



chapter

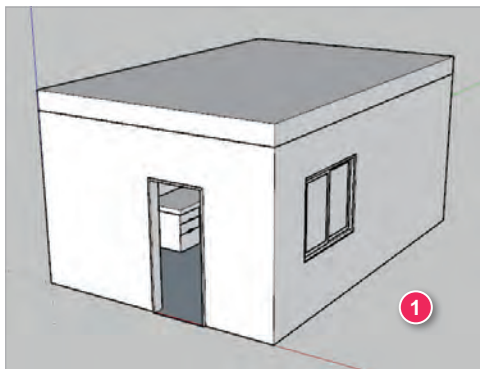
5

標記、鏡頭與樣式設定

本章節可以幫助您使用各種便利的工具，新版本將「圖層面板」更名為「標記面板」，可分開管理傢俱、牆面，使得畫面不凌亂，進而增加繪圖效率；「攝影鏡頭」隨時切換視角，且可拍攝廣角鏡頭，彩現測試不煩惱；最後，制定一個「風格樣式」，不管未來遇到什麼類型的專案，都可以調整出最適合的表現方式。

5-1 標記面板

01. 請開啟範例檔〈5-1_標記面板.skp〉。



02. 滑鼠移動至畫面右側的預設面板，找到標記面板。

小祕訣
NOTE

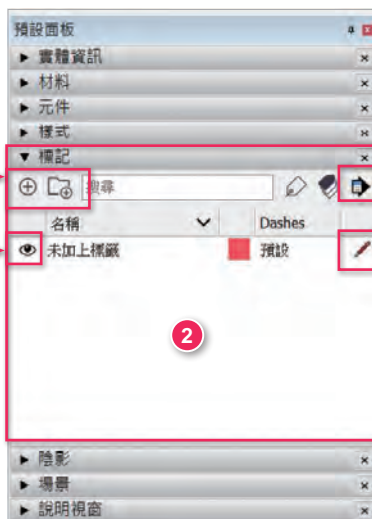
若沒有看到標記面板，請點擊【視窗】下拉式選單→【預設面板】→【顯示面板】，並確定有勾選【標記】。

