

<<建筑草图大师SketchUp8效果图>>

图书基本信息

书名：<<建筑草图大师SketchUp8效果图设计流程详解>>

13位ISBN编号：9787302316145

10位ISBN编号：7302316147

出版时间：2013-5

出版时间：清华大学出版社

作者：杨明,傅俐俊,陆天宇

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>

## <<建筑草图大师SketchUp8效果图>>

### 内容概要

《建筑草图大师SketchUp8效果图设计流程详解（附光盘）》编著者杨明、傅俐俊、陆天宇。

《建筑草图大师SketchUp8效果图设计流程详解（附光盘）》循序渐进地介绍了建筑草图大师SketchUp8的基础知识及其在设计行业中的应用。

全书共分为14章，从熟悉操作界面开始，首先介绍SketchUp建模的一般基础知识与常用技巧，然后用4个经典实例说明SketchUp在建筑设计、室内设计、小区设计和景观设计工作中的应用，最后讲解SketchUp与AutoCAD、3dsMax、Piranesi、Artlantis等常用设计和渲染软件，以及渲染插件V-RayforSketchUp之间的衔接方式、数据导入方式以及生成效果图等内容。

本书内容翔实，实例丰富，结构严谨，适合广大从事室内设计、建筑设计、城市规划设计、景观设计的工作人员与相关专业的大中专院校学生学习使用，也可供房地产开发策划人员、效果图与动画公司的从业人员，以及希望使用SketchUp进行作图的图形图像爱好者参考使用。

## &lt;&lt;建筑草图大师SketchUp8效果图&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目 录

## 上篇 基本操作讲解

## 第1章 操作界面与绘图环境的设置 1

## 1.1 操作界面 1

## 1.1.1 单一的屏幕视口 1

## 1.1.2 切换视图 2

## 1.1.3 旋转三维视图 3

## 1.1.4 平移 3

## 1.1.5 缩放视图 4

## 1.2 设置绘图环境 5

## 1.2.1 设置单位 5

## 1.2.2 设置场景的坐标系 5

## 1.2.3 使用模板 6

## 1.3 物体的显示 7

## 1.3.1 7种显示模式 8

## 1.3.2 设置剖面与显示剖面 9

## 1.3.3 背景与天空 11

## 1.3.4 图层管理 12

## 1.3.5 边线效果 14

## 1.4 物体的选择 15

## 1.4.1 一般选择 15

## 1.4.2 框选与叉选 16

## 1.4.3 扩展选择 16

## 1.5 阴影的设置 17

## 1.5.1 设置地理位置 17

## 1.5.2 设置阴影 18

## 1.5.3 物体的投影与受影设置 19

## 第2章 绘制一般图形 21

## 2.1 绘制二维图形 21

## 2.1.1 绘制矩形 21

## 2.1.2 【线】工具 24

## 2.1.3 绘制圆形 26

## 2.1.4 【圆弧】工具 27

## 2.1.5 【多边形】工具 28

## 2.1.6 【徒手画】工具 29

## 2.2 辅助定位工具 29

## 2.2.1 卷尺 29

## 2.2.2 量角器 30

## 2.3 标注 32

## 2.3.1 标注样式的设置 32

## 2.3.2 尺寸标注 33

## 2.3.3 文本标注 34

## 2.3.4 标注的修改 36

## 2.4 物体变换 36

## 2.4.1 图元信息 37

## &lt;&lt;建筑草图大师SketchUp8效果图&gt;&gt;

- 2.4.2 拆分物体 37
- 2.4.3 移动和复制物体 38
- 2.4.4 偏移物体 40
- 2.4.5 缩放物体 41
- 2.4.6 旋转物体 43
- 第3章 建模思路 45
- 3.1 以“面”为核心的建模方法 45
- 3.1.1 单面的概念 45
- 3.1.2 正面与反面的区别 46
- 3.1.3 面的翻转 47
- 3.1.4 面的移动与复制 48
- 3.2 生成三维模型的主要工具 50
- 3.2.1 【推/拉】工具 50
- 3.2.2 【跟随路径】工具 51
- 3.3 举例说明三维建模的一般方法 53
- 3.3.1 室内模型的建立 53
- 3.3.2 室外模型的建立 57
- 3.4 组 61
- 3.4.1 创建组 62
- 3.4.2 组的嵌套 63
- 3.4.3 编辑组 63
- 3.4.4 锁定组 64
- 3.5 组件 65
- 3.5.1 制作组件 65
- 3.5.2 组件库 67
- 3.6 材质与贴图 68
- 3.6.1 材质浏览器与材质编辑器 68
- 3.6.2 材质生成器 70
- 第4章 动画 73
- 4.1 设置镜头 73
- 4.1.1 设置镜头的位置与方向 73
- 4.1.2 镜头的正面观察 75
- 4.2 漫游 75
- 4.2.1 快速移动 75
- 4.2.2 垂直或横向移动 76
- 4.3 创建动画 77
- 4.3.1 新建场景 77
- 4.3.2 场景的设置与修改 78
- 4.3.3 导出动画 79
- 4.4 动画实例 81
- 4.4.1 图层动画 81
- 4.4.2 漫游动画 85
- 4.4.3 阴影动画 87
- 第5章 插件 90
- 5.1 插件简介 90
- 5.1.1 Ruby语言简介 90
- 5.1.2 插件的安装与使用 91

