

فهرست مطالب

۱۳	کتاب فصل اول: مفاهیم اولیه
۱۳	معرفی موجودیت‌ها
۱۴	سیستم‌های مختصات SketchUp
۱۵	ابزارهای SketchUp
۱۷	ابزار Camera
۱۷	پروژه‌های پارالاین و پرسپکتیو
۱۸	TIN
۱۹	زمینه عملیاتی (Functional Terrain)
۲۱	کتاب فصل دوم: واسط کاربری SketchUp
۲۱	معرفی واسط کاربر SketchUp
۲۵	منوی File
۲۹	منوی Edit
۳۱	منوی View
۳۳	منوی Camera
۳۵	منوی Draw
۳۶	منوی Tools
۳۸	منوی Window
۴۰	منوی Help
۴۲	Toolbars (نوارهای ابزار)
۴۶	منوهای زمینه
۴۷	کادرهای محاوره‌ای
۴۹	محورهای ترسیم
۵۱	استنتاج

کتاب فصل سوم: ابزارهای Principal ۵۷

ابزار Select ۵۷

ابزار Eraser ۶۱

ابزار Paint Bucket ۶۲

کتاب فصل چهارم: ابزارهای Drawing ۶۷

ابزار Line ۶۷

ابزار Arc ۷۲

ابزار Freehand ۷۴

ابزار Rectangle ۷۵

ابزار Circle ۷۸

ابزار Polygon ۷۸

کتاب فصل پنجم: ابزارهای Modification ۸۱

ابزار Move ۸۱

ابزار Rotate ۸۷

ابزار Scale ۹۲

ابزار Push/Pull ۹۶

ابزار Follow Me ۱۰۰

ابزار Offset ۱۰۳

ابزار Intersect Faces With Model ۱۰۶

ابزار Position Texture ۱۰۸

کتاب فصل ششم: Solid Tools ۱۱۷

ابزار Outer Shell ۱۱۷

اجرای یک اشتراک یا تقاطع (Intersect) ۱۱۹

اجرای یک اتحاد (Union) ۱۲۰

تفریق کردن (Subtraction) ۱۲۱

حذف کردن (Trim) ۱۲۲

دو نیم کردن (Split) ۱۲۳

کتاب فصل هفتم: ابزارهای Construction ۱۲۵

ابزار Tape Measure ۱۲۵

ابزار Protractor ۱۲۹

۱۳۲	ابزار Axes
۱۳۳	ابزار Dimension
۱۳۴	ابزار Text
۱۳۶	ابزار 3D Text
۱۳۸	ابزار Section Plane (صفحه برش)

کتابچه فصل هشتم: ابزارهای Camera ۱۴۱

۱۴۱	منوی زمینه ابزار Camera
۱۴۱	Previous (قبلی)
۱۴۲	Next (بعدی)
۱۴۲	دیدهای استاندارد (Standard Views)
۱۴۳	معرفی Match Photo
۱۵۳	آیتم‌های منوی زمینه و کنترل‌های انطباق
۱۵۷	ابزار Orbit
۱۵۸	ابزار Pan
۱۵۸	ابزار Zoom
۱۶۰	ابزار Zoom Window
۱۶۰	ابزار Zoom Extents
۱۶۰	ابزار Zoom to Photo

کتابچه فصل نهم: ابزارهای Walkthrough ۱۶۱

۱۶۱	ابزار Position Camera
۱۶۳	ابزار Walk
۱۶۴	ابزار Look Around
۱۶۵	ابزار Image Igloo

کتابچه فصل دهم: ابزارهای Sandbox ۱۶۷

۱۶۷	ابزارهای Sandbox
۱۶۸	ابزار Sandbox From Contours
۱۶۹	ابزار Sandbox From Scratch
۱۷۱	ابزار Smoove
۱۷۳	ابزار Stamp
۱۷۴	ابزار Drape
۱۷۵	ابزار Add Detail

