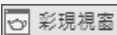


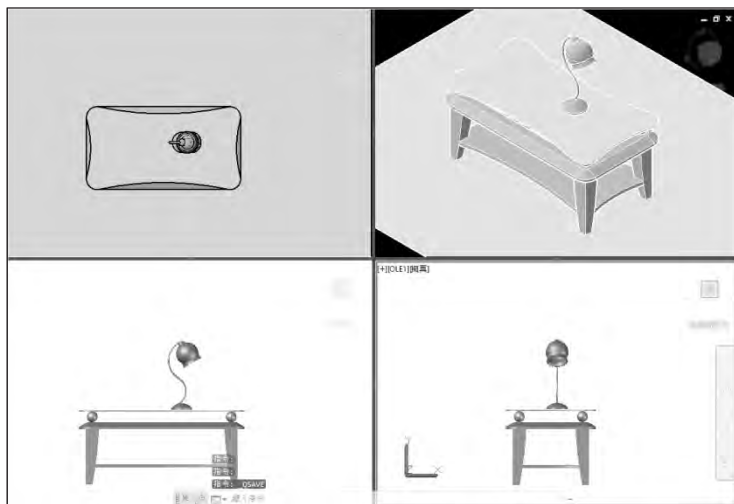
第一篇 第十二章

輕鬆掌握彩現關鍵技巧

單元	工具列	中文指令	說明	頁碼
1 RENDER		彩現	彩現視圖	12-2
2 RPREF		進階彩現設定	進階彩現環境設定	12-5
3 RENDERWIN		顯示彩現視窗	啟用彩現視窗	12-9
4 RENDERCROP		彩現裁剪視窗	彩現選取的裁剪視窗	12-10
5 精選範例：輕鬆掌握茶几與檯燈的材料貼附				12-11
6 精選範例：輕鬆掌握茶几與檯燈場景的光源佈置				12-17
7 輸出彩現檔案				12-25
8 RENDERONLINE		雲端彩現	在 Autodesk 雲端進行彩現	12-28
9 SHOWRENDERGALLERY		彩現圖庫	展示雲端彩現圖庫	12-32

5 精選範例：輕鬆掌握茶几與檯燈的材料貼附

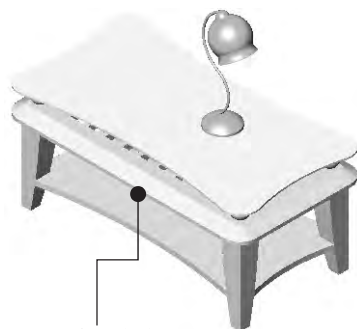
★ 步驟一 請呼叫隨書附上光碟 3D-TABLE-LIGHT.dwg。



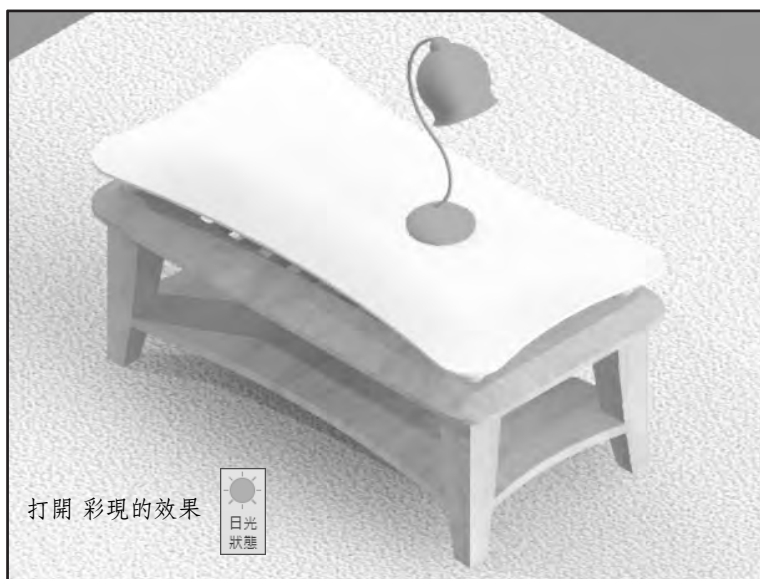
從『視覺化』頁籤→『材料』面板→開啟 材料瀏覽器 選取材料：



1. 載入材料→選取左側清單『木材』中『山毛櫸』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取茶几底座，再選取上方圖像清單中『山毛櫸』。



