

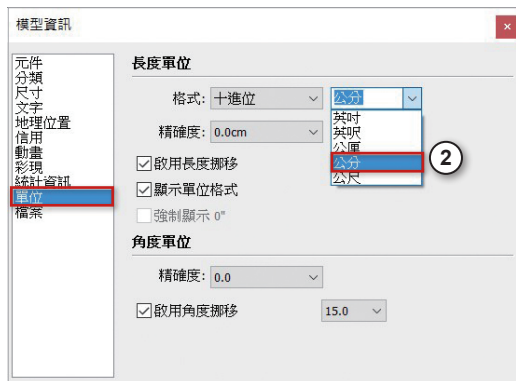
7-1 和室建模

牆面建模

01. 開啟一個新檔案，點擊工具列的【視窗 (W)】→【模型資訊】。



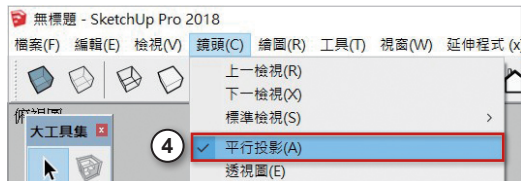
02. 在模型資訊下點擊【單位】，在格式的下拉式選單中點擊【公分】。




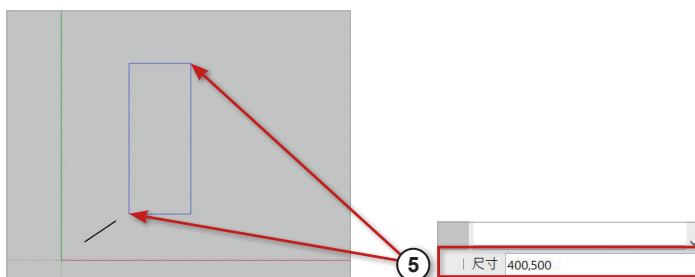
03. 在檢視工具列中點擊【俯視圖】。



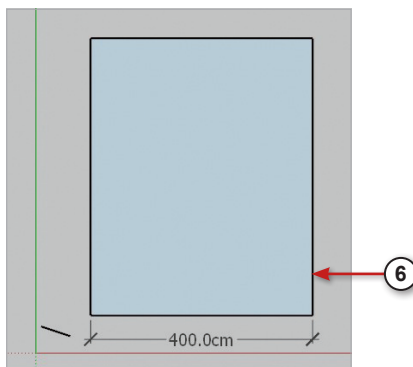
04. 點擊功能表的【鏡頭】→【平行投影】。



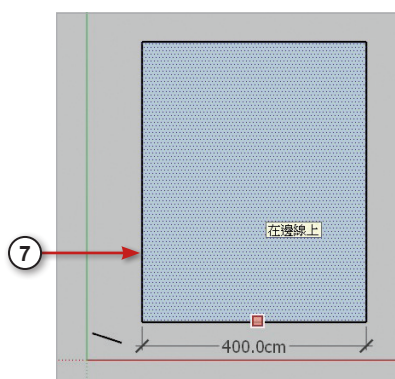
05. 點擊【 (矩形)】按鈕，滑鼠移動到左下並按下滑鼠左鍵，再往右上方移動並輸入「400，500」。



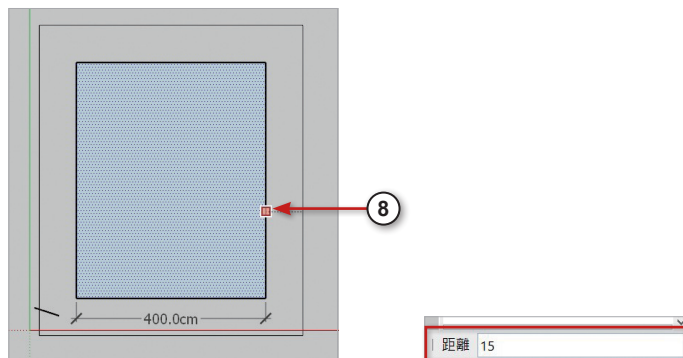
06. 繪製出如圖所示的 400*500cm 的矩形。



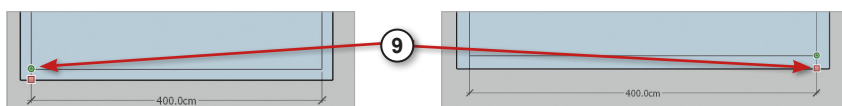
07. 點擊【 (偏移)】按鈕，點擊矩形。




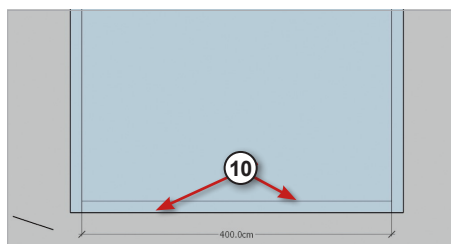
08. 將滑鼠往矩形的外側移動，並輸入「15」，按下 **[Enter]** 鍵，如圖所示。



