

Navegando entre as viewports

A utilização das viewports servem para que possamos ver vários ângulos de nosso modelo, de uma forma mais precisa, tanto nas vistas top, quanto right, front e perspectiva.

Temos a opção **Toggle Quad View**(**Ctrl + Alt + Q**) onde podemos ver essas quatro vistas, porém não podemos redimensioná-las.

Utilizamos blueprints nessas viewports, na maioria das vezes.

Veremos como configurar essas blueprints nas próximas aulas, não se preocupem.

Toggle Quad View (**Ctrl + Alt + Q**) em ação.

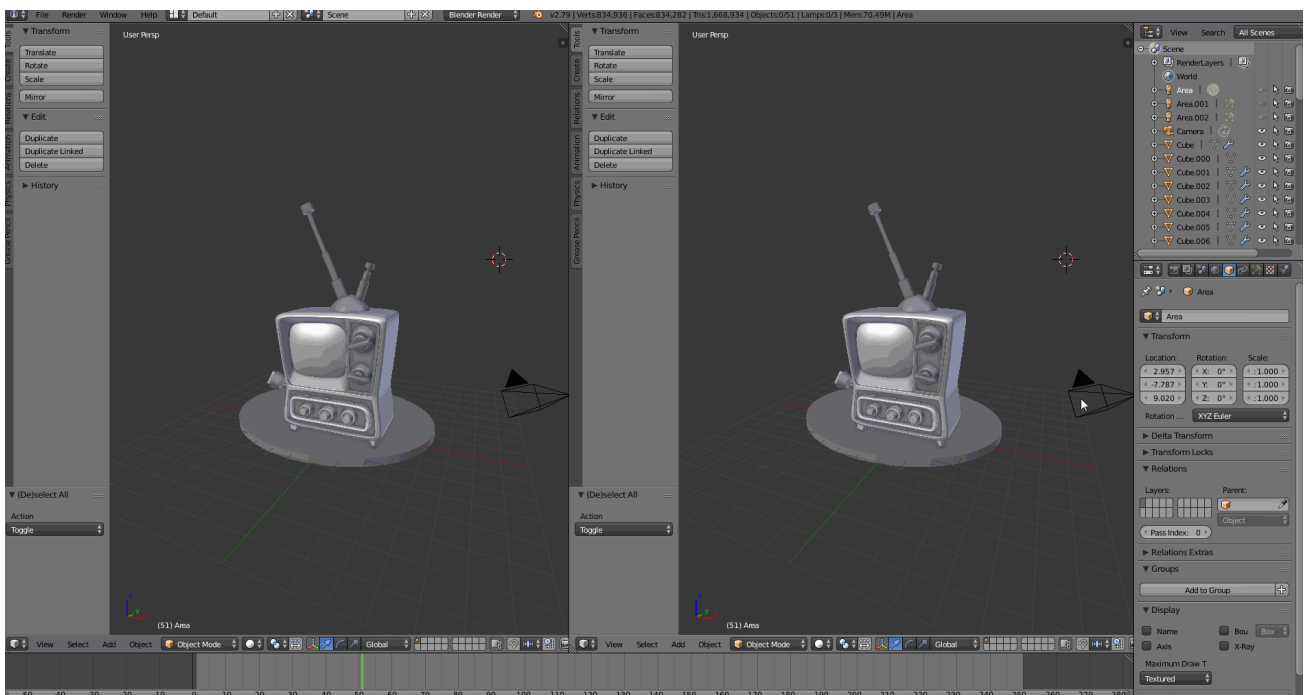


Outra forma de abriremos viewports é utilizando a forma "manual".

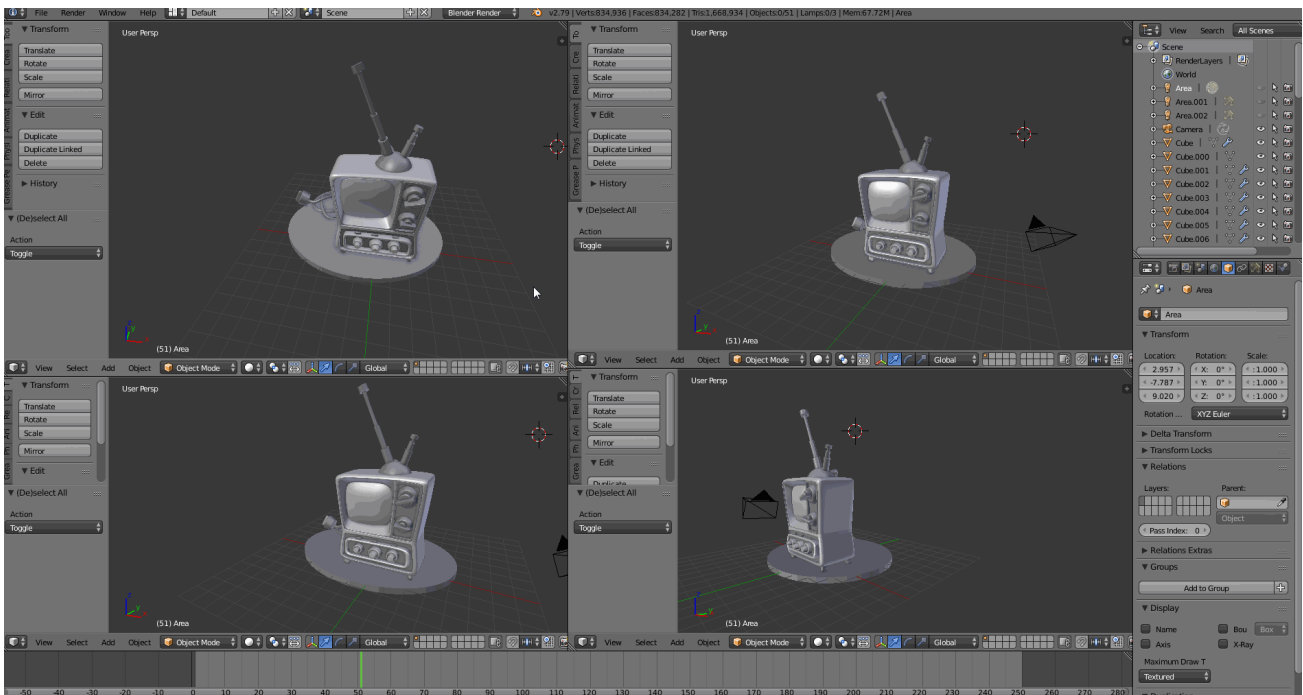
Clicando no pequeno ícone no canto superior do canvas, e arrastando para o lado, criamos uma nova janela.



