

# 詳細解說!!

## 第十回：3DLT

僅限Pro・EX版本 BY 摩耶薰子

3D



← 貓須子

本「學生用桌椅」3D素材是以摩耶薰子名義在共用素材網站上發佈的。

沒錯沒錯，桌椅是3D物件，牆壁跟地板則是配合3D物件的透視繪製的。

啊，這是使用3DLT畫的吧。

↑ 蘇芳

→ 未幸

有什麼訣竅嗎？

雖然3D用得好的話是很方便，但是總是不能按照自己的意思去畫呢。



使用EX版 3DLT算圖功能

我想，用習慣最重要的吧。

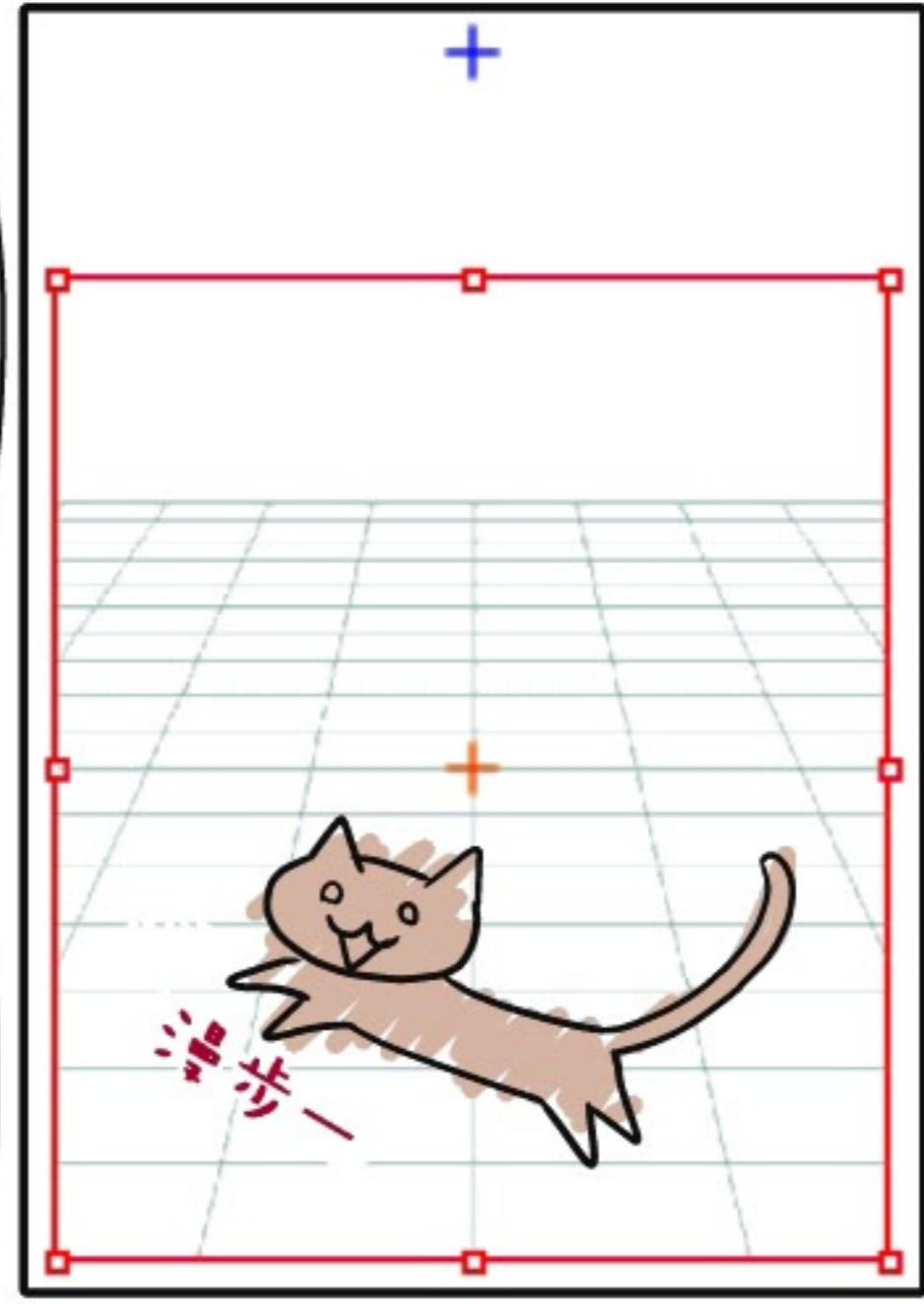
那麼，來從頭說明使用的辦法吧。





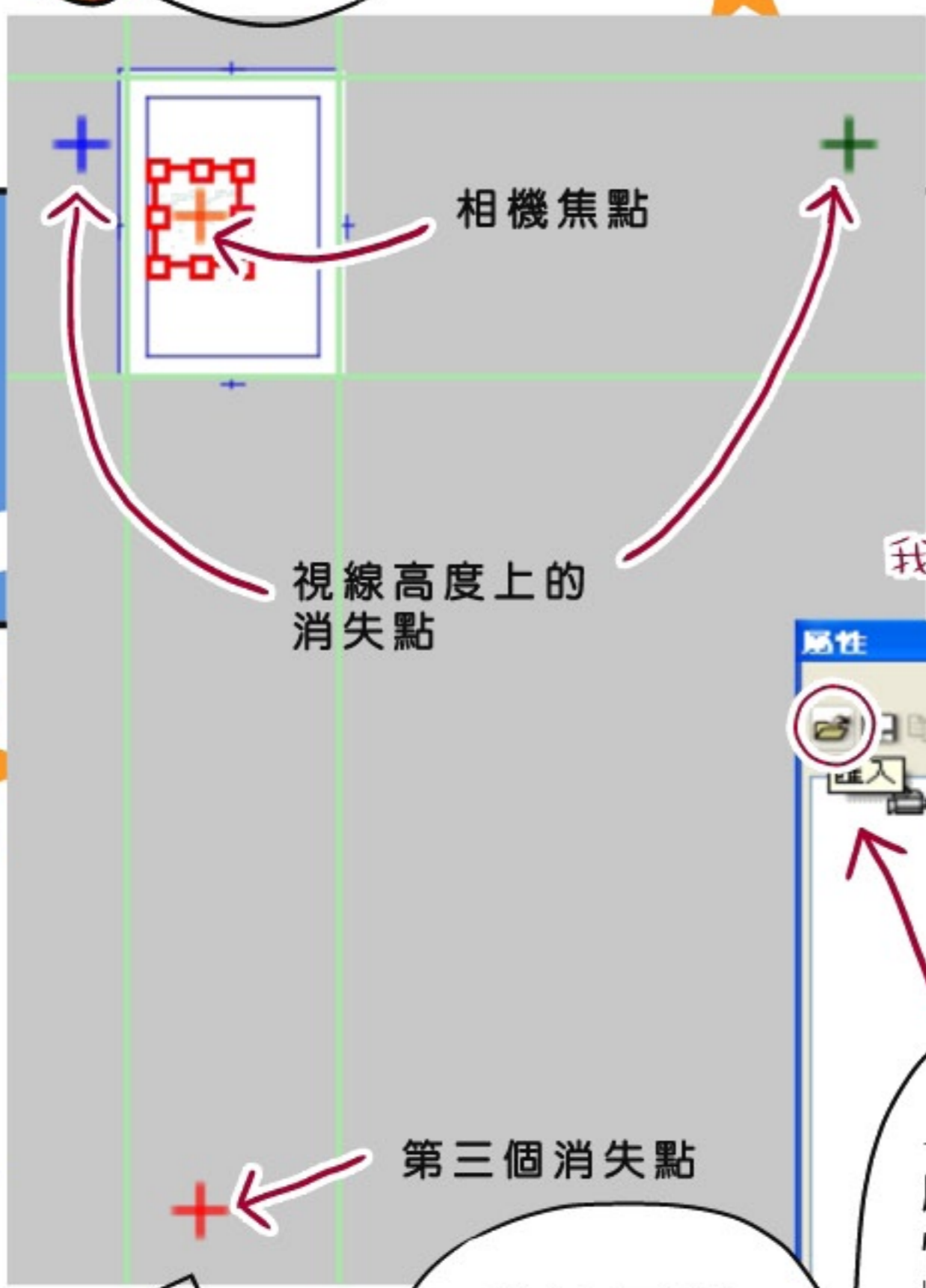
可以在這個框架中，進行3D的配置。

將相機稍微左右旋轉，有沒有感覺畫面縮小了？



