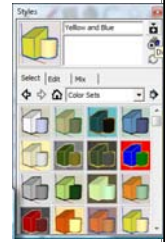


SketchUp & MovieMaker

1

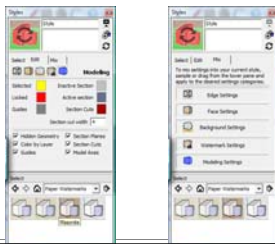
模型檢視 - 風格 (Style)

- Window → Styles
- 試試看
- 開啟 SketchUp6\Components\
Architecture\F_Bed 58inx80in.skp
並試試各種的風格
- 另外風格亦可儲存起來與別人分享



模型檢視 - 風格 (II)

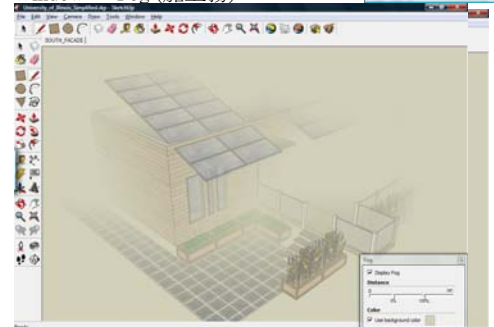
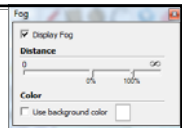
- 風格還可以自己混搭與設定
- 編輯 (Edit) 與 混合 (Mix)
 - 新增、修改、刪除
 - 畫線、面、設定背景、浮水印、



3

模型檢視 - 霧

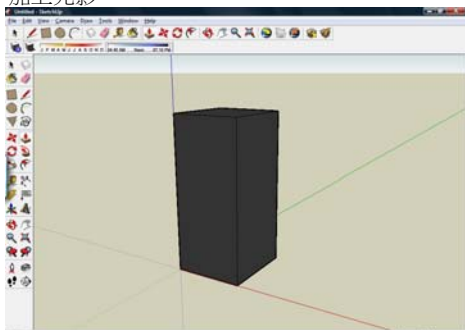
- Window → Fog (加上霧)



4

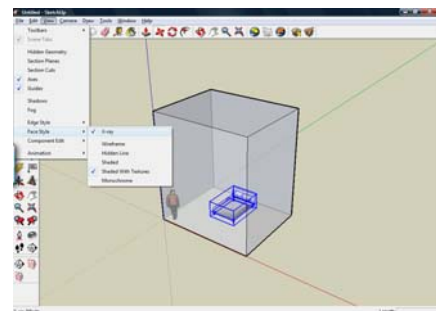
模型檢視 - 光影

- 加上光影



5

模型檢視 - 剖面 (Section)



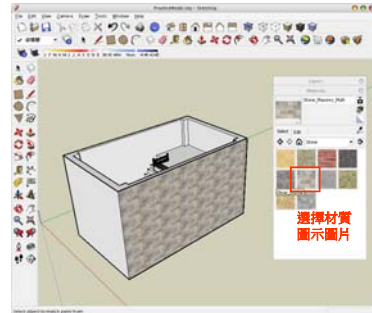
6

材質貼附

- 目的：讓建出來的模型看起來更逼真
- Window → Material

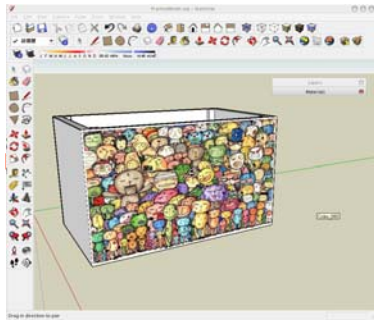
7

使用內建材質庫



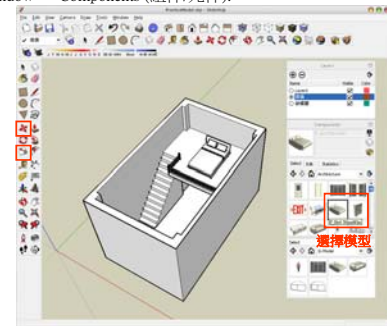
使用自有資料圖片

- File → Import.



