

《SketchUp Pro 8.0 完全自》

图书基本信息

书名：《SketchUp Pro 8.0 完全自学教程》

13位ISBN编号：978730127727X

出版时间：2016-12

作者：李薇

页数：372

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《SketchUp Pro 8.0 完全自》

内容概要

针对零基础读者，本书系统、全面地介绍了中文版 SketchUp Pro 8.0 的基本功能及实际运用方法。全书从 SketchUp 的基本操作入手，结合大量的同步超清教学视频，手把手地教会大家 SketchUp 的建模、材质、动画与插件等方面的技术。

在教学方法方面，笔者根据多年的软件教学经验和读者学习目的的不同，独创了“双轨分层教学法”，即一本书既可以满足希望“快速入门型”的读者需要，又可以满足希望“完全掌握型”的读者需要。即为读者的不同学习目的，设计了不同的学习路线。

本书非常适合初、中级读者，尤其是零基础的读者阅读，也可以作为高等院校相关专业的学生和各类培训班的培训教材。

书籍目录

第1章 进入SketchUp的世界

1.1 为什么要学习Sketchup

1.1.1 SketchUp的优点

1.1.2 Sketchup的不足及解决办法

1.1.3 SketchUp的主要应用领域

1.1.4 SketchUp的其他应用领域

1.2 如何快速成为Sketchup达人

1.2.1 新手常见问题

1.2.2 本书内容架构

1.2.3 “快速入门型”与“完全掌握型”读者的学习路线

1.3 SketchUp的安装与卸载

1.3.1 安装与汉化SketchUp Pro 8.0

1.3.2 卸载SketchUp Pro 8.0

第2章 玩转SketchUp Pro 8.0的工作界面

2.1 SketchUp Pro 8.0的向导界面

2.1.1 选择模板

2.1.2 重显向导界面

2.2 SketchUp Pro 8.0的工作界面

2.2.1 工作界面概述

2.2.2 关于图元的概念

2.2.3 标题栏

2.2.4 菜单栏：文件

2.2.5 菜单栏：编辑

2.2.6 菜单栏：视图

2.2.7 菜单栏：镜头

2.2.8 菜单栏：绘图

2.2.9 菜单栏：工具

2.2.10 菜单栏：窗口

2.2.11 菜单栏：帮助

2.2.12 工具栏

2.2.13 实战：自定义工具栏

2.2.14 绘图区

2.2.15 数值控制框

2.2.16 状态栏

2.3 模板的应用

2.3.1 更换现有模板

2.3.2 载入外部模板

第3章 视图的操作

3.1 用镜头工具栏查看

3.1.1 平移视图

3.1.2 环绕观察视图

3.1.3 缩放视图及改变视角

3.1.4 放大局部视图

3.1.5 最大化视图

3.2 用漫游工具栏查看

3.2.1 用定位镜头工具查看

3.2.2 用漫游工具查看

- 3.2.3 用正面观察工具查看
- 3.3 用标准视图工具栏查看
 - 3.3.1 标准视图概述
 - 3.3.2 更改镜头的透视方式
- 3.4 阴影与雾效
 - 3.4.1 阴影对话框
 - 3.4.2 阴影工具栏
 - 3.4.3 阴影的失真
 - 3.4.4 设置天空、地面和雾效
- 3.5 关于坐标轴
 - 3.5.1 显示和隐藏坐标轴
 - 3.5.2 手动定位坐标轴
 - 3.5.3 精确定位坐标轴
 - 3.5.4 “太阳北极”工具栏
 - 3.5.5 对齐坐标轴到平面
 - 3.5.6 对齐视图到坐标轴
- 第4章 模型的控制
 - 4.1 选择操作
 - 4.1.1 选择单个模型
 - 4.1.2 选择多个模型
 - 4.1.3 全部选择或取消选择
 - 4.1.4 扩展选择
 - 4.1.5 关联选择
 - 4.2 移动操作
 - 4.2.1 移动单个模型
 - 4.2.2 移动多个模型
 - 4.2.3 移动复制单个副本
 - 4.2.4 移动复制多个副本
 - 4.2.5 精确移动
 - 4.3 旋转操作
 - 4.3.1 旋转模型
 - 4.3.2 旋转复制单个副本
 - 4.3.3 旋转复制多个副本
 - 4.3.4 精确旋转
 - 4.4 缩放操作
 - 4.4.1 缩放模型
 - 4.4.2 精确缩放
 - 4.4.3 缩放的快捷键
 - 4.5 面与边的变换操作
 - 4.5.1 面与边的移动
 - 4.5.2 面与边的旋转
 - 4.5.3 面和边的缩放
 - 4.6 删除操作
 - 4.6.1 删除模型
 - 4.6.2 隐藏边线
 - 4.6.3 柔化边线
- 第5章 图形的绘制与编辑
 - 5.1 直线工具
 - 5.1.1 绘制线段