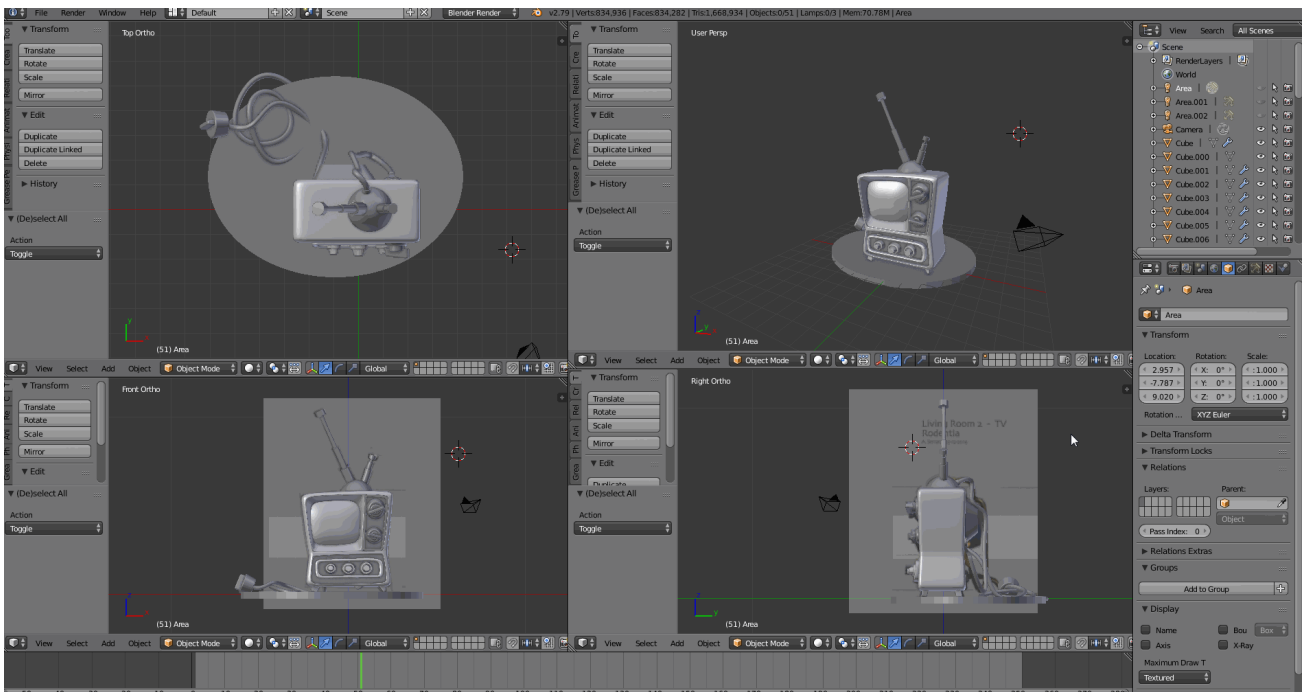
Se clicarmos nesses mesmo ícones e jogarmos para baixo, criaremos mais vistas, faça o mesmo do gif abaixo, deixando com quatro vistas no canvas:



Agora no menu inferior de cada vista, temos a opção **view**, onde podemos alterar para qual vista queremos, usaremos a vista **Top**, **Front** e **Right**, e em seguida desativaremos a opção de perspectiva para estas vistas, clicando na tecla de atalho **5** do teclado numérico:



Caso desejamos desfazer estas vistas, basta selecionarmos o mesmo ícone de criação, porém o mantemos pressionando e arrastamos nossa vista para cima da desejada, veja que surge uma seta, indicando que o mesmo vai sobrepor a outra vista, após termos deixado somente uma vista, voltamos para o modo perspectiva, teclado 5:



E é isso pessoal, veremos como configurar nossa blueprint nas próximas aulas, então brinque com as viewports e lembre-se, ninguém nasceu sabendo, tudo leva um tempo, então vá com calma e aproveite bastante o processo, até a próxima. =]