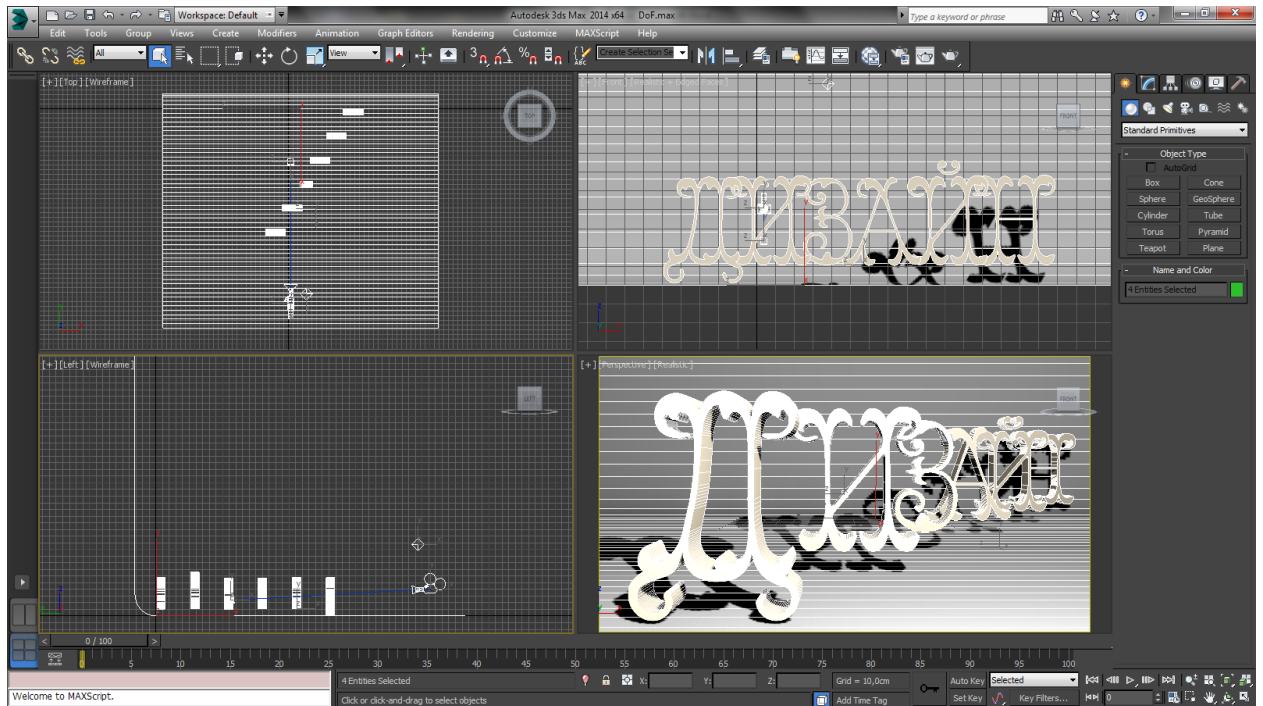
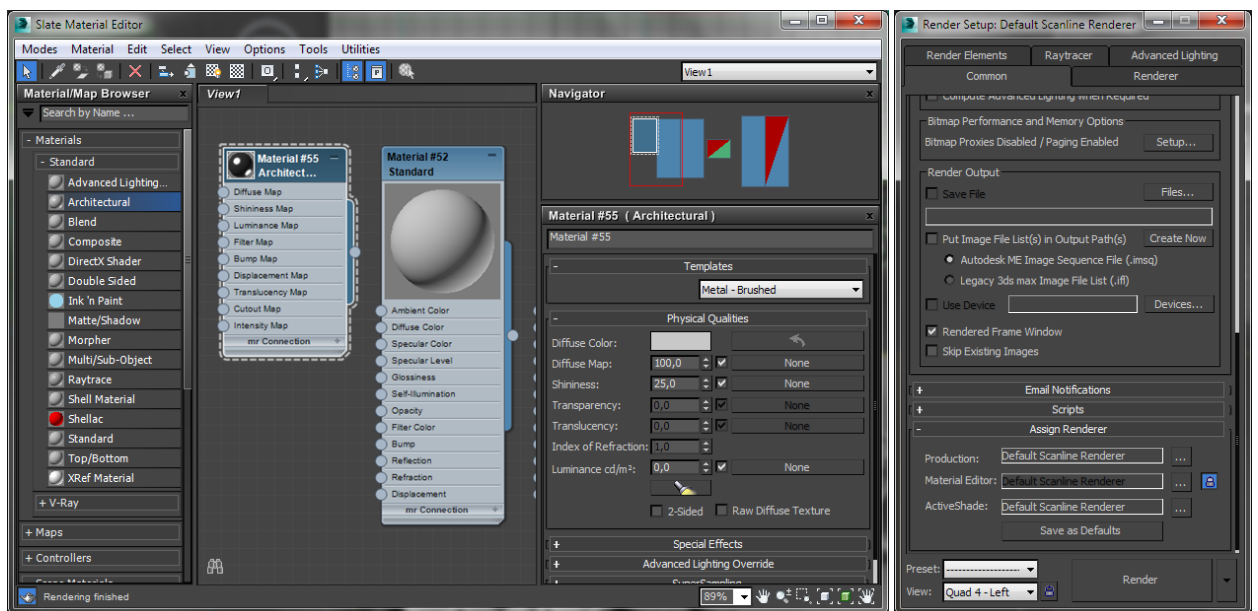