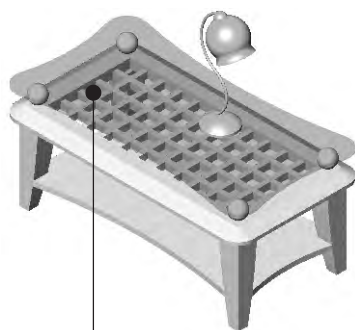
茶几底座



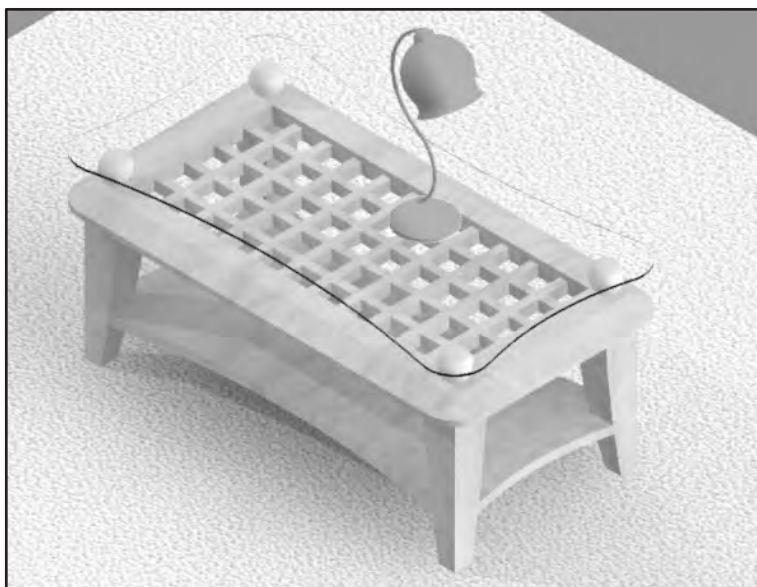
❶ 步驟二 貼附玻璃材質於桌面。



1. 載入材料→選取左側清單『玻璃』中『透明-淡色』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取茶几桌面，再選取上方圖像清單中『透明-淡色』。



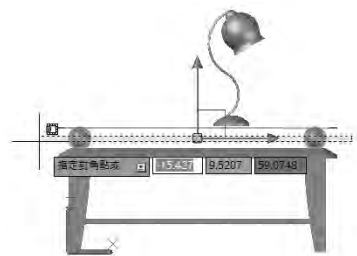
茶几桌面

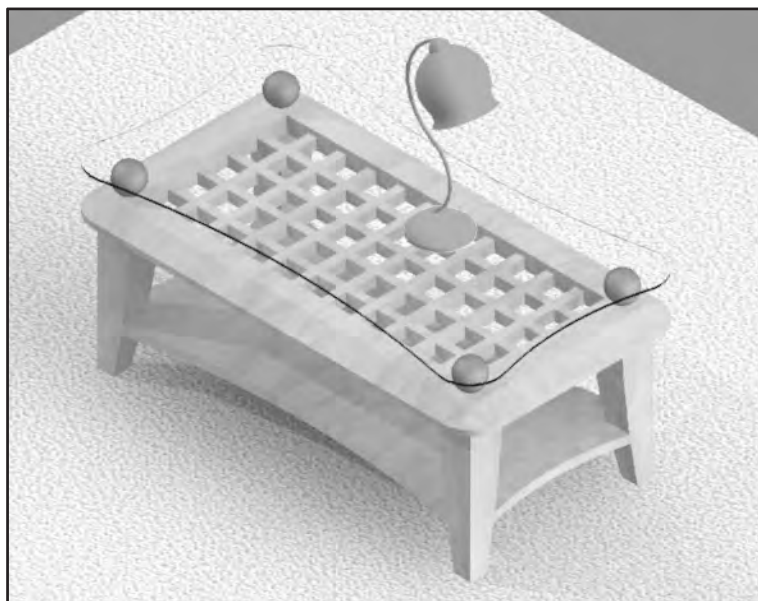


❖ 步驟三 貼附桌面下的四顆圓球。



1. 載入材料→選取左側清單『金屬油漆』中『薄片緞－海洋綠』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取四個球體，再選取上方圖像清單中『薄片緞－海洋綠』。

