

<<SketchUp 8经典教程>>

图书基本信息

书名：<<SketchUp 8经典教程>>

13位ISBN编号：9787122115089

10位ISBN编号：7122115089

出版时间：2011-8

出版时间：化学工业

作者：韩振兴//唐兰

页数：201

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>

<<SketchUp 8经典教程>>

前言

我与韩兄相识在SketchUp中文官方论坛，虽素未谋面，但确有相识恨晚的感觉。

今年年初，我接到韩兄的邀请参与论坛丛书的编写工作，希望我能从“工具—思考—设计”这个角度来探讨SketchUp的软件特点。

虽然这是一个有较高难度的论题，但我还是以一种“初生牛犊不怕虎”的气概应允了。

有感而发，发而中矢，这就是我写书的态度。

但事实上，脑子里有想法是一回事，把想法系统的、有逻辑地表达出来却是另外一回事。

所以在完成拟定章节的过程中，我经历了长时间的反复思考和修改，而且这些工作只能正业余时间完成。

四月下旬，韩兄又邀请我为新书作序。

我想，一个年轻人就应该有担当有信心，自己多年来奋斗在SketchUp设计的第一线，也是有发言权的。

为了让读者读到言之有物、实事求是、客观辩证的文字，我做了一些细致的工作：一是重新查阅了当今流行设计软件的相关资料；二是认真阅读了书稿的内容；三是和同事朋友讨论了若干SketchUp的设计问题。

通过上述工作我总结出以下内容，只为抛砖引玉之论，力有不逮之处，恳请广大读者批评指正。

近十年来，各类设计软件层出不穷，给计算机辅助设计领域注入了大量新鲜血液，拓展了设计人员的视野，提高了设计行业的效率。

但软件太多，也会给设计人员带来困扰，不知道何种软件更符合当今设计行业的发展和自身职业生涯的提升。

作为一名建筑设计师，我对此一直保持着关注和思考。

在此我提出一个观点，就是：“可视化设计”与“信息化建模”是当今设计软件开发的两大主线和方向。

事实上，这两大主线和方向不是软件领域自身能决定的(毕竟设计在人而不在软件，软件只是一种工具)，而是设计行业的客观规律和设计人员的内在要求决定了软件的开发时机与流程度。

所以这两大主线和方向反映的是设计行业的发展潮流，或者说设计行业的发展潮流就是“可视化设计”与“信息化建模”。

“可视化设计”与“信息化建模”在软件开发和实际运用上可能会有交叉，但这丝毫不影响两个概念在内涵上的明确分野。

“可视化设计”偏向方案设计范畴，强调“所见即所得”。

在这里，“设计”不仅包括设计实体本身(如体量、比例、色彩、材质等)，还包括设计外在表现(如场景渲染、动画虚拟等内容)，因为后者会影响前者的设计方向和修正程度。

“可视化设计”是面向设计师的，面向设计过程的，面向设计成果的。

由于可视化平台的实时性，这三者其实是一体的。

这种“所想即所见，所见即所得”的设计流程无疑是最大程度符合设计师的创作规律的。

在这个意义上，“可视化设计”是主观的，适合用于方案设计的，代表软件为：SketchUp、Lumion等。

<<SketchUp 8经典教程>>

内容概要

现代人的生活无处不与设计息息相关。
本书作者从事设计行业已久，擅长将SketchUp完美地运用在平日的工作中，希望将自己的心得经验分享给大家。

本书不仅能让你熟练掌握SketchUp的各种命令，更可贵的是，它能告诉你关于SketchUp的全新的设计理念！

<<SketchUp 8经典教程>>

作者简介

辽宁沈阳人，毕业于沈阳农业大学园林系。

2005年正式从事景观设计工作。

专研于SketchUp在实际设计工作中的应用。

2008年与边海等友人创立了SketchUp中文官方论坛(www.SketchUpBBS.com)。

长江大学城市建设学院教师，从事计算机辅助建筑、城市规划设计的教学和科研工作，特别是对AutoCAD、SketchUp、Vray等软件在建设行业的应用有独到的见解。