新增標籤或資料夾


隱藏 / 顯示標籤內的物件


可清除不需要的標籤、使物件顯示標籤的顏色

目前正在使用的標籤



小祕訣
NOTE

有  圖示的是目前正在使用的標籤，新繪製的物件皆屬於此標籤。

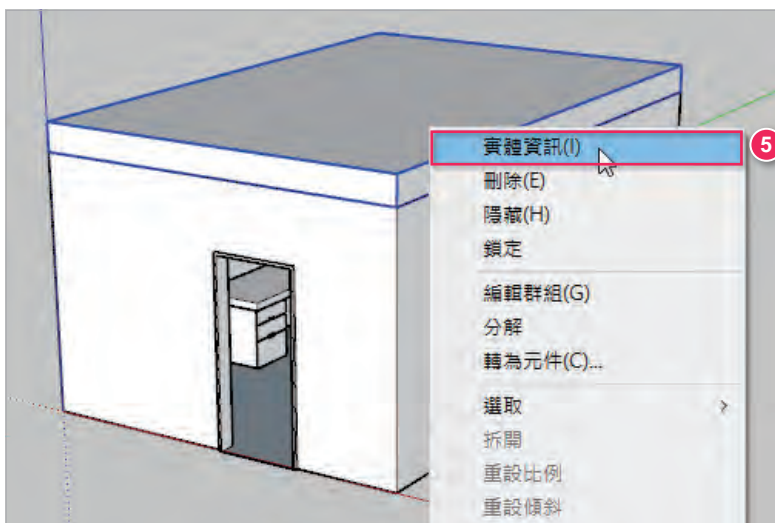
03. 點擊【 (新增標籤)】按鈕，會出現標記。



04. 在標記上點擊滑鼠左鍵兩下，可以編輯名稱，更名為【天花板】。



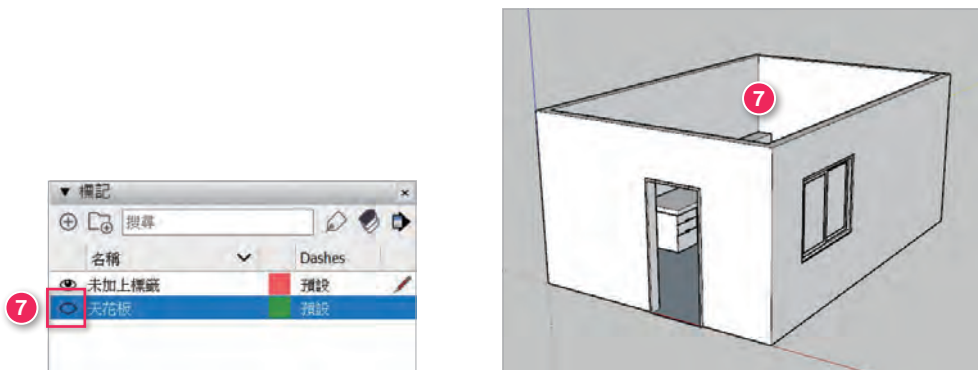
05. 在房間的天花板上點擊滑鼠右鍵 → 【實體資訊】。



06. 在【實體資訊】面板中，點擊【標記】的下拉式選單，選擇【天花板】。這個步驟是從未加上標籤的群組，移至天花板的群組。



- 07.** 在【標記】面板中，將天花板的【可見】選項取消勾選，天花板會被隱藏。隱藏的物件是無法選取的。在建模的時候，視角常常被物件擋到，此時可以將可見選項將物件隱藏，以利於工作的進行。



- 08.** 點擊【⊕ (新增標籤)】按鈕，新增三個標記。

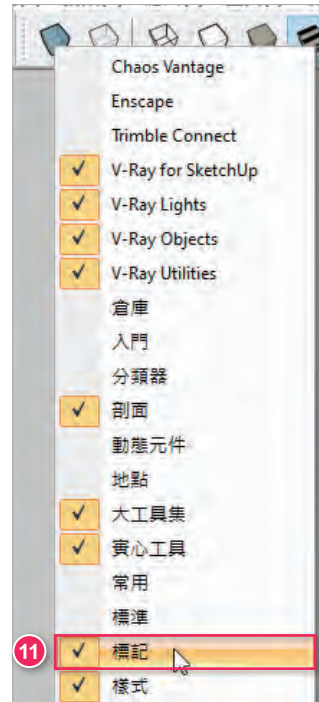


- 09.** 點擊滑鼠左鍵兩下，編輯名稱分別為傢俱、牆面、空白塗層。

- 10.** 名稱處按一下，順序可以顛倒，也可用資料夾做分類，或是在名稱加上 1、2、3 的編號來排序。




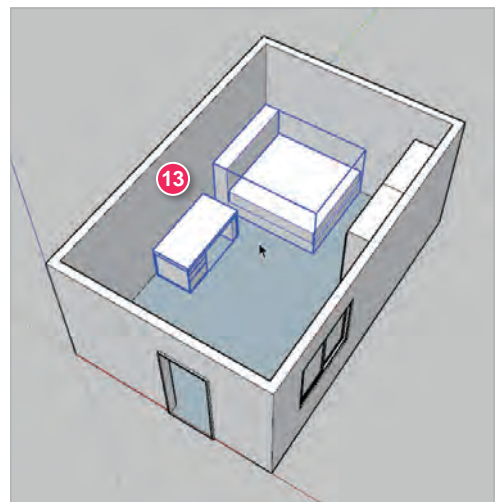
11. 在工具列空白處點擊滑鼠右鍵，開啟【標記】工具列。



12. 右圖為標記工具列。



13. 點擊【 (選取)] 按鈕，選取書桌，按住 [Ctrl] 鍵，再選取床。

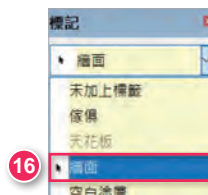
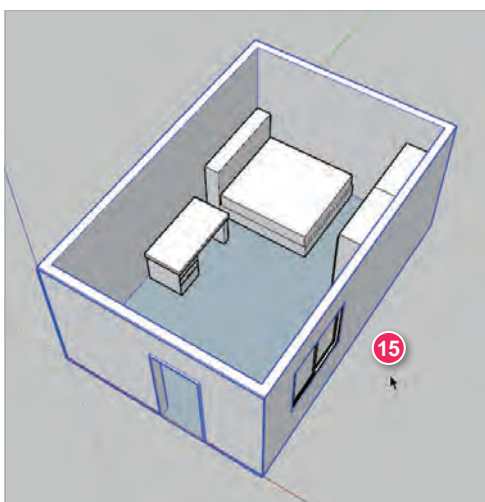


