

## Faça o que eu fiz na aula

Nessa aula trabalharemos com o ponto alto do nosso projeto, que é o desenvolvimento da animação de ambientação.

Aqui o primeiro passo é criamos uma câmera, para que tenhamos o controle de movimento do ambiente. Feito isso, partiremos para a animação em si, onde o objetivo dessa animação é relatar todo o surgimento das peças que compõem o nosso Game portátil. Para isso, o nosso primeiro frame de movimento da câmera, precisa posiciona-la de forma que ela fique abaixo da posição do game portátil, fazendo com que você veja as peças chegando de cima. Com o evoluir da animação das peças do game portátil, vá posicionando a câmera de forma que ela fique posicionada a frente das peças formadas.

Após essa animação de surgimento, dê um tempo de *leitura* para nosso elemento. É interessante que esse tempo de *leitura* aconteça com um *sútil* movimento de distanciamento, trabalhando com o eixo **Z** da propriedade **Position**.

Por último, a animação se fecha com um movimento rápido de aproximação, concluindo a cena do nosso game portátil.