



# SKETCHUP 建筑建模

牛宇佳

## 项目二：基本建筑元素建模

- 屋顶同样是建筑的重要组成部分，而且与标准层相比，屋顶部分显得更为复杂，在建模时也特别需要注意。



## 2.4 屋顶的建模

- 一、平屋顶
- （1）女儿墙式
- 利用矩形工具和推拉工具创建一个 L 形建筑体块
- 激活偏移工具将顶面向内偏移 0.2M
- 激活推拉工具将顶面外框向上拉伸 0.6M



- (2) 挑檐式
- 创建一个 L 形建筑体块，再利用偏移工具将顶面向外偏移 1M
- 利用推拉工具将偏移后的面向上拉伸 0.4M
- 用直线工具描任意一根内侧边线，封闭顶面
- 删除工具将不需要的线删除
- 有些线需要打开 X 光显示模式



- 三、简单的坡屋顶
- ( 1 ) 两坡屋顶方法一
- ( 2 ) 两坡屋顶方法二
- ( 3 ) 两坡屋顶方法三
- ( 4 ) 四坡屋顶方法一
- ( 5 ) 四坡屋顶方法二
- ( 6 ) 四坡屋顶方法三

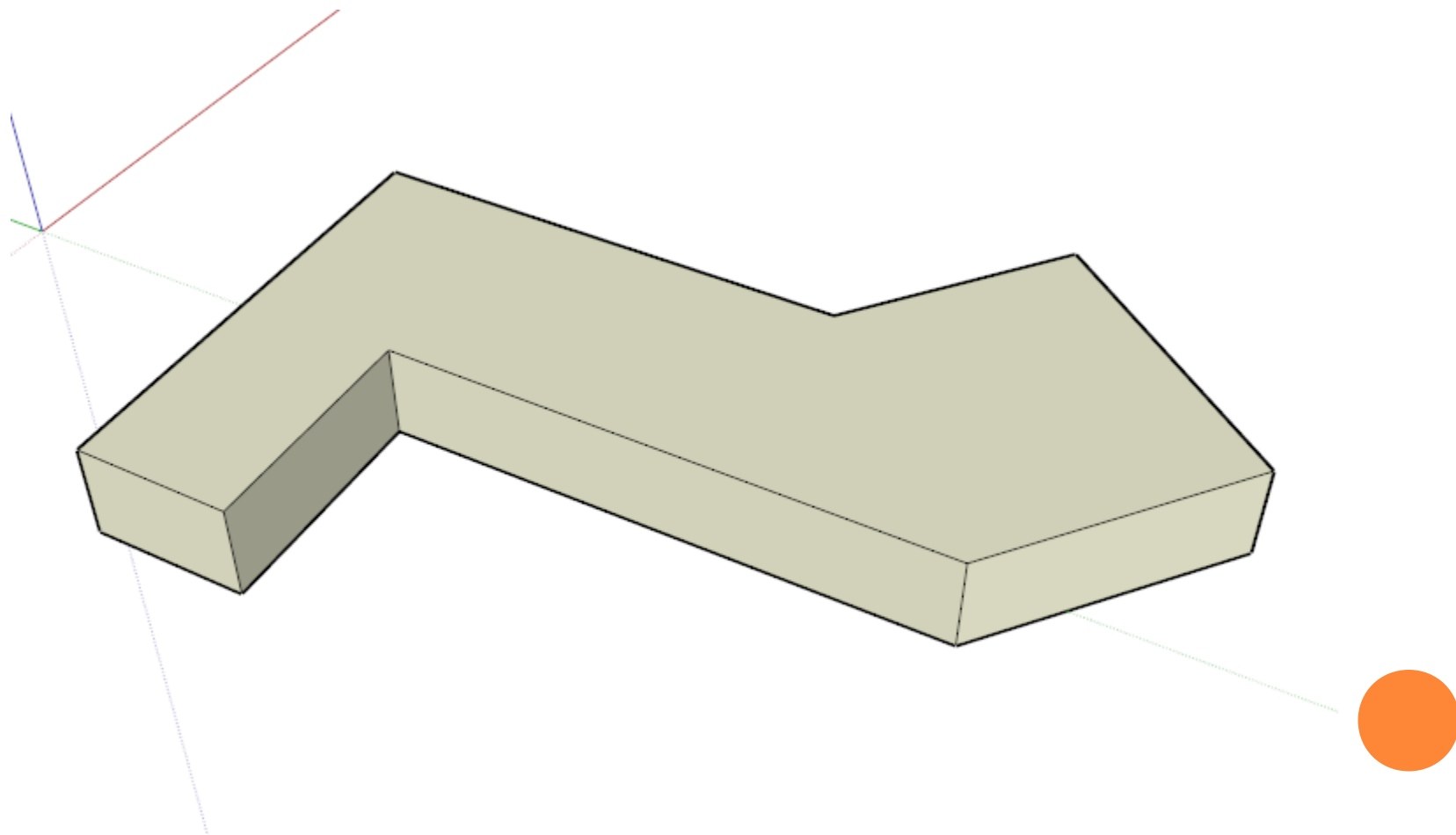


- 四、坡屋顶的交接
- （1）打开前面制作的两坡屋顶建筑模型
- （2）将两条边线分别向内复制 1.5M
- （3）中间的面向外拉伸 3M
- （4）从矩形顶端中点处向上绘制一根 1M 长的垂直线
- （5）连接端点生成山墙面
- （6）直线工具以山墙面顶点为起点，沿绿轴移动鼠标，shift 键锁定方向，完成新体块屋脊线与坡面的交点捕捉
- （7）连接端点生成坡屋面

