

# 메카닉 애니메이션 고급 기능

# 블랜드 트리

- 여러 동작을 블랜딩하여 입력 파라미터에 따라 블랜딩 된 동작을 재생
- Blend Type
  - 1D - 1개의 매개변수를 이용하여 모션 블랜딩
  - 2D Simple Direction - 2개의 매개변수를 이용하여 모션 블랜딩, 모션들이 다른 방향을 나타내는 경우 사용 하기에 적합
  - 2D Freefrom Direction - 2개의 매개변수를 이용하여 모션 블랜딩, 항상 "idle" 같은 단일 모션을 위치(0,0)에 포함해야 한다.
  - 2D Freeform Cartesian - 2개의 매개변수를 이용하여 직교 좌표계에서 모션 블랜딩, 모션이 다른 방향을 나타내지 않는 경우에 적합
  - Direct - 직접 매개변수를 이용하여 동작을 블랜딩, 얼굴 형태 블랜딩 등에 사용됨

# 애니메이션 스크립팅

- 애니메이션의 상태에 따른 각종 처리를 하기 위한 스크립트
- StateMachineBehaviour를 상속하여 생성하고 이벤트 함수들을 재정의 하여 구현
  - OnStateEnter
    - 현재 상태에 들어갈 때 호출
  - OnStateUpdate
    - 현재 상태가 재생되는 동안 호출
  - OnStateExit
    - 현재 상태가 종료될 때 호출
  - OnStateMove
    - MonoBehaviours의 OnAnimatorMove가 호출되기 전에 호출 됨. 상태가 재생되는 동안 매 프레임 호출
  - OnStateIK
    - Inverse Kinematics 를 계산하기 전에 호출