## &lt;&lt;建筑草图大师SketchUp8效果图&gt;&gt;

- 5.2 地形工具沙盒 93
  - 5.2.1 地形工具沙盒的启动 93
  - 5.2.2 等高建模 94
  - 5.2.3 地形网格 94
  - 5.2.4 地形起伏 95
  - 5.2.5 平整地形 97
  - 5.2.6 创建道路 98
  - 5.2.7 细分地形 99
  - 5.2.8 翻转角线 100
- 中篇 建模
- 第6章 室内场景的建模 101
  - 6.1 建立大体空间 101
    - 6.1.1 分析方案图 101
    - 6.1.2 绘制客厅的大体尺寸 101
    - 6.1.3 设置绘图环境 102
    - 6.1.4 绘制客厅的大体空间 102
  - 6.2 建立门窗 103
    - 6.2.1 直接绘制门窗 103
    - 6.2.2 使用组件建立门窗 104
  - 6.3 建立吊顶 105
    - 6.3.1 分析天花吊顶图 106
    - 6.3.2 建立吊顶的模型 106
  - 6.4 其他细节 107
    - 6.4.1 增加踢脚线 107
    - 6.4.2 加入家具 108
  - 6.5 赋予材质 109
    - 6.5.1 赋予墙面与天花乳胶漆材质 109
    - 6.5.2 赋予地板材质 109
    - 6.5.3 赋予踢脚线材质 110
    - 6.5.4 门窗的材质 111
- 第7章 建筑设计 112
  - 7.1 建立一、二层主体建筑 112
    - 7.1.1 分析方案图 112
    - 7.1.2 描绘主体建筑的大体尺寸 113
    - 7.1.3 设置绘图环境 114
    - 7.1.4 推出一层主体建筑 114
  - 7.2 绘制门窗 115
    - 7.2.1 绘制门 115
    - 7.2.2 绘制窗 118
    - 7.2.3 绘制高窗 121
    - 7.2.4 绘制凸窗 123
  - 7.3 复制楼层 131
    - 7.3.1 复制二层楼 131
    - 7.3.2 复制中间层 133
    - 7.3.3 绘制阳台 135
    - 7.3.4 调整模型 136
  - 7.4 制作坡屋顶 138

## &lt;&lt;建筑草图大师SketchUp8效果图&gt;&gt;

- 7.4.1 使用空间直线绘制出坡屋顶的轮廓 138
- 7.4.2 设置坡屋顶的厚度 141
- 7.4.3 设置坡屋顶的材质 142
- 7.4.4 设置天空与背景 144
- 第8章 景观设计 146
  - 8.1 建立地形 146
    - 8.1.1 对地形图进行分析 146
    - 8.1.2 AutoCAD平面图导入SketchUp中 148
  - 8.2 设置单体建筑 150
    - 8.2.1 绘制单体建筑的轮廓 150
    - 8.2.2 拉伸出三维高度 151
    - 8.2.3 对单体建筑做局部修饰 153
  - 8.3 调整建筑关系 155
    - 8.3.1 连续复制单体建筑 155
    - 8.3.2 建立道路 158
  - 8.4 调整空间细节 159
    - 8.4.1 增加室外建筑小品 159
    - 8.4.2 增加树木 163
    - 8.4.3 增加阴影 163
- 第9章 小区设计 165
  - 9.1 调整并导入AutoCAD底图 165
    - 9.1.1 分析AutoCAD的平面图 165
    - 9.1.2 调整AutoCAD图形 166
    - 9.1.3 将AutoCAD的DWG文件导入SketchUp中 170
  - 9.2 绘制小区中的住宅楼 171
    - 9.2.1 绘制单体建筑的轮廓 171
    - 9.2.2 拉伸出三维高度 174
    - 9.2.3 对住宅做局部修饰 180
  - 9.3 绘制小区中的公共建筑 182
    - 9.3.1 调整底图 182
    - 9.3.2 拉伸出三维高度 184
    - 9.3.3 对公共建筑做局部修饰 185
  - 9.4 调整空间细节 189
    - 9.4.1 增加室外建筑小品 189
    - 9.4.2 增加树木 190
    - 9.4.3 增加其他配景 190
  - 9.5 导出小区的效果图 193
    - 9.5.1 设置区位、打开阴影 193
    - 9.5.2 选择观测视点与观测角度 194
    - 9.5.3 导出效果图 194
- 下篇 输入与输出
- 第10章 输入AutoCAD的DWG文件 197
  - 10.1 在SketchUp中输入AutoCAD的DWG文件 197
    - 10.1.1 输入AutoCAD的DWG文件的常规方法 197
    - 10.1.2 简化复杂的DWG文件 199
  - 10.2 导入天正建筑的图形 202
    - 10.2.1 导入天正建筑的局部构件 202

