



11

Configurações da câmera

Ao criarmos um jogo no Unity, uma câmera padrão já é criada para nosso uso. Vamos alterar alguns parâmetros para nosso jogo ficar legal.

1. Em Hierarchy , selecione Main Camera .
2. Na aba Inspector , vamos renomeá-la para Camera .
3. Em Inspector -> Transform -> Position deixaremos $X = 0$, $Y = 7.5$ e $Z = -6.6$.
4. Em Inspector -> Transform -> Rotation colocaremos $X = 55$.

Além de alterarmos o posicionamento e rotação da Camera , vamos configurar também o seu *zoom*.

Com a Camera selecionada, vamos em Inspector -> Camera -> Field of View e colocaremos o valor 45 na barra deslizante.

O que é *field of view*?

Responda

| INSERIR CÓDIGO | FORMATAÇÃO |
|----------------|------------|
| | |