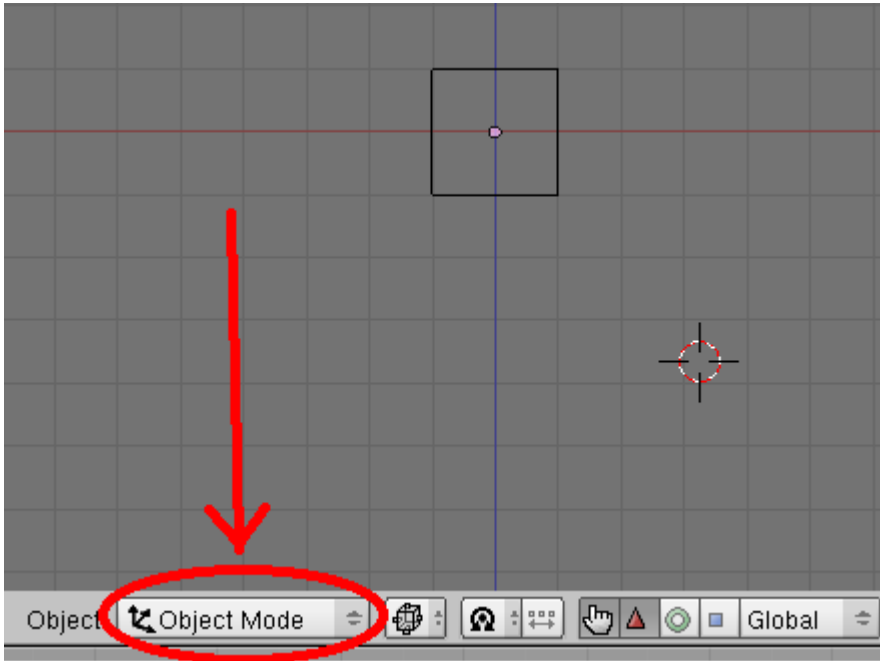


# Blender

## Tutorial: Controlando o foco da câmera

Samuel Dias Neto - [sdiasneto@yahoo.com.br](mailto:sdiasneto@yahoo.com.br)

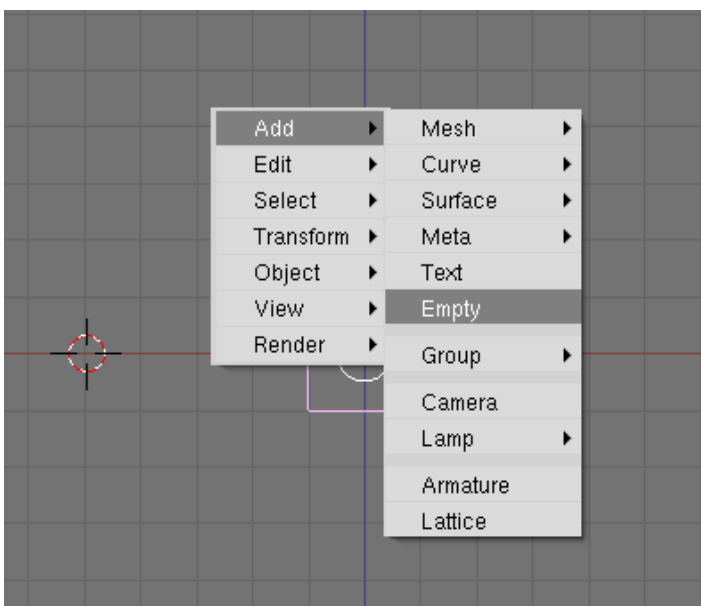
1. Certifique-se que está no modo objeto (**Object Mode**):

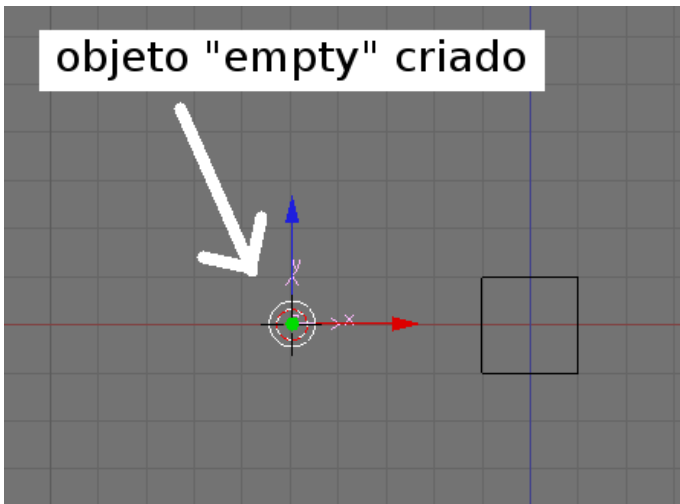


Caso não esteja, mude para ele pressionando a tecla **TAB**.

