



8

臥室與相關 寢具繪製匯入



在完成客廳與廚房設計後，本章要介紹另一個室內設計的重點－臥室。系統櫃與木作櫃的搭配，優化的 V-Ray 材質設計，讓您完成一個舒適的室內空間。


- 8-1 匯入床
- 8-2 匯入電視櫃
- 8-3 衣櫥繪製
- 8-4 吊燈繪製
- 8-5 V-Ray 彩現

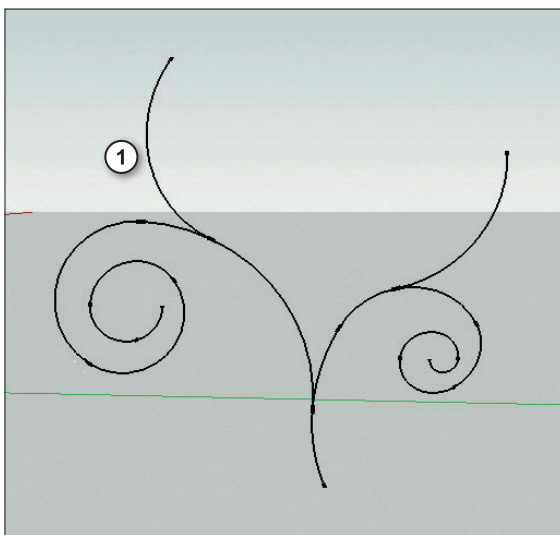
8-4 吊燈繪製

準備工作

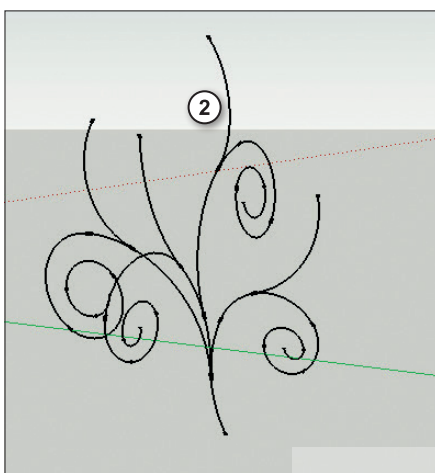
- 延續上一小節的檔案。

正式操作

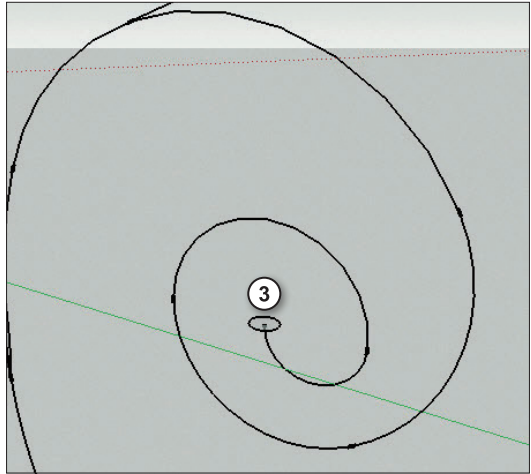
01. 利用【 (圓弧)】，繪製一任意圖形，如右圖所示。或是直接匯入光碟範例檔〈8-4_吊燈立體造型 .skp〉，跳至步驟 5 繼續製作吊燈。




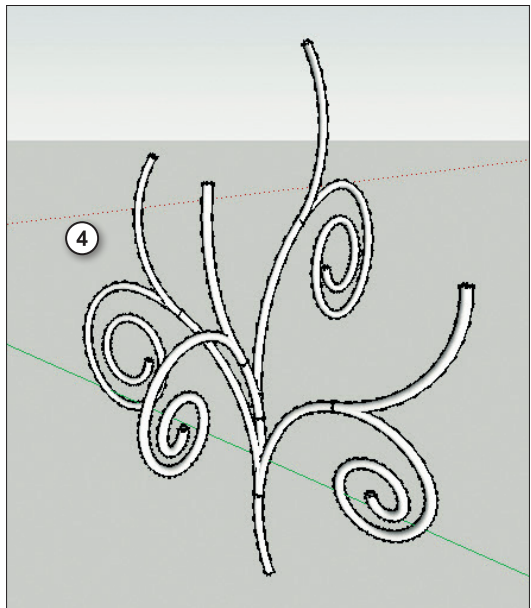
02. 將繪製好的線段複製一份，並將複製的線段旋轉至垂直於原本的線段上，如右圖所示。



