第一图书网, tushu007.com

<<建筑草图大师SketchUp 7效果>>

图书基本信息

书名：<<建筑草图大师SketchUp 7效果图设计流程详解>>

13位ISBN编号：9787302242543

10位ISBN编号：7302242542

出版时间：2011-2

出版时间：清华大学出版社

作者：唐海h，白峻宇，李海英　编著

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

第一图书网, tushu007.com

<<建筑草图大师SketchUp 7效果>>

内容概要

本书循序渐进地介绍了建筑草图大师sketchUp 7的基本知识，及其在设计行业中的应用。
本书共分为14章，从熟悉操作界面开始，首先介绍了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、城市设计和景观设计工作中的应用，最后讲解了sketchUp与常用设计和渲染软件Autocad、3ds max、piranesi、artlantis以及渲染插件V-Ray For SketchUp之间如何衔接、如何进行数据导入以及如何生成效果图等?容。

本书内容翔实，实例丰富，结构严谨，深入浅出，适合广大室内设计、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。

第一图书网, tushu007.com

<<建筑草图大师SketchUp 7效果>>

书籍目录

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 操作界面
1.1.1 单一的屏幕视口
1.1.2 切换视图
1.1.3 旋转三维视图
1.1.4 平移
1.1.5 缩放视图
1.2 设置绘图环境
1.2.1 设置单位
1.2.2 设置场景的坐标系
1.2.3 使用模板
1.3 物体的显示
1.3.1 5种显示模式
1.3.2 设置剖面与显示剖面
1.3.3 背景与天空
1.3.4 图层管理
1.3.5 边线效果
1.4 物体的选择
1.4.1 一般选择
1.4.2 框选与叉选
1.4.3 扩展选择
1.5 阴影的设置
1.5.1 设置地理位置
1.5.2 设置阴影
1.5.3 物体的投影与受影设置
第2章 绘制一般图形
2.1 绘制二维图形
2.1.1 绘制矩形
2.1.2 画线工具
2.1.3 绘制圆形
2.1.4 圆弧工具
2.1.5 正多边形工具
2.1.6 徒手画笔
2.2 辅助定位工具
2.2.1 测量/辅助线
2.2.2 量角器/辅助线
2.3 标注
2.3.1 标注样式的设置
2.3.2 尺寸标注
2.3.3 文本标注
2.3.4 标注的修改
2.4 物体变换
2.4.1 实体信息
2.4.2 等分物体

第一图书网, tushu007.com

2.4.3 移动和复制物体
2.4.4 偏移物体
2.4.5 缩放物体
2.4.6 旋转物体
第3章 建模思路
3.1 以“面”为核心的建模方法
3.1.1 单面的概念
3.1.2 正面与反面的区别
3.1.3 面的翻转
3.1.4 面的移动与复制
3.2 生成三维模型的主要工具
3.2.1 【推/拉】工具
3.2.2 【路径跟随】工具
3.3 举例说明三维建模的一般方法
3.3.1 室内模型的建立
3.3.2 室外模型建立的方法
3.4 群组
3.4.1 创建群组
3.4.2 群组的嵌套
3.4.3 编辑群组
3.4.4 锁定群组
3.5 组件
3.5.1 制作组件
3.5.2 组件库
3.6 材质与贴图
3.6.1 材质浏览器与材质编辑器
3.6.2 材质生成器
第4章 动画
4.1 设置相机
4.1.1 设置相机的位置与方向
4.1.2 相机的绕轴旋转
4.2 漫游
4.2.1 快速移动
4.2.2 垂直或横向移动
4.3 创建动画
4.3.1 新建页面
4.3.2 页面的设置与修改
4.3.3 导出动画
4.4 动画实例
4.4.1 图层动画
4.4.2 漫游动画
4.4.3 阴影动画
第5章 插件
5.1 插件简介
5.1.1 ruby语言简介
5.1.2 插件的安装与使用
5.2 地形工具sandbox

第一图书网, tushu007.com

5.2.1 地形工具sandbox的启动
5.2.2 等高建模
5.2.3 地形网格
5.2.4 地形起伏
5.2.5 平整地形
5.2.6 创建道路
5.2.7 细分地形
5.2.8 反转角线
中篇 建模
第6章 室内场景的建模
6.1 建立大体空间
6.1.1 分析方案图
6.1.2 绘制出客厅的大体尺寸
6.1.3 设置绘图环境
6.1.4 绘制客厅的大体空间
6.2 建立门窗
6.2.1 直接绘制门窗
6.2.2 用组件的方法建立门窗
6.3 建立吊顶
6.3.1 分析天花吊顶图
6.3.2 建立吊顶的模型
6.4 其他细节
6.4.1 增加踢脚线
6.4.2 加入家具
6.5 赋予材质
6.5.1 赋予墙面与天花乳胶漆材质
6.5.2 赋予地板材质
6.5.3 赋予踢脚线材质
6.5.4 门窗的材质
第7章 建筑设计
7.1 建立一、二层主体建筑
7.1.1 对方案的分析
7.1.2 描绘出主体建筑的大体尺寸
7.1.3 设置绘图环境
7.1.4 推出一层主体建筑
7.2 绘制门窗
7.2.1 绘制门
7.2.2 绘制窗
? 7.2.3 绘制高窗
7.2.4 绘制凸窗
7.3 复制楼层
7.3.1 复制二层楼
7.3.2 复制中间层
7.3.3 绘制阳台
7.3.4 调整模型
7.4 制作坡屋顶
7.4.1 用空间直线绘制出坡屋顶的轮廓