2. Adicione um objeto **Empty**:

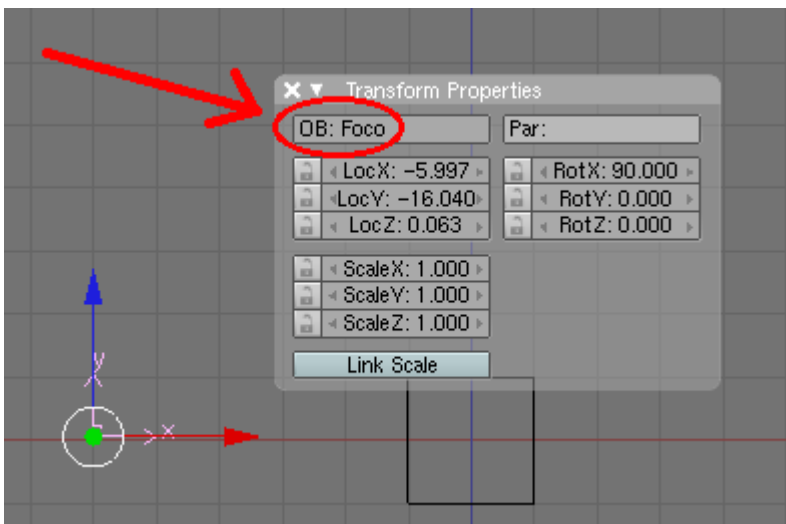
**Barra de espaços / Add / Empty**





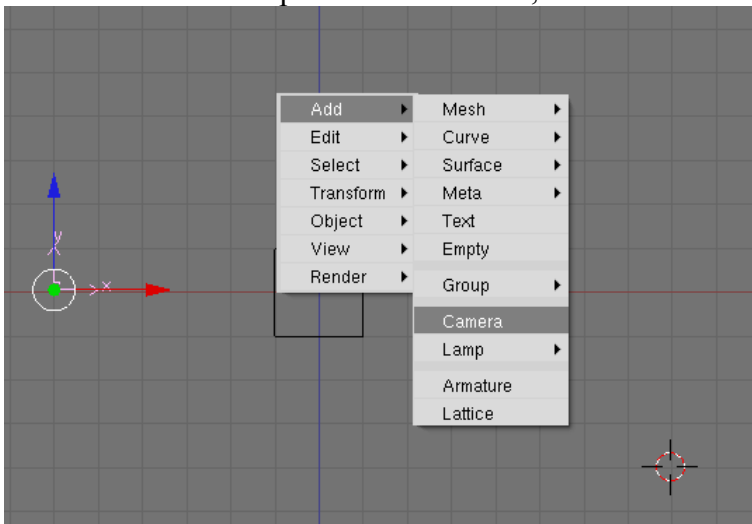
Este objeto **Empty** será usado para controlar o foco da câmera.

Pressione a tecla **N** e, na janela que aparecer, altere o nome do objeto **Empty** para **Foco**