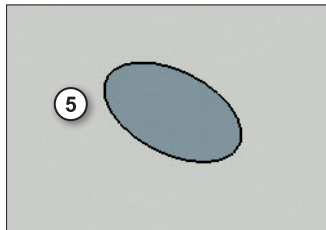
03. 在線段的起點，繪製一個小圓。





04. 利用【 (沿路徑跟隨)】，將線段製作成立體造型。

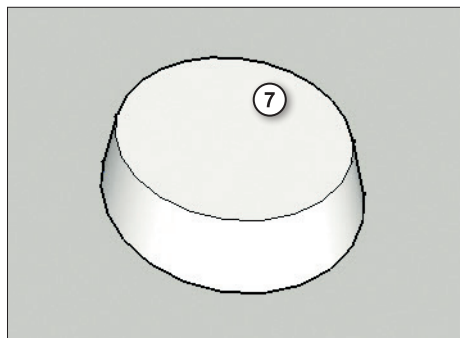


05. 繪製一適當大小的圓，來製作燈的底座。

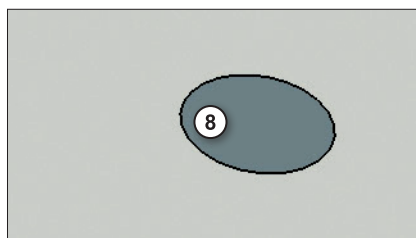



06. 使用【 (推拉)】，拉出合適的高度。

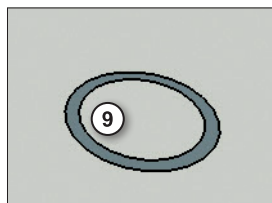
07. 利用【 (比例)】，將上面的面縮小一些，完成底座。





08. 繪製一適當大小的圓，來製作燈罩。

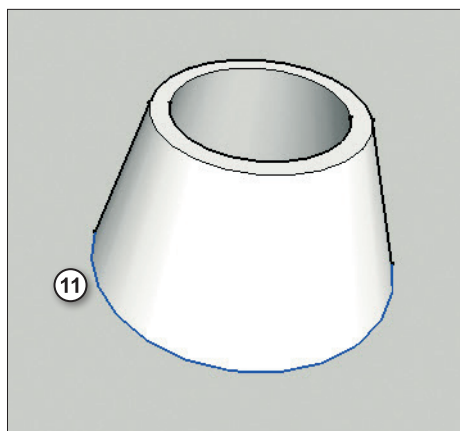


09. 使用【 (偏移)】，向內偏移合適的厚度後，將中間的面刪除。

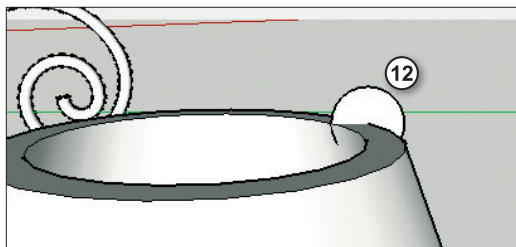


10. 使用【 (推拉)】，將面拉出一合適的高度。

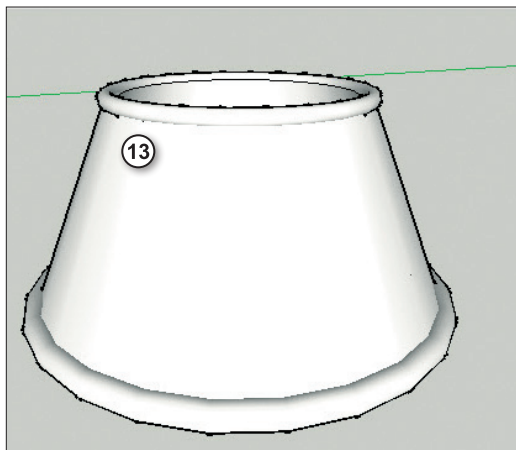
11. 利用【 (比例)】，將底下的面調大。



