



Faça o que eu fiz na aula

Um objeto que sempre utilizamos dentro da Unity é a câmera. Ela é quem renderiza a cena e mostra para o jogador o mundo do jogo. Assim, todo jogo dentro dessa engine terá algum comportamento de câmera e justamente por isso a Unity resolveu criar uma ferramenta que facilitasse a criação desses comportamentos.

instale dentro do seu projeto o plugin do cinemachine e configure uma câmera virtual para seguir a personagem principal, enquanto ela anda pelo cenário.