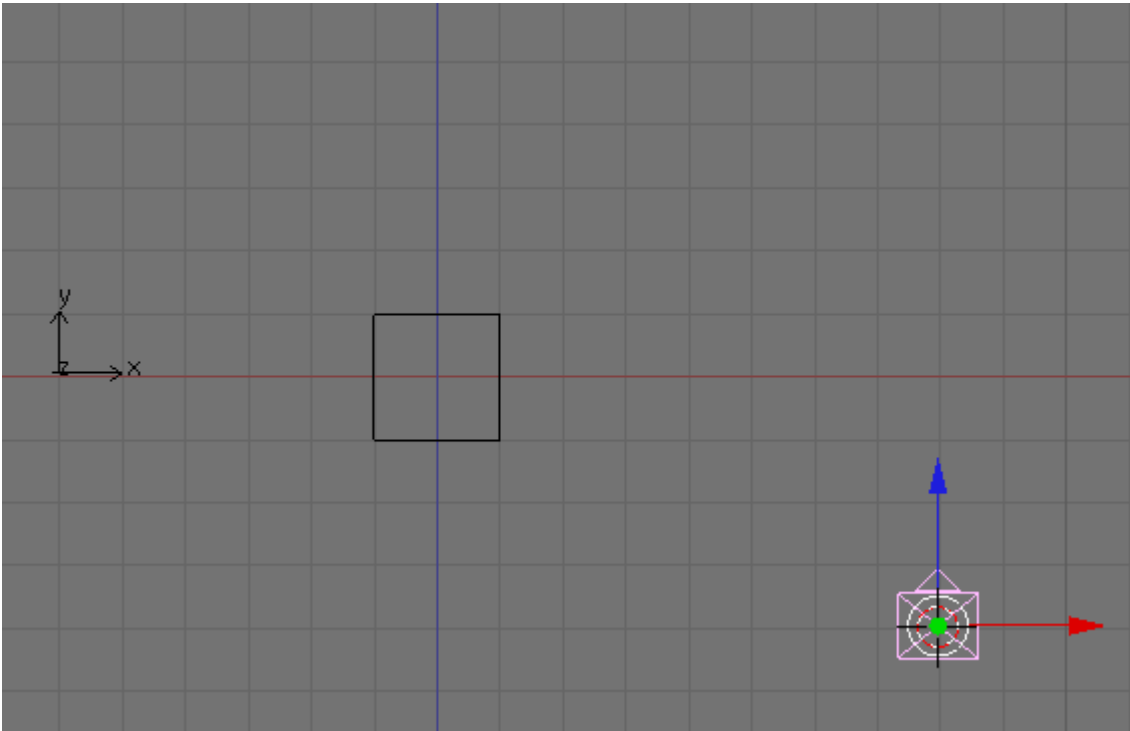


Clique no **X**, no canto superior esquerdo desta janela, para fechá-la.

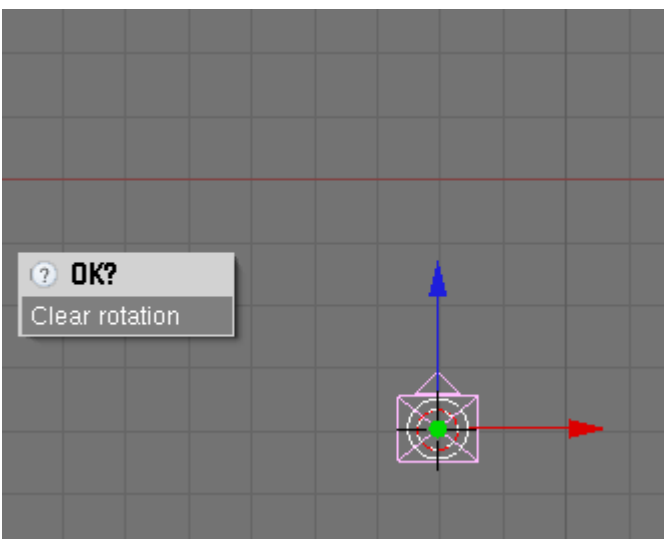
3. Caso sua cena não possua uma câmera, adicione-a: **Barra de espaços / Add / Camera**



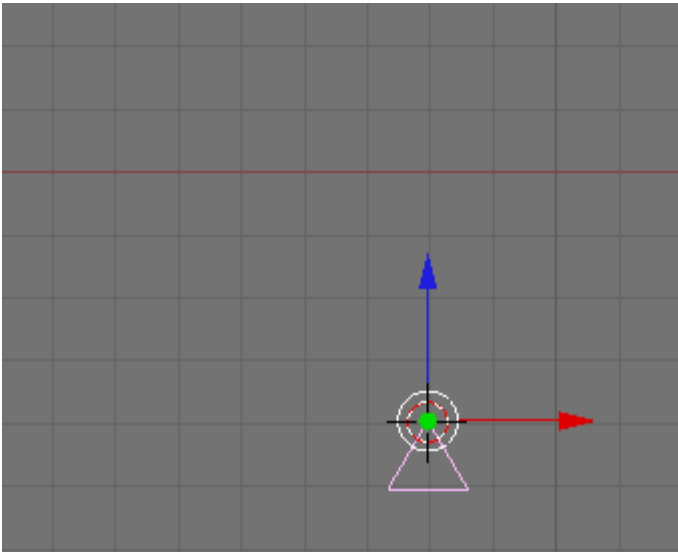
Abaixo vemos a cena com o **Foco** (objeto Empty renomeado), um **Cubo** e a **Camera**:



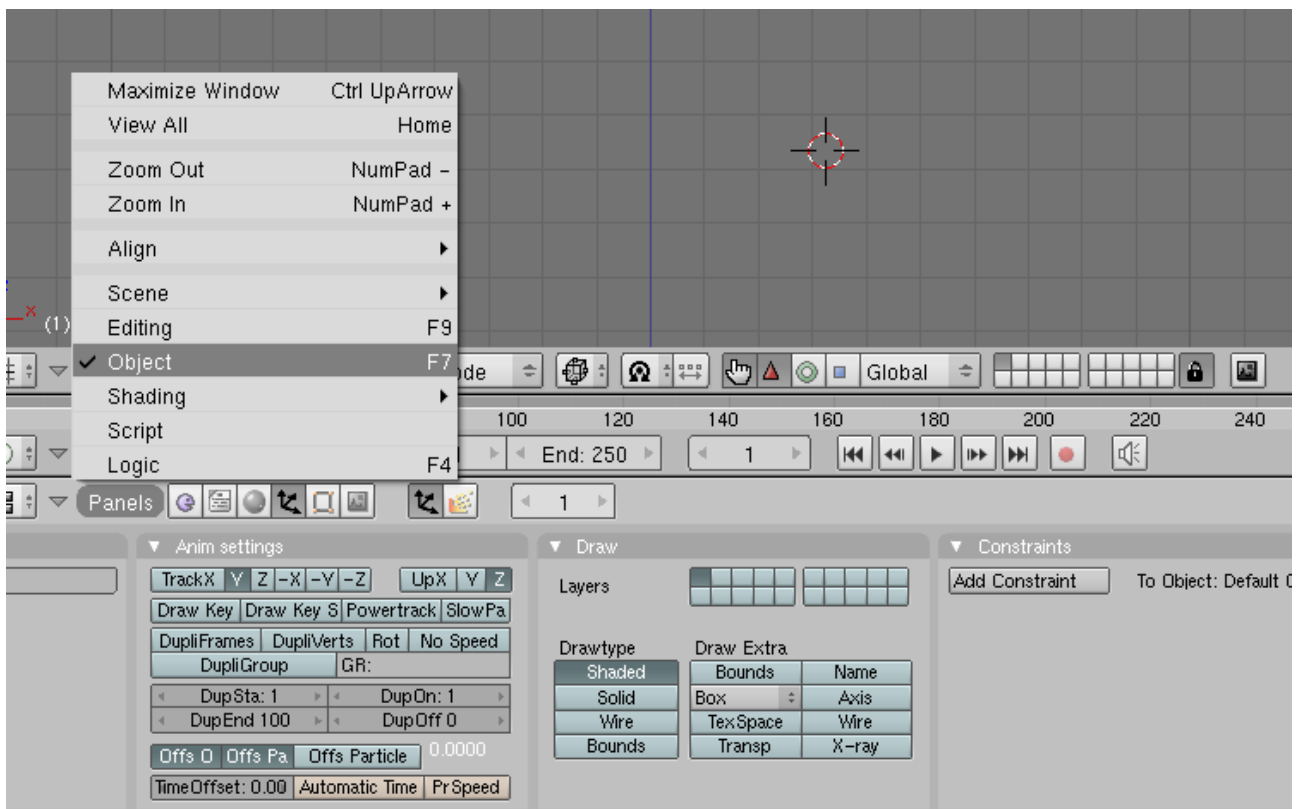
4. Com a **Camera** selecionada (para isto clique com o botão direito do mouse nela) pressione as teclas **ALT + R** e clique em **Clear rotation** (com o botão esquerdo do mouse) para limpar qualquer configuração de rotação existente:



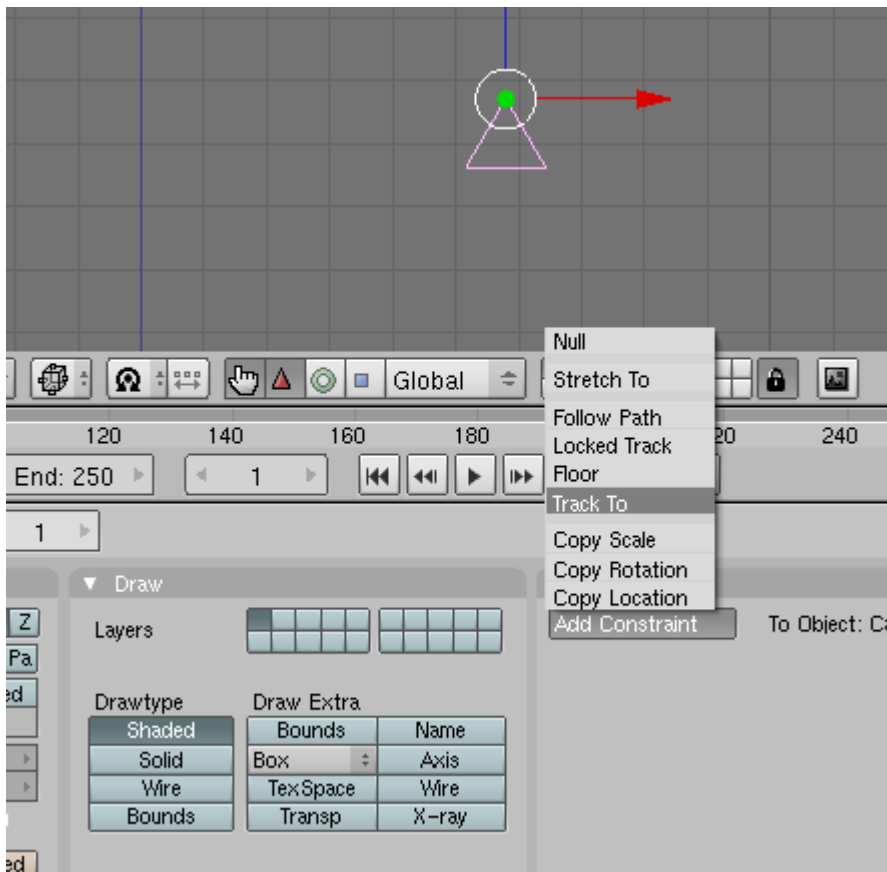
Abaixo vemos o aspecto da **Camera** após o **Clear rotation**:



5. Com a **Camera** selecionada, alterne a janela de painéis para o Painel **Object** pressionando a tecla **F7** ou através dos menus:



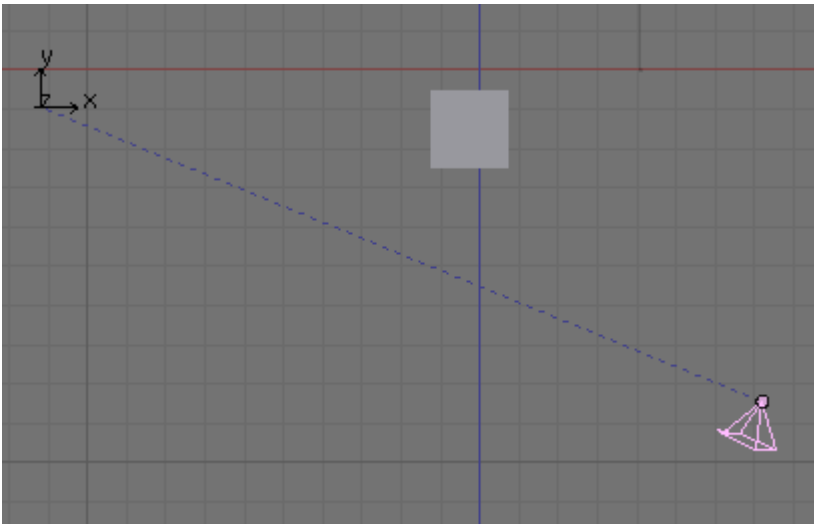
6. Clique no botão **Add Constraint** e, no menu que aparecer, escolha a opção **Track to**:



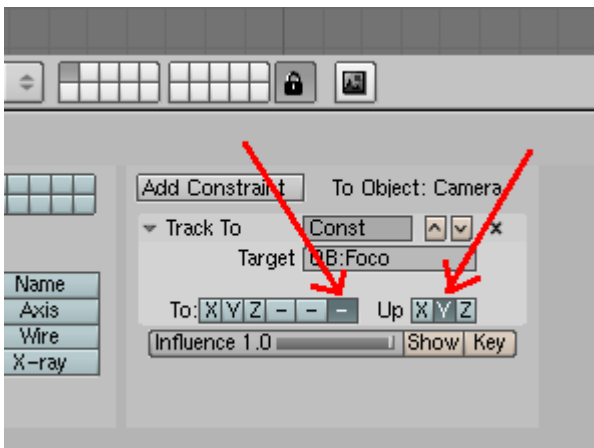
7. No campo **Target** digite o nome do objeto **Empty**, no caso **Foco**:



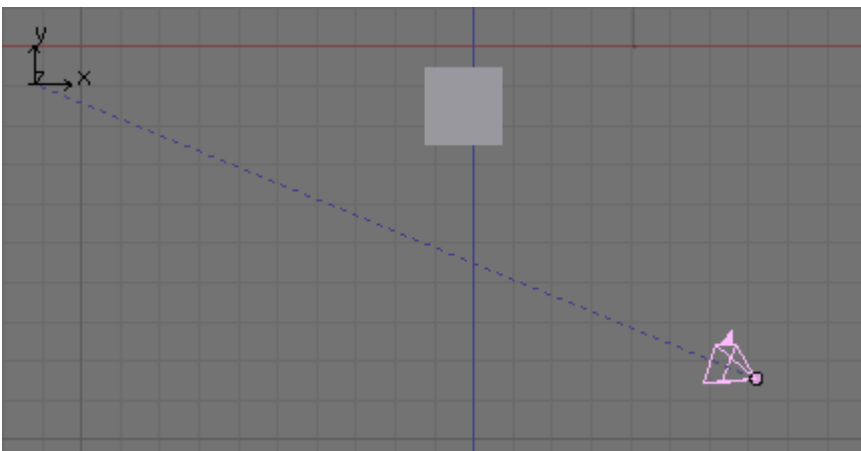
Observe que agora a **Camera** está associada ao **Foco**. Isto pode ser confirmado na figura abaixo pela linha pontilhada azul que liga os dois objetos:



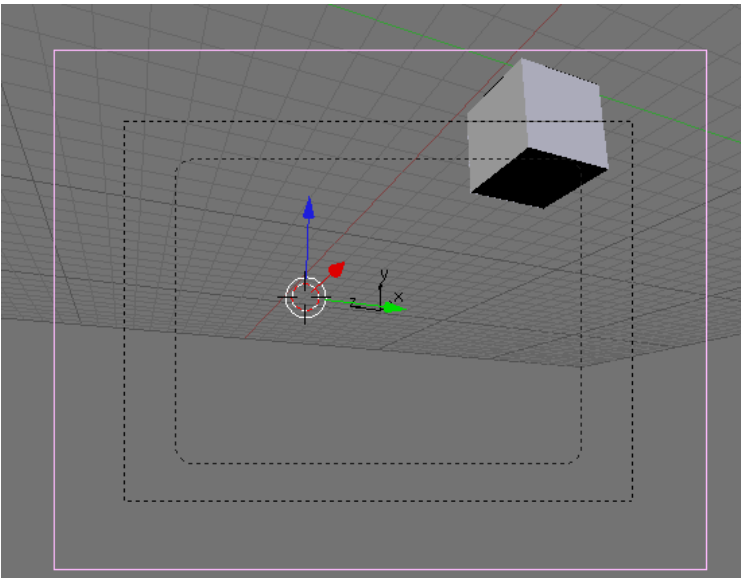
8. Em **To** escolha a opção **-Z** ou o **último traço (-)** e na opção **Up** escolha **Y**.



