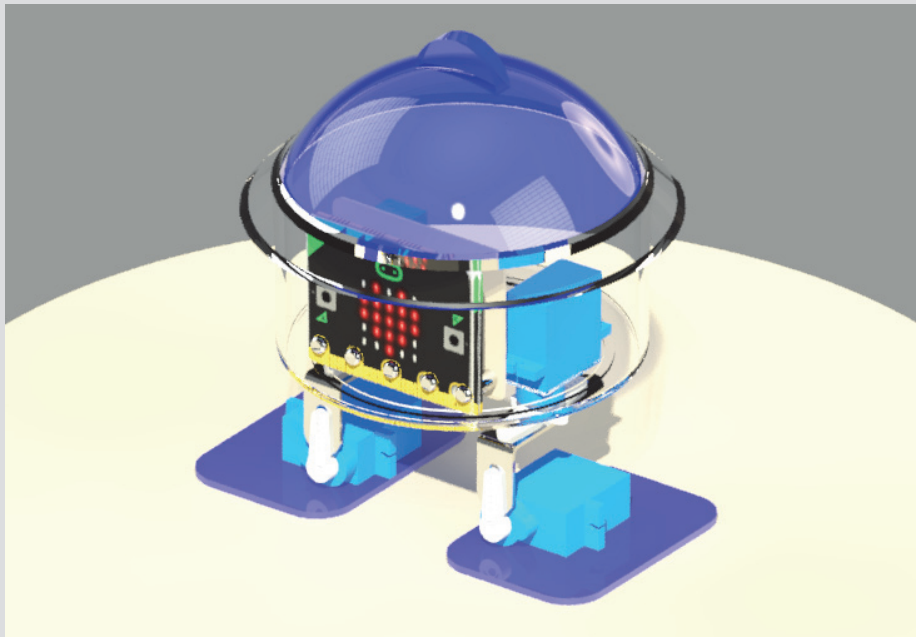


材 料 彩 現

# 彩現作品與材料庫圖覽



## 小夜燈

在淡藍色的夜中，肆意從心中蔓延的寂寞糾纏著心靈，一盞柔和的小夜燈發散著伴隨的溫暖，靜靜的乘著馬車將你載往午夜綺麗的幻夢中...



