

## O que aprendemos?

Nesta aula começamos a animar nosso projeto.

Como foi proposto, o primeiro passo é animarmos o surgimento da **imagem base**, que irá ocorrer a partir de uma máscara, pois, como iremos revelar a imagem de forma gradual tendo etapas de exibição, faremos isso a partir de propriedade **Mask Path**.

Um ponto legal que começamos a abordar foram os controles de velocidade dos movimentos a partir do **graph editor**. É sempre bom termos atenção aqui, pois com ele iremos trazer todo o sentimento planejado para cada peça.

Por fim, trabalhamos com a diferenciação de tons que há na nossa imagem. Essa diferenciação ocorreu a partir do uso de **camadas de ajustes**, aplicando efeitos de forma destacada por áreas.