

# Kamera

Zakładka **Kamera** w Studio 3D pozwala na wybór różnych trybów widoku, co umożliwia lepsze zrozumienie i kontrolę nad projektem. Dostępne są trzy rodzaje kamer: standardowa, z góry i izometryczna.



## Kamera Standardowa

Kamera standardowa oferuje widok z perspektywy pierwszej osoby, co pozwala na poruszanie się po przestrzeni tak, jakbyś był wewnątrz swojego projektu. Jest to najbardziej intuicyjny sposób na przeglądanie sceny, ponieważ umożliwia:

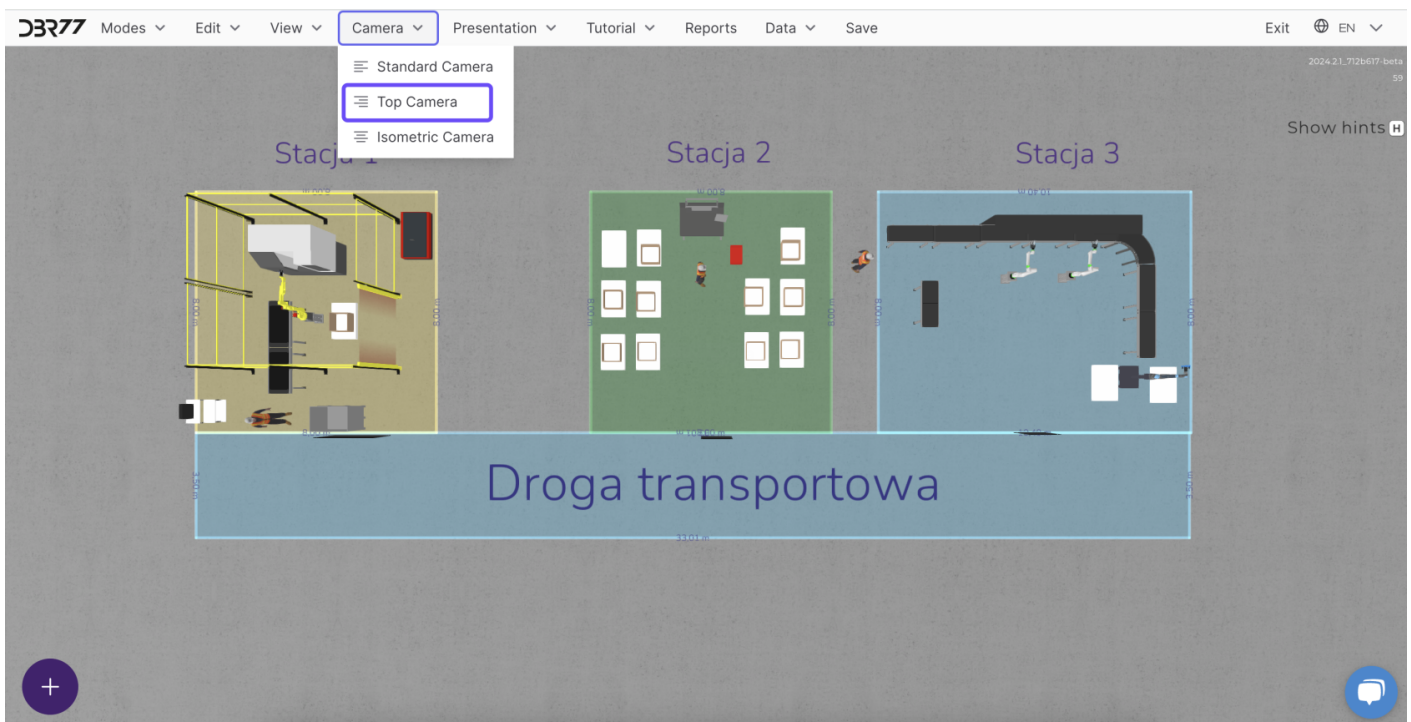
- **Nawigację:** Swobodne poruszanie się w przestrzeni za pomocą klawiatury i myszy.
- **Interakcję:** Łatwe wybieranie i manipulowanie obiektami w trójwymiarowej przestrzeni.