## 複音口琴

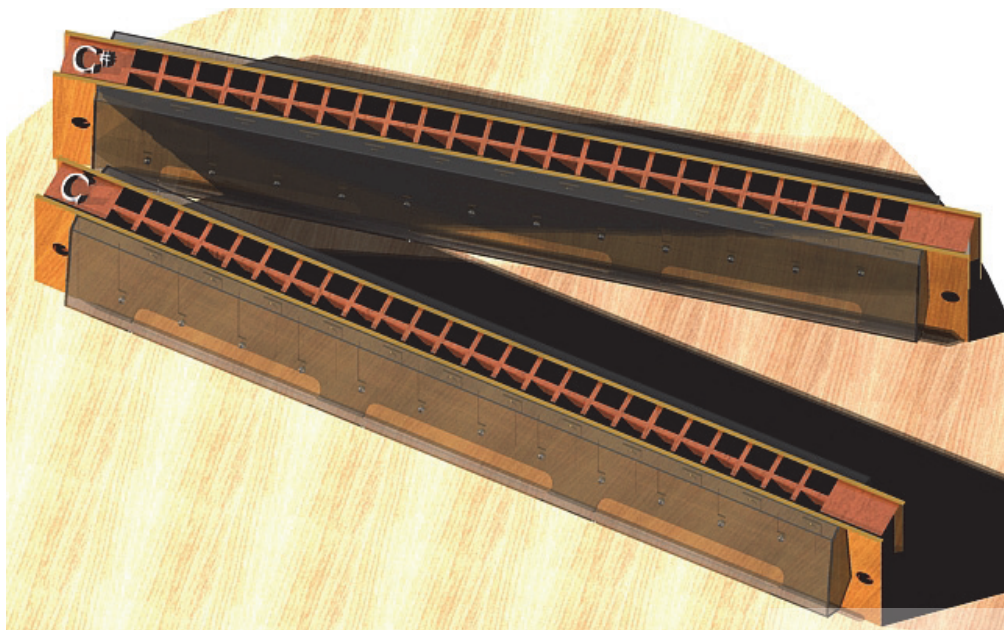
工作了一整天，你累了嗎？抓一把來隨性吹奏，安撫疲憊的心靈。

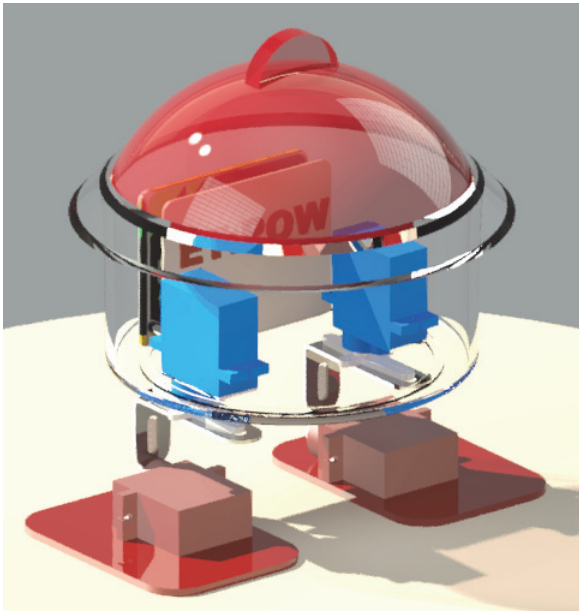


## 節拍器

答、答、答、答、滴滴答答，急促、緊繃、溫馨、祥和、緩慢...都在我的掌握中，來、來、來，紅、藍、綠、橘任你挑，讓我協助你展開人生新節奏。

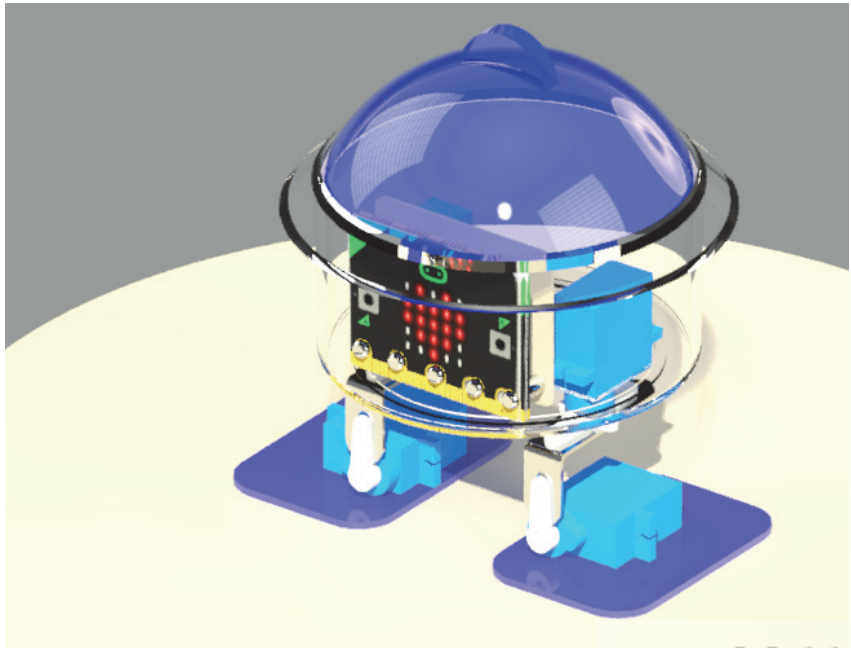
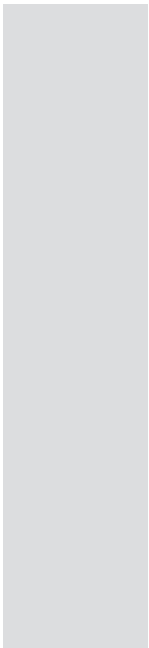
妳吹主旋律，我來伴奏，人生的旅途上，很高興有妳陪伴，生命更加繽紛多彩...