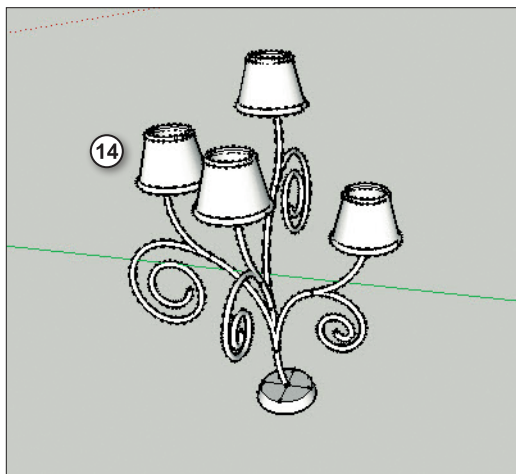
12. 在燈罩頂部以及底部的邊緣上，繪製一垂直於線段的圓，如右圖所示。



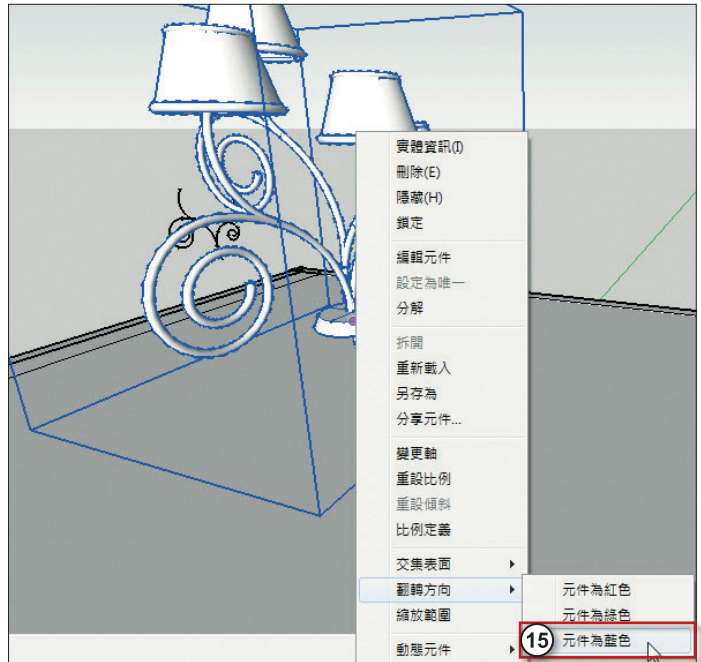
13. 使用【沿路徑跟隨】(Follow Me) 工具，製作燈罩的造型。



14. 將燈罩移動到適當的位置，選取全部並轉為元件。

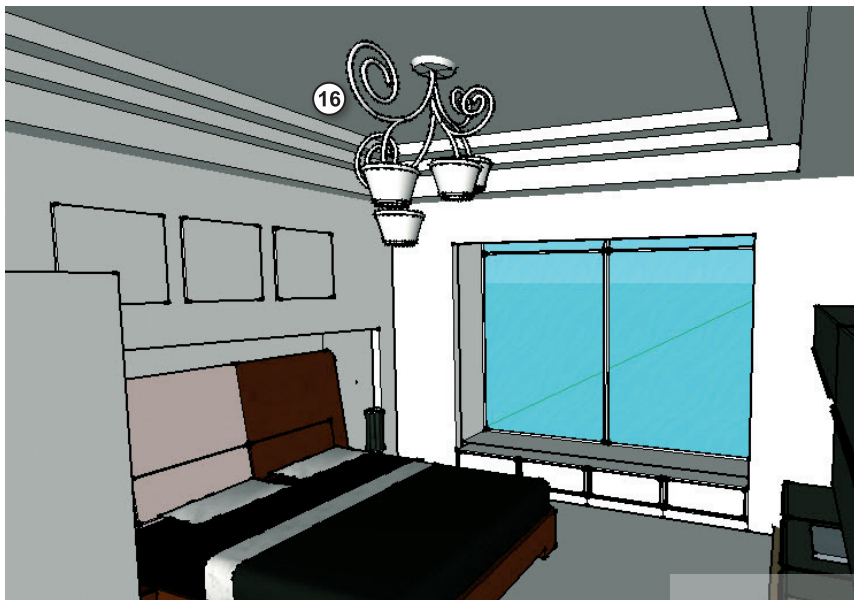


15. 將鼠標移動至燈的位置上，點擊【滑鼠右鍵】→【翻轉方向】→【群組為藍色】，物件會上下翻轉變吊燈。



16. 使用【 (移動)】、【 (比例)】來調整吊燈的大小與位置。

17. 完成。



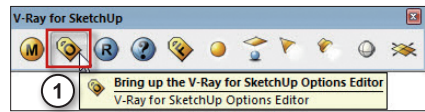
8-5 V-Ray 彩現

準備工作

- 延續上一小節的檔案。

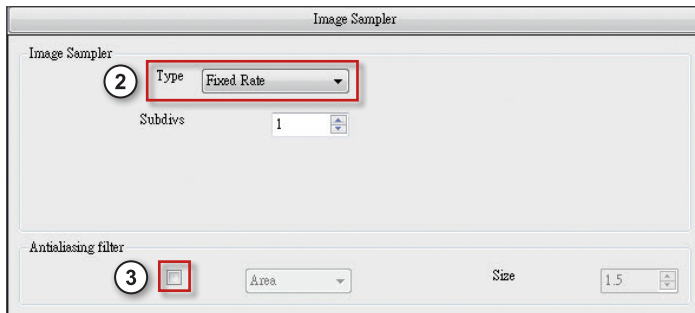
正式操作

01. 點擊【】開啟 V-Ray 的參數面版。



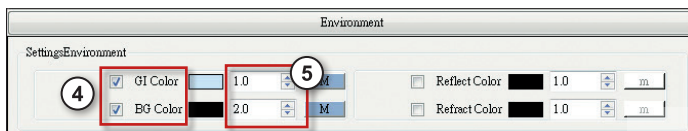
