第一图书网, tushu007.com

<<Sketchup/3ds max/Pir>>

图书基本信息

书名：<<Sketchup/3ds max/Piranesi建筑设计表现技法实例精解>>

13位ISBN编号：9787508384801

10位ISBN编号：7508384806

出版时间：2009-5

出版时间：中国电力出版社

作者：徐永胜

页数：320

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

计算机图像技术的产生，具有先天的优势，它为我们提供了一个“无纸化”的绘图环境，在节省资源的同时，更能极大程度地减少机械式的重复劳作，从而提高了工作效率。
尽管如此，传统的手绘草图表现仍然不能被完全取代，相反，却越来越受到重视，这一现象在整个CG行业都是如此。
是什么原因呢？
这是由于传统手绘草图的高效率、直观性和互动性。
就建筑表现行业而言，一般的工作流程是：在开始设计之初我们会拿出纸、笔等工具，先将自己构思的方案绘制在纸上，将最初的设计雏形确定下来，然后通过公司内部或与客户的交流，不断地推敲完善直至最终确定方案，方案确定后我们才开始进入实质性的施工图、效果图制作阶段（开始使用CAD、3ds max等工具来完成）。
而Sketchup的出现在某种程度上来说，是将使用纸、笔绘制草图的工作流程转移到计算机上，在保持计算机图像技术优势的同时，又兼顾了传统手绘草图表现的高效率、直观性以及互动性，可以说将二者合二为一，从而填补了这方面的空白。
简单地说，Sketchup是为我们提供了一个在三维空间绘制并渲染成二维建筑草图效果的设计系统。
提到手绘草图，很多朋友可能会认为，这需要以长期的手绘练习作为基础。
现在有了Sketchup，这些问题就可以迎刃而解了，因为用Sketchup制作出来的“手绘草图”作品，我们不用担心透视和光影的表现会存在错误，也不需要为绘制复杂的建筑周边环境而苦恼，Sketchup会保证我们设计成果的准确性。
有了这个保证，我们需要做的就是培养和提高自己的审美能力了，因为毕竟SketchIJp只是一个设计工具。
长久以来，在室内外建筑表现领域中，最常见的表现形式无外乎传统手绘草图表现、相片级效果图表现以及建筑动画方案表现，可以说，这几种表现形式缺一不可。
而作为我们从业人员来说，掌握这些技能是很有必要的。
正是基于这种考虑，笔者编写了本书。

内容概要

这是一本系统地学习SketchUp的教学书籍，书中详细讲解了SketchUp软件功能和使用技巧。
全书分为基础篇和实例篇两大部分，共8章，其中基础篇详细地讲解了SketchUp软件的基础设置、建模、材质、动画以及SketchUp7新增功能等方面的内容，通过实例来讲解软件的使用技巧进行讲解；实例篇中提供了三个经典的完整项目实例，以SketchUp为主线，通过多个软件协作完成，其中包括高层建筑手绘效果表现、相片级小型住宅效果图表现以及综合办公楼动画演示等内容，这些实例内容几乎涵盖了目前业界最常见的建筑表现形式，真正做到学以致用。
全书始终遵循由浅入深、循序渐进的原则来进行讲解。