14. 點擊標記工具列中的下拉式選單，選擇【傢俱】，將書桌和床移至【傢俱】。



15. 點擊【 (選取)】按鈕，選取外牆。

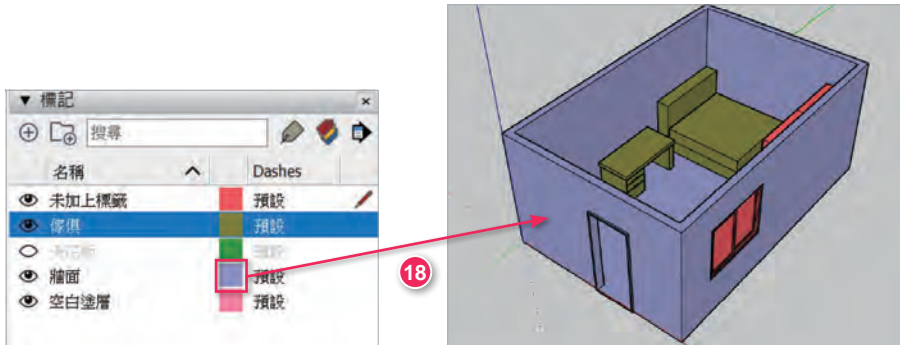
16. 點擊標記工具列的下拉式選單，選擇【牆面】，將外牆移至【牆面】。



17. 點擊標記面板的【各標籤具有不同顏色】按鈕。(各標籤所顯示的顏色，在顏色上點擊滑鼠左鍵可更換顏色。)



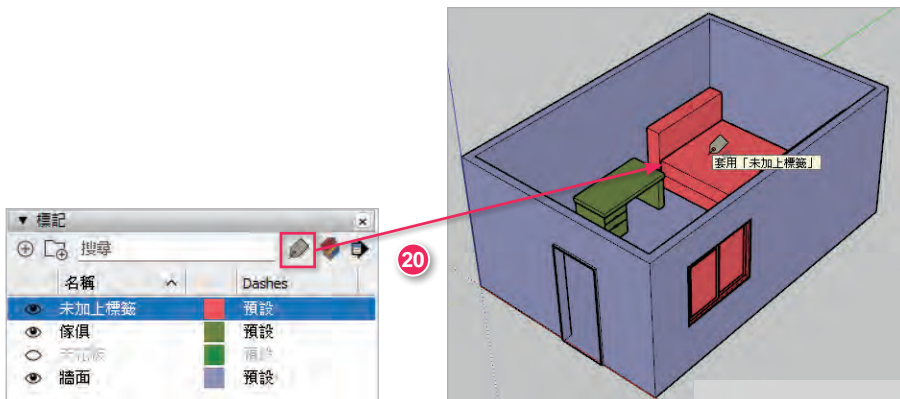
18. 物件會變成標籤顏色，可以很清楚的區分不同標籤。但是只限於辨識標籤，與最後的彩現沒有關聯。



19. 點擊標記面板的【詳細資訊】→【清除】選項，可清除沒有被使用的標籤，此時沒有使用過的【空白塗層】將會被清除。



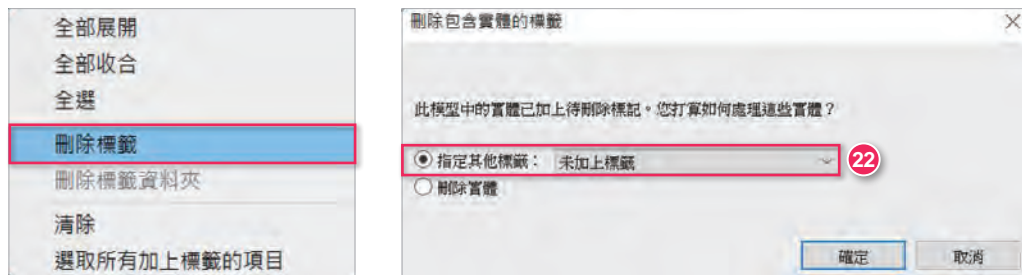
20. 選取【未加上標籤】，點擊【標籤工具】按鈕，再點擊床，就能將床加入【未加上標籤】，此為 SketchUp 2022 新功能。