- 5.1.2 绘制平面
- 5.1.3 绘制分割线段
- 5.1.4 绘制分割平面
- 5.1.5 等分线段
- 5.2 矩形工具
 - 5.2.1 绘制矩形
 - 5.2.2 绘制正方形
 - 5.2.3 精确绘制矩形
- 5.3 圆工具
 - 5.3.1 绘制圆形
 - 5.3.2 精确绘制圆形
- 5.4 多边形工具
 - 5.4.1 绘制多边形
 - 5.4.2 精确绘制多边形
- 5.5 圆弧工具
 - 5.5.1 绘制圆弧
 - 5.5.2 绘制半圆
 - 5.5.3 绘制相切的圆弧
 - 5.5.4 精确绘制圆弧
- 5.6 徒手画笔工具
 - 5.6.1 绘制自由曲线
 - 5.6.2 绘制徒手草图
- 第6章 模型的创建与编辑
 - 6.1 推/拉工具
 - 6.1.1 手动推/拉模型
 - 6.1.2 精确推/拉模型
 - 6.1.3 重复推/拉操作
 - 6.1.4 用推/拉来挖空
 - 6.1.5 用推/拉复制表面
 - 6.2 偏移工具
 - 6.2.1 面的偏移
 - 6.2.2 线的偏移
 - 6.2.3 精确偏移
 - 6.3 跟随路径工具
 - 6.3.1 沿路径拖动放样建模
 - 6.3.2 预选择路径放样建模
 - 6.3.3 沿模型边线放样建模
 - 6.3.4 旋转放样建模
 - 6.4 柔化边线
 - 6.4.1 柔化模型边线
 - 6.4.2 不柔化模型边线
 - 6.4.3 柔化局限
 - 6.5 三维文本工具
 - 6.5.1 创建三维文本
 - 6.5.2 三维文本选项参数
- 第7章 尺寸的测量与标注
 - 7.1 测量距离-卷尺工具
 - 7.1.1 用卷尺测量距离
 - 7.1.2 用卷尺缩放模型

- 7.1.3 创建引导线
- 7.1.4 隐藏/删除引导线
- 7.2 测量角度-量角器工具
- 7.2.1 测量角度
- 7.2.2 创建引导线
- 7.3 标注文字-文本工具
- 7.3.1 引线文本
- 7.3.2 屏幕文本
- 7.3.3 编辑文本
- 7.3.4 设置文本
- 7.4 标注数字-尺寸标注工具
- 7.4.1 标注线段
- 7.4.2 标注半径
- 7.4.3 标注直径
- 7.4.4 修改尺寸文字
- 7.5 截平面工具
- 7.5.1 创建剖面
- 7.5.2 创建剖面边线组
- 7.5.3 编辑截平面
- 7.5.4 隐藏截平面
- 7.5.5 群组和组件中的截平面
- 7.5.6 导出截平面
- 第8章 群组与组件
- 8.1 群组
- 8.1.1 创建群组
- 8.1.2 分解群组
- 8.1.3 编辑群组
- 8.1.4 群组显示设置
- 8.1.5 群组关联菜单
- 8.2 组件
- 8.2.1 组件窗口
- 8.2.2 获取组件
- 8.2.3 创建组件
- 8.2.4 分解组件
- 8.2.5 编辑组件
- 8.2.6 关联组件
- 8.2.7 组件显示设置
- 8.2.8 三组件关联菜单
- 第9章 材质与贴图
- 9.1 材质概述
- 9.1.1 材质面板
- 9.1.2 默认材质
- 9.2 材质的填充
- 9.2.1 单个填充
- 9.2.2 邻接填充
- 9.2.3 替换填充
- 9.2.4 邻接替换
- 9.2.5 提取材质
- 9.2.6 组或组件的填充