Depth Of Field

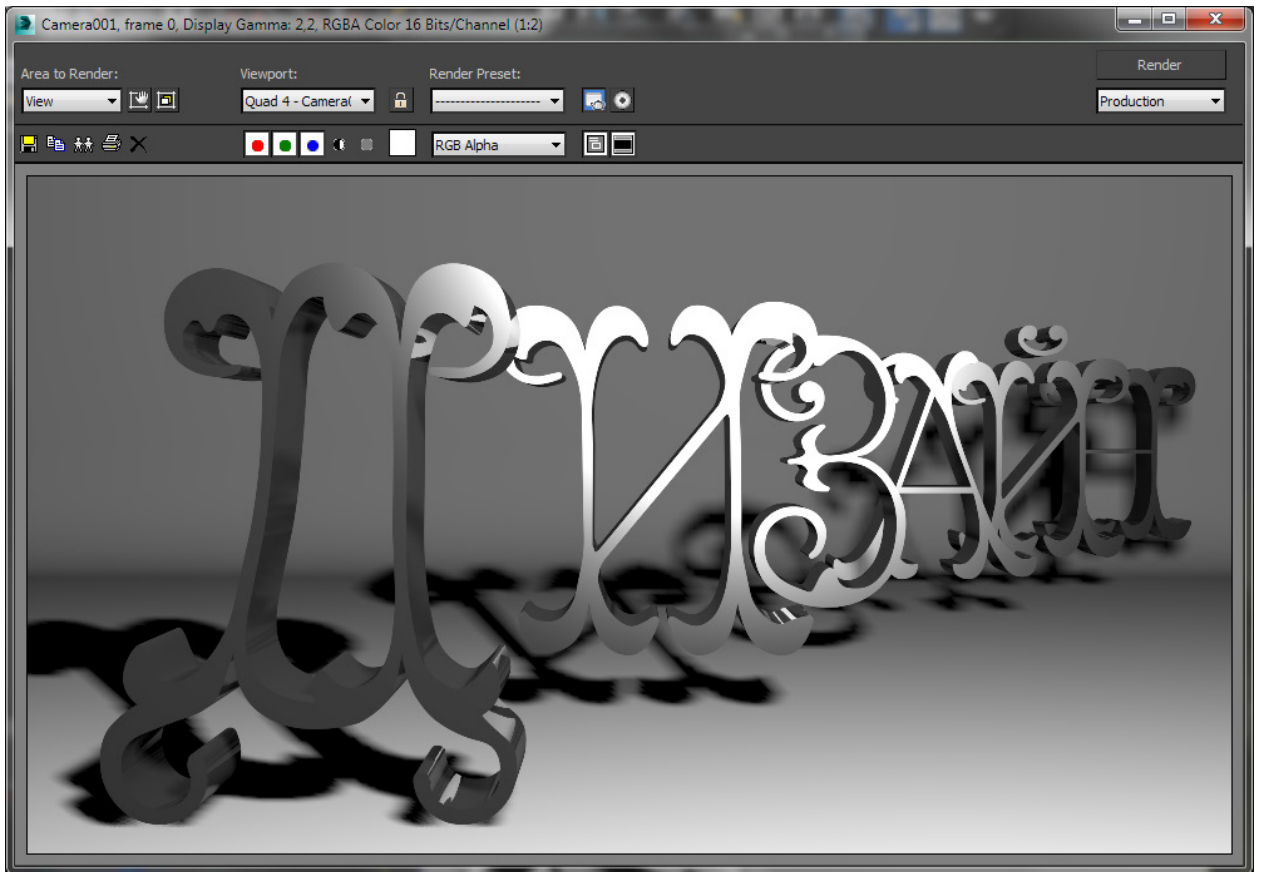
Создаем сцену, объекты, освещение.