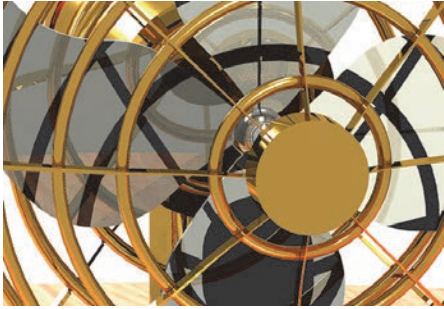
## Micor:bit 二足機器人

調味罐不甘躲在廚房陰暗角落，遇到 STEAM 創客教育當紅炸子雞 Micro:bit，立刻變身成二足機器人「傻蛋步兵」，表演 Led Show、翹腳、扭腰、前進、後退、感應光線強度，加上豐富表情，更是可愛、逗趣。



## 夏日的好涼伴

何時在炎炎的夏日，意識隨著溫度起舞，早已不知前往何處飄遊，一台電風扇是一場夏日的饗宴，滿足渴求於寧靜的靈魂，在桌上不發一語的陪著你，從白天到半夜。



# 第一篇 第十章

## 輕鬆掌握 3D 透視、相機與動畫

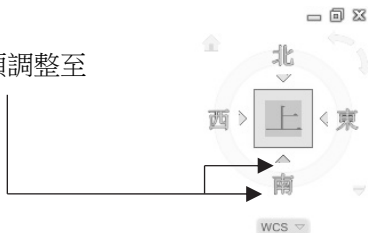
單元	說明	頁碼
1	拍出 3D 透視傑作的關鍵	10-2
2	透視技法輕鬆特訓 - 鳥瞰視景	10-5
3	輕鬆掌握正面『一點透視』	10-11
4	輕鬆掌握『二點透視』	10-15
5	輕鬆掌握特殊的『二點透視』	10-18
6	輕鬆掌握『透視的截面』	10-19
7	輕鬆掌握『透視效果大整合』	10-23
8	輕鬆掌握『CAMERA 相機』	10-27
9	輕鬆製作『第一個 3D 動畫』	10-33
10	輕鬆製作『第二個 3D 動畫』	10-38

### 3 輕鬆掌握正面『一點透視』

**原始圖面** 請直接叫出隨書光碟中的 3D-WALL-DEMO1A.dwg 進行練習。

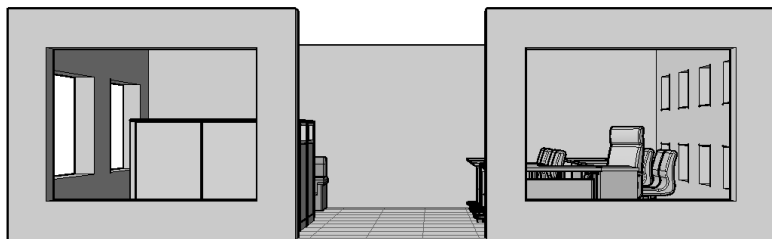
- ❖ **步驟一** 從 VIEWCUBE 選取南或上方箭頭調整至前視圖。

於 VIEWCUBE 圖像，按選滑鼠右鍵出現功能表選取→透視



- ❖ **步驟二** 調整為透視後，再將鏡頭長度調整為 50 與 3DZOOM 縮放到適當大小與拍照留念。

建立新視圖拍照留念 (視圖名稱：1-FRONT-Z50、視圖品類：正面透視)



- ✦ 步驟三 調整鏡頭長度為 35 與 3DZOOM 縮放到適當大小與拍照留念。

建立新視圖拍照留念(視圖名稱：1-FRONT-Z35、視圖品類：正面透視)



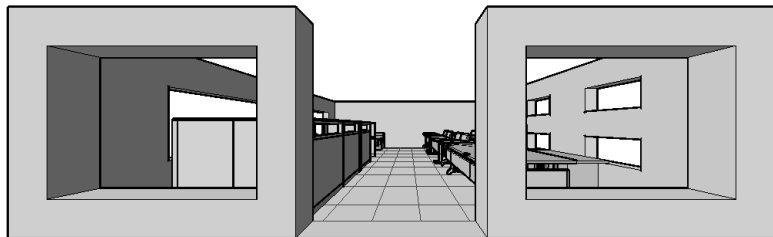
- ✦ 步驟四 調整鏡頭長度為 20 與 3DZOOM 縮放到適當大小與拍照留念。

建立新視圖拍照留念(視圖名稱：1-FRONT-Z20、視圖品類：正面透視)