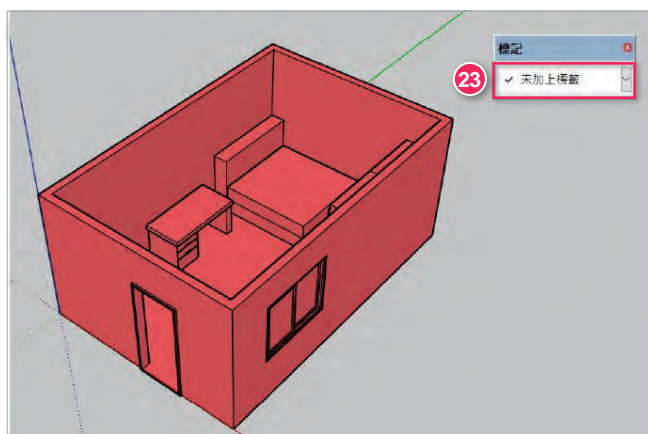
21. 若要同時刪除傢俱和牆面，先選取【傢俱】，按住 **Ctrl** 鍵，再選【牆面】。



22. 點擊【詳細資訊】→【刪除標籤】按鈕，會跳出一個視窗，如圖所示。點擊【指定其他標籤：未加上標籤】，並點擊【確定】，傢俱和牆面內的物件會被移至預設【未加上標籤】中。



23. 選取傢俱和牆面，會發現已被移至【未加上標籤】中。

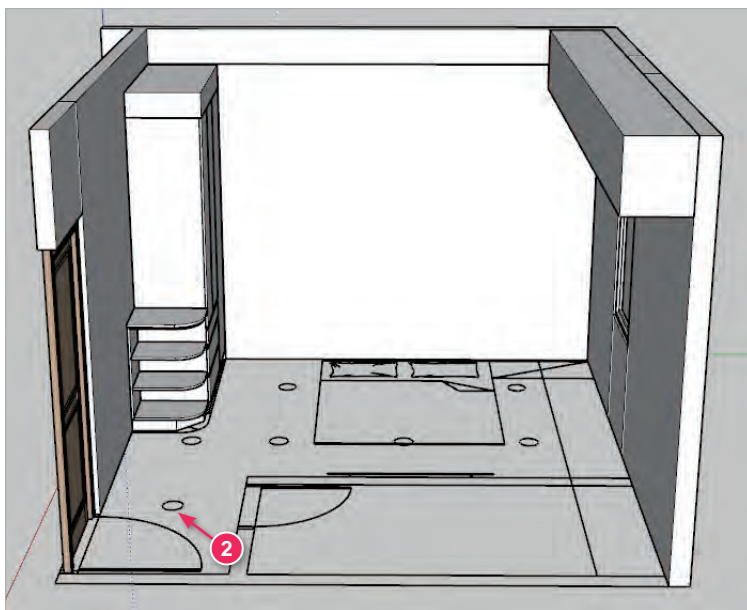


9-6 天花板繪製

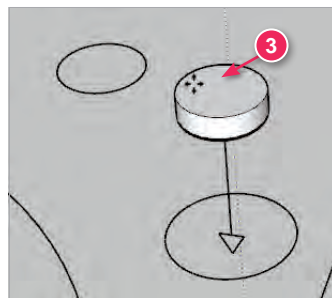
01. 點擊【檔案】→【匯入】，匯入範例檔〈臥室燈具位置.dwg〉。



02. 匯入後如下圖，圓圈為燈具位置。

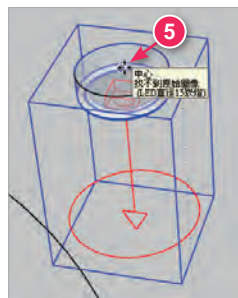
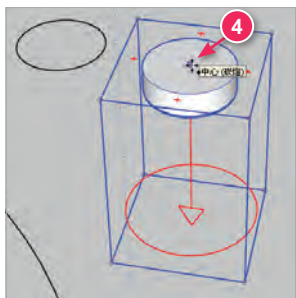


