

Sistema Mecanim

Nós criamos o nosso controle de animação com parâmetros e o código para controlá-los. Mas quando soltamos a tecla que faz o jogador se mover, ele demora um tempinho para trocar da animação de movimento para a do personagem parado.

O que podemos fazer para solucionar este problema de transição?

Selecione uma alternativa

- A** Temos que desmarcar a opção `Has Exit Time` para corrigir esta transição.
- B** Temos que criar um novo parâmetro do tipo `Float` para fazer a transição.
- C** Podemos fazer a transição ser mais rápida mudando as animações que estamos utilizando.
- D** Temos que no código aplicar um comando para a acelerar a transição das nossa animações.