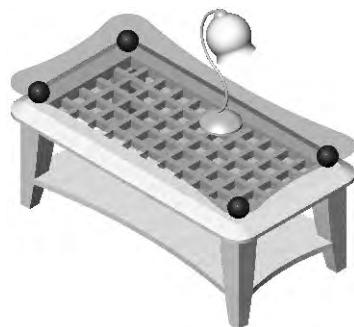




❖ 步驟四 貼附材質於檯燈座與燈罩上。



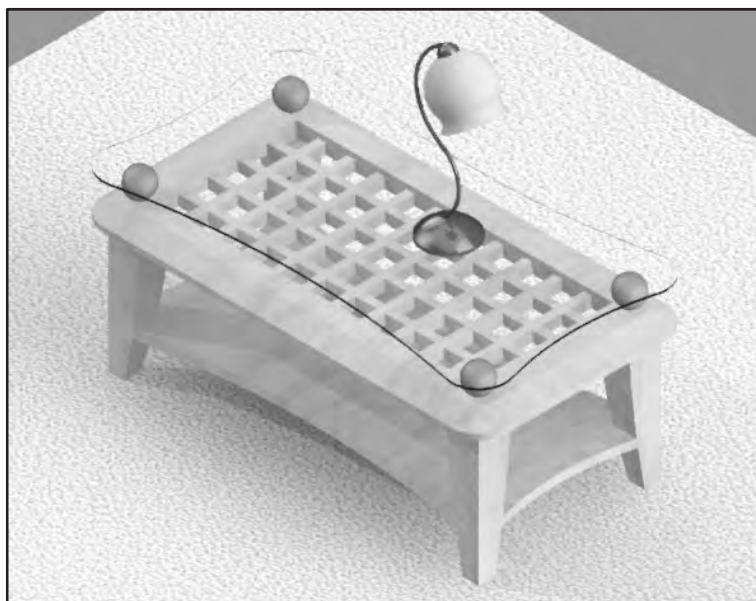
1. 載入材料→選取左側清單『玻璃』中『毛玻璃』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取燈罩，再選取上方圖像清單中『毛玻璃』。





3. 載入材料→選取左側清單『金屬』中『鋼框架』，載入後出現於上方圖像清單。

4. 先選取燈座，再選取上方圖像清單中『鋼框架』。



- ❖ 爲了要更容易辨識每一個物件所貼附的材料，我們要執行『視覺化』頁籤→『材料』面板→開啓  來一一修改每一個載入材料的名稱：



原爲：毛玻璃
改爲：燈罩玻璃



原爲：薄片緞-海洋綠
改爲：支撐球



原爲：透明-淡色
改爲：茶几桌板清玻璃



原爲：山毛櫸
改爲：茶几底座



原爲：鋼框架
改爲：燈底座

- ❖ 這樣在材料編輯器中，就更容易找到您要的材料：



選取要修改項目，按選滑鼠右鍵，出現功能表，選取『更名』，再輸入正確的名稱



第一篇 第十三章

輕鬆掌握材料與光源關鍵技巧

單元	工具列	中文指令	說明	頁碼
1 MATBROWSEROPEN	 材料瀏覽器	材料瀏覽器	導覽與管理材料	13-2
2 MATERIALATTACH	 依圖層貼附	依圖層貼附	依圖層貼附材料	13-21
3 MATERIALASSIGN	 移除材料	移除材料	移除物件的材料	13-23
4 MATERIALMAP		貼圖	材料貼附位置與比例調整	13-24
5 POINTLIGHT		點光源	建立點光源	13-31
6 SPOTLIGHT		聚光燈	建立聚光燈	13-34
7 DISTANTLIGHT		遠光源	建立遠光源	13-37
8 WEBLIGHT		網光源	建立網光源	13-40
9 SUNSTATUS	 日光狀態	日光狀態	設定日光狀態	13-43
10 SUNPROPERTIES		日光性質	設定日光性質	13-47
11 LIGHTLIST		光源清單	開啟圖面中的光源清單，可修改光源	13-49
12 光源設定				13-51