03. 點擊【檔案】→【匯入】，匯入範例檔〈嵌燈 .skp〉，放在圓圈旁。

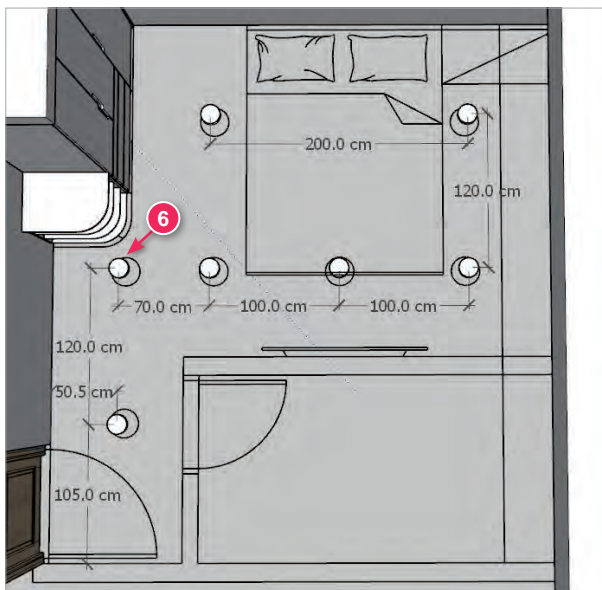


04. 點擊【移動 (M)】指令，停留在嵌燈邊緣，再點擊嵌燈中心點。

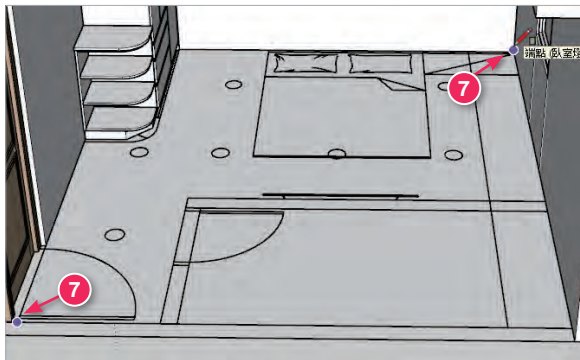
05. 開啟樣式工具列的【X 射線】。移動到圓圈中心。



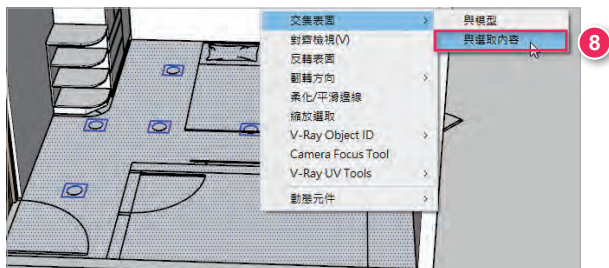
06. 再複製嵌燈到其他的圓圈中心。(也可以參考尺寸來複製)



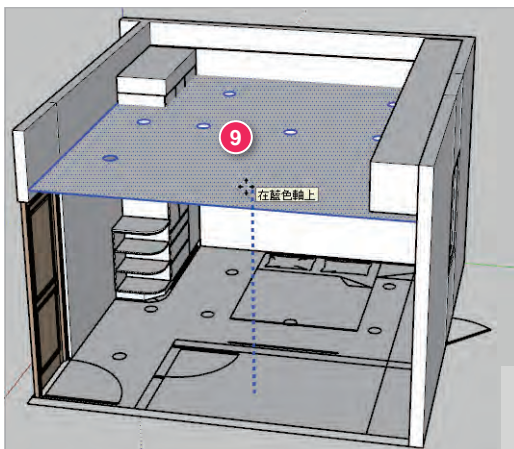
07. 點擊【矩形 (R)】指令，從左下到右上牆角，繪製一個矩形天花板。



08. 按下空白鍵切換選取，按住 [Ctrl] 鍵選取全部的嵌燈與矩形面，按右鍵→【交集表面】→【與選取內容】，使嵌燈的圓與矩形產生相交線段，用來移除圓形孔。

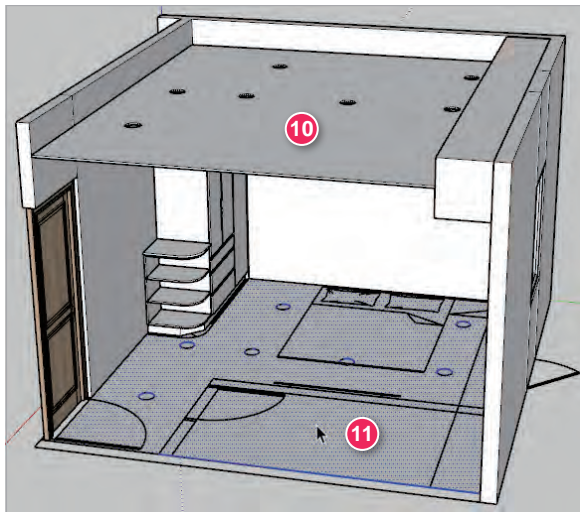


09. 點擊【移動 (M)】指令，選取天花板，按下 [Ctrl] 鍵開啟複製，按下↑方向鍵，沿藍色軸移動 270 高度。(此時圓形孔已經移除)