- ✦ 步驟五 調整鏡頭長度為 5 與 3DZOOM 縮放到適當大小與拍照留念。

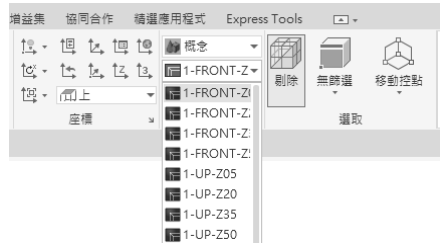
建立新視圖拍照留念(視圖名稱：1-FRONT-Z05、視圖品類：正面透視)



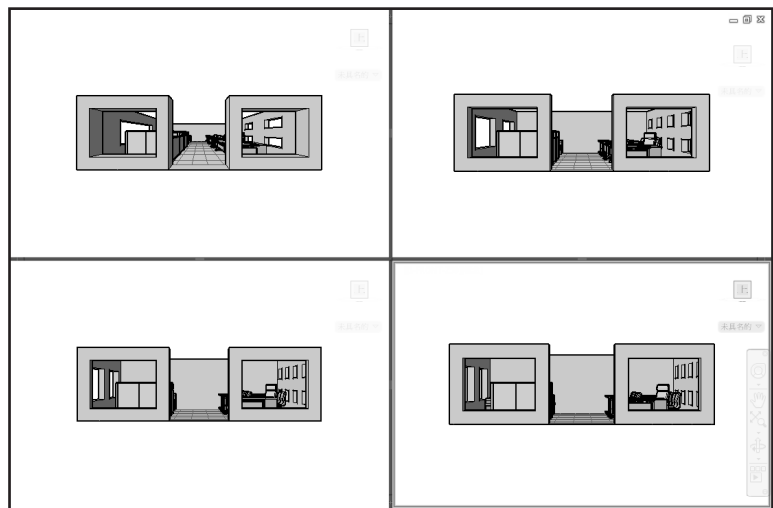


❖ 步驟六 呼叫預先儲存的視圖。

『常用』頁籤→『視圖』可看見已建立完成的視圖，直接點選切換。



輕輕鬆鬆建構四組一點透視→正面透視投影視圖

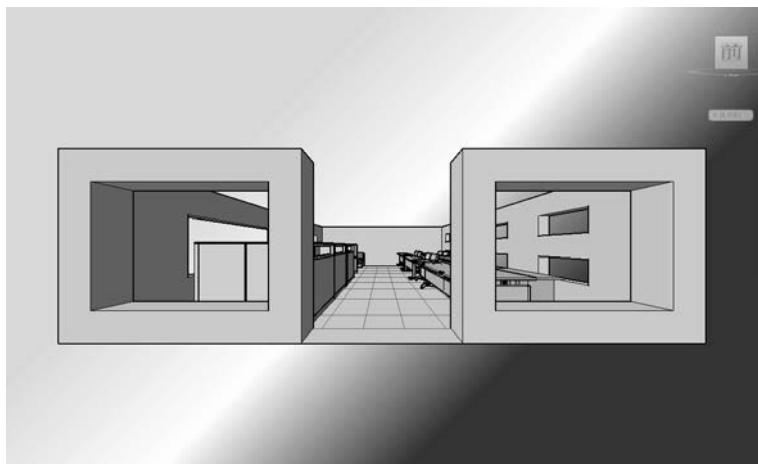
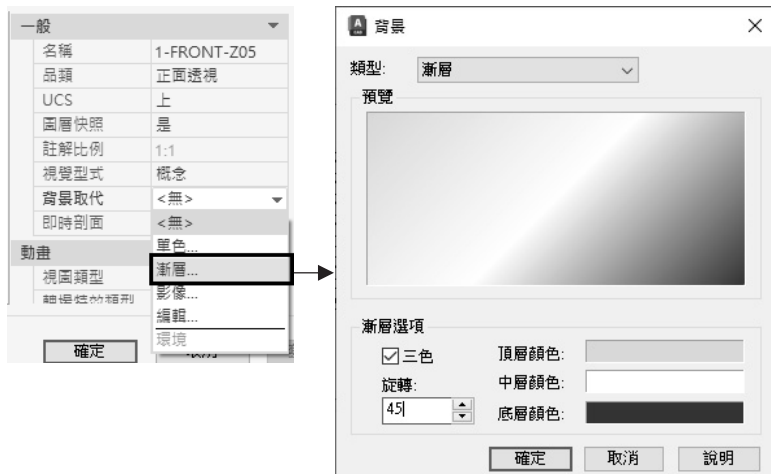


