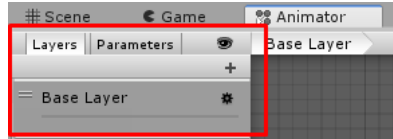


Para saber mais

Usamos duas *Blend trees* nessa aula para configurar a animação da personagem e separar as camadas de decisão entre as transições de estado. Assim, tínhamos uma primeira “camada” que decidia se estávamos andando ou parados e outra que verificava a direção que estávamos olhando.

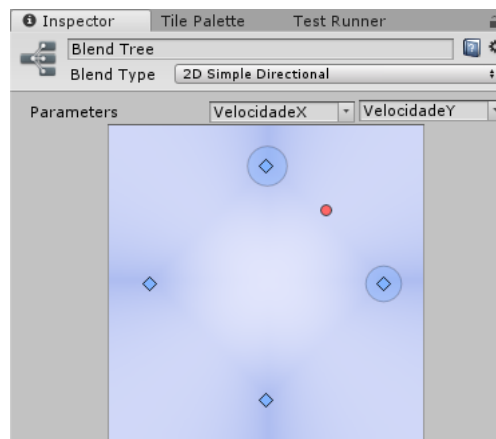
Mas além dessas blend trees, temos também o conceito de “camadas” dentro do animator da Unity.



Mas então, qual a diferença entre uma blend tree e uma camada de animação?

A Blend Tree funciona bem como uma transição de animação, e é interessante quando você quer transitar por várias animações que estão ligadas de alguma forma, assim como nossas animações de andando e parado. Todas representavam um mesmo estado e só mudavam a direção da personagem.

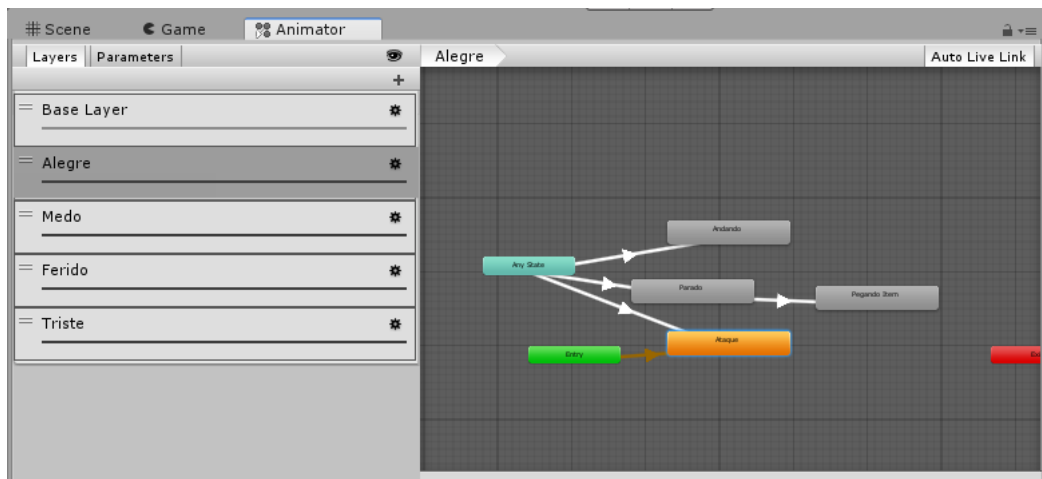
Além dessa organização que a Blend tree nos traz, ela também mescla as animações, dependendo do que está sendo animado. No nosso caso, estamos animando apenas os sprites da personagem, e por isso não vemos essa mistura acontecer. Mas se estivessemos animando a rotação, escala, posição, cor e alguns outros parâmetros de outros componentes, a blend tree serve também para fazer a interpolação entre esses parâmetros.



Ou seja, se o “cursor” de animação está entre duas animações quando estamos mudando a cor de um objeto de preto para branco, nesse momento a cor do objeto não está nem totalmente preta nem totalmente branca, ela ficará em alguma escala de cinza.

Já as camadas de animação servem para organizar melhor nosso animator. Pense na seguinte situação: Temos um personagem que tem animações diversa como Andar, Correr, Falar, Atacar, Pegar Item, etc... Só que todas as animações podem ser executadas em diferentes estados do personagem (Normal, Ferido, Com medo, Alegre, Triste, etc)

Nesse caso as animações não necessariamente tem uma relação tão direta para criarmos uma *blend tree* então, podemos criar diferentes camadas para cada estado.



Todas as camadas terão as mesmas transições entre as animações, mas em cada uma delas a animação que será executada irá mudar para ser compatível com o estado em que o personagem se encontra.