名：<<SketchUp印象园林景观设计项目实践>>

13位ISBN编号：9787115281593

10位ISBN编号：7115281599

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：王芬 等编著

页数：341

字数：562000

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>

## 内容概要

《SketchUp印象：园林景观设计项目实践》全面介绍了SketchUp在景观设计领域的应用。全书以“软件功能+设计理念+案例详解”的方式来组织内容，介绍了SketchUp的一些操作技巧与命令组合，可以帮助读者在学习软件的同时掌握一定程度的景观设计理论知识。

《SketchUp印象：园林景观设计项目实践》从景观设计的理念入手，结合各个层面的案例全面而深入地阐述了SketchUp辅助景观设计的方法和技巧，同时对地形和园林景观小品的创建过程进行了较细致的讲解，以方便读者在实际工作中建立自己的模型库，为提高工作效率打好基础。在软件应用方面，本书还结合了3ds Max、Photoshop、Lumion以及Piranesi进行介绍，向读者展示了如何运用SketchUp结合其他设计软件共同创建优秀的景观作品。

本书共分12章。

第1~2章介绍了SketchUp在景观设计中的辅助运用以及SketchUp的基本工具和命令。

第3章介绍了SketchUp常用插件的使用方法。

第4~5章介绍了各种地形和园林景观小品的创建技巧。

第6~10章以5个不同类型的景观设计实例介绍了SketchUp在景观设计中的表现深度和操作技巧。

第11~12章介绍了如何运用SketchUp结合Lumion和Piranesi制作优秀的作品。

本书非常适合作为SketchUp初、中级读者的参考书及各高校景观设计专业学生的教材。

另外，本书所有内容均采用SketchUp 8.0进行编写，请读者注意。

## 书籍目录

### 第1章 SketchUp辅助园林景观设计

- 1.1 关于园林景观设计
- 1.2 SketchUp辅助园林景观设计表现
- 1.3 SketchUp概述
  - 1.3.1 SketchUp的诞生和发展
  - 1.3.2 SketchUp的应用领域
- 1.4 SketchUp的特点
  - 1.4.1 界面简洁, 易学易用
  - 1.4.2 自定义快捷键
  - 1.4.3 建模方法独特
  - 1. 几何体构建灵活
  - 2. 画线成面, 推拉成型
  - 3. 强大的耦合和分割功能
  - 1.4.4 直接面向设计过程
    - 1. 快捷直观, 即时显现
    - 2. 表现风格多种多样
    - 3. 不同属性的页面切换
    - 4. 低成本的动画制作
  - 1.4.5 材质和贴图使用方便
  - 1.4.6 剖面功能强大
  - 1.4.7 光影分析直观准确
  - 1.4.8 组与组件便于编辑管理
  - 1.4.9 与其他软件数据高度兼容
  - 1.4.10 SketchUp的缺点及其解决方法
- 1.5 本章小结

### 第2章 SketchUp应用基础

- 2.1 熟悉SketchUp 8.0的操作界面
  - 2.1.1 向导界面
  - 2.1.2 工作界面
    - 1. 标题栏
    - 2. 菜单栏
    - 3. 工具栏
    - 4. 绘图区
    - 5. 数值控制框
    - 6. 状态栏
    - 7. 窗口调整柄
  - 2.1.3 优化工作界面
    - 1. 设置场景信息
    - 2. 设置硬件加速
    - 3. 设置快捷键
  - 2.1.4 设置风格样式
    - 1. 选择风格样式
    - 2. 编辑风格样式
    - 3. 设置天空、地面与雾效
    - 4. 设置坐标系