關閉相機圖示，執行指令 CAMERADISPLAY：

指令: CAMERADISPLAY

輸入 CAMERADISPLAY 的新值<1>: 0 ←輸入 0 可關閉圖示

✦ 步驟七 調整 VIEW 視圖管理員→背景取代→漸層。



✦ 步驟八 請另存此圖檔為 3D-WALL-DEMO2A.DWG。

## 4 輕鬆掌握『二點透視』

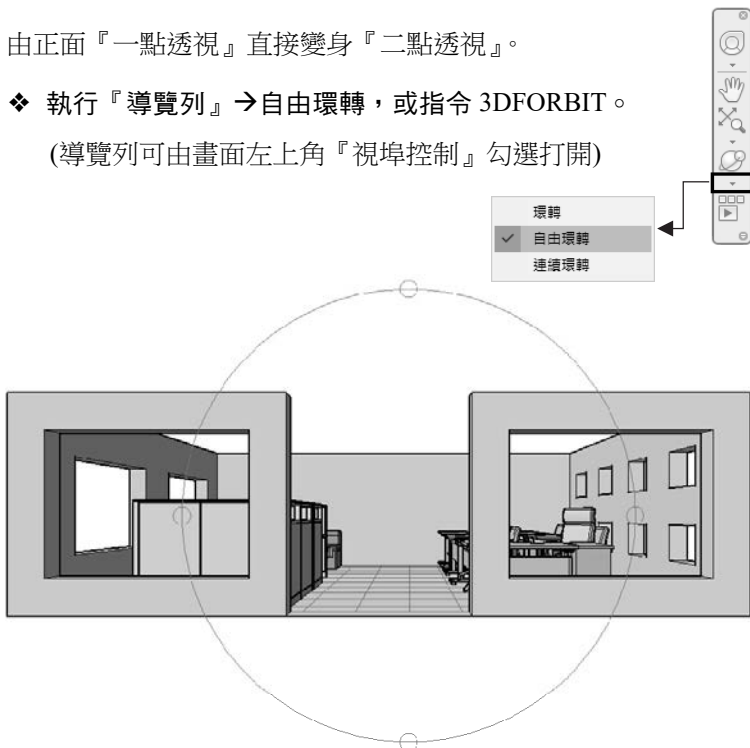
請開啟上一個範例之圖檔 3D-WALL-DEMO2A.dwg，並另存新檔為 3D-WALL-DEMO2B.dwg。

✦ 步驟一 『常用』頁籤→『視圖』設定 1-FRONT-Z20。

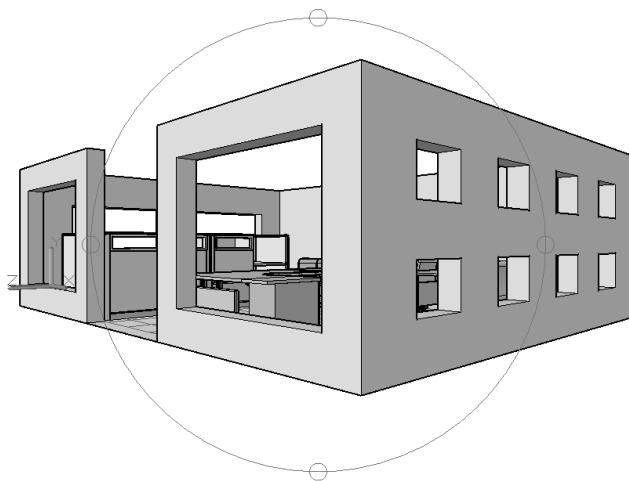


✦ 步驟二 由正面『一點透視』直接變身『二點透視』。

- ❖ 執行『導覽列』→自由環轉，或指令 3DFORBIT。  
(導覽列可由畫面左上角『視埠控制』勾選打開)