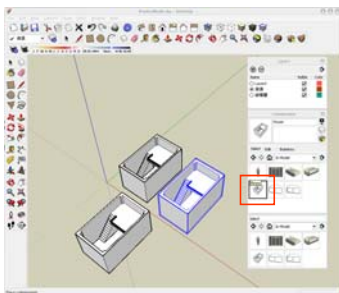
使用內建模型庫

- Window → Components (組件/元件).



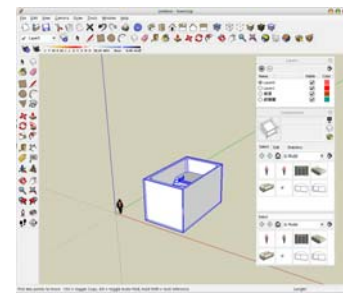
自製組件/元件

- 選取物件 → Click  或按右鍵選取 "Make Component" .



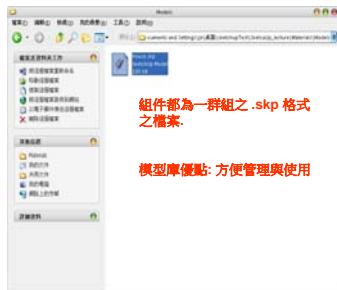
使用自製組件/元件

- File → Save As → xxx.skp
- File → Import.



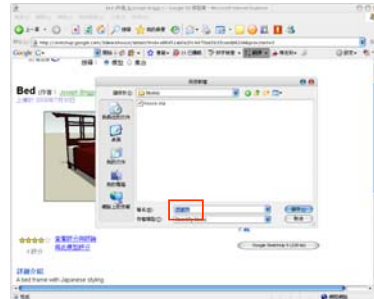
自製模型庫-組件來源1

- 建立一新資料夾並命名為Model.
- 組件來源 1. 自製組件

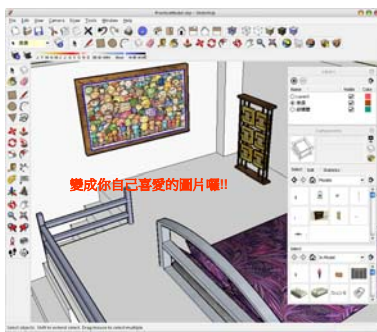


自製模型庫-組件來源2

- 組件來源 2. 從網路下載(from 3D Warehouse)
<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/>



使用自製模型庫



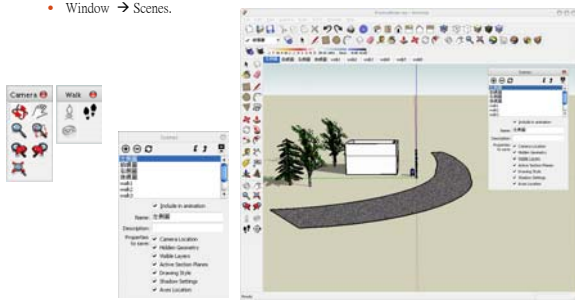
動畫製作

- SketchUp 的動畫主要是透過視點變換來達成！
 - <http://www.youtube.com/watch?v=sS9010sZHLQ>
- 所以靈活運用“攝影機設定” & “頁面設定”很重要！
 - Position Camera: 設定攝影機位置
 - Look Around: 在目前攝影機位置往不同方向看
 - Walk tool: 步行模式，慢慢調整攝影機位置

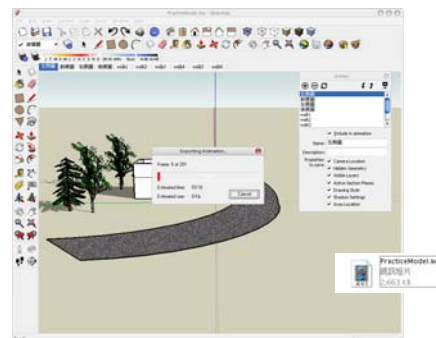
16

動畫製作

- View → Toolbars → Camera
- View → Toolbars → Walkthrough
- Window → Scenes.



動畫製作 - 輸出動畫



工程影片欣賞

- [世曦工程](#)
- [壓入式洗箱工法](#)
- [監測記錄](#)

19

隨堂練習

- 請至 Google 3D Warehouse 搜尋數個模型 (人、車、樹、狗 …)，並用這些模型，說出一個故事。
- 故事內容請在上傳時的註解說明。

20