

# Kamera

Der Reiter **Kamera** im 3D-Studio ermöglicht die Auswahl verschiedener Ansichtsmodi, um ein besseres Verständnis und mehr Kontrolle über das Projekt zu erhalten. Es stehen drei Kameratypen zur Verfügung: **Standard**, **Draufsicht** und **Isometrisch**.



## Standardkamera

Die Standardkamera bietet eine Ansicht aus der **Ich-Perspektive**, sodass Sie sich in der Projektumgebung bewegen können, als wären Sie direkt darin. Diese Ansicht ist besonders intuitiv für die Szenenbetrachtung und ermöglicht:

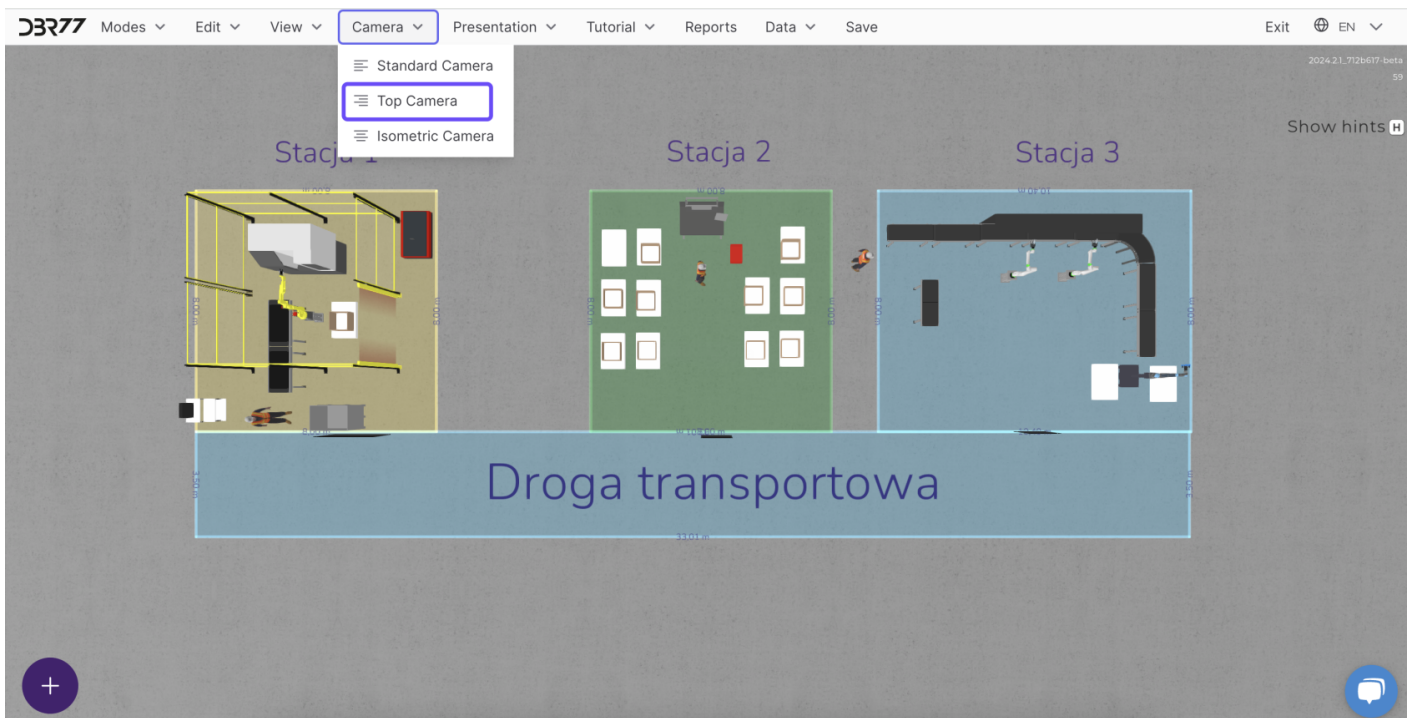
- **Navigation:** Freies Bewegen im Raum mithilfe von Tastatur und Maus.
- **Interaktion:** Einfaches Auswählen und Bearbeiten von Objekten im dreidimensionalen Raum.