- ❖ 按選自由環轉右側控制點，左右移動視圖，再配合 3DZOOM/3DPAN 來調整。

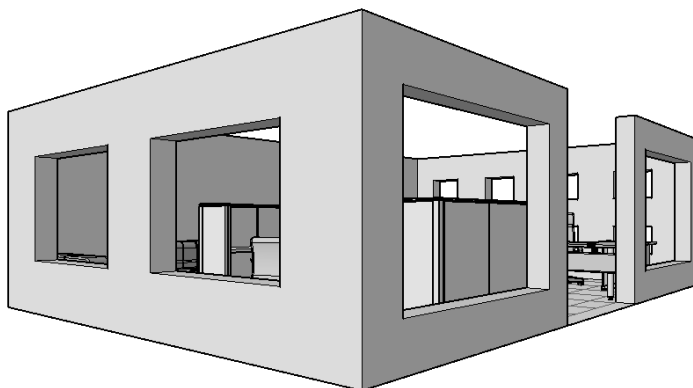


- ❖ 輕鬆調整完成二點透視，請將 VIEW 視圖管理員將視圖存成 2-RIGHT-DEMO。



- ⊕ **步驟三** 由『右側二點透視』直接變身『左側二點透視』。

- ❖ 執行『導覽列』→自由環轉，或執行 3DFORBIT。
- ❖ 按選自由環轉左側控制點，左右移動，再配合 3DZOOM/3DPAN 來調整視圖。



- ❖ 輕鬆調整完成二點透視，請將 VIEW 視圖管理員將視圖存成 2-LEFT-DEMO。



- ❖ 步驟四 輕鬆完成二組『二點透視』，大功告成！請直接儲存圖檔。



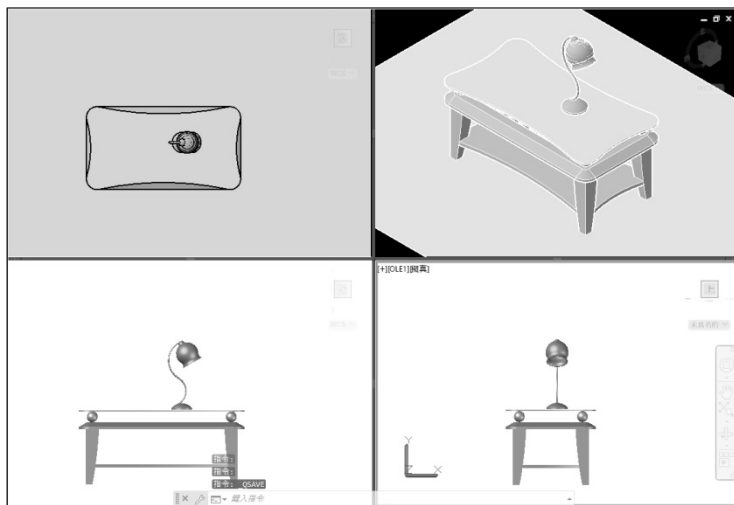
# 第一篇 第十二章

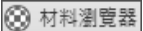
## 輕鬆掌握彩現關鍵技巧

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