## 2.2 查看模型

### 2.2.1 相机工具栏

1. 转动
2. 平移
3. 实时缩放
4. 窗口缩放
5. 上一视图/下一视图
6. 充满视野

### 2.2.2 漫游工具栏

1. 相机位置
2. 漫游
3. 绕轴旋转

### 2.2.3 视图工具栏

### 2.2.4 查看模型的阴影

1. 阴影的设置
2. 保存页面的阴影设置

## 2.3 图形的绘制与编辑

### 2.3.1 选择图形与删除图形

1. 选择图形
2. 取消选择
3. 删除图形

### 2.3.2 基本绘图工具

1. 矩形
2. 线
3. 圆
4. 圆弧
5. 多边形
6. 徒手画笔

### 2.3.3 基本编辑工具

1. 推/拉
2. 移动/复制
3. 旋转
4. 路径跟随
5. 缩放
6. 偏移复制
7. 模型交错
8. 实体工具
9. 柔化边线
10. 照片匹配

### 2.3.4 模型的测量与标注

1. 测量距离
2. 测量角度
3. 标注尺寸
4. 标注文字
5. 3D文字

### 2.3.5 辅助线的绘制与管理

1. 绘制辅助线

- 2. 管理辅助线
- 3. 导出辅助线
- 2.4 图层的运用及管理
  - 2.4.1 图层管理器
  - 2.4.2 图层工具栏
  - 2.4.3 图层属性
- 2.5 材质与贴图
  - 2.5.1 默认材质
  - 2.5.2 材质编辑器
    - 1. 选择
    - 2. 编辑
  - 2.5.3 填充材质
  - 2.5.4 贴图的运用
  - 2.5.5 贴图坐标的调整
    - 1. 锁定别针
    - 2. 自由别针
- 2.6 群组与组件
  - 2.6.1 群组
    - 1. 创建群组
    - 2. 编辑群组
    - 3. 为组赋材质
  - 2.6.2 组件
    - 1. 制作组件
    - 2. 插入组件
    - 3. 编辑组件
- 2.7 页面与动画
  - 2.7.1 页面
  - 2.7.2 动画
    - 1. 幻灯片演示
    - 2. 导出AVI格式的动画
- 2.8 剖切平面
  - 2.8.1 创建剖面
  - 2.8.2 编辑剖面
    - 1. 剖面工具栏
    - 2. 移动和旋转剖面
    - 3. 翻转剖切方向
    - 4. 激活剖面
    - 5. 将剖面对齐到视图
  - 2.8.3 创建剖切口群组
  - 2.8.3 导出剖面
- 2.9 沙盒工具
- 2.10 本章小结
- 第3章 SketchUp常用插件介绍
  - 3.1 插件的获取和安装
    - 3.1.1 获取插件
    - 3.1.2 安装插件
  - 3.2 SUAPP插件集

- 3.2.1 SUAPP插件集的增强菜单
- 3.2.2 SUAPP基本工具栏
- 3.2.3 右键扩展菜单
- 3.3 Label Stray Lines(标注线头)插件
- 3.4 Weld(焊接)插件
- 3.5 PathCopy(沿路径复制)插件
- 3.6 Soap Bubble(起泡泡)插件
- 3.7 Joint Push Pull(组合表面推拉)插件
- 3.8 Subdivide&Smooth(细分/光滑)插件
- 3.9 SketchyFFD(自由变形)插件
- 3.10 Sketchupivy(藤蔓植物)插件
- 3.11 RoundCorner(倒圆角)插件
- 3.12 SunShine(日照大师)插件
- 1. 插件特点
- 2. 安装与配制
- 3. 参数设置
- 4. 日照分析
- 3.13 本章小结
- 第4章 地形场景的创建
- 4.1 地形在景观中的应用
- 4.2 创建地形
- 4.2.1 使用推/拉工具创建梯田式地形
- 实战——创建梯田式地形
- 4.2.2 使用从等高线工具生成地形
- 实战——从等高线生成地形
- 4.2.3 使用从网格工具和曲面拉伸工具创建地形
- 实战——根据网格创建地形
- 4.2.4 使用添加细节工具细化地形
- 实战——根据网格创建地形
- 4.2.5 结合湘源控规制作地形
- 实战——结合湘源控规制作地形
- 4.2.6 结合GIS制作地形
- 实战——结合GIS制作地形
- 4.2.7 将遥感图像贴图赋予地形模型
- 实战——为地形模型赋予遥感图像贴图
- 4.2.8 创建颜色渐变的山体
- 实战——创建颜色渐变的山体
- 4.2.9 使用投影工具创建山地道路
- 实战——创建山地道路
- 4.2.10 使用水印工具创建山地建筑基底面
- 实战——创建山地建筑基底面
- 4.2.11 使用曲面拉伸工具制作起伏的地形场景
- 实战——制作起伏的地形场景
- 4.3 本章小结
- 第5章 园林景观小品的创建
- 5.1 园林水景设计
- 5.1.1 壁泉和落水