3D物件也能夠從「檔案」↓「匯入」來匯入，

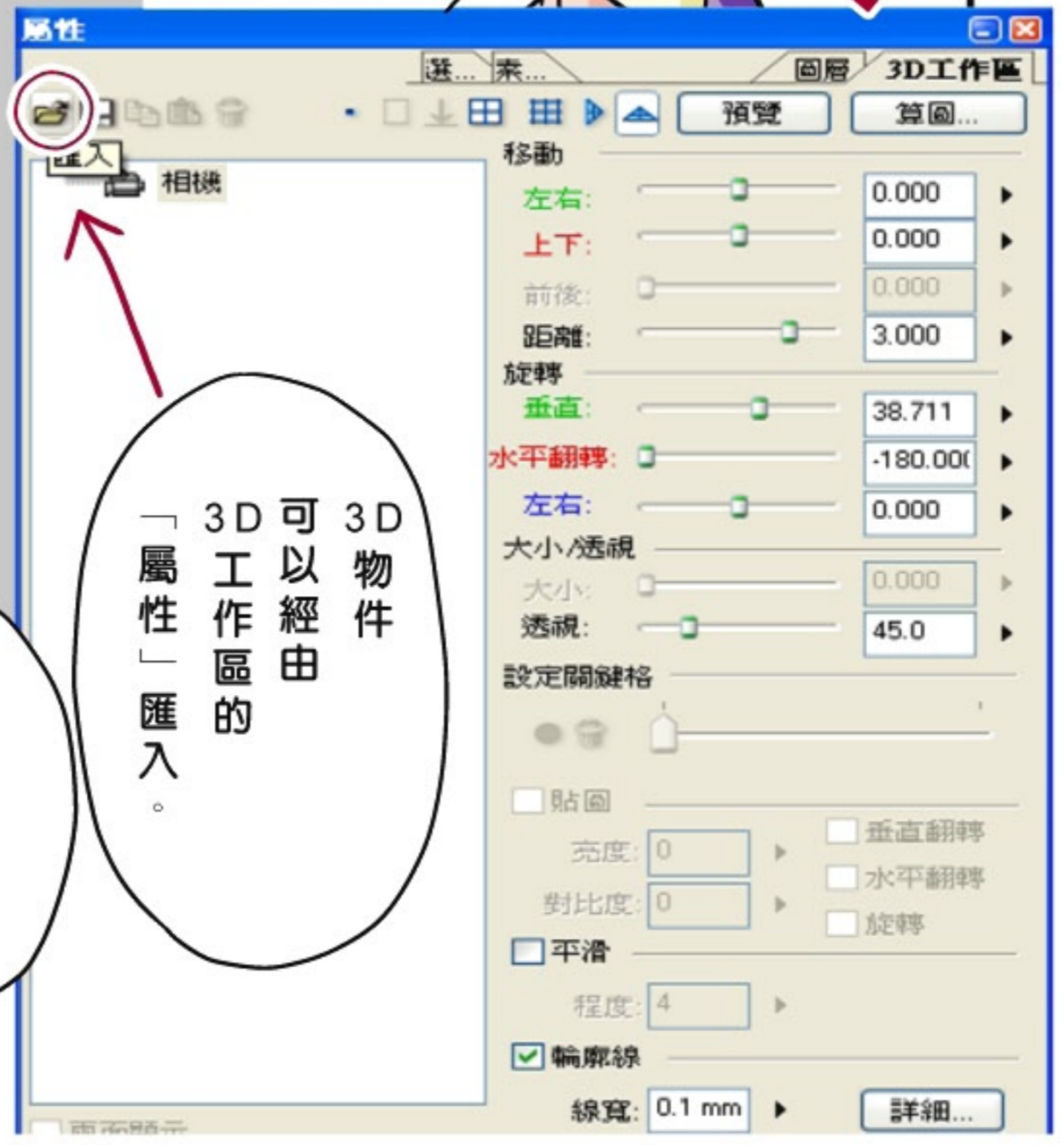
使用「3D框架」工具，在適合的位置拖移出恰當大小的3D框架。



也就是說，這是3點透視畫面對吧。

我了解了！

