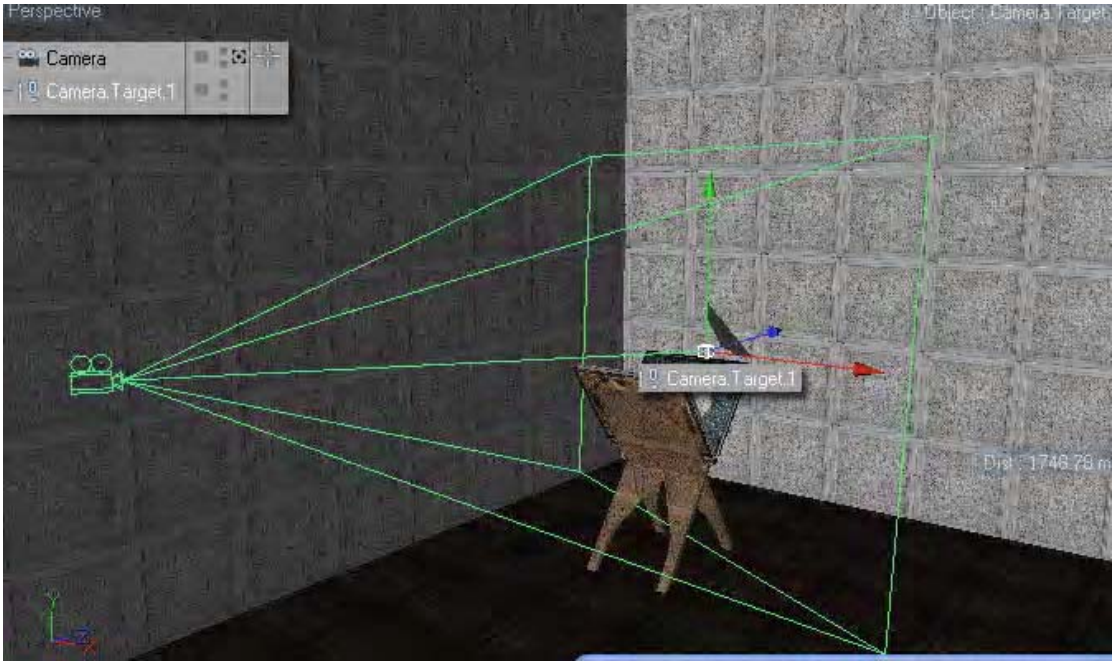

فى الشكل السابق نلاحظ مقبض الـ Axis هو هدف الكاميرا الجديدة والذى هو عبارة عن Null Objects ويسمى Camera Target اى عنصر خالى يستخدم فى مثل هذه الاحتياجات كهدف أو دليل .

يمكننا أن نحرك هذا الهدف فتتحرك الكاميرا معه كلما حركناه .

- يمكننا عند عمل حركة Animation أن نستخدم خط مرسوم باى أداة من أدوات الـ Spline ليكون هو خط الحركة لهذه الكاميرا فكيف ذلك ؟

لو أن لدينا مكعبا Cube وكاميرا وأردنا أن نحرك هذه الكاميرا حول هذا المكعب فسنرسم خطا يمر حول المكعب ثم من قائمة تاج نحدد الكاميرا ونختار لها Cinema 4D Tags ثم نختار Align To Spline سنلاحظ الاتى

ظهور خاصية جديدة فى خواص الكاميرا ومعدلات الحركة للكاميرا كالشكل التالى