# Kamera z Góry

Kamera z góry zapewnia widok z lotu ptaka na cały projekt. Jest to idealny tryb do planowania layoutu i zarządzania dużymi obszarami, a także ponieważ umożliwia:

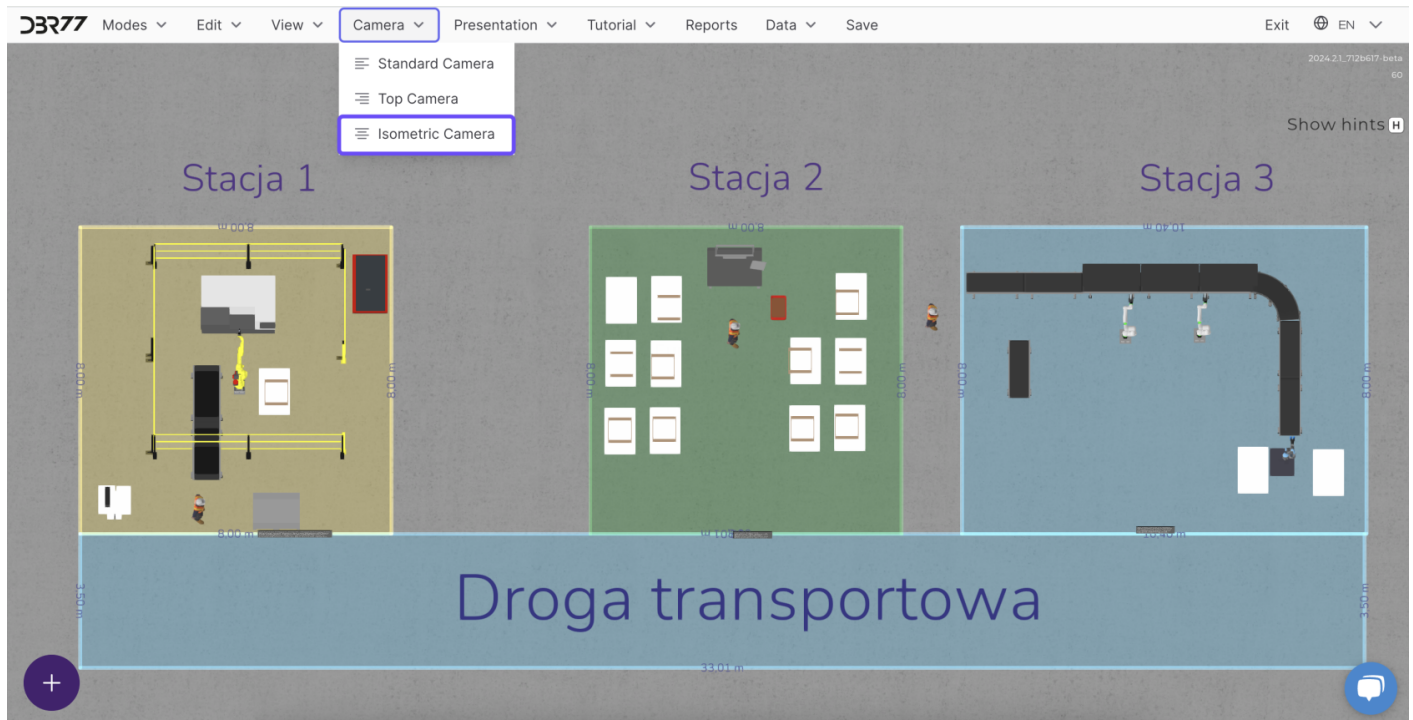
- **Przegląd całości:** Szybkie i łatwe zrozumienie ogólnego układu przestrzeni.
- **Dokładne ustawienie:** Precyzyjne rozmieszczanie obiektów i elementów w przestrzeni produkcyjnej.



# Kamera Izometryczna

Kamera izometryczna oferuje widok pod stałym kątem, który nie zniekształca proporcji obiektów. Jest to doskonały tryb do technicznych i projektowych prac, ponieważ umożliwia:

- **Stały kąt:** Obiekty zachowują swoje proporcje bez względu na odległość od kamery.
- **Przejrzystość układu:** Idealna do analizowania struktury i relacji pomiędzy obiektami.



Revision #3

Created 1 July 2024 10:19:15 by Sonia

Updated 1 October 2024 06:59:34 by Sonia