

Programando a Câmera

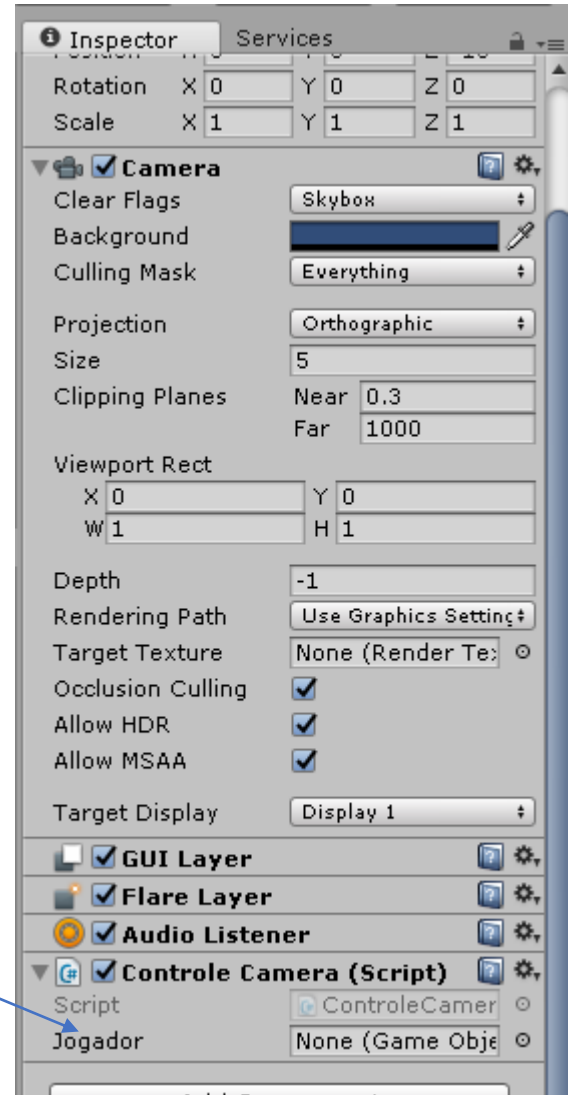
Prof. Me. Hélio Esperidião

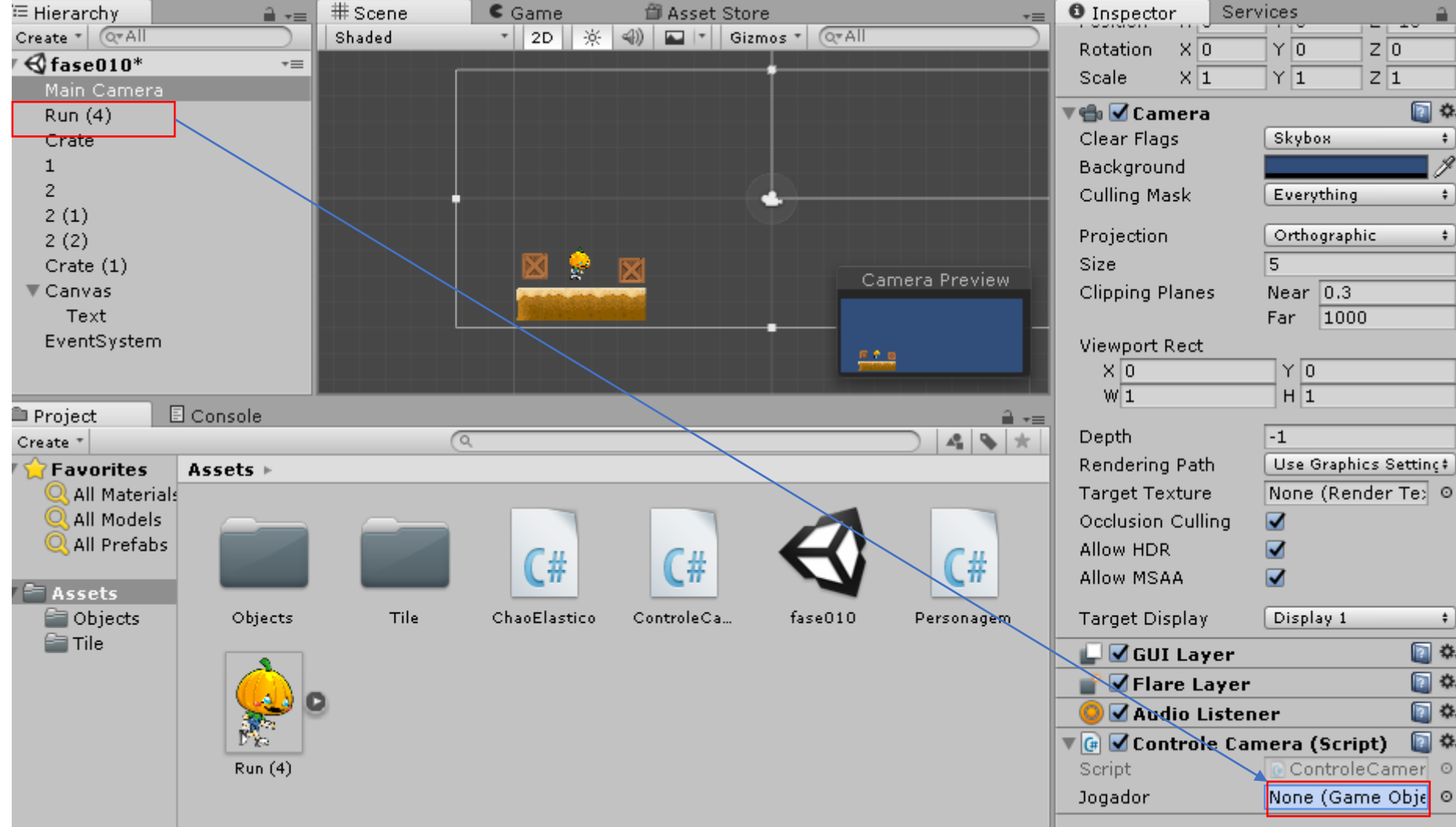
Script (ControleCamera.cs)

- Crie este script e o arraste para dentro de sua câmera.

Arraste o
Componente jogador
para dentro do controle

```
using UnityEngine;
public class ControleCamera : MonoBehaviour{
    public GameObject jogador;
    private Vector3 distancia;
    void Start(){
        //Calcula a distancia entre o jogador e a camera
        distancia = transform.position - jogador.transform.position;
    }
    // metodo que é chamado após o Update, ou seja os componentes
    //de tela ja fora atualizados e então a camera é atualizada.
    void LateUpdate(){
        //Mantem a distancia da camera igual a distancia do
        // jogador mais seu descolacamento.
        transform.position = jogador.transform.position + distancia;
    }
}
```





- Run(4) é o jogador, com a câmera selecionada arraste o componente para dentro de Jogador

Arraste, mas, a câmera deve estar selecionada