02. 設定測試算圖參數，首先，關閉 Image Sampliar (抗鋸齒)，至【Image Sampliar】面板 →【Image Sampliar (抗鋸齒)】→【Type】→選取「Fixed Rate」。

03. 將【Image Sampliar】→【Antialiasing Filter】打勾退掉，可關閉抗鋸齒，減少算圖時間。

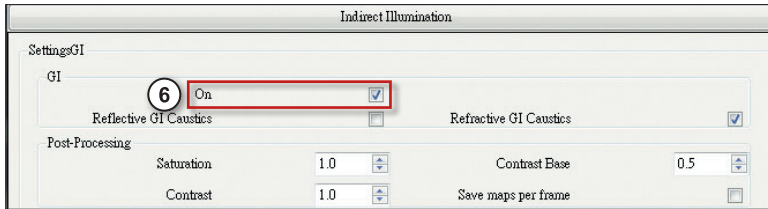


04. 在【Environment (環境光)】→【SettingsEnvironment】→將【GI Color】、【BG Color】打勾來提供基本環境光。

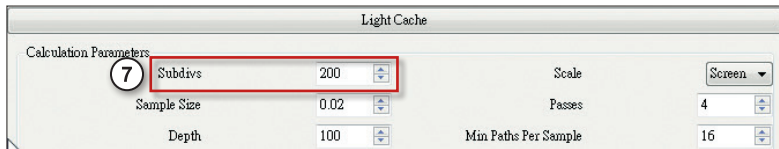
05. 並在後面的欄位輸入「1」、「2」，此處輸入的數值越大，畫面越亮。



06. 在【 Indirect Illumination (間接光源) 】→【 SettingsGI 】→【 GI 】→ 將「 on 」打勾。



07. 一次反彈使用預設值，將二次反彈【 Light Cache 】→【 Calculation Parameters 】→【 Subdivs 】→ 輸入「 200 」。