出現檔案對話框，選取附書光碟檔案→『cat_5.jpg』



修改比例與位置：



✧ 設定好材質，請貼附於物件上

✧ 平面貼圖

指令: MATERIALMAP

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] <

方塊>: _P

←輸入選項 P，或按選



選取面或物件:

←選取物件或面

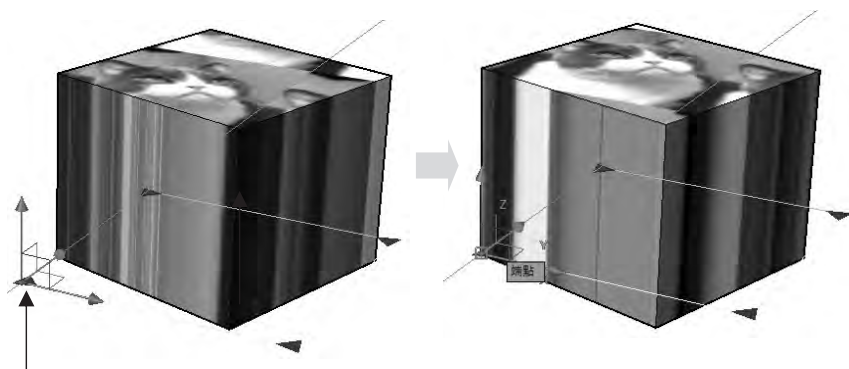
選取面或物件:

← [Enter] 結束選取

接受貼圖或 [移動(M)/旋轉(R)/重置(T)/切換貼圖模式(W)]:

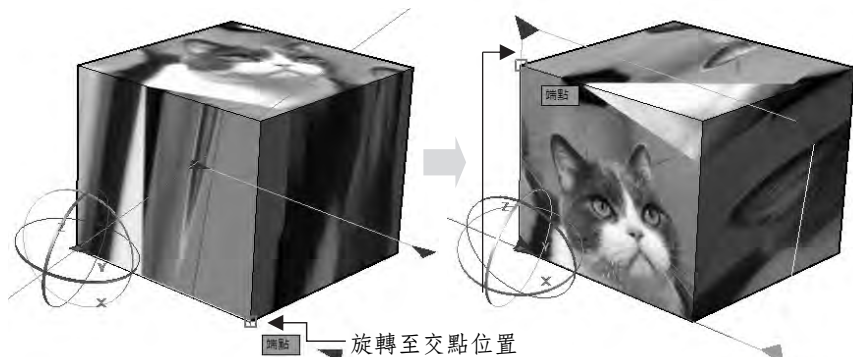
←輸入選項，或由圖面上直接旋轉或拉動貼圖比例

❖ 移動：（於旋轉或移動的 UCS 軸中，按選滑鼠右鍵可切換旋轉或移動）

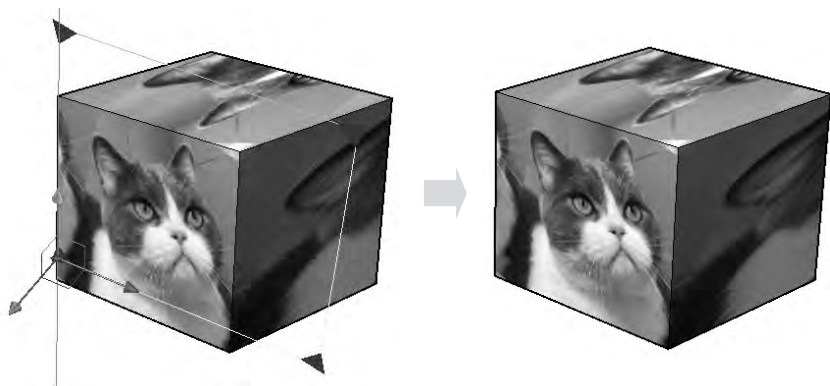


點選軸線，依選取軸移動位置

❖ 旋轉：（於旋轉或移動的 UCS 軸中，按選滑鼠右鍵可切換旋轉或移動）



❖ 移動：將圖案移至中間。



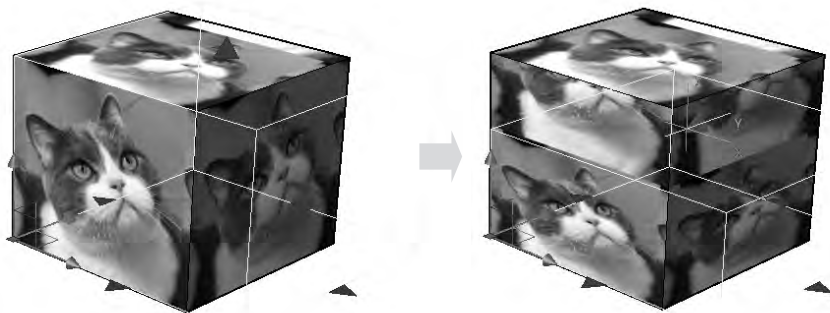
❖ 重置：還原回原貼圖軸。

✦ 方塊貼圖

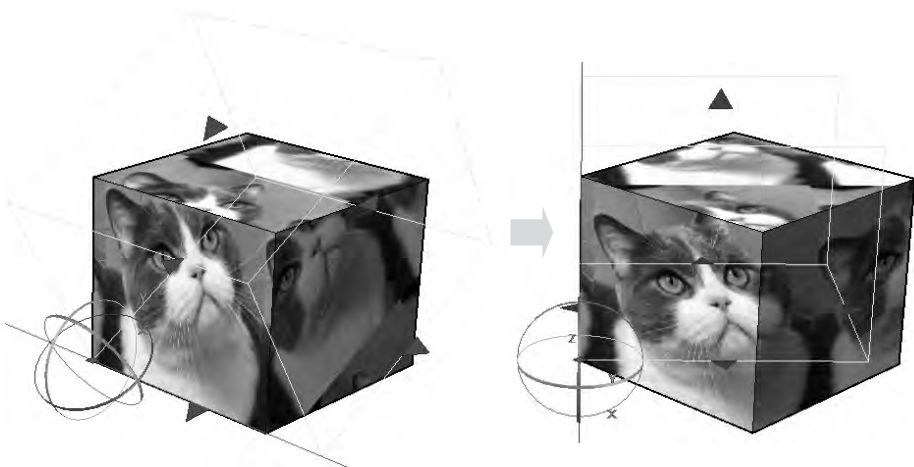
指令: MATERIALMAP

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] < 方塊>: _B

←輸入選項 B，或按選



箭頭可調整貼圖比例



✦ 圓球貼圖

先開啟材質編輯器，修改影像大小：(或直接點選影像即可開啟)



調整影像寬度與高度比例 (例如 0.5004)