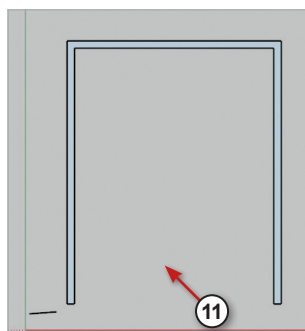
09. 點擊右方 **【 (直線)】**，繪製矩形下方的兩側線段，封閉牆面，如圖所示。



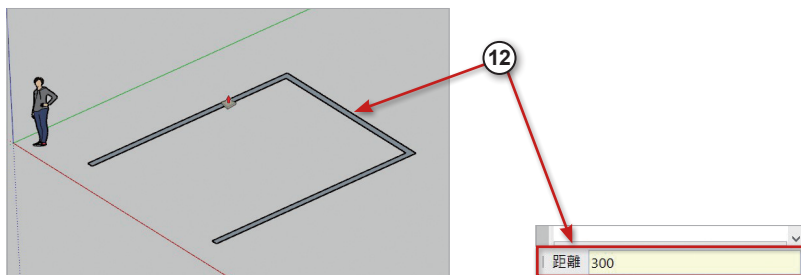
10. 點擊 **【 (橡皮擦)】** 按鈕，將多餘的線段作刪除。



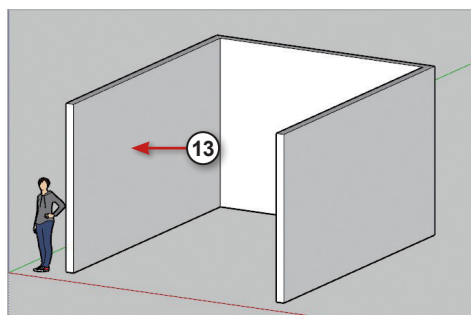
11. 刪除後如下，作為和室空間的開口。




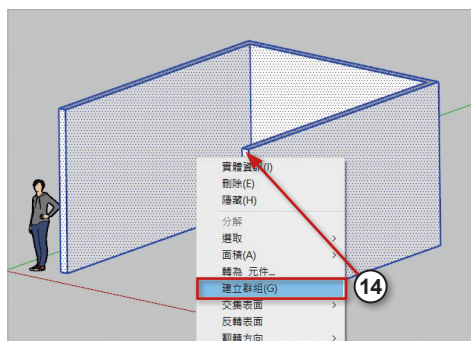
12. 點擊【（推 / 拉）】按鈕，點擊繪製好的牆面往上移動並輸入「300」。



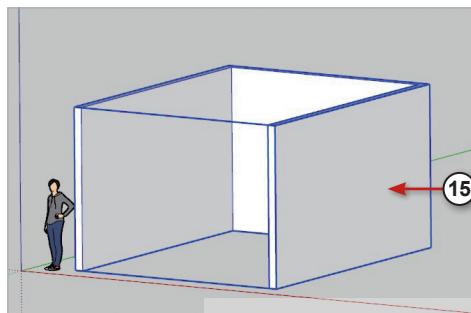
13. 和室的牆面高度為 300cm。



14. 點擊【（選取）】按鈕，連續點擊牆面 3 次選取所有物件，按下滑鼠右鍵並點擊【建立群組】。



15. 將牆面群組起來。

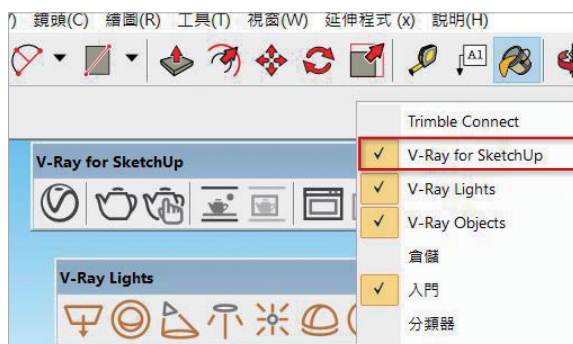


7-2 和室材質設定



準備工作

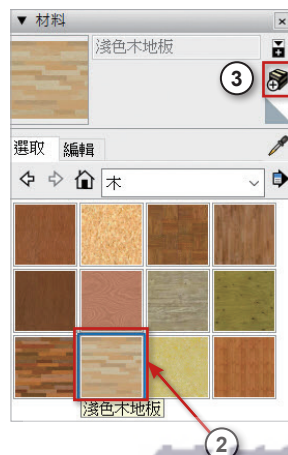
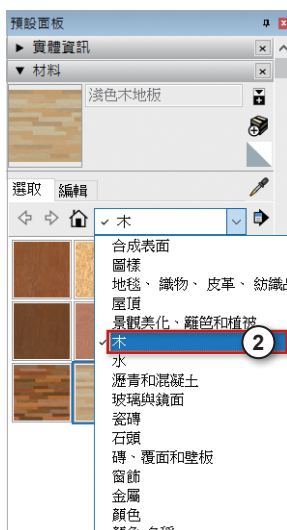
可延續上一小節檔案繼續操作，或開啟光碟範例檔〈7-2_和室材質設定 .skp〉。

在工具列上點擊滑鼠右鍵，開啟【V-Ray for SketchUp】工具列。





木地板