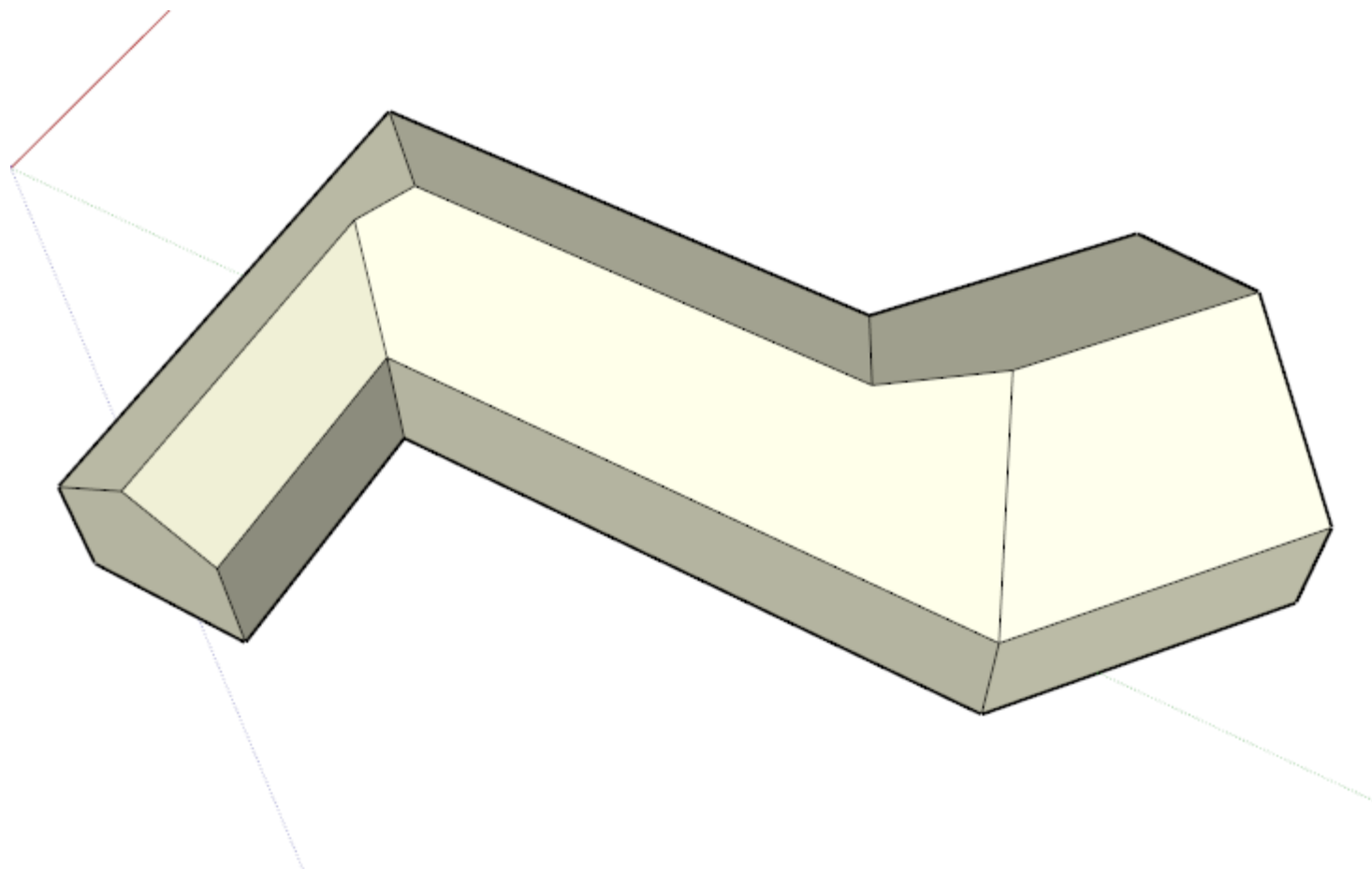


# 用三种方法进行复杂坡屋顶建模

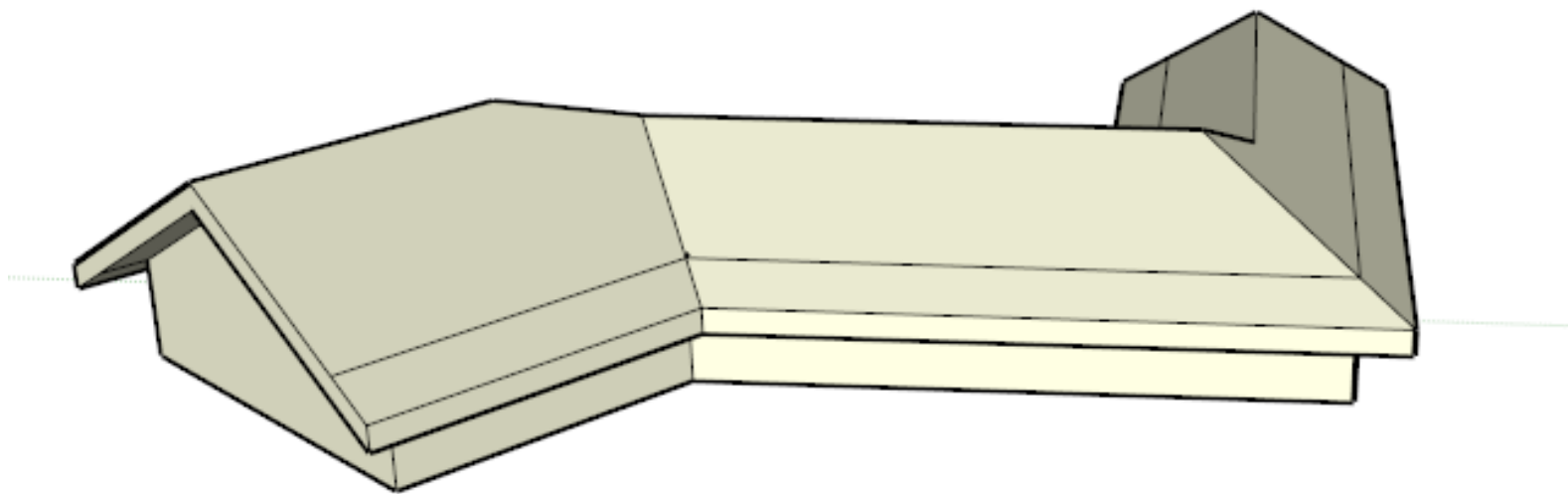
- 五、复杂的坡屋顶（初始）



- 五、复杂的坡屋顶（结果）



## ○ 六、带挑檐的坡屋顶



## ○ 七、穹顶