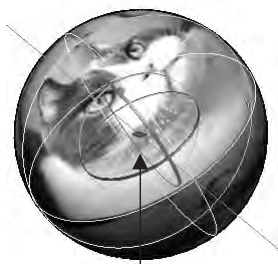
指令: MATERIALMAP

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] <

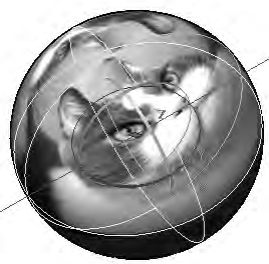
方塊>: _S ←輸入選項 S，或按選



按滑鼠右鍵，選取功能

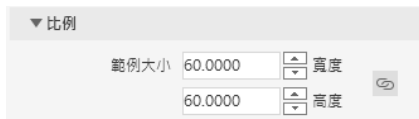


點選軸線，依選取軸旋轉



點選軸線，依選取軸移動

✦ 圓柱貼圖



開啟材質編輯器編輯影像，將影像寬度與高度調整適當的比例

指令: MATERIALMAP

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] <

方塊>: _C ←輸入選項 C，或按選

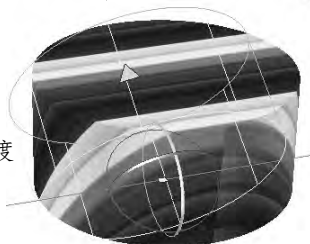


藍色箭頭控制貼圖軸向比例大小

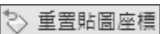
點選軸線，依選取軸移動



點選軸線依選取軸旋轉角度



✧ 重置貼圖座標

指令: MATERIALMAP 

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] <

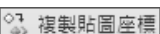
方塊>: _R ←輸入選項 R

選取面或物件: ←選取物件或面

選取面或物件: ← [Enter] 離開選取



✧ 將貼圖複製到

指令: MATERIALMAP 

選取選項 [方塊(B)/平面(P)/球形(S)/圓柱(C)/將貼圖複製到(Y)/重置貼圖(R)] <

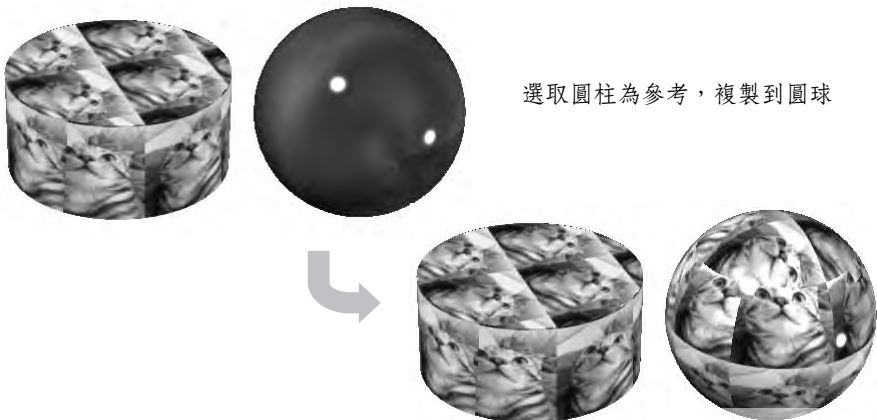
方塊>: _Y ←輸入選項 Y

選取面或物件: ←選取物件或面 (如圖圓柱)

選取要將貼圖複製至此的物件:

選取面或物件: ←選取物件或面 (如圖的球形)

選取面或物件: ← [Enter] 離開選取



6 SPOTLIGHT—聚光燈

指令	SPOTLIGHT
說明	建立聚光燈



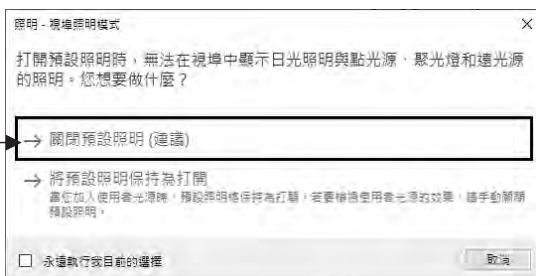
功能指令敘述 (請開啟隨書光碟附上的 SPOTLIGHT.DWG)

指令: SPOTLIGHT

代表符號



(如果預設照明打開則會出現對話框，建議關閉)



指定來源位置<0,0,0>:

←選取聚光燈位置

指定目標位置<0,0,-10>:

←選取目標位置

輸入要變更的選項 [名稱(N)/強度係數(I)/狀態(S)/光度測定(P)/聚光角(H)/衰退角(F)/陰影(W)/衰減(A)/篩選顏色(C)/結束(X)] <結束>: ←輸入設定選項