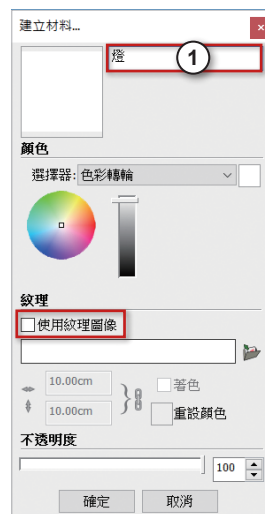
01. 點擊【（顏料桶）】按鈕，開啟材料面板。
02. 到右側的材料面板，切換到【選取】頁籤，按下下拉式選單，選擇【木】。選擇【淺色木地板】材質。
03. 按下【（建立材料）】來新增材質。





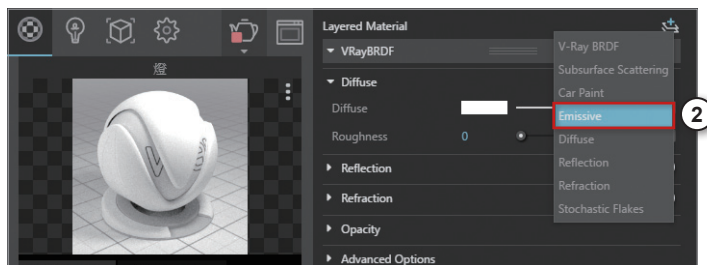
7-3 燈光設定

自發光

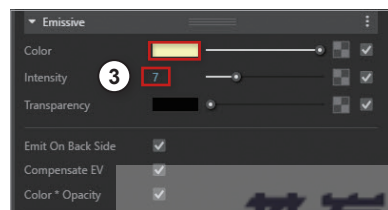
- 01.** 點擊【 (顏料桶)】按鈕，開啟材料面板，按下【 (建立材料)】來新增材質，輸入「燈」來設定為材料名稱，並將【使用紋理圖像】取消勾選。



- 02.** 點擊【 (Asset Editor)】，開啟材質編輯器，在燈的材質，點擊右上角【 (Add Layer)】，並選擇【Emissive】來新增發光層。





- 03.** 將【Color】設定為黃橘色，並將【Intensity】，設定為「7」，增加光的亮度（光的亮度可依喜好自由調整，數值越高會越亮）。

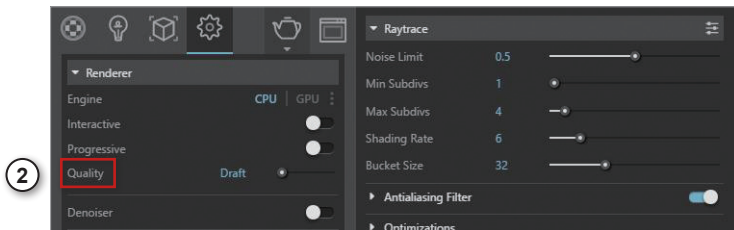


7-4 和室彩現

內建彩現設定

在 V-Ray 中有它內建設定好的參數值，不需要再自己手動調整。

01. 點擊 V-Ray 工具列【 (Asset Editor)】，開啟材質編輯器，選取【 (Settings)】。
02. 將【Renderer】面板展開後，將【Quality (品質)】往左拉至【Draft】(畫質最差)。



03. 彩現後會發現彩現時間快，但畫值低，有許多的雜訊。

