

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
<div style="height: 400px;"></div>		