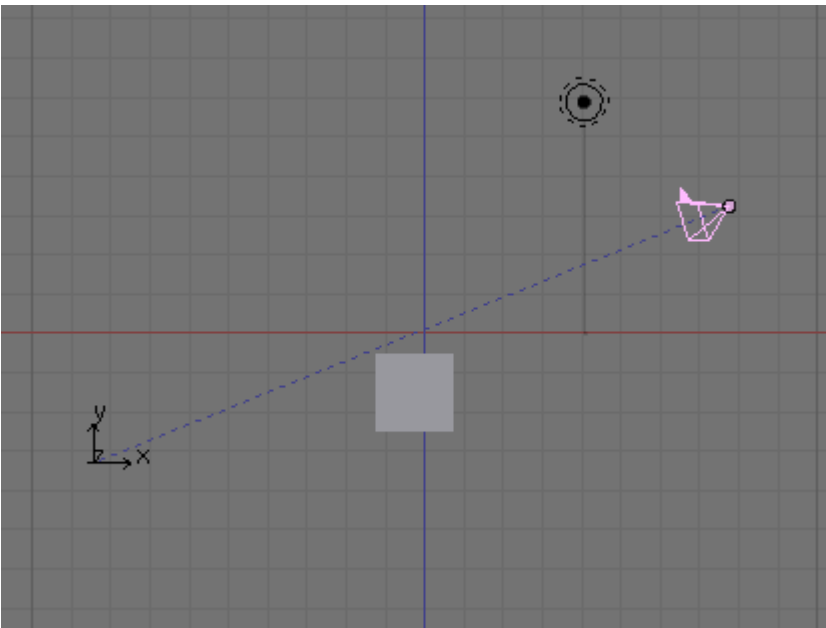
Agora veja que a **Camera** aponta para o **Foco**:



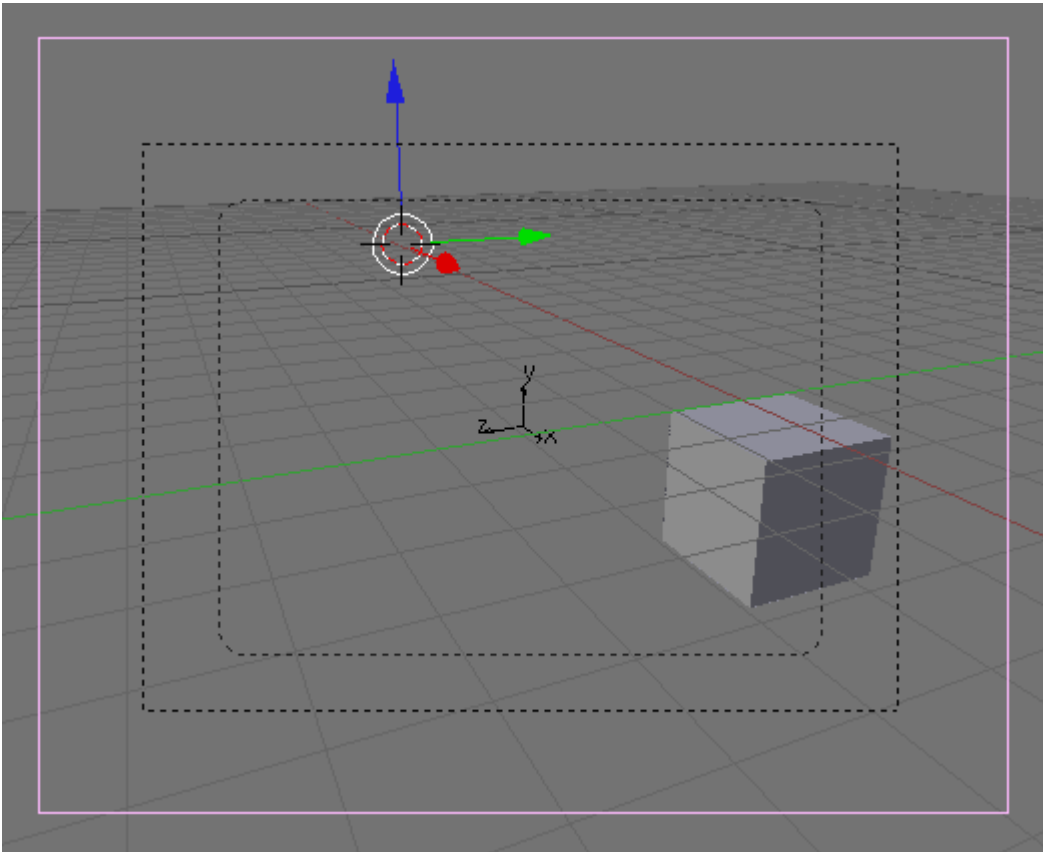
9. Para confirmar alterne para a visão da **Camera** (para isto pressione a **tecla Zero do teclado numérico**):