❖ 選項說明

- ❖ 名稱：定義聚光燈名稱。
- ❖ 強度係數：設定光源的強度或亮度，範圍從 0 到系統所支援的最大值。
- ❖ 狀態：打開和關閉聚光燈，如果圖面中沒有啟用照明此設定不會生效。
- ❖ 光度測定：對可見光源發光強度的測定。
- ❖ 聚光角：定義最亮光錐的角度 (光線角度)，範圍從 0 到 160 度之間。
- ❖ 衰退角：定義完整光錐的角度也稱為範圍角度，範圍從 0 到 160 度之間。
- ❖ 陰影：光源投射陰影，『鮮明』顯示鮮明的陰影，執行速度較快，『柔和』顯示邊緣柔和的擬真陰影。
- ❖ 衰減：控制光線隨著距離衰減方式，離點光源越遠，物件愈暗。
- ❖ 篩選顏色：設定聚光燈顏色。

✪ 範例說明

指令: SPOTLIGHT

指定來源位置<0,0,0>: ←輸入『.xy』, 進入左上角上視圖選取點 1

-(需要 Z): ←輸入 1500

指定目標位置<0,0,-10>:←輸入『.xy』, 進入左上角上視圖選取點 2

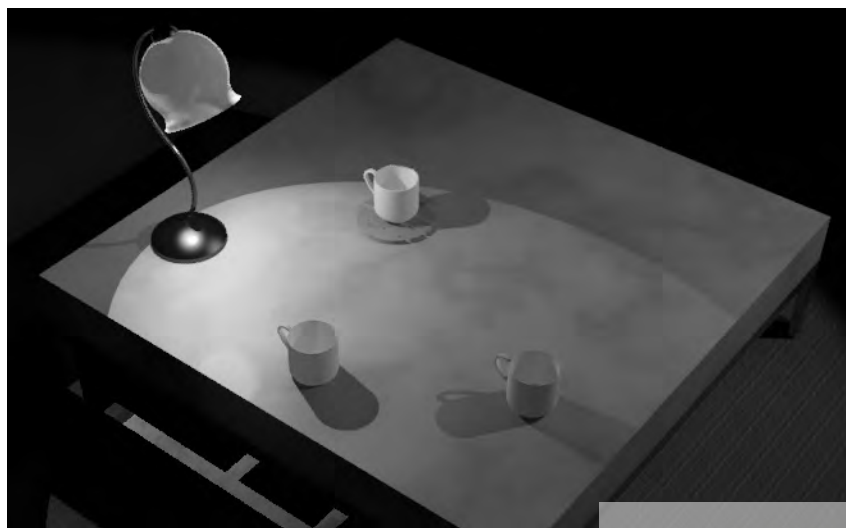
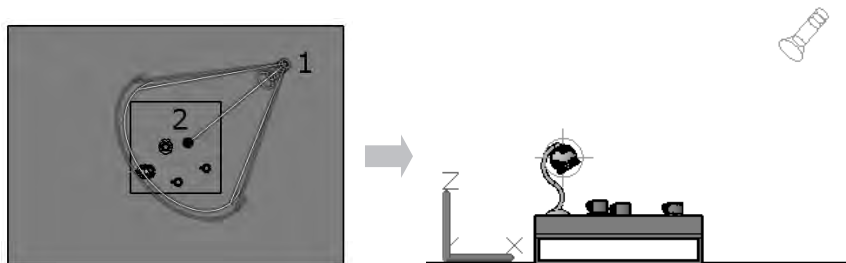
-(需要 Z): ←輸入 0

輸入要變更的選項 [名稱(N)/強度係數(I)/狀態(S)/光度測定(P)/聚光角(H)/衰退角(F)/陰影(W)/衰減(A)/篩選顏色(C)/結束(X)] <結束>: ←輸入選項 N

輸入光源名稱<聚光燈 5>: ←輸入名稱『SP1』

輸入要變更的選項 [名稱(N)/強度係數(I)/狀態(S)/光度測定(P)/聚光角(H)/衰退角(F)/陰影(W)/衰減(A)/篩選顏色(C)/結束(X)] <結束>: ←[Enter] 結束

❖ 可於上視圖碰選聚光燈後, 調整位置點或聚光角、衰退角範圍。



- ❖ 可用性質選項板調整聚光燈的各種性質。

