

## Misturando animações

Para aumentar a sensação de queda do avião, decidimos rotacionar ele para cima ou para baixo, de acordo com a velocidade dele no eixo Y. Para fazer essa rotação, utilizamos um "misturador" de animações que criamos dentro da nossa janela **animator**.

Para que esse misturador funcionasse, precisamos criar uma segunda animação para o avião. Com as duas animações, tínhamos o avião olhando para cima e para baixo, mas ainda faltava fazer a transição entre essas animações.

Isso era feito dentro do "misturador" a partir do valor de uma variável que chamamos de "VelocidadeY". Essa variável recebia seu valor a partir do código do componente **Avião** onde utilizamos o método `SetFloat` para atribuir o valor dela.

Faça seu próprio misturador de animações dentro do seu projeto e ajuste a transição de forma que o movimento do avião fique suave.