已在国家级期刊上发表论文十余篇，主持及参与省级及以上纵向科研项目六项，科研成果广泛的应用于设计生产实践，取得了良好的效果。

<<SketchUp 8经典教程>>

书籍目录

第1章认识GoogleSketchUp

- 1.1 设计师掌握合适设计工具的重要性
 - 1.1.1 工具对人类活动的重要性
 - 1.1.2 设计工具对设计师的影响
 - 1.1.3 Sketchup辅助设计是国内设计行业的重要动向
- 1.2 SketchUp “工具—思考—设计”的特点
 - 1.2.1 界面简约清新、命令简明周全、操作简单易用
 - 1.2.2 设计创作的可视体验性
 - 1.2.3 设计过程的深度可控性
 - 1.2.4 设计表现的广泛拓展性
- 1.3 优秀的SketchUp模型应具备的特性
 - 1.3.1 建筑专业性
 - 1.3.2 艺术审美性
 - 1.3.3 软件技术性
- 1.4 初学者应如何学习SketchUp, 并利用SketchUp提高设计水平
 - 1.4.1 专注认真, 多思考多动手
 - 1.4.2 夯实基础, 切莫依赖插件
 - 1.4.3 活学软件, 提高设计水平
- 1.5 Sketchup8简介
- 1.6 SketchUp8对运行环境的要求
 - 1.6.1 WindowsXP
 - 1.6.2 WindowsVista和Windows7
 - 1.6.3 MacOSX/10
- 1.7 配置一台适合SketchUp8的电脑
 - 1.7.1 中央处理器(CPU)
 - 1.7.2 显卡/11
 - 1.7.3 内存/13
 - 1.7.4 笔记本电脑/14

第2章SketchUp的安装与设置/15

- 2.1 安装SketchUp8/16
- 2.2 熟悉SU8的操作界面
 - 2.2.1 初始界面的组成
 - 2.2.2 菜单栏
- 2.3 操作界面的优化设置
 - 2.3.1 用户设置
 - 2.3.2 参数设置
 - 2.3.3 风格

第3章基本工具

- 3.1 绘图工具栏
 - 3.1.1 矩形工具
 - 3.1.2 线段工具
 - 3.1.3 画圆工具
 - 3.1.4 圆弧工具
 - 3.1.5 多边形工具
 - 3.1.6 手绘线工具

<<SketchUp 8经典教程>>

- 3.2常用工具栏
 - 3.2.1 选择工具
 - 3.2.2 橡皮擦工具
 - 3.3编辑工具栏
 - 3.3.1 移动工具
 - 3.3.2 推拉工具
 - 3.3.3 旋转工具
 - 3.3.4 放样工具
 - 3.3.5 缩放工具
 - 3.3.6 偏移工具
 - 3.4构造工具栏
 - 3.4.1 测量工具
 - 3.4.2 尺寸标注工具
 - 3.4.3 量角器工具
 - 3.4.4 文字标注工具
 - 3.4.5 坐标轴工具
 - 3.4.6 3D文字工具
 - 3.5相机工具栏
 - 3.5.1 视图旋转工具?9
 - 3.5.2 平移工具
 - 3.5.3 缩放视图工具
 - 3.5.4 窗选放大工具
 - 3.5.5 视图变更工具
 - 3.5.6 充满视窗工具
 - 3.6漫游工具栏
 - 3.6.1 相机位置工具
 - 3.6.2 漫游工具
 - 3.6.3 环视工具
 - 3.7剖切工具栏
 - 3.7.1 SU的剖面特点
 - 3.7.2 剖面的有关术语
 - 3.7.3 添加剖面
 - 3.7.4 组和组件中的剖面
 - 3.7.5 编辑剖面
 - 3.7.6 创建剖面切片
 - 3.7.7 导出剖面
 - 3.7.8 剖面的参数设置
 - 3.8GoQle工具栏
 - 3.8.1 添加位置工具
 - 3.8.2 地形起伏工具
 - 3.8.3 地理建模
 - 3.8.4 3D模型库
- 第4章基本命令
- 4.1 材质填充命令
 - 4.1.1 SU的材质填充工具
 - 4.1.2 默认材质
 - 4.1.3 材质浏览器