ابزار Flip Edge ۱۷۷

🔗 فصل یازدهم: نوار ابزار Google ۱۷۹

نوار ابزار Google ۱۷۹

دکمه Add Location ۱۷۹

دکمه Get Current View ۱۸۱

دکمه Toggle Terrain ۱۸۱

دکمه Add New Building ۱۸۲

دکمه Photo Textures ۱۸۲

دکمه Preview Model in Google Earth ۱۸۶

دکمه Get Models ۱۸۶

دکمه Share Model ۱۸۶

دکمه Share Component ۱۸۸

Geo-modeling ۱۸۸

🔗 فصل دوازدهم: مدیران و تنظیمات مدل ۱۹۵

کادر محاوره‌ای Model Info ۱۹۵

کادر محاوره‌ای Entity Info ۲۰۸

Materials Browser (مرورگر مواد) ۲۰۸

Components Browser (مرورگر مؤلفه) ۲۱۴

Styles Browser (مرورگر سبکها) ۲۱۹

Watermark (ته‌نقش) ۲۳۳

Scenes Manager (مدیر صحنه) ۲۳۵

کادر محاوره‌ای Shadows ۲۳۹

Layers Manager (مدیر لایه) ۲۴۱

کادر محاوره‌ای Soften Edges ۲۴۳

Outliner ۲۴۵

کادر محاوره‌ای Fog ۲۴۹

کادر محاوره‌ای Match Photo ۲۵۰

کادر محاوره‌ای Instructor ۲۵۱

کادر محاوره‌ای Application Preferences ۲۵۱

🔗 فصل سیزدهم: Entities (موجودیت‌ها) ۲۶۳

موجودیت‌های 3D Polyline ۲۶۳

۲۶۴	Arc	موجودیت‌های
۲۶۵	Circle	موجودیت‌های
۲۶۷	Component	موجودیت‌های
۲۷۵	Curve	موجودیت‌های
۲۷۶	Dimension	موجودیت‌های
۲۷۷	Face	موجودیت‌های
۲۷۷	Guide Line	موجودیت‌های
۲۷۷	Guide Point	موجودیت‌های
۲۷۸	Group	موجودیت‌های
۲۸۰	Image	موجودیت‌های
۲۸۱	Line	موجودیت‌های
۲۸۱	Polygon	موجودیت‌های
۲۸۲	Section Plane	موجودیت‌های
۲۸۳	Surface	موجودیت‌های
۲۸۶	Text	موجودیت‌های
۲۸۷	آیتم‌های منوی زمینه موجودیت‌ها	
۲۹۰	Entity Info	

۲۹۹	فصل چهاردهم: ورودی و خروجی	
۲۹۹	وارد کردن گرافیک دوبعدی	
۳۰۰	DWG/DXF	وارد کردن مدل سه‌بعدی
۳۰۱	CAD	وارد کردن فایل‌های در مقیاس صحیح
۳۰۳	3DS	وارد کردن مدل سه‌بعدی
۳۰۳	(Import Options)	گزینه‌های ورودی
۳۰۴	DEM	وارد کردن مدل سه‌بعدی
۳۰۵	3D Model Collada (DAE)	وارد کردن و صادر کردن
۳۰۶	Adobe Illustrator	وارد کردن یک فایل
۳۰۷	صادر کردن گرافیک دوبعدی	
۳۰۹	(DWG/DXF)	صدور تصاویر گرافیکی دوبعدی
۳۱۲	(PDF/EPS)	صدور گرافیک‌های دوبعدی
۳۱۴	Epix	صادر کردن گرافیک دوبعدی
۳۱۶	(DWG/DXF)	صادر کردن مدل سه‌بعدی
۳۱۷	(3D Model "3DS")	صدور مدل سه‌بعدی
۳۲۳	(VRML)	صدور مدل سه‌بعدی

۳۲۴	صدور مدل سه‌بعدی (OBJ)
۳۲۶	صدور مدل سه‌بعدی (FBX)
۳۲۶	صدور مدل سه‌بعدی (XSI)
۳۲۷	صدور مدل سه‌بعدی (KMZ)
۳۲۸	صدور مدل سه‌بعدی (DAE)
۳۳۰	Section Slice صدور
۳۳۲	Animation صدور
۳۳۵	صحنه‌ها و انیمیشن‌ها
۳۳۶	Print (چاپ کردن)
۳۴۱	فصل پانزدهم: اطلاعات تکنیکی
۳۴۱	فرمت‌های فایل ماتریس نقطه‌ای یا طرح بیتی (Raster)
۳۴۵	OpenGL و SketchUp
۳۴۷	لیست‌های Codec
۳۴۸	Bug Splat
۳۴۹	SketchUp Ruby API و Console
۳۵۰	کادر محاوره‌ای Choose Color
۳۵۱	حذف کردن SketchUp