啊，是消失點。

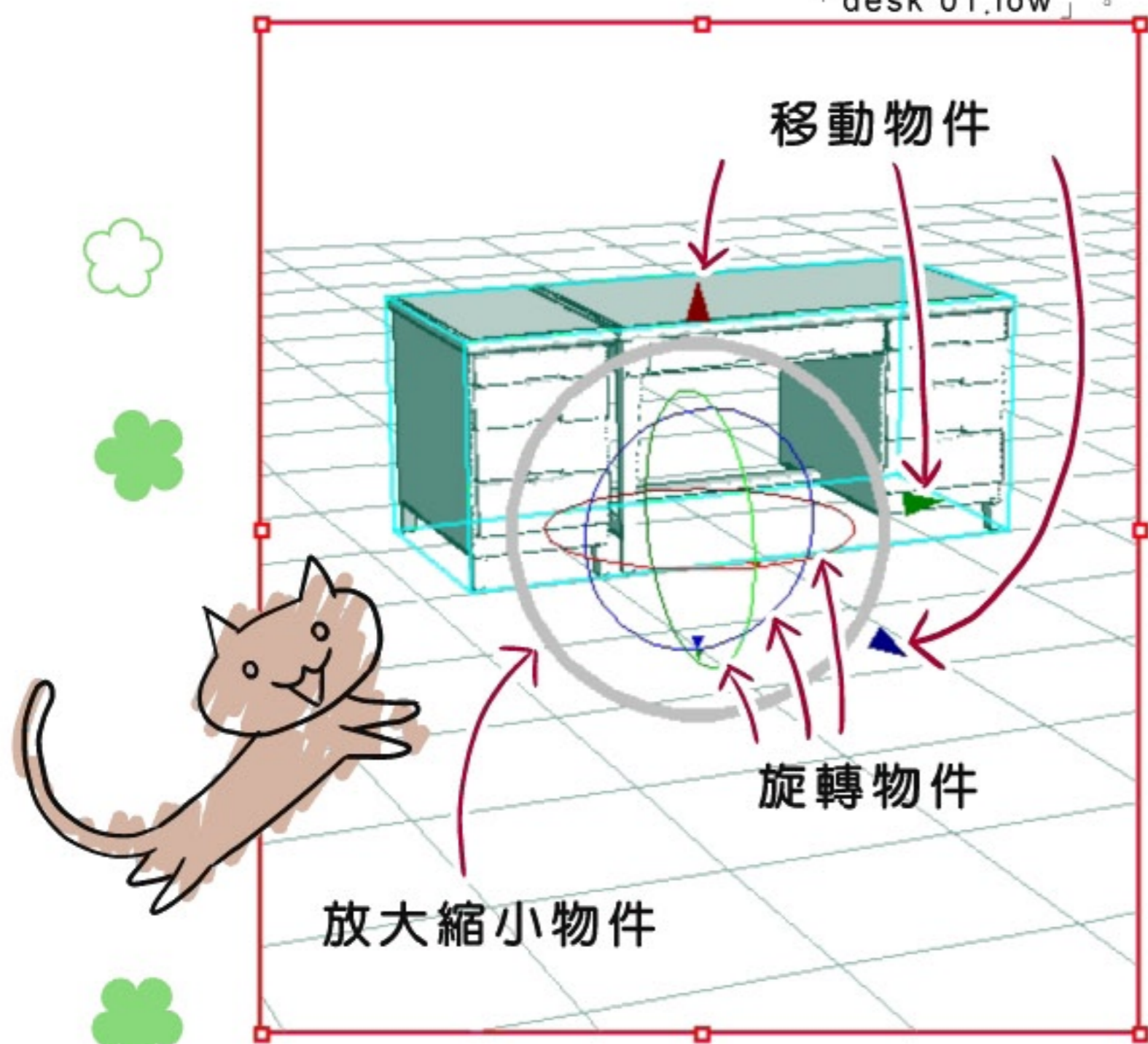


3D物件可以經由「3D工作區的屬性」匯入。

在同一個工作區中，可以匯入多個物件喔。

「格子」架  
「梯子」架  
「書架」架