书籍目录

前言Chpater 1 SketchUp介绍和基础设置 1.1 SketchUp的特点 1.2 SketchUp界面布局 1.3 自定义SketchUp工具栏 1.4 设置SketchUp绘图环境 1.4.1 自定义快捷键 1.4.2 SketchUp绘图模板 1.5 SketchUp视图和显示模式 1.5.1 视图操作 1.5.2 标准视图 1.5.3 各种显示模式 1.5.4 剖面视图 1.5.5 页面视图 1.6 标注和标注样式设置 1.7 地理位置和阴影设置 1.8 手绘表现风格模拟 1.8.1 边线设置 1.8.2 天空、地面和雾效 1.8.3 面设置和水印技巧 1.8.4 混合样式模拟钢笔淡彩效果 1.8.5 视图尺寸和图像输出Chapter 2 SketchUp建模基础及技巧 2.1 SketchUp的模型概念 2.1.1 面的法线方向 2.1.2 封闭成面 2.1.3 简洁的模型面 2.2 选择模型的方法和技巧 2.3 创建二维图形的方法和技巧 2.3.1 精确绘制直线 2.3.2 精确绘制矩形 2.3.3 圆形的绘制和修改技巧 2.3.4 弧形的绘制和修改技巧 2.3.5 多边形和徒手绘制技巧 2.4 创建三维模型的方法和技巧 2.4.1 “推／拉”工具建模技巧 2.4.2 “路径跟随”工具建模技巧 2.5 模型的变换操作技巧 2.5.1 移动和移动复制技巧 2.5.2 旋转和旋转复制技巧 2.5.3 “缩放”工具使用技巧 2.5.4 “偏移复制”、“等分”和“删除”技巧 2.6 组件的调用、创建和保存 2.7 群组的重要性和编辑技巧 2.8 “剖面”和“模型交错”建模技巧 2.9 山坡地形的制作技巧 2.10 辅助建模技巧 2.10.1 “量角器”工具的使用 2.10.2 “测量工具”的使用 2.10 3 “坐标轴”工具的使用 2.11 SketchUp中的场景管理 2.11.1 图层管理 2.11.2 管理目录 2.12 SketchUp的物体属性 2.13 从3D Warehouse获取模型 2.14 建模实例——旋转楼梯的制作技巧Chapter 3 SketchUp材质基础及技巧 3.1 基本材质的指定和编辑 3.2 贴图坐标和贴图调节 3.3 镂空贴图和阴影的制作技巧 3.4 弧形曲面贴图技巧 3.5 镜面反射材质的制作技巧Chapter 4 SketchUp动画基础及技巧篇 4.1 人视点建筑漫游 4.1.1 相机工具的使用 4.1.2 动画演示与设置 4.1.3 动画的修改 4.1.4 输出动画 4.2 图层动画技巧 4.2.1 制作车辆行驶动画 4.2.2 制作开门动画Chapter 5 SketchUp 7.0新增功能 5.1 SketchUp 7.0新增功能 5 1.1 启动界面 5.1.2 交叉线划分面域 5.1.3 贴图的实时编辑功能 5.1.4 在组件库中下载组件 5.1.5 更多的风格样式 5.1.6 新增动态组件 5.2 动态组件制作实例……Chapter 6 SketchUp&PiranesiChapter 7 照片匹配建模实现相片建筑表现Chapter 8 SketchUp建筑方案动画完整实例

章节摘录

Chapter 1 SketchUp介绍和基础设置 1.1 SketchUp的特点 在计算机图像技术目益发展的今天，传统的手绘草图方案仍然不能被完全取代，这是什么原因呢?这是由于传统手绘草图的高效率、直观性和互动性。
一般情况下在开始设计之初我们会拿出纸、笔等工具，先将自己构思的方案绘制在纸上，将最初的设计雏形定下来，然后通过公司内部或与客户的交流，不断地推敲完善直至最终确定方案，方案确定后我们才开始进入实质性的施工图、效果图制作阶段(开始使用CAD、3ds max等工具来完成)。
而SketchUp的出现在某种程度上来说，是将使用纸、笔绘制草图的工作流程转移到了计算机上，更准确地说是为我们提供了一个在三维空间绘制并渲染成二维建筑草图效果的设计系统。
SketchUp中文名称“草图大师”，它是一套面向设计方案创作和推敲而开发的设计工具，它的创作过程很符合设计师构思设计方案的思路，即：我们可以依据构思，先在SketchUp中制作出建筑的大体轮廓，然后深入，随着构思的不断清晰，细节的不断增加，直至完成整个方案的设计创作。
在这个过程中SketchUp可以最大限度的减少设计师机械式的重复劳动，并能很好地控制设计成果的准确性。
而从SketchUp即见即所得(界面中看到的就是我们最终输出的结果)的操作界面中，使得我们与客户之间互动交流成为可能。

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