## 5 精選範例：輕鬆掌握茶几與檯燈的材料貼附

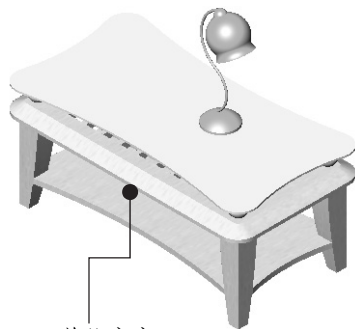
✪ 步驟一 請呼叫隨書附上光碟 3D-TABLE-LIGHT.dwg。



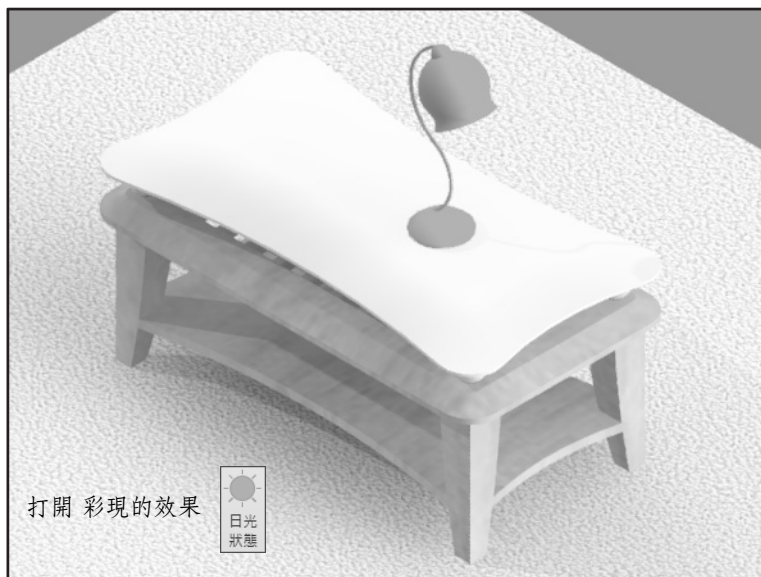
從『視覺化』頁籤→『材料』面板→開啟  材料瀏覽器 選取材料：



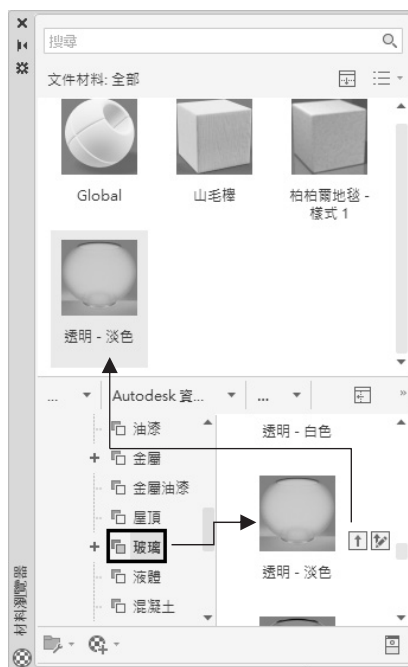
1. 載入材料→選取左側清單『木材』中『山毛櫸』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取茶几底座，再選取上方圖像清單中『山毛櫸』。



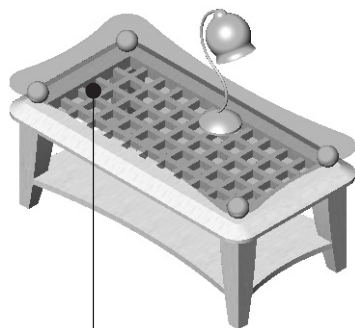
茶几底座



## ❶ 步驟二 貼附玻璃材質於桌面。

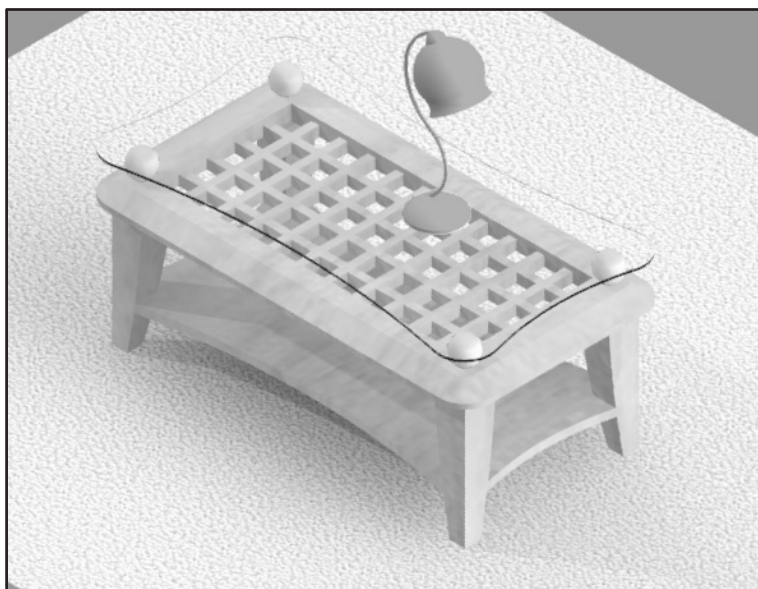


1. 載入材料→選取左側清單『玻璃』中『透明-淡色』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取茶几桌面，再選取上方圖像清單中『透明-淡色』。