实战——创建落水

5.1.2 喷泉

实战——创建喷泉

5.1.3 花型喷泉

实战——创建莲花喷泉基座

5.1.4 水草

实战——为水池添加水草

5.1.5 石头驳岸

实战——创建石头

5.2 园林植物造景

5.2.1 草丛

实战——创建草丛

5.2.2 二维仿真树木

实战——创建二维仿真树木组件

5.2.3 二维色块树木

实战——创建二维色块树木组件

5.2.4 二维树木群

实战——创建二维仿真树丛组件

5.2.5 二维仿真灌木丛

实战——创建二维仿真灌木丛组件

5.2.6 绿篱

实战——创建绿篱

5.2.7 三维仿真树木

实战——创建三维树木组件

5.2.8 三维冰棒树

实战——创建冰棒树

5.2.9 行道树

实战——批量种植行道树

5.2.10 大场景绿化丛

实战——制作大场景绿化丛

5.2.11 花架和藤蔓植物

实战——创建景观廊架

5.2.12 花钵

实战——创建花钵1

实战——创建花钵2

实战——创建花钵3

5.3 园林景观雕塑

5.3.1 雕塑小品

实战——创建船锚艺术雕塑

实战——创建红帆艺术雕塑

5.3.2 张拉膜

实战——创建张拉膜

5.3.3 遮阳伞

实战——创建遮阳伞

5.3.4 拱顶走廊

实战——创建十字圆形拱顶

实战——创建十字尖形拱顶

### 5.3.5 景观塔

实战——创建景观塔

## 5.4 园桥园路及广场

### 5.4.1 石拱桥

实战——创建石拱桥

### 5.4.2 石子小路

实战——创建石子小路

### 5.4.3 台阶、坡道与扶手

实战——创建台阶与坡道

### 5.4.4 中心广场铺装

实战——创建中心广场铺装

### 5.4.5 城市道路

实战——创建城市道路

### 5.4.6 停车场

实战——创建路边停车位

## 5.5 园亭

### 5.5.1 古典中式亭

实战——创建中式景观亭

### 5.5.2 现代中式亭

实战——创建现代中式亭

### 5.5.3 欧式景观亭

实战——创建欧式景观亭

## 5.6 景观服务设施小品

### 5.6.1 垃圾箱

实战——创建垃圾桶

### 5.6.2 休闲座椅

实战——创建休闲座椅

### 5.6.3 公共标示

实战——创建指示牌

### 5.6.4 娱乐健身器材

实战——创建健身器材

## 5.7 园林照明小品

### 5.7.1 景观路灯

实战——创建景观路灯

### 5.7.2 地灯

实战——创建景观地灯

### 5.7.3 夜景灯光制作

实战——模拟夜景灯光照明

## 5.8 围墙及大门设计

### 5.8.1 围墙

实战——创建围墙

### 5.8.2 入口大门及保安亭

实战——创建入口大门

## 5.9 人物组件配景

### 5.9.1 贴图人物组件

实战——创建贴图人物组件

### 5.9.2 色块人物组件

实战——创建色块人物组件

5.9.3 剪影人物组件

实战——创建剪影人物组件

5.10 本章小结

第6章 综合案例——景观墙设计

6.1 景观墙设计

6.2 图纸分析整理

6.2.1 整理图纸

6.2.2 优化SketchUp的场景设置

6.3 创建模型

6.3.1 导入图纸

6.3.2 划分图层和调整位置

6.3.3 参照图纸创建模型

6.4 导出图像

6.4.1 整理模型

6.4.2 设置风格

6.4.3 设置阴影

6.4.4 添加页面

6.4.5 导出图像

6.5 后期处理

6.6 本章小结

第7章 综合案例——别墅庭院园林景观设计

7.1 别墅庭院园林景观设计

7.2 图纸分析整理

7.2.1 整理图纸

7.2.2 优化SketchUp的场景设置

7.3 创建模型

7.3.1 导入图纸