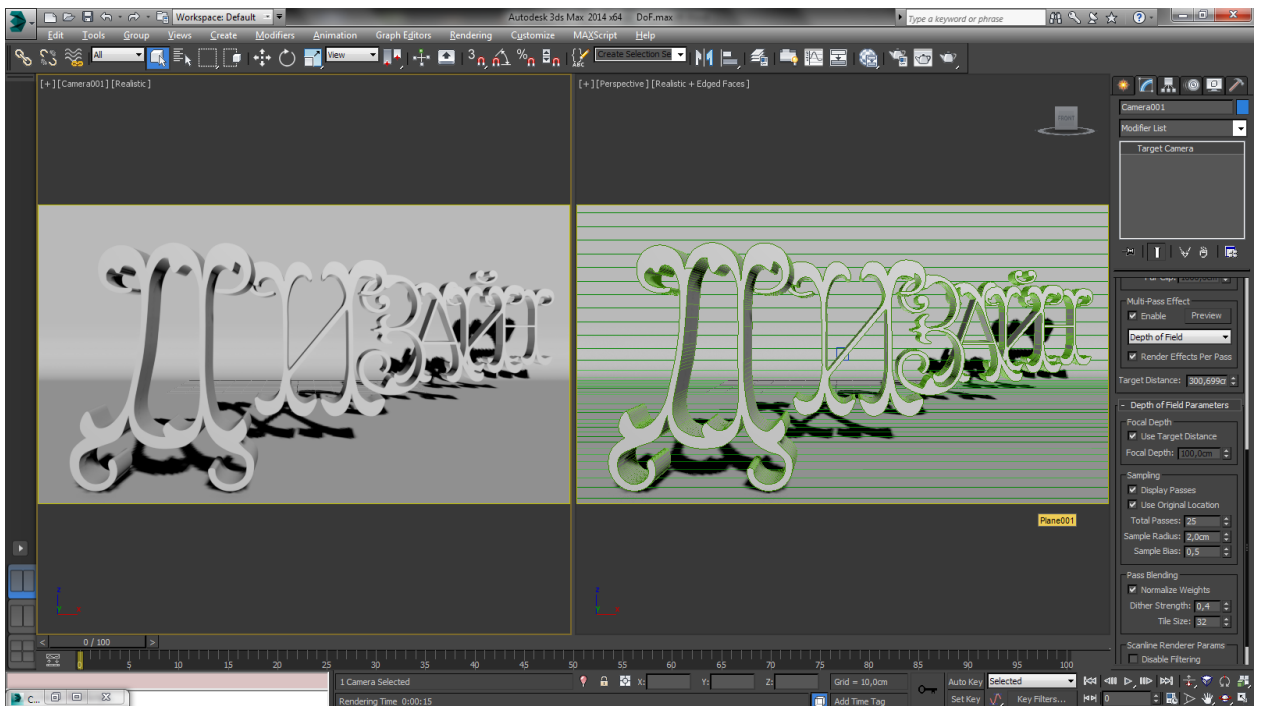
Стандартные материалы. Scanline Render.



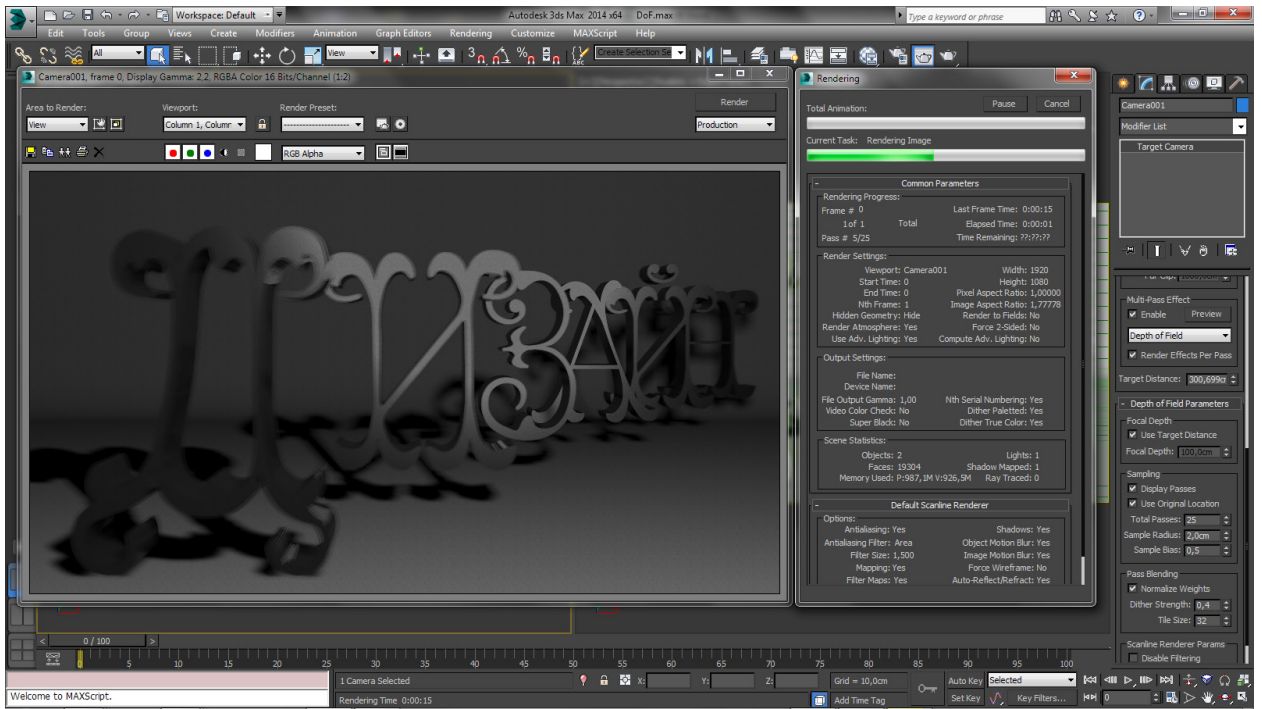
Пробный обсчет через камеру.