9.3 材质的编辑

9.3.1 材质颜色

9.3.2 材质透明度

9.3.3 材质的双面属性

9.3.4 实战：自定义材质

9.4 贴图的变换

9.4.1 “锁定别针”模式

9.4.2 “自由别针”模式

9.5 贴图的技巧

9.5.1 转角贴图

9.5.2 圆柱贴图

9.5.3 投影贴图

9.5.4 球面贴图

9.5.5 镂空贴图

第10章 图层与大纲

10.1 图层管理器

10.1.1 创建图层

10.1.2 重命名图层

10.1.3 设置当前图层

10.1.4 显示或隐藏图层

10.1.5 显示和修改图层颜色

10.1.6 删除图层

10.1.7 清理图层

10.2 图层工具栏

10.2.1 工具栏参数

10.2.2 移动模型到其它图层

10.3 大纲管理器

10.3.1 什么是大纲管理器

10.3.2 模型名称的修改

10.3.3 模型的隐藏与显示

10.3.4 模型的锁定与解锁

第11章 样式与动画

11.1 模型的显示样式

11.1.1 边线样式的应用

11.1.2 边线样式的修改

11.1.3 正面样式的应用

11.1.4 预设样式的应用

11.1.5 预设样式的混合

11.1.6 水印设置

11.1.7 建模设置

11.2 动画的创建和导出

11.2.1 关于场景管理器

11.2.2 实战：制作简单动画

11.2.3 实战：制作环绕动画

11.2.4 实战：制作剖面动画

11.2.5 动画的输出

第12章 文件的导入与导出

12.1 文件的导入

12.1.1 导入DWG和DXF文件

12.1.2 实战：导入DWG文件并创建墙体模型

12.1.3 导入JPG格式文件

12.1.4 导入3DS格式文件

12.2 导出位图图像

12.2.1 关于位图

12.2.2 导出JPG格式文件

12.2.3 导出EPix格式文件

12.3 导出矢量图形

12.3.1 关于矢量图

12.3.2 导出EPS/PDF文件

12.3.3 导出DWG/DXF格式文件

12.4 导出三维模型

12.4.1 导出3DS格式文件

12.4.1 导出OBJ格式文件

12.4.2 导出VRML格式文件

第13章 沙盒工具

13.1 创建地形工具

13.1.1 根据等高线创建工具

13.1.2 根据网格创建工具

13.1.3 用推/拉工具创建地形

13.2 修整地形工具

13.2.1 曲面拉伸工具

13.2.2 曲面投射工具

13.2.3 曲面平整工具

13.2.4 添加细部工具

13.2.5 翻转边线工具

第14章 实体工具

14.1 关于实体

14.1.1 实体定义

14.1.2 布尔运算

14.2 实体工具的应用

14.2.1 外壳工具

14.2.2 相交工具

14.2.3 并集工具

14.2.4 去除工具

14.2.5 修剪工具

14.2.6 拆分工具

14.2.7 实战：制作儿童益智玩具

第15章 布局工具-LAYOUT 3.0

15.1 关于启动

15.1.1 今日提示

15.1.2 使用入门

15.1.3 工作界面

15.1.4 标题栏

15.1.5 菜单栏

15.1.6 绘图区

15.1.7 数值控制框

15.1.8 命令提示栏

15.1.9 工具面板

15.2 常用工具

15.2.1 选择工具

15.2.2 线条绘制系列工具

15.2.3 形状绘制系列工具

15.2.4 文本工具

15.2.5 标签工具

15.2.6 线性尺寸工具

15.2.7 角度尺寸工具

15.2.8 删除工具

15.2.9 样式工具

15.2.10 拆分工具

15.2.11 组合工具

15.3 模型的基本操作

15.3.1 模型的导入

15.3.2 模型视图的变换

15.3.3 模型样式的变换

15.3.4 视图的更新

15.3.5 组的使用

15.3.6 剪贴簿的使用及自定义

15.4 页面的管理

15.4.1 创建、删除与复制页面

15.4.2 修改页面排序

15.5 文件的设置与输出

15.5.1 文件的设置

15.5.2 文件的打印与输出

第16章 插件的应用

16.1. 插件的获取与安装

16.1.1 插件的获取

16.1.2 插件的安装

16.2. 插件的运行

16.2.1 插件运行的方法

16.2.2 插件不能正常运行的原因

16.2.3 新手对于插件看法的误区

16.3. 常用插件

16.3.1 组合表面推拉插件

16.3.2 三维倒角插件

16.3.3 焊接对象插件

16.3.4 高级细分插件

16.3.5 雕刻插件

16.3.6 成管插件

16.3.7 标注线头插件

16.3.8 自由变形插件

16.3.9 建筑插件集

16.3.10 实战：用拉线成面命令制作窗帘

