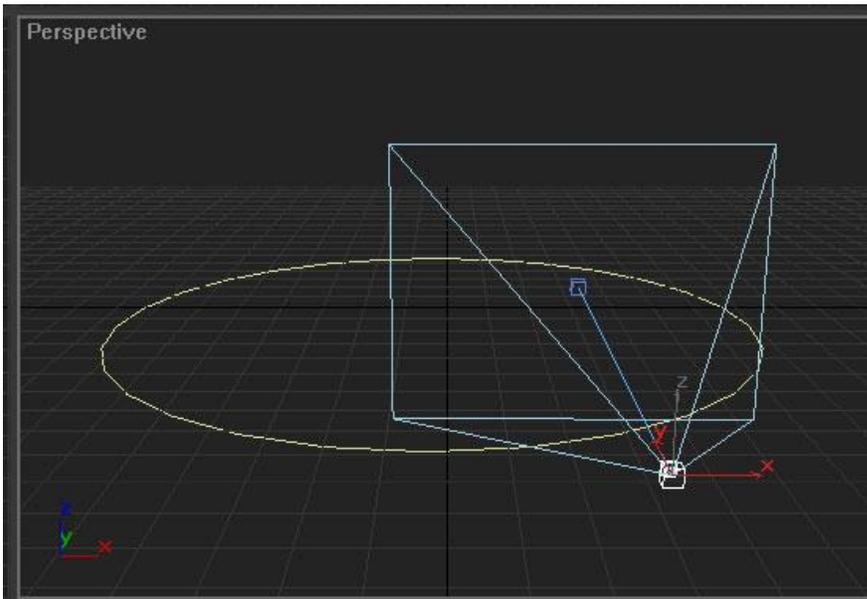
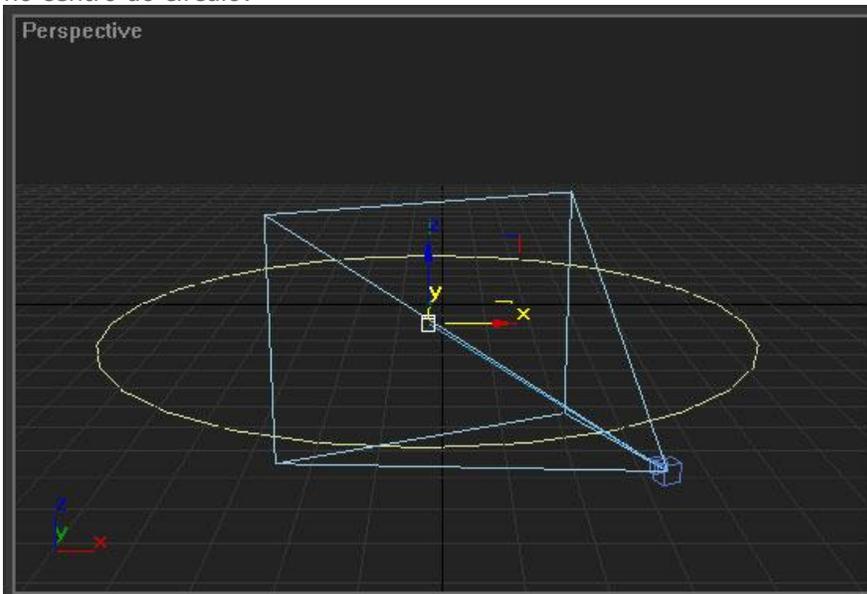


## Girando uma câmera em torno de um objeto

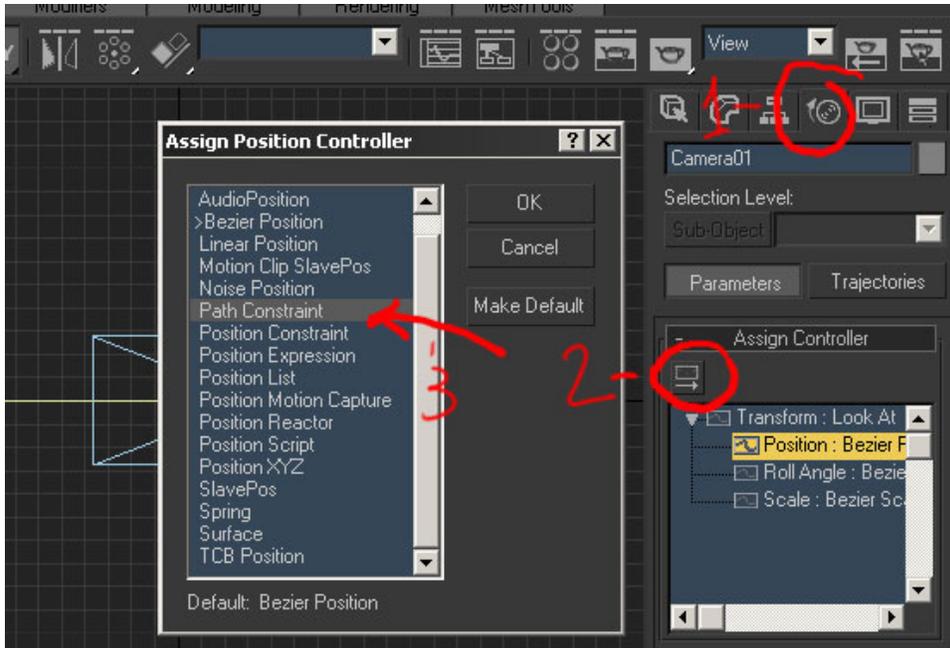
Essa coluna surgiu de uma pergunta feita no fórum da CGTalk e a dúvida é sobre qual seria a forma mais fácil e rápida de animar uma câmera girando em torno de um objeto sem tremer ou qualquer outro problema. Pode-se iniciar a cena com o objeto que quiser, mas vamos começar com uma cena nova para explicar como faz. Primeiro criamos uma câmera do tipo target que vai ser animada e um círculo que vai servir de caminho para a câmera:



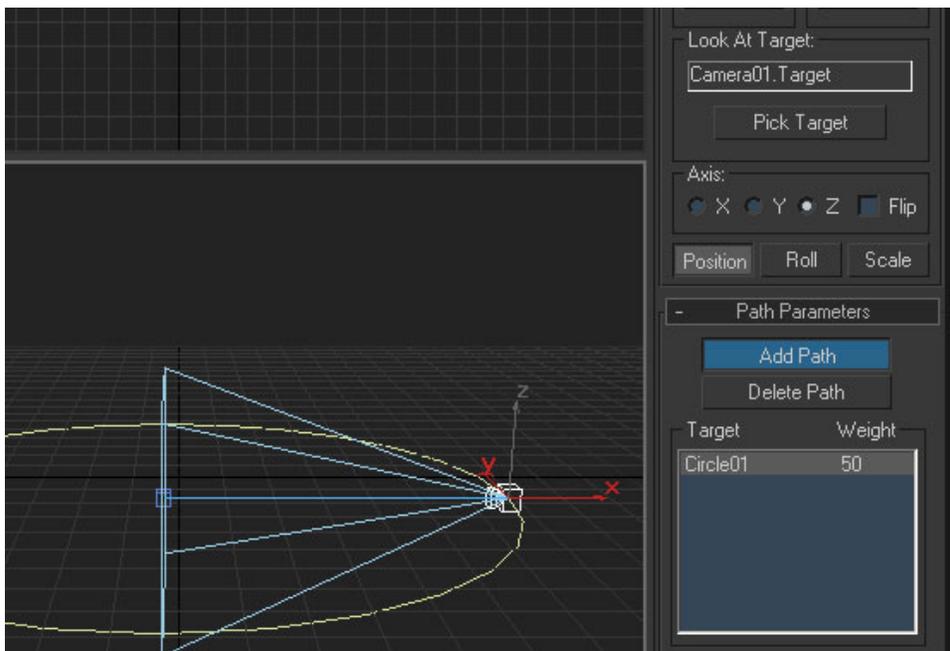
Em seguida deve-se colocar o círculo de acordo com o objeto que você quer visualizar e acertar o raio do círculo para que fique de acordo com o objeto lembrando que o círculo vai ser o caminho da câmera. Então selecionamos o target da câmera e com a ferramenta align (alt+a) selecionamos o círculo e selecionamos para alinharmos as posições nos eixos X, Y e Z, o target vai ficar bem no centro do círculo:



A câmera não precisa ser alinhada com a ferramenta align pois vamos usar o controlador de movimento chamado "Path Constraint" que já vai posiciona-la corretamente. Para aplica-lo selecionamos a câmera e no Motion Panel (1) e em parameters seleccione o controle de posição que varia um pouco o padrão conforme a versão do 3dsmax mas não faz diferença, depois clica no ícone de Assign Controller (2) e seleccione na lista o Path Constraint (3):



Agora basta escolher qual vai ser o caminho que a câmera deve seguir clicando em Add Path e depois clicando no círculo, a câmera já vai ser posicionada corretamente no círculo:



Está feito, aperte esc para não selecionar nenhum outro path e aperte play que a câmera vai circular corretamente. Agora pode ajustar as keys de animação da câmera que foram criadas bem como ajustar o diâmetro do círculo que a câmera já vai acompanhar corretamente. Uma

última opção que pode ser útil é linkar o target da câmera ao círculo, assim ao pode-se mover o círculo à vontade que a câmera vai estar sempre posicionada corretamente. :)

Bom...espero que tenham gostado... até a próxima.....