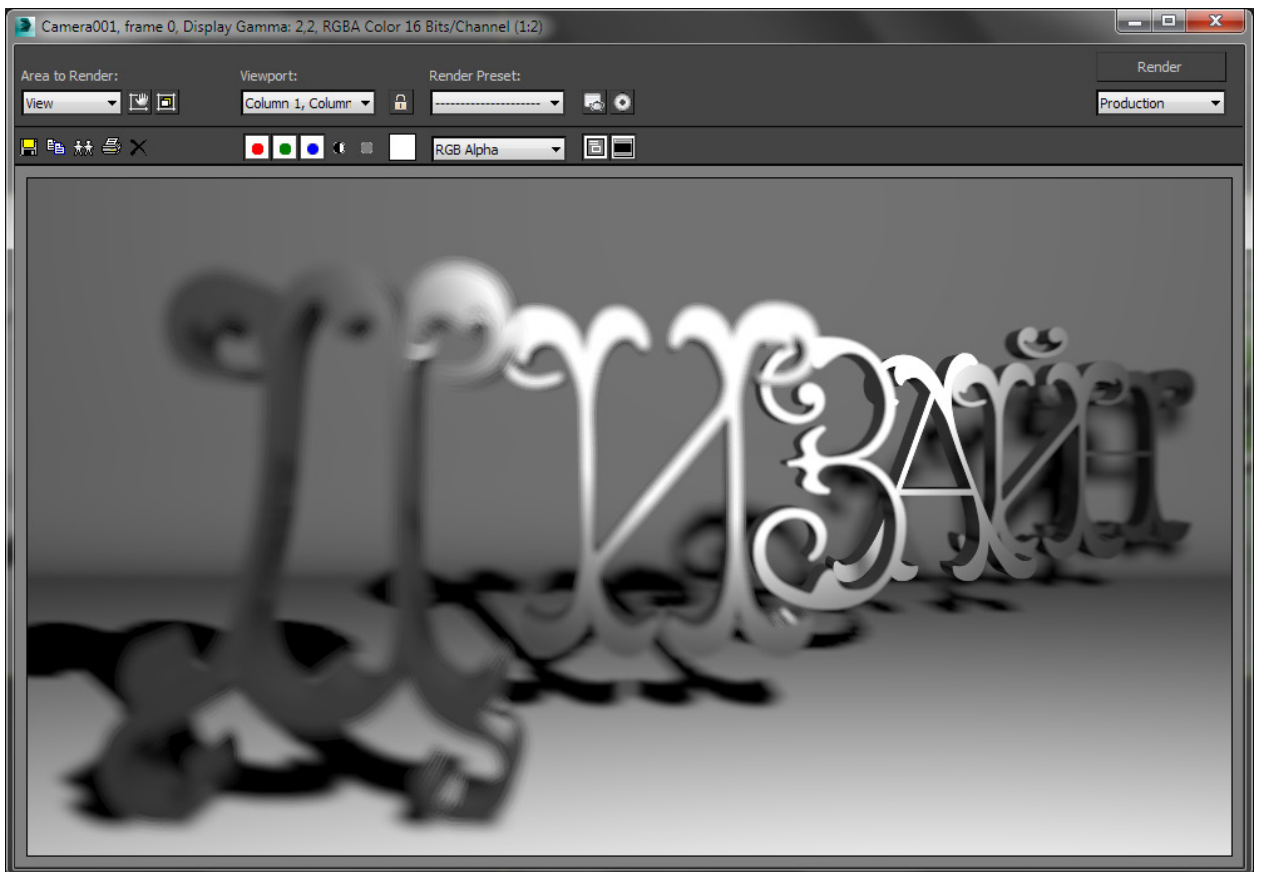
Настройка эффекта в свойствах камеры



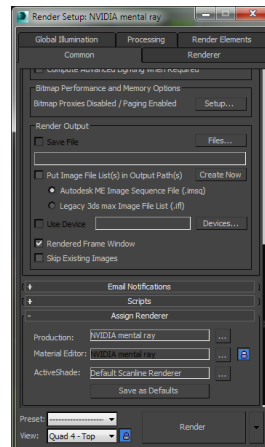