16.3.11 实战：用创建栏杆工具制作围栏

第17章 V-Ray for SketchUp

17.1 V-Ray for SketchUp简介

17.1.1 V-Ray for SketchUp的安装

17.1.2 V-Ray for SketchUp的卸载

- 17.1.3 VRay工具栏概述
- 17.1.4 VRay渲染帧缓存面板概述
- 17.2 VRay灯光的设置
 - 17.2.1 环境的设置
 - 17.2.2 默认灯光
 - 17.2.3 点光源的应用
 - 17.2.4 面光源的应用
 - 17.2.5 聚光灯的应用
 - 17.2.6 IES灯光的应用
 - 17.2.7 IBL照明的应用
- 17.3 理解VRay的间接照明
 - 17.3.1 间接照明面板
 - 17.3.2 发光贴图引擎 (Irradiance Map)
 - 17.3.3 灯光缓存引擎 (Light Cache)
 - 17.3.4 纯蒙特卡罗全局照明引擎 (DMC GI)
 - 17.3.5 焦散面板
- 17.4 物理相机的应用
 - 17.4.1 相机面板
 - 17.4.2 镜头设置
 - 17.4.3 物理设置
 - 17.4.4 景深设置
 - 17.4.5 运动模糊设置
 - 17.4.6 实战：修正建筑物的畸变
- 17.5 材质的世界
 - 17.5.1 材质编辑器
 - 17.5.2 标准材质
 - 17.5.3 漫反射贴图
 - 17.5.4 凹凸贴图
 - 17.5.5 反射贴图
 - 17.5.6 折射贴图
 - 17.5.7 实战：创建普通玻璃材质
 - 17.5.8 实战：创建彩色玻璃材质
 - 17.5.9 置换贴图
 - 17.5.10 实战：创建水面材质
 - 17.5.11 实战：创建水面焦散效果
 - 17.5.12 自发光贴图
 - 17.5.13 卡通材质
 - 17.5.14 实战：创建卡通材质
 - 17.5.15 双面材质
 - 17.5.1 Skp双面材质
 - 17.5.2 角度混合材质
 - 17.5.3 实战：载入外部VRay材质
- 17.6 图像图样器
 - 17.6.1 固定比率图像采样器
 - 17.6.2 自适应纯蒙特卡罗图像采样器
 - 17.6.3 自适应细分图像采样器
 - 17.6.4 纯蒙特卡罗 (DMC) 图像采样器
 - 17.6.5 颜色映射面板
 - 17.6.6 置换面板

- 17.6.7 全局开关的设置
- 17.7 作品的输出
 - 17.7.1 输出尺寸
 - 17.7.2 输出设置
- 第18章 综合实例
 - 18.1 室内综合案例
 - 18.1.1 房屋框架的创建
 - 18.1.2 橱柜和茶几的创建
 - 18.1.3 沙发和靠垫的创建
 - 18.1.4 饰品的创建
 - 18.1.5 电视机的创建
 - 18.1.6 植物的创建
 - 18.1.7 渲染的设置
 - 18.1.8 Photoshop后期的制作
 - 18.2 别墅综合案例
 - 18.2.1 图纸的整理
 - 18.2.2 一层墙体模型的创建
 - 18.2.3 二层和三层墙体模型的创建
 - 18.2.4 屋顶模型的创建
 - 18.2.5 材质的填充
 - 18.2.6 渲染的设置
 - 18.2.7 Photoshop后期的制作
 - 18.3 高层办公楼综合案例
 - 18.3.1 高层办公楼功能分析
 - 18.3.2 高层办公楼图纸的整理
 - 18.3.3 高层办公楼模型的创建
 - 18.3.1 高层办公楼材质的填充及渲染
 - 18.3.2 Photoshop后期制作
 - 18.4 商业综合体案例
 - 18.4.1 商业综合体功能分析
 - 18.4.2 CAD文件的导入与整理
 - 18.4.3 商场功能区模型的创建
 - 18.4.4 餐饮和娱乐功能区模型的创建
 - 18.4.5 集团办公功能区模型的创建
 - 18.4.6 商场功能区材质的填充
 - 18.4.7 餐饮娱乐功能区材质的填充
 - 18.4.8 集团办公功能区材质的填充
 - 18.4.9 渲染场景
 - 18.4.10 Photoshop后期制作
 - 18.5 展馆综合案例
 - 18.5.1 展馆模型的创建
 - 18.5.2 展馆材质的填充
 - 18.5.3 Photoshop后期制作
 - 18.6 商业街入口广场景观综合案例
 - 18.6.1 入口花坛模型的创建
 - 18.6.2 中心雕塑模型的创建
 - 18.6.3 休闲座椅的创建
 - 18.6.4 入口花坛模型材质的填充
 - 18.6.5 中心雕塑模型材质的填充

18.6.6 休闲座椅材质的填充

18.6.7 图像的合成

18.6.8 图像的调色

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:www.tushu000.com