<<SketchUp 8经典教程>>

- 4.1.4 填充材质
- 4.1.5 贴图技巧
- 4.1.6 贴图的增强功能
- 4.2 群组与组件
 - 4.2.1 群组
 - 4.2.2 组件
- 4.3 柔化边线平滑表面
 - 4.3.1 柔化和平滑的概念
 - 4.3.2 边线柔化工具
- 4.4 创建地形
 - 4.4.1 将CAD生成的地形导入SU
 - 4.4.2 在SU中直接创建地形
 - 4.4.3 编辑地形
- 4.5 交错命令
 - 4.5.1 单独的实体面交错
 - 4.5.2 实体面与组或组件交错
 - 4.5.3 组或组件之间交错
- 4.6 实体工具——增强的布尔运算功能
 - 4.6.1 SketchUpSolid
 - 4.6.2 实体工具栏(Solid Tools)
 - 4.6.3 交集工具
 - 4.6.4 并集工具
 - 4.6.5 差集工具
 - 4.6.6 修剪工具
 - 4.6.7 分离工具
 - 4.6.8 外壳融合工具
- 4.7 图层
- 4.8 页面与阴影
 - 4.8.1 页面
 - 4.8.2 阴影
- 4.9 雾化
- 4.10 输出动画
- 4.11 照片匹配

第5章 动态组件

- 5.1 了解动态组件
 - 5.1.1 动态组件的定义
 - 5.1.2 动态组件的建立
 - 5.1.3 获取动态组件
 - 5.1.4 动态组件的基本属性
- 5.2 操作实例——篱笆组件(Fence)
 - 5.2.1 制作目标
 - 5.2.2 制作准备
 - 5.2.3 为组件设置属性
 - 5.2.4 通过函数控制属性
- 5.3 结语

第6章 插件

- 6.1 Helix螺旋线

<<SketchUp 8经典教程>>

- 6.2 Bezier贝兹曲线
- 6.3 RotatedRectangle任意方向矩形
- 6.4 Mirror镜像
- 6.5 DeleteCoplanarEdges删除多余的线段
- 6.6 pushpull_tool沿任意方向推拉面
- 6.7 Conved to xLines转换成辅助线
- 6.8 Weld创建面或焊接线
- 6.9 Exten延长至最近与Trimline剪切至最近
- 6.10 ExtrudeLines拉伸线
- 6.11 Contextmenu标记圆. b
- 6.12 1instances选择相同的组件
- 6.13 LabelStrayLines标注线头
- 6.14 PurgeAll清理模型
- 6.15 ShowAllEntities显示所有的实体
- 6.16 Makefaces生成面
- 6.17 Calculator调用系统计算器
- 6.18 Dim_angle角度标注
- 6.19 Fillet倒圆角
- 6.20 FAK保证截面不扭转的路径跟随插件

第7章如何让你的SketchUp跑得更快

- 7.1 序言
- 7.2 渲染的概念
 - 7.2.1 渲染的阶段进程
 - 7.2.2 渲染演算是有限次数的模拟运算
 - 7.2.3 渲染的运算强度
- 7.3 SketchUp的实时成像
- 7.4 了解Sketc叫p运行的整体显示速度
- 7.5 工欲善其事必先利其器
- 7.6 减低CPU对显示运算的负荷
- 7.7 减低GPU对显示运算的负荷
- 7.8 从CPU优化应用程序的运算需求
- 7.9 检测显示出现的问题

第8章SketchUp景观设计实例——滨水木屋

第9章SketchUp建筑设计实例——高密度建筑设计

第10章SketchUp规划设计实例——亚洲第一广场

- 10.1 项目概述
- 10.2 模型的制作
- 10.3 技巧总结——解决规划难点
- 10.4 效果图欣赏

第11章 SketchUp室内设计实例——家庭装修之客厅建模

- 11.1 序言
- 11.2 客餐厅建模
- 11.3 设定表现风格
- 11.4 设定页面
- 11.5 输出图像
- 11.6 结语

<<SketchUp 8经典教程>>

章节摘录

插图：

<<SketchUp 8经典教程>>

编辑推荐

《SketchUp 8经典教程:操作精讲与项目实训》是《SketchUp 8经典教程》的基础运用篇，作者是长期使用SketchUp的一线设计师，从实际运用为出发点，对软件进行全面细致的讲解，做到每一个实用功能都有讲解，并且举例的软件在建筑、室内设计、景观、规划四方面的应用实例，让读者从浅入深地掌握SketchUp 8的应用。

<<SketchUp 8经典教程>>

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>