



PHYSICAL CAMERA, WYSTAWA KRZESEŁ, GŁĘBIA OSTROŚCI



1. W oknie Environment [8] ustaw jasne tło. Wstaw do sceny kamerę fizyczną [Ctrl C], ustal głębię ostrości i wyrenderuj modele krzeseł w wysokiej rozdzielczości (min. 2000 px w poziomie). W trakcie ustawiania właściwości kamery zwróć uwagę na następujące parametry:

- położenie celu patrzenia kamery (Target)
- załączenie opcji **Enable Depth of Field**
- wartość **Aperture: f/...** (im mniejsza tym większe rozmycie)
- wartość **Width** (głębokość ostrego pola widzenia)
- wartość **EV** kamery (wartość ekspozycji, steruje jasnością kadru)

