

Google SketchUp 6 ベーシックチュートリアル

1 はじめに

この本の生まれたいきさつ

この本の構成

Google SketchUp 6: ベーシックチュートリアル

Google SketchUp 6: エキスパートチュートリアル

著者について

表紙について

2 基本

Google SketchUp 画面

表示ツール

ショートカットキー

描画ツール

線

長方形

正方形と黄金分割

プッシュ/プルツール

円とポリゴン

円弧

フリーハンド

操作ツール

選択

選択ツールとエンティティ情報を使った数量計算

消しゴム

メジャー

分度器

移動とコピー

移動

コピー

自動フォールディング

カーブした曲線を使った自動フォールディング

移動ツールを使って曲線やカーブしたサーフェスの大きさを変更

回転とコピー

回転

回転-コピー

回転軸の定義

回転を使ったツイスト

尺度

軸ツールを使った尺度変更

オフセット

軸

エッジの表示とスムージング

3 交差とフォローミー

フォローミー

フォローミーツールの基本

コンポーネントを使ったフォローミー操作

円形オブジェクト

モデルと交差

カットとエンボス

アーチの交差

グループを使ったアーチカットアウト

コンテキストや選択要素との交差

フォローミーツールとモデルと交差の併用

壁ニッチの作成

モーリングの交差

4 複数コピーの作成

基本的な移動とコピー

複数線形コピー

直交コピー

傾斜コピー

複数回転コピー

5 屋根の作業

オフセットツールを使った屋根作成

シンプルな屋根とドーマー

傾斜屋根の決定

傾斜とダブル拘束の設定

削除と再作成

フォローミーツールを使った屋根作成

張り出し

面を移動して張り出しを作成

6 グループとコンポーネント

コンポーネントとグループの違い

グループとは？

接続面の分解

他オブジェクトからの分離

カットでのグループ使用

グループからの分離

コンポーネントとは？

コンポーネントファイル

コンポーネントウィンドウ

定義済コンポーネントの挿入と編集

定義済コンポーネントの検索/入手

ライブラリでのコンポーネントの作成/保存

コンポーネントソースファイルと再ロード

コンポーネント(とグループ)のサイズ変更

コンポーネントを使って作業効率を上げるヒント

7 ペイント、マテリアル、テクスチャ

マテリアルの概要

マテリアルウィンドウ: Windows

マテリアルウィンドウ: Mac

色

- テクスチャとマテリアル
- イメージのインポート
- 定義済マテリアルの検索/入手
- マテリアルの適用
 - Shift キーと Ctrl/Option キーの使用
- ライブラリでのマテリアルの作成/保存
- マテリアルの透過
 - 面の両面性
- グループ/コンポーネントのマテリアル
 - マテリアルとグループについて
 - グループによるマテリアルの分離
 - コンポーネントのマテリアル
 - デフォルトコンポーネントマテリアル
- ラッピングイメージ
 - 平らな面
 - カーブした面
- マテリアルを使って作業効率を上げるヒント

8 テキストと寸法の追加

- テキスト

- 寸法

- 寸法の作成

- 寸法表示とプロパティ

- テキストツールを使った寸法記入

- 寸法を用いた軸ツールの使用

- 3D テキスト

9 正確な寸法の使用

- 正確なジオメトリの作成

- エンティティ情報

- 正確な移動とコピー

- 正確な回転コピー

- 対称

長さと面積の測定

3D での尺度変更

10 その他の基本練習

分割された線の修正

円弧中心の検出

ドーム型後陣

カーブした回転-コピーオブジェクトの面のスムージング

双曲放物線(鞍形状)

カーブした形状

11 Google SketchUp と Google Earth

Google Earth にモデルを配置

モデルの場所検索

モデルの変更/再配置

Google Earth ファイル/モデルの保存

3D Warehouse

12 プログラム設定

スタッキングウィンドウ

モデル表示

エッジ設定

面設定

背景設定

ウォーターマーク設定

モデリング設定

遠近法ビューと水平ビュー

モデル情報

モデル情報 > アニメーション

モデル情報 > コンポーネント

モデル情報 > 寸法

モデル情報 > ファイル

モデル情報 > 場所

- モデル情報 > 統計
- モデル情報 > テキスト
- モデル情報 > 単位

環境設定

- 環境設定 > Compatibility
- 環境設定 > 描画
- 環境設定 > 機能拡張
- 環境設定 > ファイル
- 環境設定 > 全般
- 環境設定 > OpenGL
- 環境設定 > ショートカット
 - ユーザーインターフェース・ツールバー用のショートカット
 - レンダリング設定用のショートカット

環境設定テンプレート

ツールバー/ツールパレット

エクスポートと読み込み

エクスポート

- ファイル/エクスポート/3D モデル
- ファイル/エクスポート/2D グラフィック
- ファイル/エクスポート/断面スライス
- ファイル/エクスポート/アニメーション

読み込み

- ファイル/読み込み