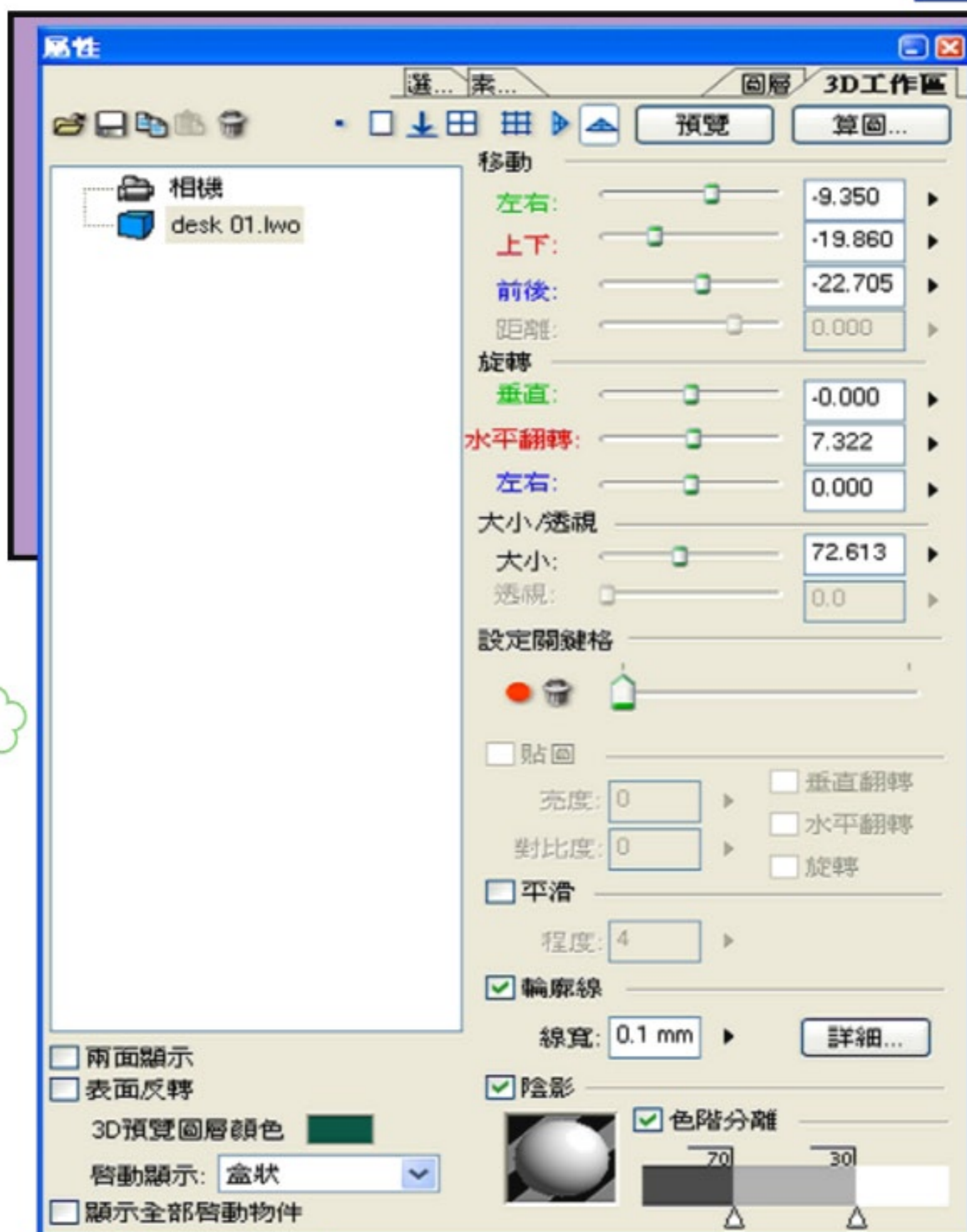
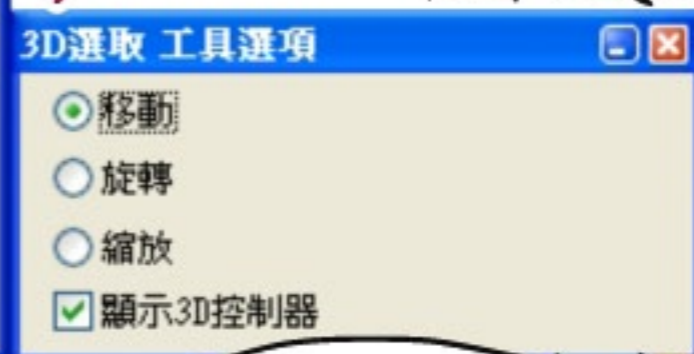
本例使用3D素材中「01\_common sample」內的「desk 01.lwo」。