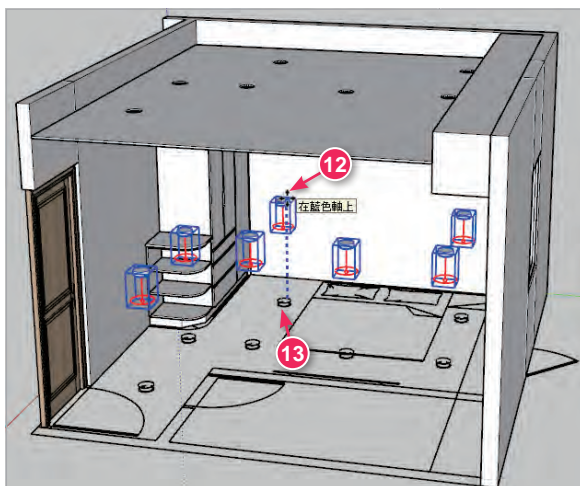
10. 點擊【推拉 (P)】指令，將天花板往上長出 2，並選取整個天花板建立群組。

11. 按下空白鍵切換選取，選取地板的整個矩形面並刪除。



12. 選取全部嵌燈，按下↑方向鍵，沿藍色軸移動 274 高度。



13. 刪除燈具位置圖，以及交集產生的多餘線段。

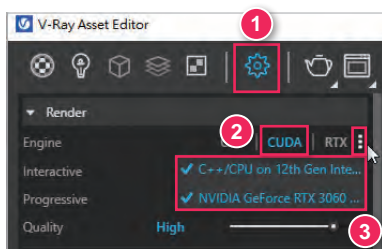


9-9

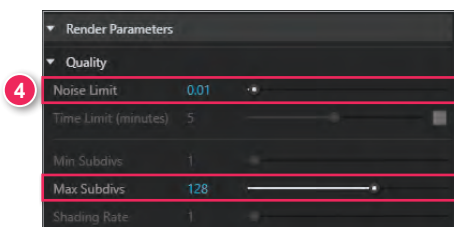
V-Ray 渲染與後製

■ 渲染設定

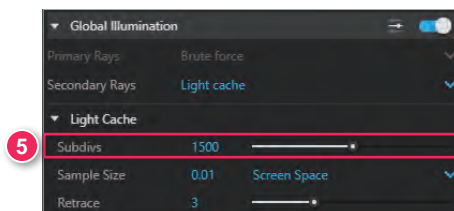
01. 點擊【】設定渲染參數。
02. 選取【CUDA】並點擊右側的【】，兩個選項皆勾選，同時運用 CPU 與 GPU 顯示卡來運算圖片，可以加快渲染速度。
03. 【Quality(品質)】設定【High(高)】，會自動將某些參數調高，但渲染速度變慢。



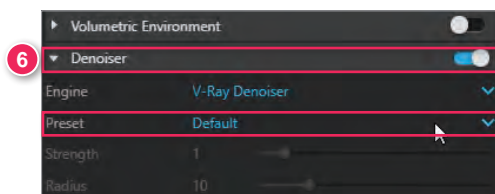
04. 其中包括【Quality】→【Noise Limit】從 0.04 變成 0.01 可以降低圖片的雜訊顆粒感。且【Max Subdivs】從 20 變成 128，畫面的細緻程度變高。



05. 以及【Global Illumination(全局照明)】→【Subdivs(細分值)】從 800 變成 1500 可以增加光線反彈的細緻度。



06. 將【Denoiser】右側開關開啟，減少圖片雜訊。可自行調整【Preset】選單，包括 Mild(溫和)、Default(預設)、Strong(強烈)。



07. 渲染完成如下圖，牆壁的雜訊已減少。



08. 開啟【Render Output(渲染輸出)】→【Safe Frame(安全框)】右側開關，可以看到上下出現渲染範圍框，如右圖，較容易調整視角。

09. 【Aspect Ratio】寬高比為 16:9。寬輸入 1600。

