

Blend Trees

Quando quisermos "misturar" duas animações, para fazer o avião olhar para cima ou para baixo, utilizamos uma ferramenta da Unity chamada *blend tree*. Como essa ferramenta funciona?

Selecione uma alternativa

- A** Blend trees conseguem misturar as propriedades de duas ou mais animações de acordo com os valores do parâmetro que passamos para elas. Assim conseguimos controlar quando de cada animação deve ser executado alterando os valores do parâmetro utilizado pela blend tree.
- B** Blend Trees conseguem misturar duas animações de acordo com a velocidade no eixo Y do objeto. Com isso pudemos fazer nosso avião olhar para cima e para baixo.
- C** Blend trees servem para fazer a transição entre duas animações. Ela é acionada quando pedimos para a Unity fazer a transição de uma animação para outra. Nesse momento a Blend tree faz a transição de uma animação para outra e depois fica fixa nessa área animação.