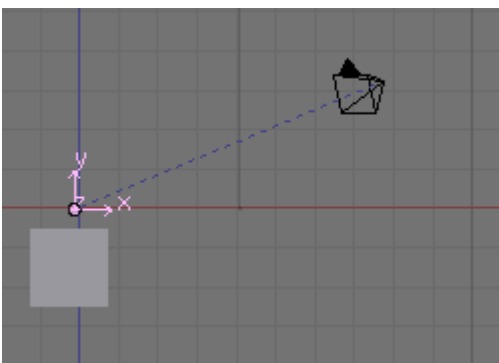
11. Acho que você notou que estamos olhando de baixo. Para melhorar a visualização, alterne para a visão frontal e arraste a **Camera** para cima do eixo X. Para isto selecione-a, clique na letra **G** e arraste-a com o mouse:



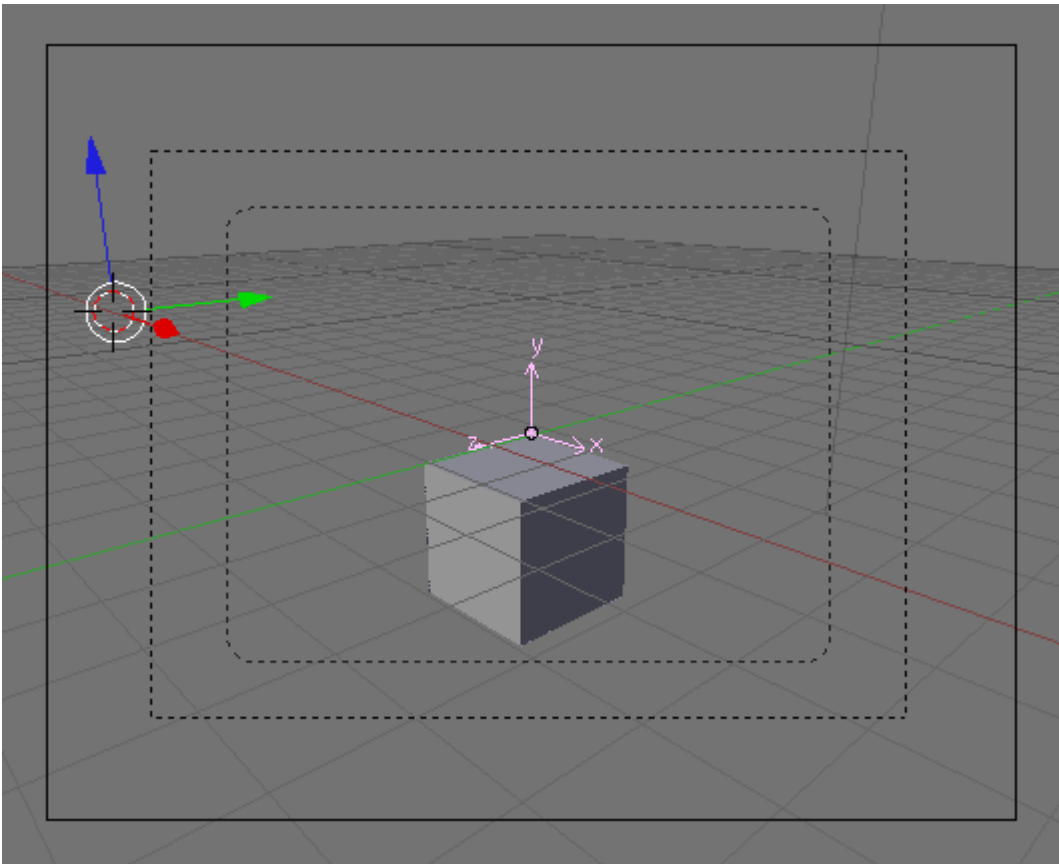
Agora a visão da **Camera** deve estar parecida com a figura abaixo:



12. Alterne para a visão frontal e arraste o **Foco** para cima do **Cubo**:



Observe que a **Camera** acompanhou o movimento do **Foco**. Para certificar alterne para a visão de **Camera**:



Pronto! Trabalho encerrado. Agora basta você movimentar o **Foco** e a **Camera** vai acompanhá-lo.

Qualquer dúvida pode me mandar um email. Se souber, terei prazer em responder.

Bons estudos, boas modelagens e animações.

Samuel Dias Neto - [sdiasneto@yahoo.com.br](mailto:sdiasneto@yahoo.com.br)