選擇(Y)

我是這樣設定  
工具選項的。

匯入的3D物件，  
可以使用  
3D操作工具  
進行編輯。



勾選「顯示3D  
控制器」，可以  
在控制器上使用  
3D操作工具，  
直接移動、旋轉或  
放大縮小物件。

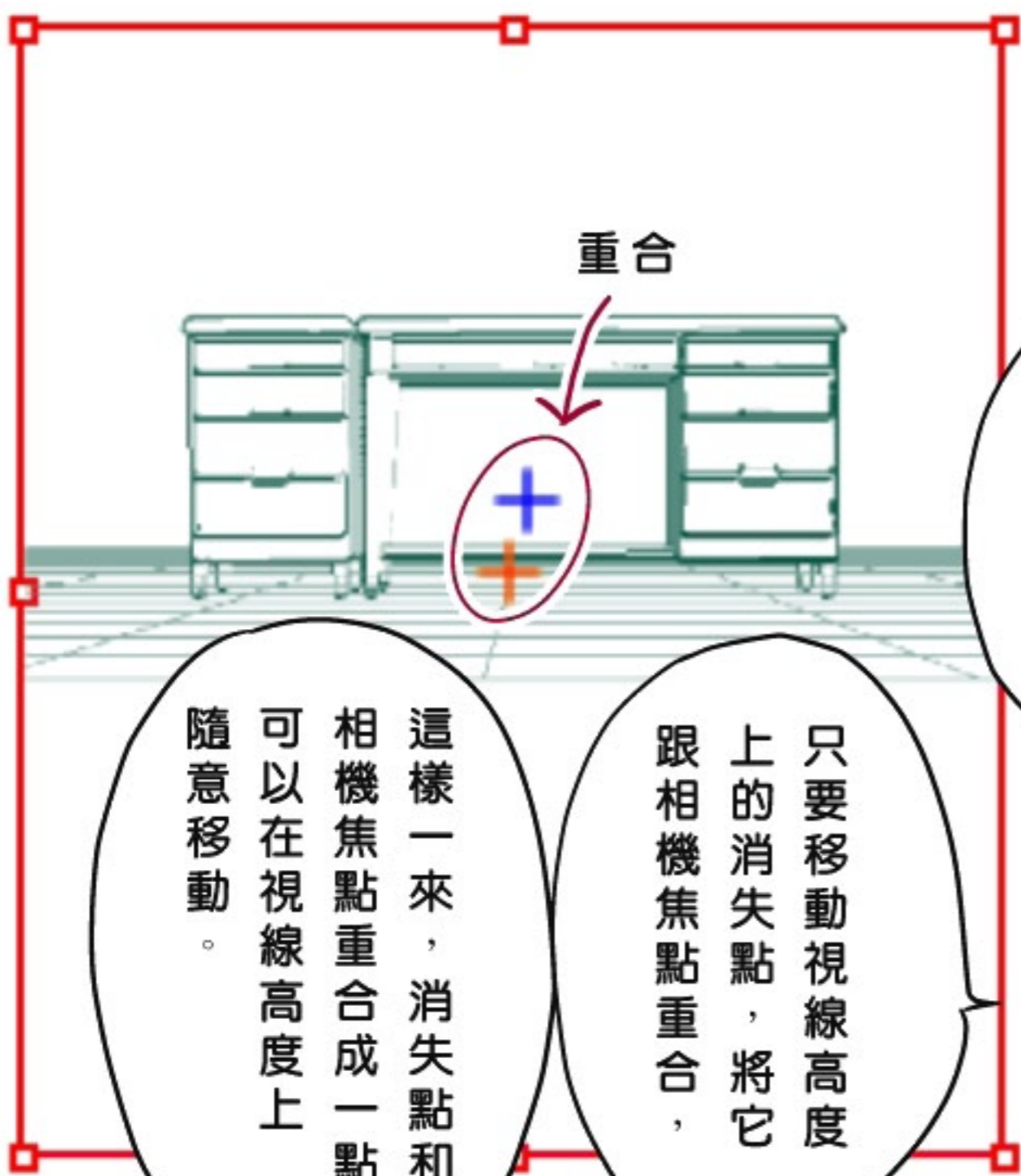
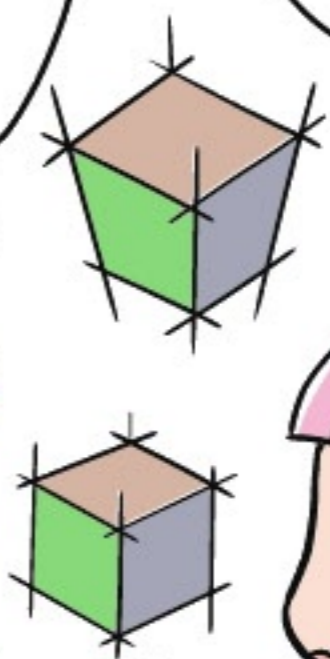
要調整畫面構圖的  
角度，使用「相機」的  
「旋轉」工具；  
要移動物件的位置，  
個別使用操作工具調整，  
這樣就行了。