茶几桌面

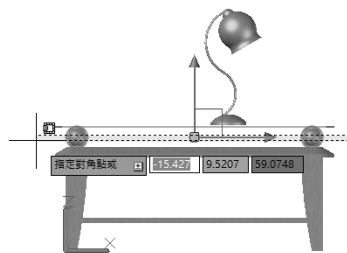


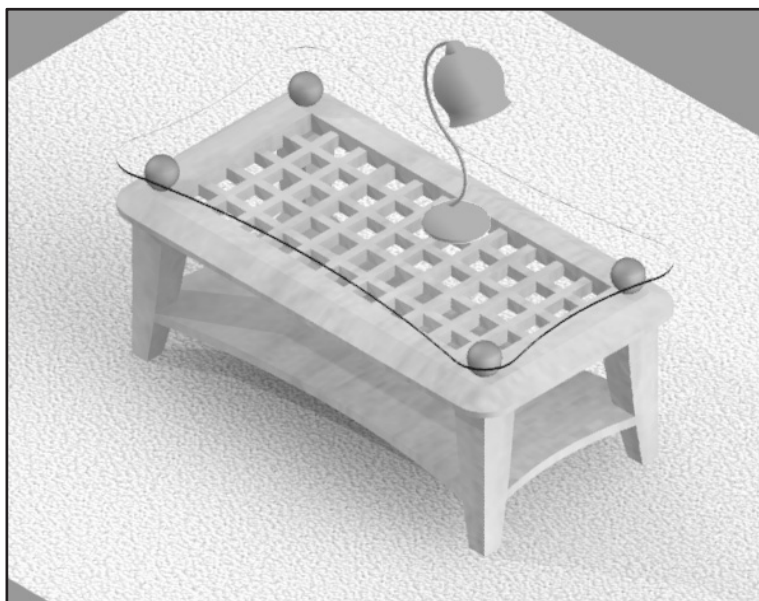


❶ 步驟三 貼附桌面下的四顆圓球。



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』。

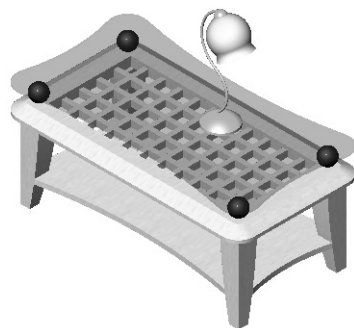




❖ 步驟四 貼附材質於檯燈座與燈罩上。



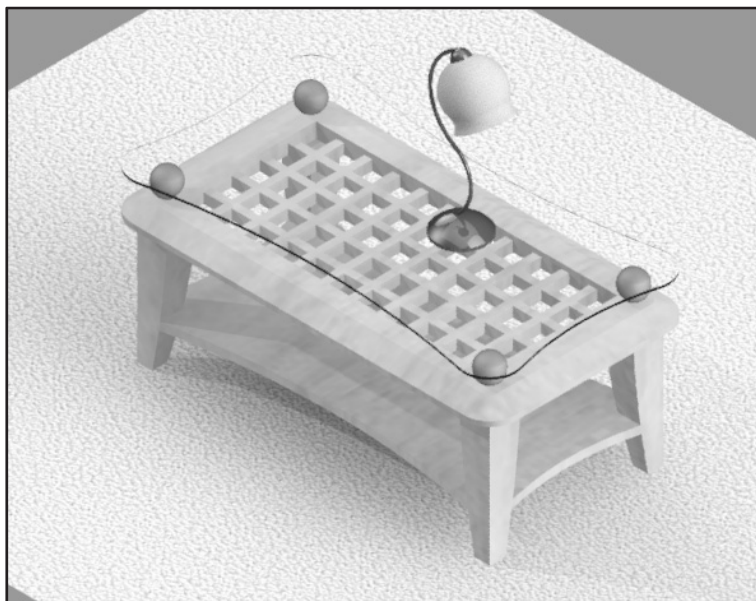
1. 載入材料→選取左側清單『玻璃』中『毛玻璃』，載入後出現於上方圖像清單。
2. 先選取燈罩，再選取上方圖像清單中『毛玻璃』。






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  材料瀏覽器 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

