Sweet Home 3D：吧檯製作與儲存時間視點



一、教材來源：



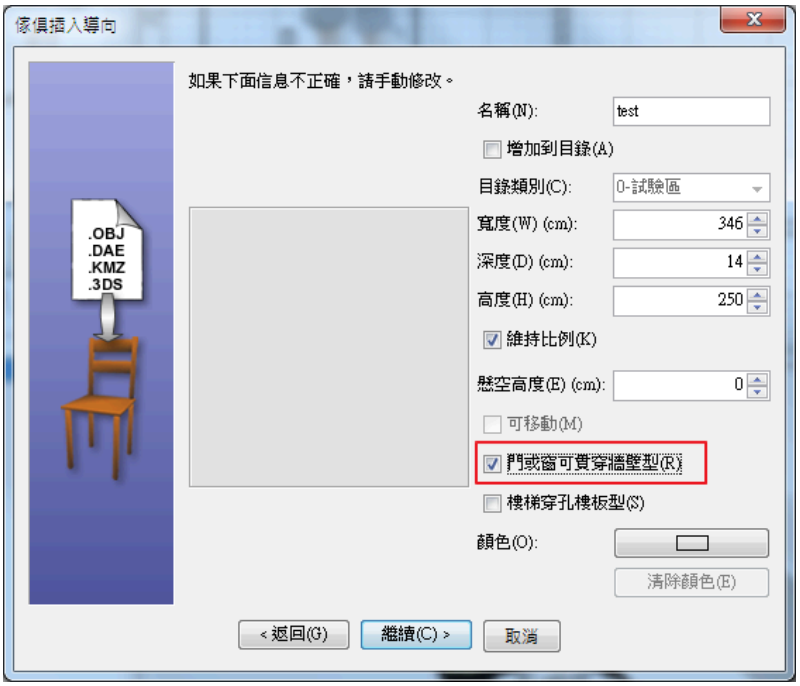
SweetHome3DExample5.sh3d (3.8 MB)

二、學習重點：

如何在 Sweet Home 3D 中自製門、窗打洞的透明傢俱：

- 建立牆體
- 選按 3D 視圖 / 修改 3D 視點，將「牆體透明度」設為「不可見」
- 選按 Tools / Copy as new furniture
- 選按 編輯 / 貼上成為新的 3D 傢俱，此時此模型已具有透明屬性
- 選按 3D 視圖 / 修改 3D 視點，將「牆體透明度」設為「可見」
- 選按 3D 視圖 / 匯出為 OBJ 格式

- 選按 傢俱 / 插入傢俱，選擇剛才匯出的 OBJ 模型，核選「門或窗可貫穿牆壁」



三、範例檔案：

- SweetHome3DExample5 (1)