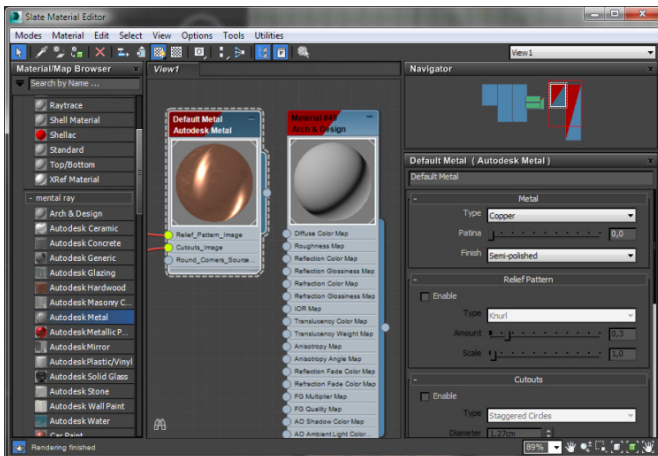
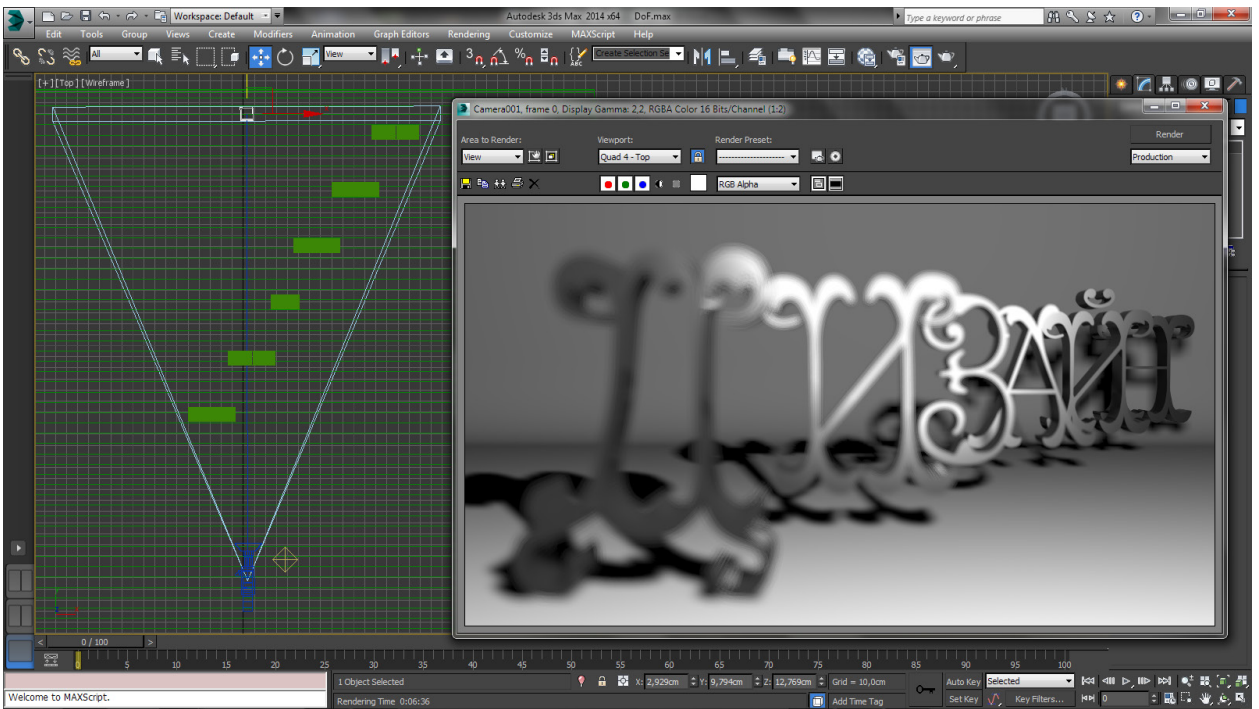
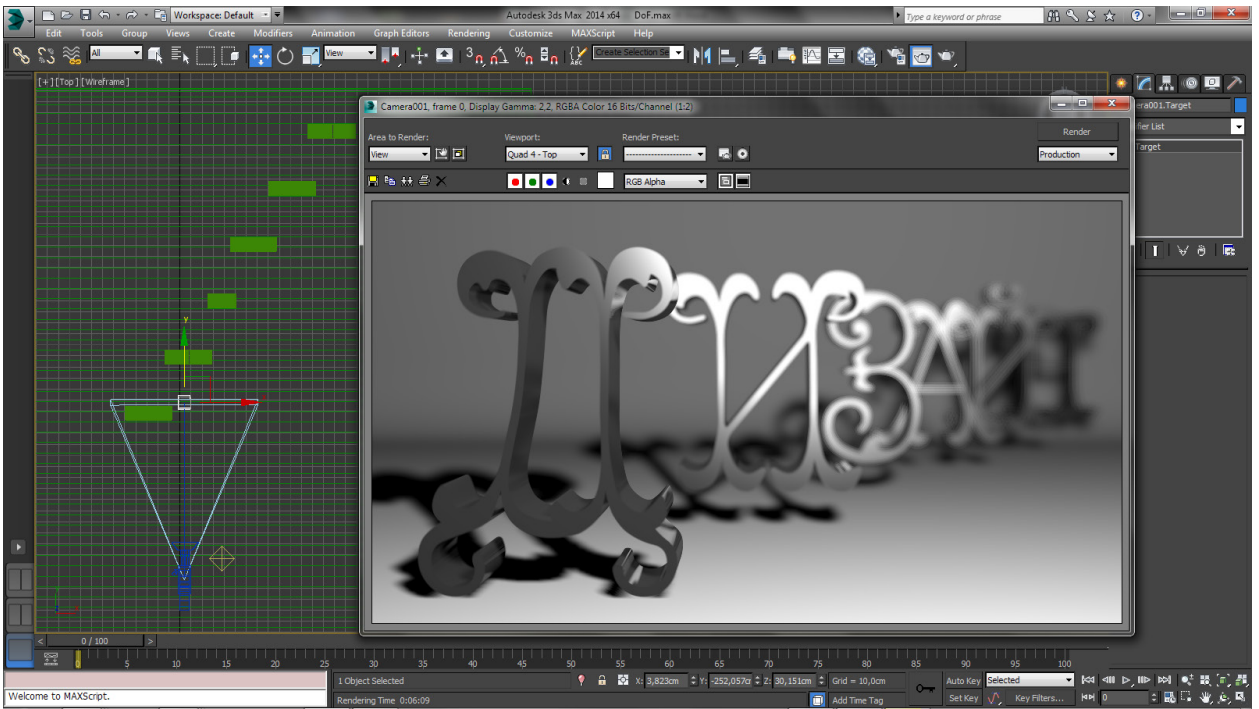