但是，這個3DLT畫面是使用3點透視吧。

有辦法改成漫畫最常用的2點透視嗎？

有呀！

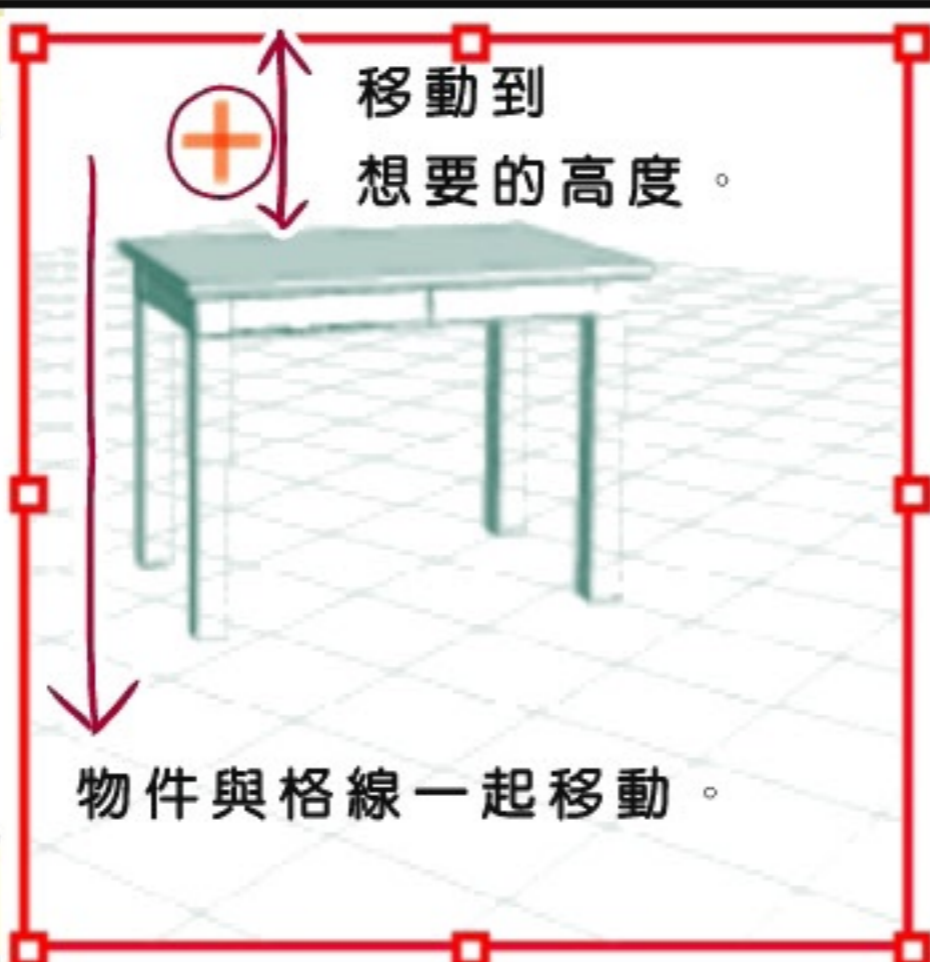


這樣一來，消失點和相機焦點重合成一點，可以在視線高度上隨意移動。

只要移動視線高度上的消失點，將它跟相機焦點重合，

消失點+焦點合成的這一點，也可以放到框架外喔。

還有，在沒有重合點與物件的地方，也可以用拖移來使用3D操作工具，物件與格線同樣都會隨著移動。



將物件移動到框架內想要的位置上，設定好物件的角度就完成了！變成在垂直線上角度為零的2點透視了。

重點是  
不要垂直旋轉相機！

視線高度上兩個消失點間的距離，可以在屬性的「透視」調整呢。

先看看草稿或草圖與格線間的角度差距，再來調整「透視」的值比較好。

「3D工作區」資料夾中的圖層，若要靠齊3D透視的透視尺規來畫圖，相機的角度若是在0、90、180，將會不能畫水平線，這種時候，只要將角度微調0.1度左右就可以了。

要稍微  
注意一下

盡量活用  
3DLT來畫背景吧。

那麼下回  
見啦！