08. 點擊功能表【 視窗 】→【 場景 】，開啟場景視窗，點擊【 ⊕ 新增場景 】按鈕，來儲存目前場景的畫面。

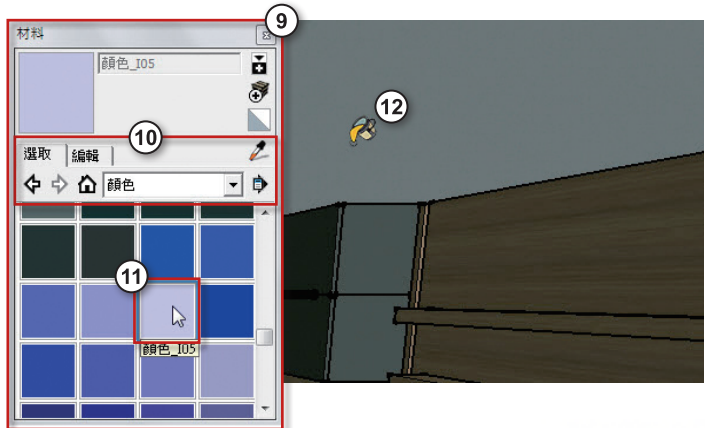


09. 點擊【 🪄 (顏料桶) 】可開啟材質面板。

10. 在選取的面板上選擇「 顏色 」列表。

11. 選擇一適當的顏色。

12. 指定給牆壁。



13. 貼好材質後如果對顏色不滿意，可到「編輯」去修改顏色。



14. 點擊【R】彩現，目前畫面偏暗。



15. 開啟材質面版→選取「木」材質列表。

16. 選擇一適當的木頭貼圖。

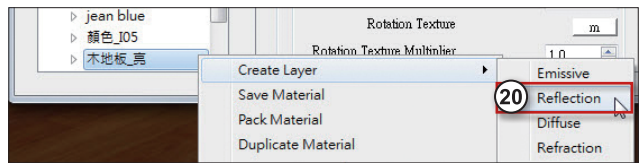


17. 切換至「編輯」頁籤，點擊【瀏覽】按鈕來更換木頭貼圖。
18. 將「鎖定長寬比例」取消，並調整成適當的大小。



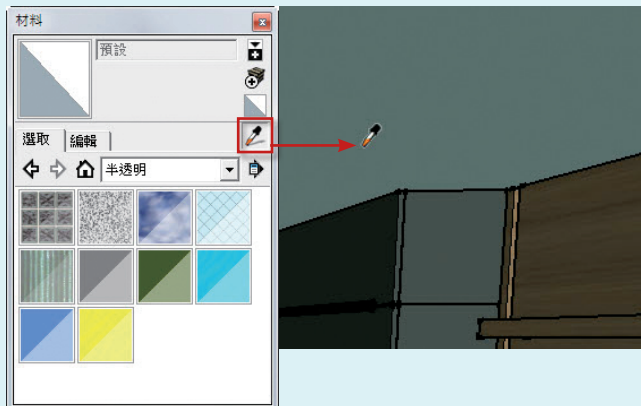
19. 點擊【M】開啟 V-Ray 貼圖。

20. 在木地板的貼圖按下右鍵 → 「Create Layer」 → 「Reflection (反射)」，可讓物體反射光源，製造更真實的場景。

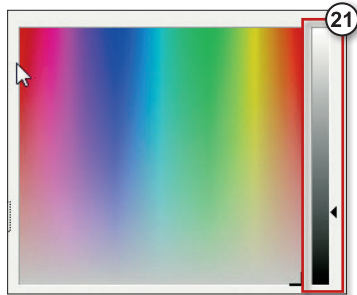


小提醒

如果不知道材質的名稱，可開啟材質面版，利用滴管去點擊物件，即可選中材質。

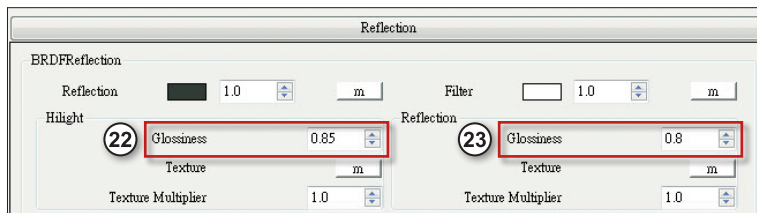



21. 在【BRDFReflection】→【Reflection】→將顏色調成近黑色，低反射。



22. 將【Hilight】→【Glossiness】→輸入「0.85」，使高光擴散。

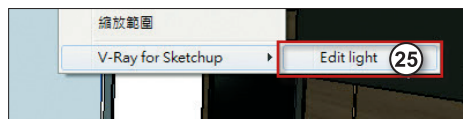
23. 將【Reflection】→【Glossiness】→輸入「0.8」，此處數值越小反射越模糊。



24. 點擊【】，在窗口繪製一平面光。



25. 將鼠標放置於平面光的位置上，點擊「滑鼠右鍵」→「V-Ray for Sketchup」→「Edit light」。

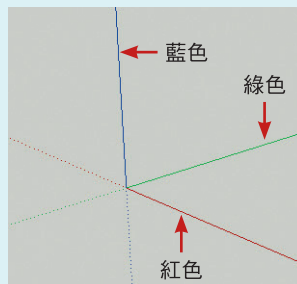




小提醒

坐標的方位如右圖所示，所以要讓群組或元件垂直翻轉要點選「群組為藍色」，要水平翻轉則要選擇「群組為紅色」。

例外：只有在翻轉平面光時，不用理會軸向，翻轉方向一律使用「群組為藍色」。



30. 彩現後如下圖所示。



31. 點擊【 (平面光)】，在天花板上繪製燈帶，如下圖所示。

