

如何建立立體對圖

何謂立體對圖

人類之所以能以視覺判之物體遠近，是因為兩眼收視的影像角度略有不同，經大腦詮釋成為具有立體感的畫面。

舉凡 3D 電影、頭帶式立體眼鏡或老式的藍紅眼鏡，皆是利用不同方向偏光片、快速交替切換的液晶遮眼幕，以及濾色片，來讓兩眼看到不同的影像而產生立體感。

所有立體圖像的表現方法，最簡單的要算是立體對圖，它不需要任何輔助工具，初學者倒是需要稍作練習方能適應。

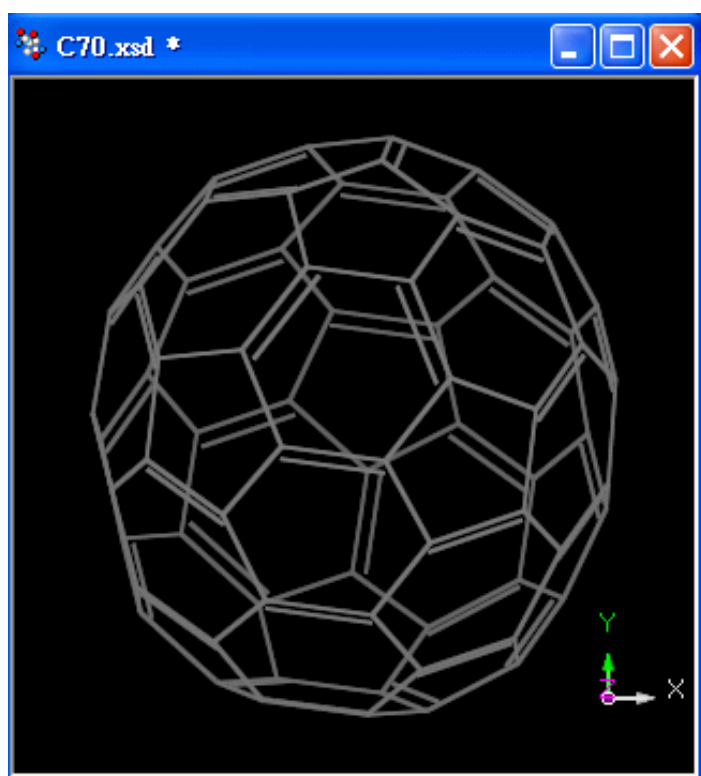
如何看立體對圖

在此介紹近視法 (Proximal View Method)，就是使用者利用鬥雞眼去看兩個影像。每組立體對圖一定是左右各一，兩圖只差一個角度因此非常相像。看時兩眼保持水平與兩圖一致。每個眼睛都會見到兩個影像，當視線交叉得很厲害時會看到四個影像，在水平一直線上；視線交差很小時，兩組四個圖會疊在一起。適合的視線交叉，是當四個影像疊成三個之時固定鬥雞眼的角度，只改變眼睛的焦距，而把中間的圖看清楚，該中間的圖即會產生立體感。

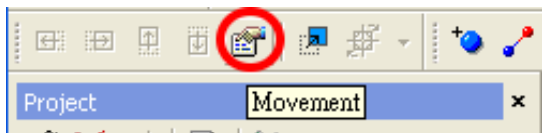
練習的三步驟（當場示範）。

如何利用 Materials Studio 建立立體對圖（示範）

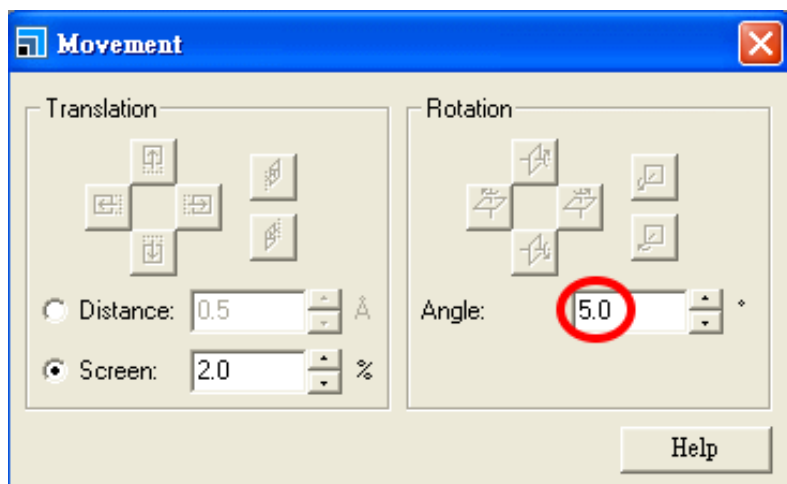
以 C70 為例，從 Structures / Organic 載入，先抓一張圖，標為“左”（L）