## &lt;&lt;建筑草图大师SketchUp8效果图&gt;&gt;

- 10.2.2 导入天正建筑的完整建筑模型 204
- 10.3 利用使用AutoCAD绘制的立面图建模 208
  - 10.3.1 调整AutoCAD的图形文件 208
  - 10.3.2 将AutoCAD的立面图导入SketchUp中 210
  - 10.3.3 利用立面图建模 213
- 第11章 3D Studio Max的输入与输出 218
  - 11.1 在SketchUp中建立室内模型并输出到3ds Max中 218
    - 11.1.1 优化AutoCAD文件 218
    - 11.1.2 在SketchUp中创建墙体 219
    - 11.1.3 创建门窗 220
    - 11.1.4 创建天花吊顶 223
    - 11.1.5 在SketchUp中创建电视背景墙 227
    - 11.1.6 在SketchUp中赋予材质 229
    - 11.1.7 在SketchUp中导出3DS文件 232
    - 11.1.8 在3ds Max中进行基本设置 233
    - 11.1.9 在3ds Max中导入3DS文件 234
  - 11.2 将使用3ds Max绘制的模型输出到SketchUp中 235
    - 11.2.1 在3ds Max中导出3DS文件 236
    - 11.2.2 在SketchUp中导入3DS文件 238
- 第12章 输出到Piranesi 中生成手绘效果图 240
  - 12.1 转化工具——Vedute 240
    - 12.1.1 Vedute的操作界面 240
    - 12.1.2 将SketchUp文件导入到Piranesi中 241
    - 12.1.3 相机角度 243
    - 12.1.4 灯光 244
    - 12.1.5 材质 245
  - 12.2 介绍Piranesi 246
    - 12.2.1 界面介绍 246
    - 12.2.2 调整颜色 247
    - 12.2.3 锁定 248
    - 12.2.4 上色 249
  - 12.3 Piranesi应用案例 252
- 第13章 输出到Artlantis中制作效果图 260
  - 13.1 基本介绍 260
    - 13.1.1 从SketchUp到Artlantis 260
    - 13.1.2 Artlantis的操作界面 262
  - 13.2 透视图 263
    - 13.2.1 设置相机角度 263
    - 13.2.2 设置渲染参数 264
    - 13.2.3 设置剖切场景 265
  - 13.3 材质 265
    - 13.3.1 设置材质的参数 266
    - 13.3.2 替换材质 266
  - 13.4 灯光 267
    - 13.4.1 自然光源 267
    - 13.4.2 人工光源 268
    - 13.4.3 复制灯光 269

<<建筑草图大师SketchUp8效果图>>

- 13.5 Artlantis应用案例 270
  - 13.5.1 在SketchUp中进行调整 270
  - 13.5.2 在Artlantis中进行渲染 272
- 第14章 使用V-Ray for SketchUp制作效果图 276
  - 14.1 基本介绍 276
    - 14.1.1 V-Ray for SketchUp的工具栏 276
    - 14.1.2 设置渲染参数 278
  - 14.2 材质 281
    - 14.2.1 材质编辑器 281
    - 14.2.2 设置材质参数 282
  - 14.3 V-Ray for SketchUp应用案例 288
    - 14.3.1 在SketchUp中进行调整 289
    - 14.3.2 调整V-Ray for SketchUp渲染参数 290



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>