Пробный обсчет эффекта. Настройка параметров



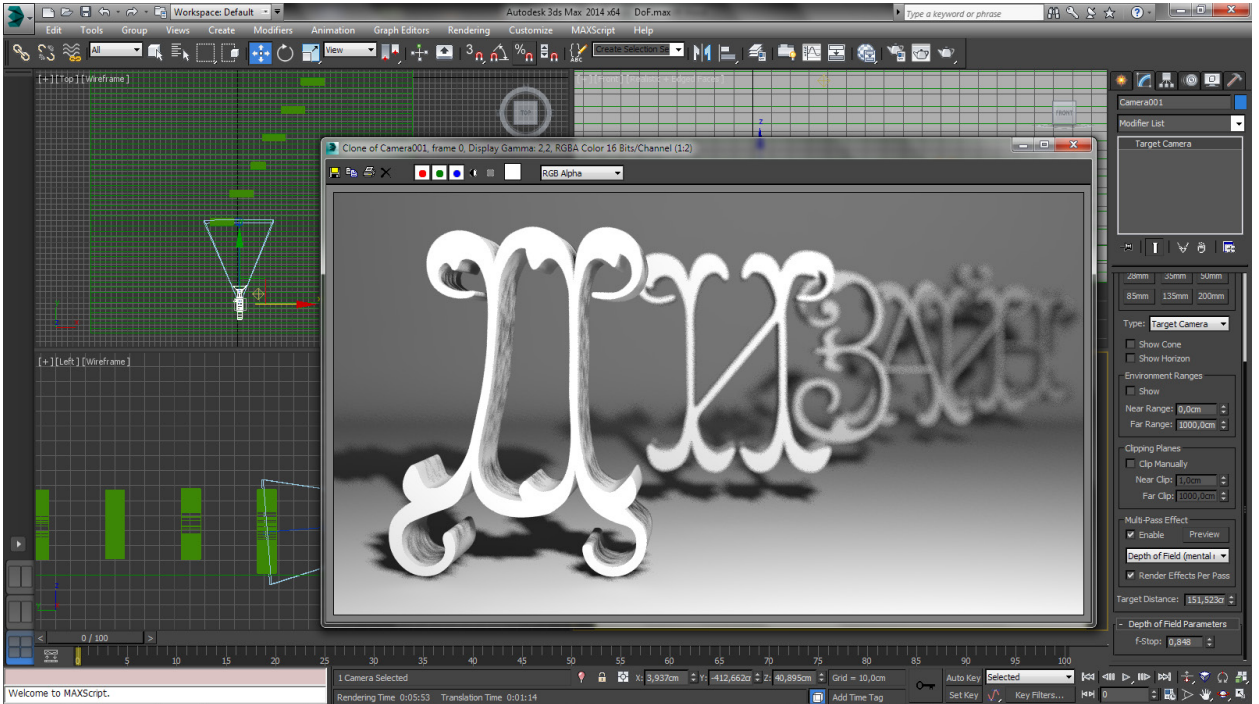
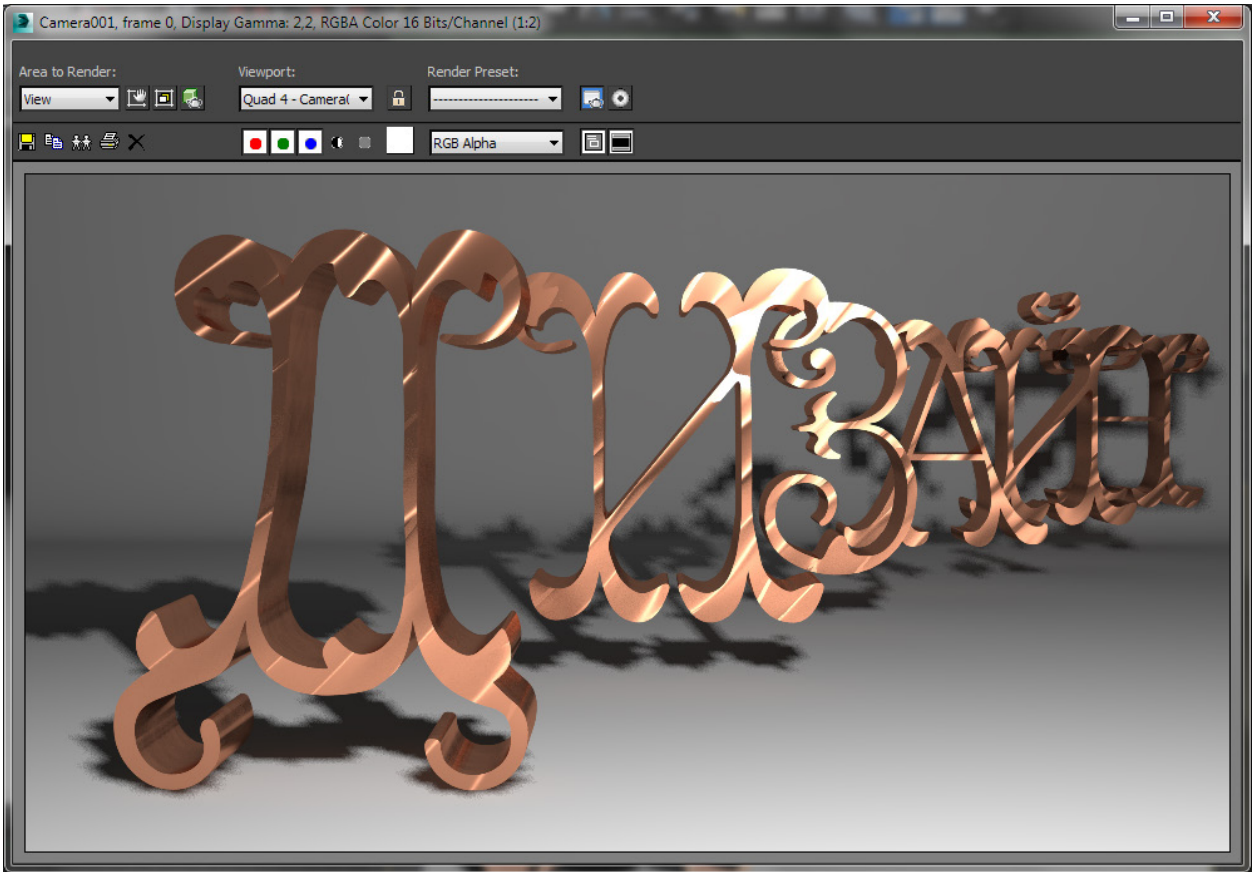
Результат