## Draufsichtkamera

Die Draufsichtkamera bietet eine Vogelperspektive auf das gesamte Projekt. Dieser Modus eignet sich ideal für die Layoutplanung und Verwaltung großer Bereiche, da er Folgendes ermöglicht:

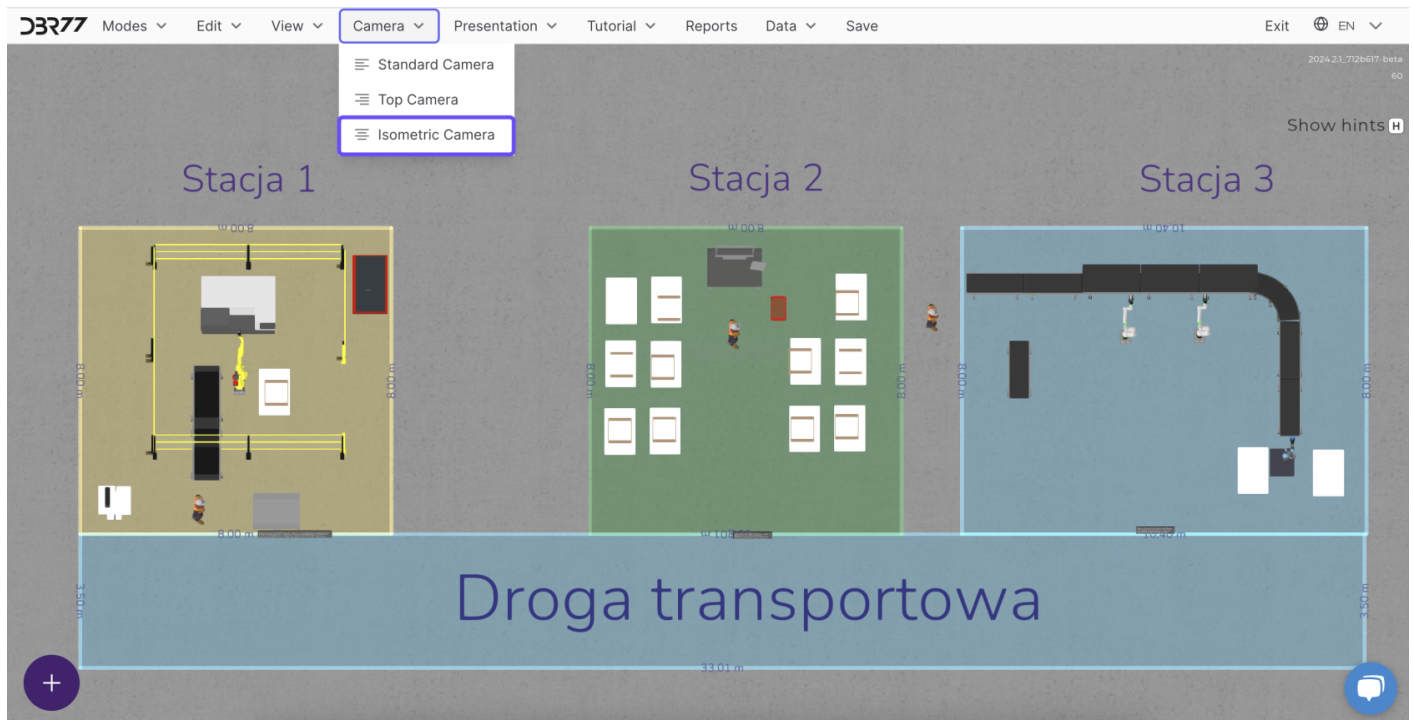
- **Gesamtüberblick:** Schnelles und einfaches Erfassen des gesamten Raumlays.
- **Exakte Platzierung:** Präzises Anordnen von Objekten und Elementen im Produktionsbereich.



## Isometrische Kamera

Die isometrische Kamera bietet eine Ansicht aus einem festen Winkel, der die Proportionen der Objekte unverzerrt darstellt. Dieser Modus eignet sich hervorragend für technische und gestalterische Arbeiten, da er Folgendes ermöglicht:

- **Fester Winkel:** Objekte behalten ihre Proportionen, unabhängig von der Entfernung zur Kamera.
- **Klarheit des Layouts:** Ideal zur Analyse der Struktur und der Beziehungen zwischen Objekten.



Revision #2

Created 25 October 2024 11:41:24 by Paweł

Updated 25 October 2024 11:55:16 by Paweł