第一图书网, tushu007.com

7.4.2 设置坡顶的厚度
7.4.3 设置坡顶的材质
7.4.4 设置天空与背景
第8章 景观设计
8.1 建立地形
8.1.1 对地形图进行分析
8.1.2 autocad平面图导入sketchup
8.2 设置单体建筑
8.2.1 绘制单体建筑的轮廓
8.2.2 拉伸出三维高度
8.2.3 对单体建筑做局部修饰
8.3 调整建筑关系
8.3.1 连续复制单体建筑
8.3.2 建立道路
8.4 调整空间细节
8.4.1 增加室外建筑小品
8.4.2 增加树木
8.4.3 增加阴影
第9章 小区设计
9.1 调整并导入autocad底图
9.1.1 分析autocad的平面图
9.1.2 调整autocad图形
9.1.3 将autocad的dwg文件导入sketchup中
?9.2 绘制小区中的住宅楼
9.2.1 绘制单体建筑的轮廓
9.2.2 拉伸出三维高度
9.2.3 对住宅做局部修饰
9.3 绘制小区中的公共建筑
9.3.1 调整底图
9.3.2 拉伸出三维高度
9.3.3 对公建做局部修饰
9.4 调整空间细节
9.4.1 增加室外建筑小品
9.4.2 增加树木
9.4.3 增加其他配景
9.5 导出小区的效果图
9.5.1 设置区位、打开阴影
9.5.2 选择观测视点与观测角度
9.5.3 导出效果图
下篇 输入与输出
第10章 输入autocad的dwg文件
10.1 在sketchup中输入autocad的dwg文件
10.1.1 输入autocad的dwg文件的常规方法
10.1.2 简化复杂的dwg文件
10.2 导入天正建筑的图形
10.2.1 导入天正建筑的局部构件
10.2.2 导入天正建筑的完整建筑模型

第一图书网, tushu007.com

10.3 直接从autocad绘制的立面图建模
10.3.1 调整autocad的图形文件
10.3.2 导入sketchup
10.3.3 利用立面图建模
第11章 3d studio max的输入与输出
11.1 在sketchup中建立室内模型并输出到3ds max中
11.1.1 优化autocad文件
11.1.2 在sketchup中创建墙体
11.1.3 创建门窗
11.1.4 创建天花吊顶
11.1.5 在sketchup中创建电视背景墙
11.1.6 在sketchup中进行材质赋予
11.1.7 在sketchup中导出3ds文件
11.1.8 在3ds max中进行基本设置
11.1.9 在3ds max中导入3ds文件
11.2 将3ds max中绘制的模型输出到sketchup中
11.2.1 在3ds max中导出3ds文件
11.2.2 在google sketchup中导入3ds文件
第12章 输出到piranesi中生成手绘效果图
12.1 使用转化工具——vedute
12.1.1 vedute的操作界面
12.1.2 将sketchup的文件导入piranesi
12.1.3 相机角度
12.1.4 灯光
12.1.5 材质
12.2 piranesi使用介绍
12.2.1 界面介绍
12.2.2 调整颜色
12.2.3 锁定
12.2.4 上色
12.3 piranesi应用案例
第13章 输出到渲?伴侣artlantis中制作效果图
13.1 基本介绍
13.1.1 从sketchup到artlantis
13.1.2 artlantis的操作界面
13.2 透视图
13.2.1 设置相机角度
13.2.2 渲染设置
13.2.3 剖切场景
13.3 材质
13.3.1 设置材质的参数
13.3.2 替换材质
13.4 灯光
13.4.1 自然光源
13.4.2 人工光源
13.4.3 复制灯光
13.5 artlantis应用一例

第一图书网, tushu007.com

13.5.1 在sketchup中进行调整
13.5.2 在artlantis中进行渲染
第14章 使用v-ray for sketchup制作效果图
14.1 基本介绍
14.1.1 v-ray for sketchup的工具栏
14.1.2 渲染参数设置
14.2 材质
14.2.1 材质编辑器
14.2.2 材质参数设置
14.3 v-ray for sketchup应用一例
14.3.1 在sketchup中进行调整
14.3.2 调整v-ray for sketchup渲染参数

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《建筑草图大师SketchUp 7效果图设计流程详解》：专家讲解：按照知识点的难度依次介绍SketchUp基本操作以及建模技巧、突出实例：读者可以跟着实例操作逐步实现自己想要的效果、突出流程：让设计人员知道如何用SketchUp贯穿设计的全过程、视频讲解：针对全书的操作录制了大量视频，简单直观，一目了然。
学完《建筑草图大师SketchUp 7效果图设计流程详解》，您不仅能够掌握SketchUp7的大部分内容，而且可以掌握与SketchUp7相关软件相结合的使用方法。
将软件运用于行业操作是《建筑草图大师SketchUp 7效果图设计流程详解》的最大特点。
书中介绍了运用SketchUp7进行建筑、室内设计、城市规划设计、景观设计等行业的设计工作。
大量的高清晰度教学视频，并配音讲解（播放时间达12小时）书中涉及的模型、图纸、材质、贴图等各类文件。

第一图书网, tushu007.com

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