7.3.2 参照图纸创建模型

7.4 导出图像

7.4.1 风格设置

7.4.2 阴影设置

7.4.3 添加页面

7.4.4 导出图像

7.5 后期处理

7.6 本章小结

第8章 综合案例——主题小型游园景观设计

8.1 主题小型游园景观设计

8.2 图纸分析整理

8.2.1 整理图纸

8.2.2 优化SketchUp的场景设置

8.3 创建场景模型

8.3.1 导入图纸

8.3.2 划分图层和调整位置

1. 划分图层

2. 调整图纸位置

8.3.3 参照图纸创建模型

1. 创建场景基地模型
2. 添加园林景观构造物
3. 添加园林景观树木及小品
- 8.4 导出图像
  - 8.4.1 风格设置
  - 8.4.2 阴影设置
  - 8.4.3 添加页面
  - 8.4.4 批量导出图像
- 技术拓展——360°全景天空
- 8.5 批量处理图片
- 8.6 本章小结
- 第9章 综合案例——办公住宅区景观设计
- 9.3.3 添加建筑模型
- 9.3.4 添加景观配景
- 9.4 导出图像
  - 9.4.1 添加页面
  - 9.4.2 导出图像
- 9.5 后期处理
- 9.6 本章小结
- 9.1 办公住宅区景观设计
- 9.2 图纸分析整理
  - 9.2.1 整理图纸
  - 9.2.2 优化SketchUp的场景设置
- 9.3 创建模型
  - 9.3.1 导入图纸
  - 9.3.2 创建场景模型
1. 创建场地体块
2. 创建景观水体
3. 创建景观构架
4. 创建景观树池
- 第10章 综合案例——大型滨水公园景观设计
- 10.1 滨水公园景观设计
- 10.2 图纸分析整理
  - 10.2.1 整理图纸
  - 10.2.2 优化SketchUp的场景设置
- 10.3 创建模型
  - 10.3.1 导入图纸
  - 10.3.2 参照图纸创建模型
  - 10.3.3 添加园林景观小品
- 10.4 导入3ds Max进行渲染
  - 10.4.1 整理模型的材质和组件
  - 10.4.2 从SketchUp中导出模型
  - 10.4.3 在3ds Max中导入模型
  - 10.4.4 设置相机
  - 10.4.5 调整材质
  - 10.4.6 设置灯光
  - 10.4.7 V-Ray渲染设置

1. 测试渲染
2. 正式渲染
- 10.5 后期处理
- 10.6 本章小结
- 第11章 Lumion景观设计案例运用
- 11.1 Lumion简介
- 11.2 Lumion的界面及基本操作
- 11.2.1 初始界面
1. Home(欢迎)面板
2. New(新建)面板
3. Examples(范例)面板
4. Load(加载)面板
5. Save(保存)面板
- 11.2.2 工作界面
1. 输入界面
2. 操作界面
3. 输出界面
- 11.3 Lumion实例运用
- 11.3.1 导出模型
- 11.3.2 导入模型
- 11.3.3 编辑材质
- 11.3.4 设置场景环境
- 11.3.5 添加景观素材
- 11.3.6 导出图像
- 11.3.7 动画的设置
- 11.3.8 导出动画
- 11.4 本章小结
- 第12章 Piranesi景观设计案例运用
- 12.1 Piranesi简介
- 12.2 Piranesi实例运用
- 12.2.1 案例介绍
- 12.2.2 在SketchUp中导出模型
- 12.2.3 使用Piranesi为图像上色
- 12.2.4 使用Piranesi的笔刷润色
- 12.2.5 在Piranesi中添加素材
- 12.2.6 导出图像
- 12.3 本章小结
- 附录 SketchUp常用快捷键一览表

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>