

<<SketchUp建筑设计实例教程>>

图书基本信息

书名：<<SketchUp建筑设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787115289650

10位ISBN编号：7115289654

出版时间：2012-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：马亮 编

页数：329

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建筑设计实例教程>>

内容概要

本书全面系统地介绍SketchUp 8.0的基本操作方法和建模技巧，包括基本绘图工具的使用、软件界面的优化设置、模型场景的风格和材质调整、群组和管理、图层和页面的运用、使用沙盒工具创建地形、与其他软件之间的衔接等内容。

本书内容以“课堂案例”为主线，将各个命令进行组织衔接起来。通过课堂案例的操作步骤讲解，学生可以快速上手，熟悉软件操作命令，并养成严谨的作图习惯和建模思路。

在每一章的最后，设置了“课堂练习”和“课后习题”，对部分较为复杂和困难的习题，给予适当的步骤提示，重点培养学生对软件的独立运用能力。

在本书的最后几个章节，结合SketchUp在规划、建筑、景观和室内设计领域的工程实例，对运用思路、建模方法、后期图像处理等步骤做了详细讲解，使学生能够巩固前面所学知识并能应用到实际工作中。

本书适合作为高等院校建筑、数字艺术等专业课程的教材，也可作为SketchUp自学人员的参考用书。


<<SketchUp建筑设计实例教程>>

书籍目录

- 第1章 初识SketchUp
 - 1.1 SketchUp的诞生和发展
 - 1.2 SketchUp的应用领域
 - 1.3 SketchUp的功能特点
 - 1.4 SketchUp的安装与卸载
 - 1.5 硬件加速设置
- 第2章 SketchUp 8.0的工作界面及优化设置
 - 2.1 SketchUp 8.0的向导界面
 - 2.2 SketchUp 8.0的工作界面
 - 2.3 参数设置(系统属性)
 - 2.4 场景信息设置
 - 2.5 改变绘图的坐标系及方位
 - 2.6 课堂练习——创建规划场景模板
 - 2.7 课后习题——创建个性场景模板
- 第3章 SketchUp模型场景的查看
 - 3.1 运用“相机”工具栏查看
 - 3.2 运用“视图”工具栏查看
 - 3.3 运用“漫游”工具栏查看
 - 3.4 课堂练习——调整场景的目标视图角度
 - 3.5 课后习题——调整相机焦距
- 第4章 模型场景的风格样式
 - 4.1 设置显示风格样式
 - 4.2 阴影设置
 - 4.3 设置天空、地面与雾效
 - 4.4 课后习题——改变场景的显示风格
- 第5章 基本图形的绘制
- 第6章 基本编辑工具
- 第7章 群组、组件与图层管理
- 第8章 材质与贴图
- 第9章 页面与动画
- 第10章 剖切平面
- 第11章 沙盒工具
- 第12章 文件的导入与导出
- 第13章 概念规划——某住宅小区规划
- 第14章 综合案例——别墅庭院园林景观设计
- 第15章 建模实例——欧式小高层住宅
- 第16章 室内建模实例——现代简约卧室
- 附录A 常用SketchUp快捷键一览表

<<SketchUp建筑设计实例教程>>

章节摘录

版权页：插图：如果在行走的过程中碰到了墙壁，光标会显示为，表示无法通过，可以按住Alt键“穿墙而过”。

注意：在进行漫游行走的过程中，尽量不要按Shift键，因为如果按住Shift键上下移动鼠标左键，就会以改变视线的高度，“上下飞行”。

如果不小心改变了视线高度，在漫游过程中可以随时在数值控制框中重新输入原来的视线高度值即可。

激活“实时缩放”工具后（快捷键为Alt+Z），用户可以输入准确的数值设置透视角度和焦距。

例如，输入“60deg”表示将视角设置为60°，输入“50mm”表示将相机焦距设置为50mm。

技术专题——关于相机焦距 相机焦距指的是从镜头的中心点到胶片平面上所形成的清晰影像之间的距离。

以常用的35mm胶卷相机（也叫135相机）为例，标准镜头的焦距多为40mm、50mm、55mm。

以标准镜头的焦距为界，小于标准镜头焦距的称为广角镜头，大于标准镜头焦距的称为长焦镜头。

（1）标准镜头 标准镜头的镜头焦距为40~60mm，标准镜头的视角约50°，这是人在头和眼睛不转动的情况下单眼所能看见的视角。

从标准镜头中观察的感觉与人们平时所见的景物基本一致。

很多人喜欢用标准镜头做效果图，其实不然。

人在观察建筑的时候，头和眼睛都会动，而且是双眼观察，视角会更大。

另外，人对建筑的观察并不像照相机那样单纯，而是将观察得到的图像在大脑中处理为全息图像。

例如当一个人进入了一个房间，会自然地环顾四周，大脑中的图像是包含了整个房间的，并不会因为视角变大而产生透视变形。

用一部傻瓜相机的取景窗观察一个建筑，与人眼观察作对比，可以发现还是有很大差别的，这里的关键是照相机模拟了人眼的构造，但无法模拟出人的大脑处理图像的能力。

（2）广角镜头 广角镜头又称为短焦距镜头，其摄影视角比较广，适于拍摄距离近且范围大的景物，有时用来夸大前景表现，特点是远近感以及透视变形强烈。

典型广角镜头的焦距为28mm、视角为27°。

常用的还有略长一些的35mm、38mm的所谓小广角。

比一般的广角镜头视角更大的是超广角镜头，如焦距为24mm、视角达到84°，以及所谓的鱼眼镜头，其焦距为8mm、视角可达180°。

焦距越短，视角越大，透视变形越强烈。

过短的焦距会使建筑严重变形，造成视觉上的误解。

（3）长焦镜头 长焦镜头又称为窄角镜头，适于拍摄远距离景物，相当于望远镜。

长焦镜头通常分为3级，135mm以下称为中焦距，如焦距为85mm、视角为28°或者焦距为105mm、视角为23°，中焦距镜头经常用来拍摄人像，有时也称为人像镜头；135~500mm称为长焦距，如焦距

为200mm、视角为12°或者焦距为400mm、视角为6°；500mm以上的称为超长焦距镜头，其视角小于5°，适于拍摄远处的景物（由于无法靠近远处的物体，超长焦距镜头就会发挥极大地作用）。

焦距越长，视角越小，也越能够将远处的物体拉近观察，同时透视也就越平缓，甚至趋近于立面效果。

它的特点是景深小，视野窄，减弱画面的纵深和空间感，如果用来表现范围较大的场景环境，会产生类似于轴测图的效果。

制作鸟瞰图的时候可以考虑使用长焦镜头。

<<SketchUp建筑设计实例教程>>

编辑推荐

《21世纪高等院校数字艺术类规划教材:SketchUp建筑设计实例教程》的最后几个章节,结合SketchUp在规划、建筑、景观和室内设计领域的工程实例,对运用思路、建模方法、后期图像处理等步骤做了详细讲解,使学生能够巩固前面所学知识并能应用到实际工作之中。

《21世纪高等院校数字艺术类规划教材:SketchUp建筑设计实例教程》适合作为高等院校建筑、数字艺术等专业课程的教材,也可作为SketchUp自学人员的参考用书。

<<SketchUp建筑设计实例教程>>

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>