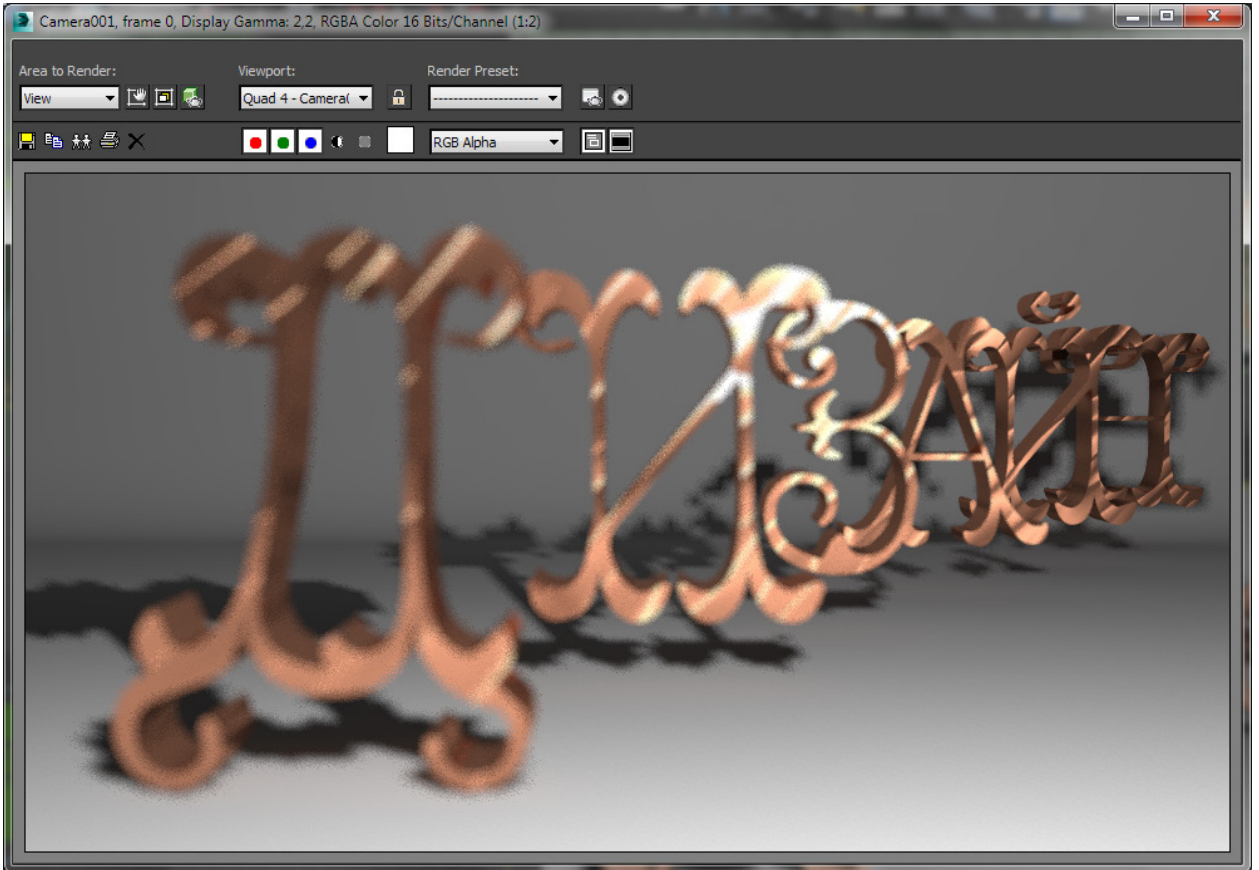
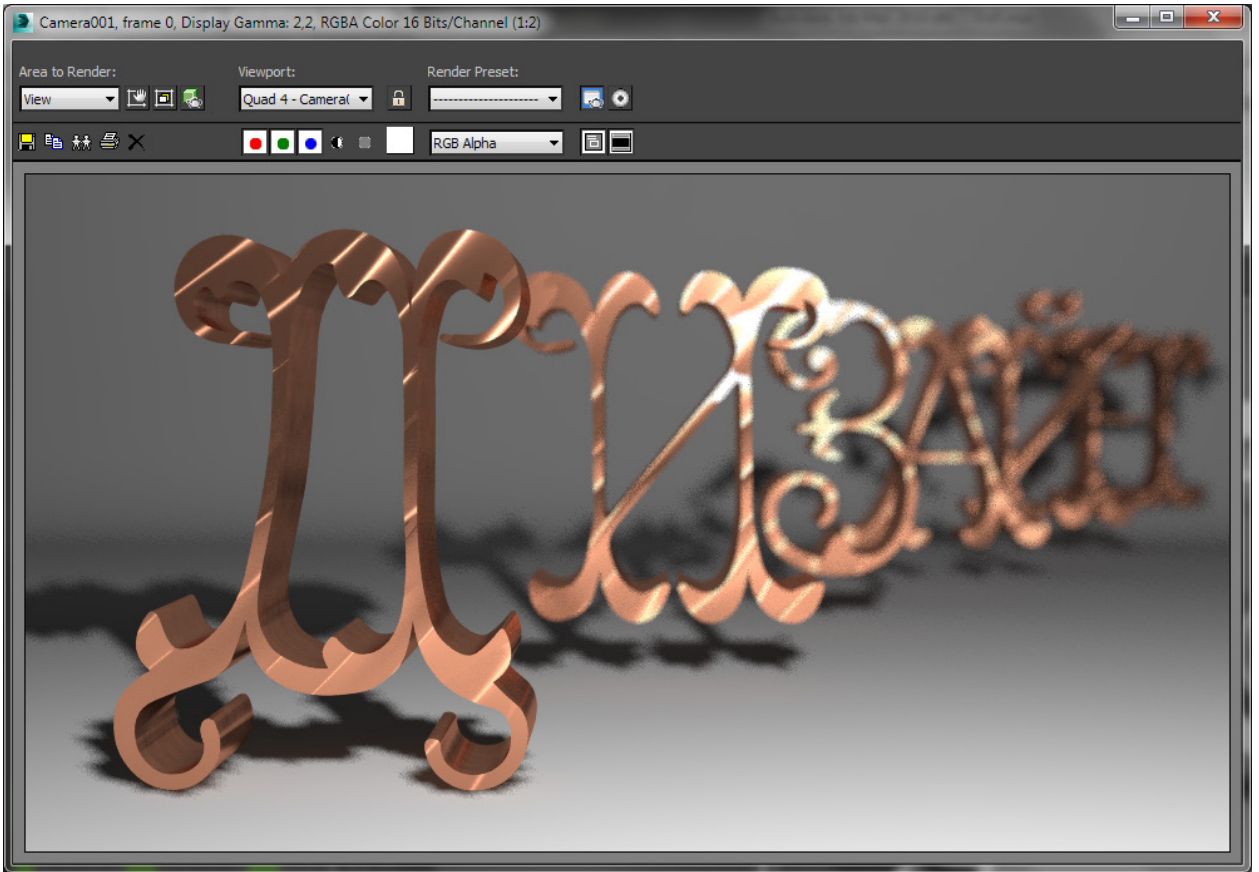


Вариации с различным положением точки фокусирования



Включаем Mental Ray, соответствующие материалы и свойства освещения.





Использование Z-Depth канала в Adobe Photoshop

