

Trabalhando Com Câmeras

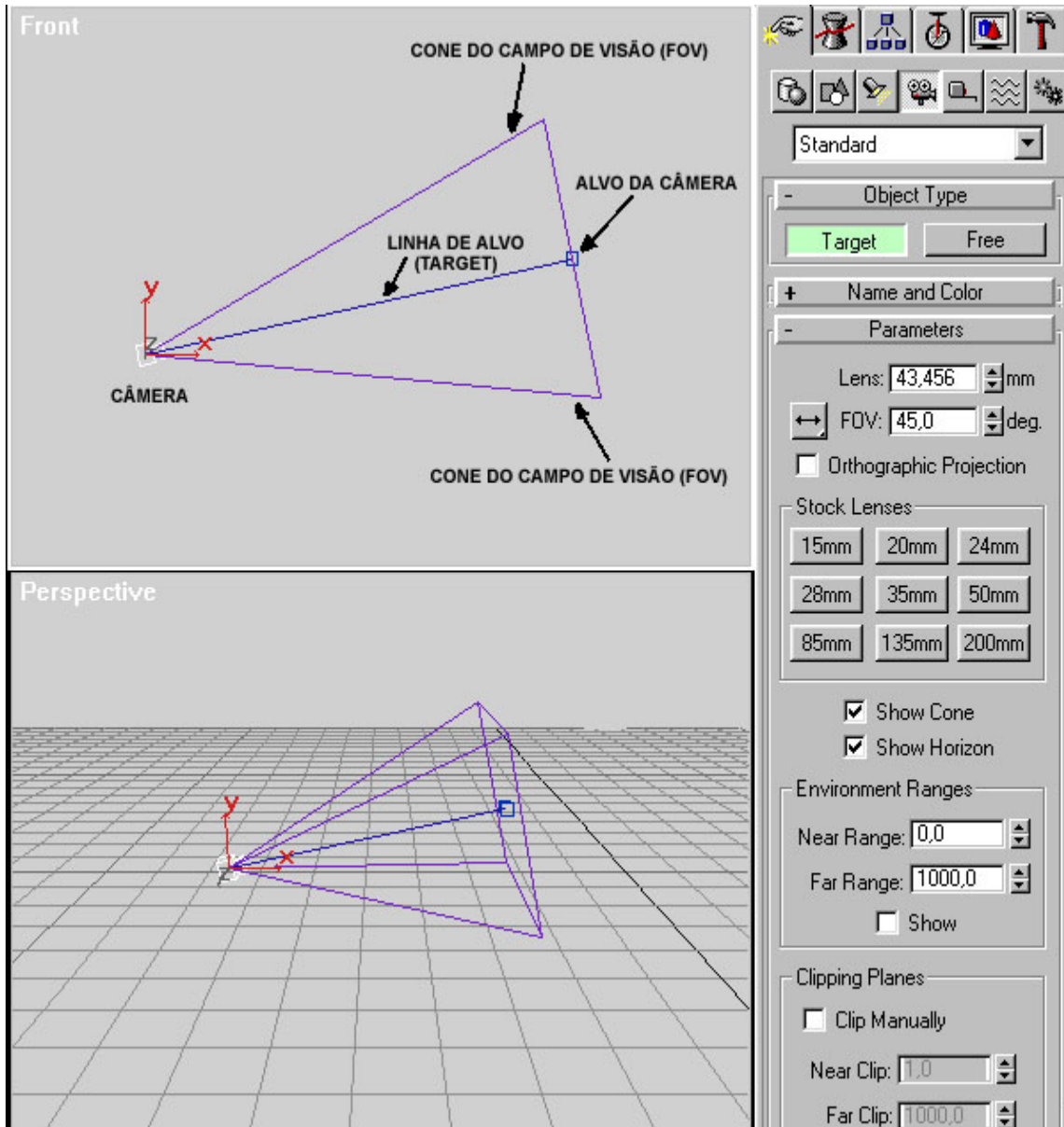
A Visão câmeras é o método utilizado pelo Max para visualizar os objetos. Diferente da Viewport Perspective a visão de camera lhe permite um total controle sobre o enquadramento do objeto. Você ainda pode trocar lentes(objetivas) e ajustar o campo de visão, tem a capacidade de ir para qualquer lugar e ver qualquer coisa.

Tipos de câmeras e campo de visão

Para criar câmeras no max vá no Painel de Comando **Create** e selecione **cameras** e escolha **Free** ou **target**.

Cameras Free – São usadas para acompanhar um caminho de animação. Elas não possuem linhas Target , assim sendo parecem como uma camera fotográfica que registra uma imagem sem possibilidade de aproximar ou distanciar do objeto, a não ser se movimenta-la.

Cameras Target – São parecidas com as cameras domesticas, possuem zoom e tanto a objetiva quanto o ponto Target são movíveis, dando uma grande versatilidade se comporarmos com as Câmeras Free.



Parâmetros do Painel Controle Câmera

Show Cone – Deixa a visão do cone da câmera ativo.

Show horizon – Exibe a linha horizontal na Viewport de câmera

Environment Ranges – É utilizado para configurar a intensidade de alguns efeitos atmosféricos criados na área Environment.

Clipping Planes – Facilita a criação de uma cena. É utilizada para fazer áreas de cortes em uma visão de objeto para poder mostrar o que o objeto tem por dentro. Este comando é excelente para a apresentação de peças mecânicas cortadas. Só será visível na vista de câmera e nos objetos que estiverem entre a área clipping.