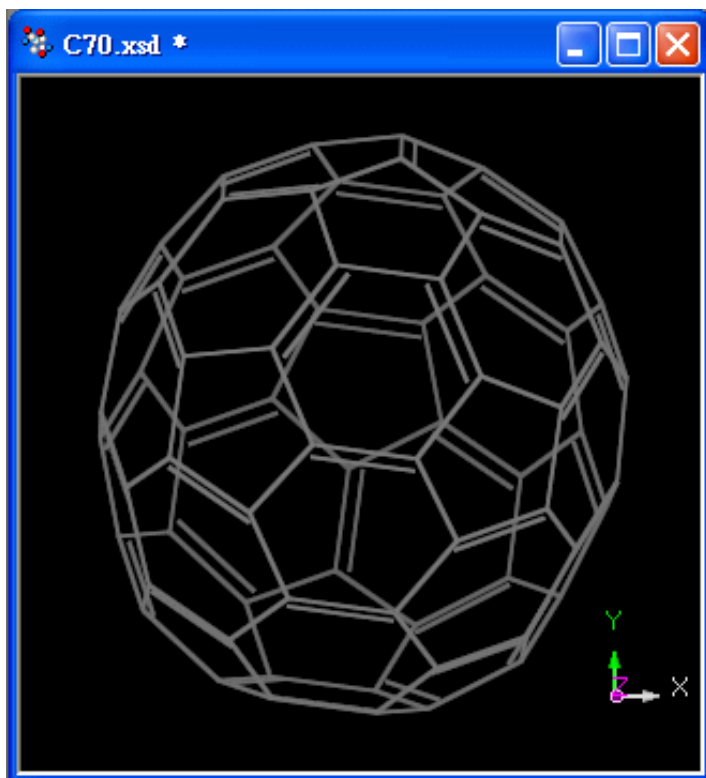
再從Tool Bar 找到 Movement 中



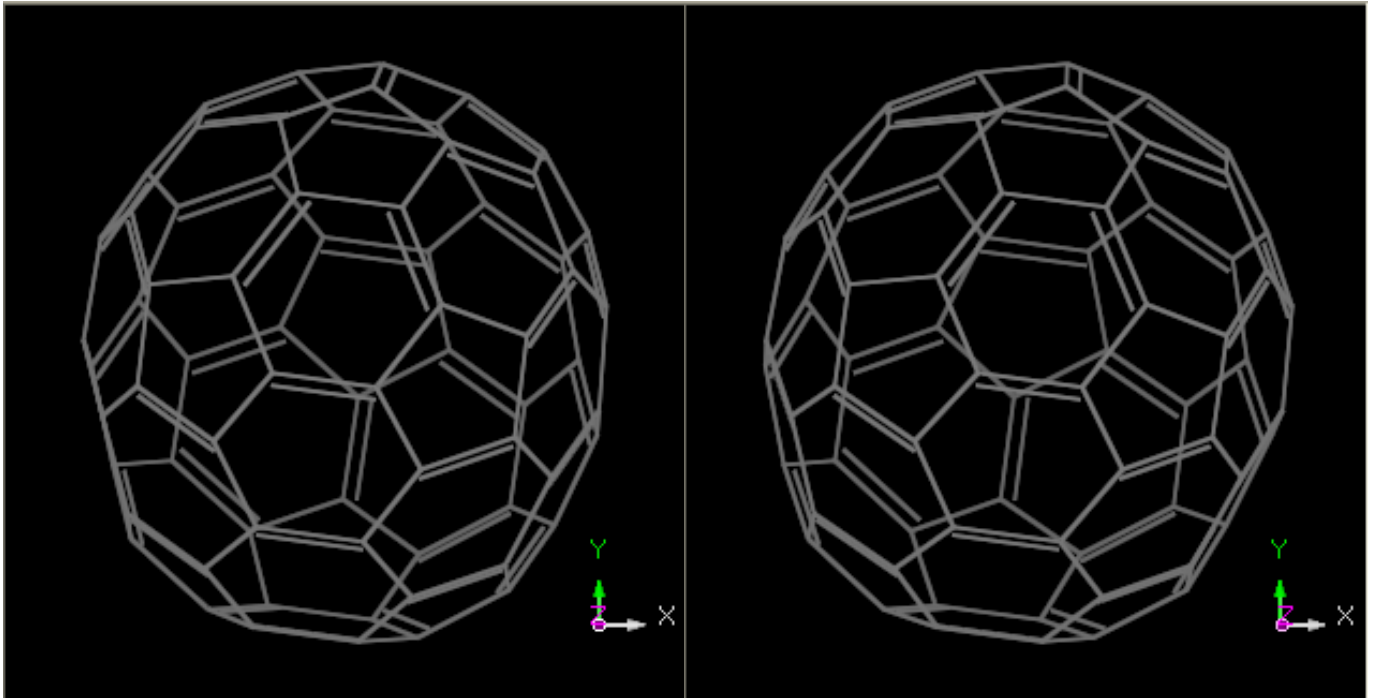
將其中角度步進從預設的 45 度改為 5 度（4~6 度皆很合適）



選回結構，按鍵盤上向右方向鍵一次，會右轉 5 度如下，再截張圖標作“右”（L）



“左”圖置左，“右”圖置右，即得交叉視線法（cross-eyes）立體對圖



註：若習慣用平行視線法立體對圖，則應“右”圖置左，“左”圖置右。