

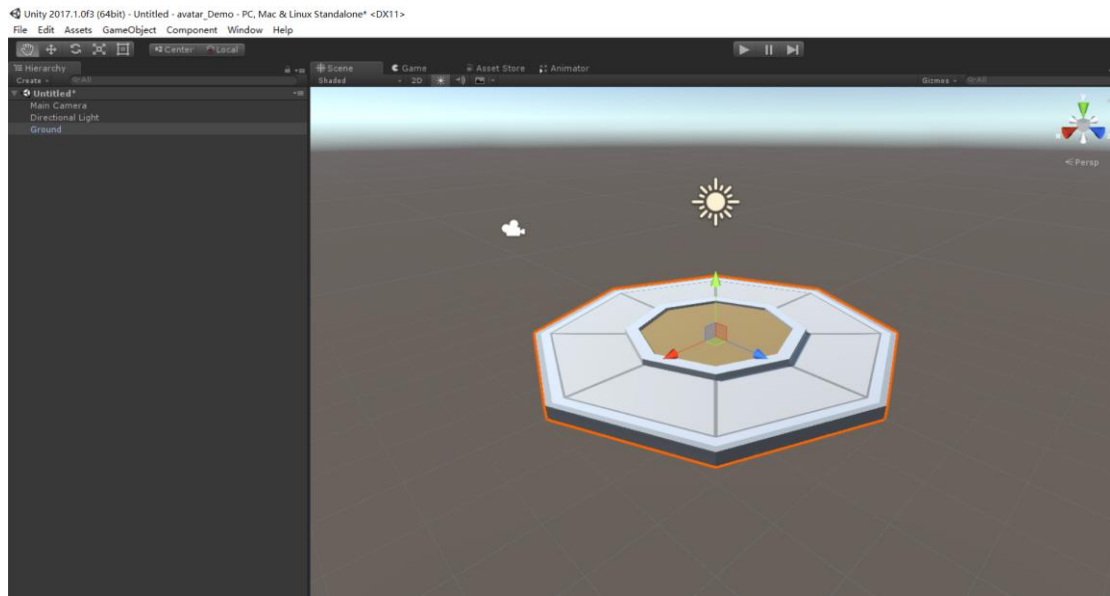
舞动吧……世界【角色骨骼动画】

新建一个工程

第一步测试：

加载素材 CPerAnimAssets.UnityPackage.

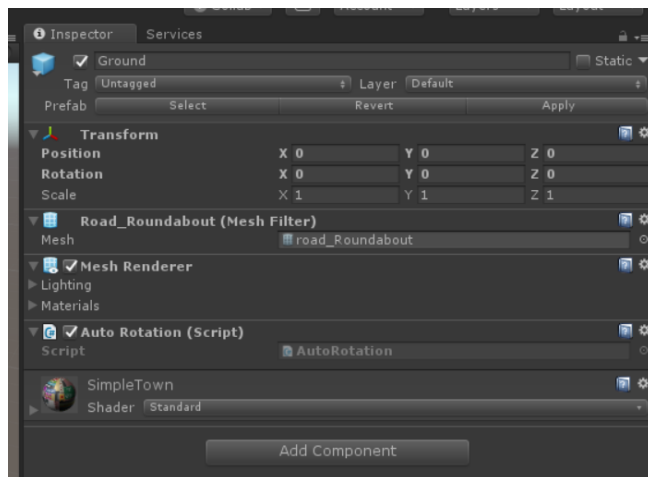
拖放一个 Ground 的 Prefabs 预制体到场景。



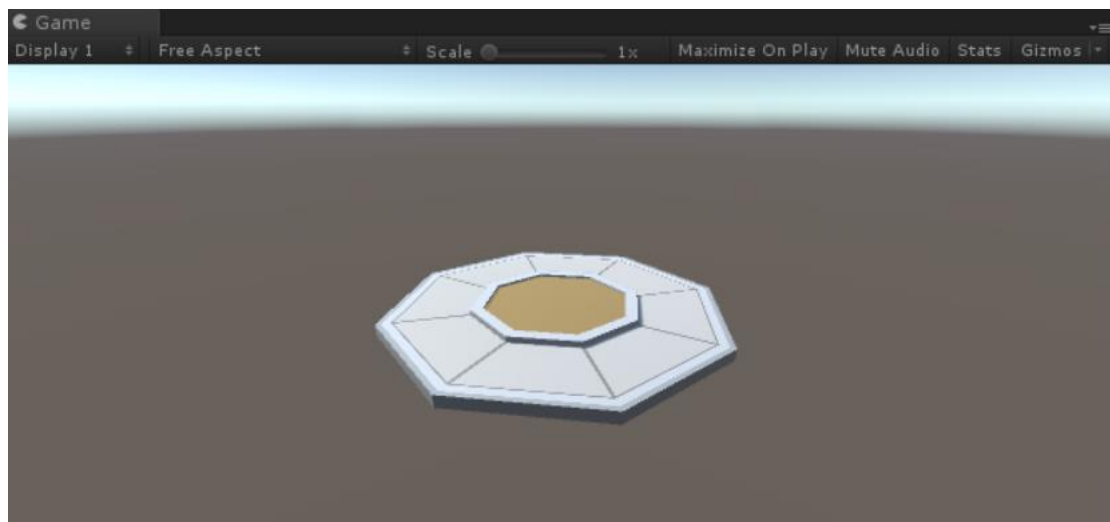
创建 1 个控制对象旋转的脚本 AutoRotation.CS，参考 part1.

```
AutoRotation.cs
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class AutoRotation : MonoBehaviour {
6      float speed = 100f;
7
8      // Use this for initialization
9      void Start () {
10
11      }
12
13      // Update is called once per frame
14      void Update () {
15          transform.Rotate(Vector3.down * speed * Time.deltaTime, Space.Self);
16      }
17  }
```

将脚本绑定至 Ground，形成一个转盘。

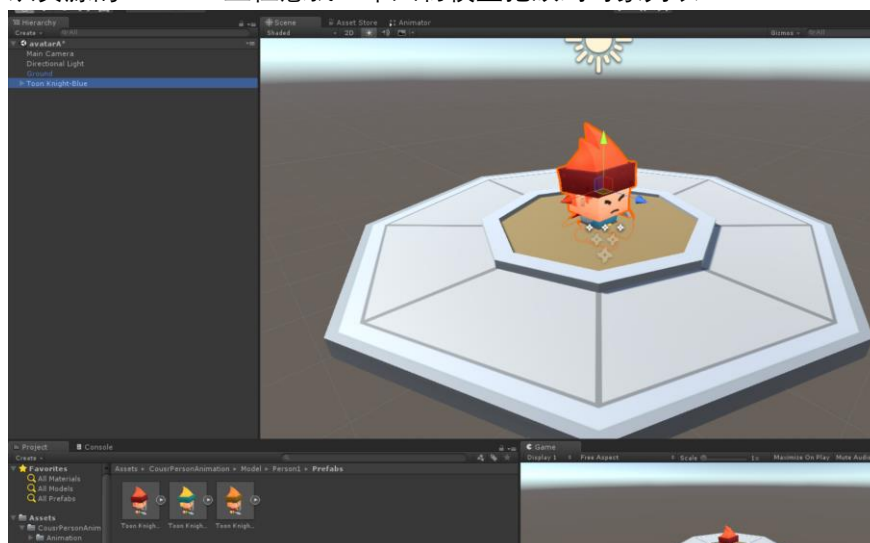


运行测试，可以看到该效果。

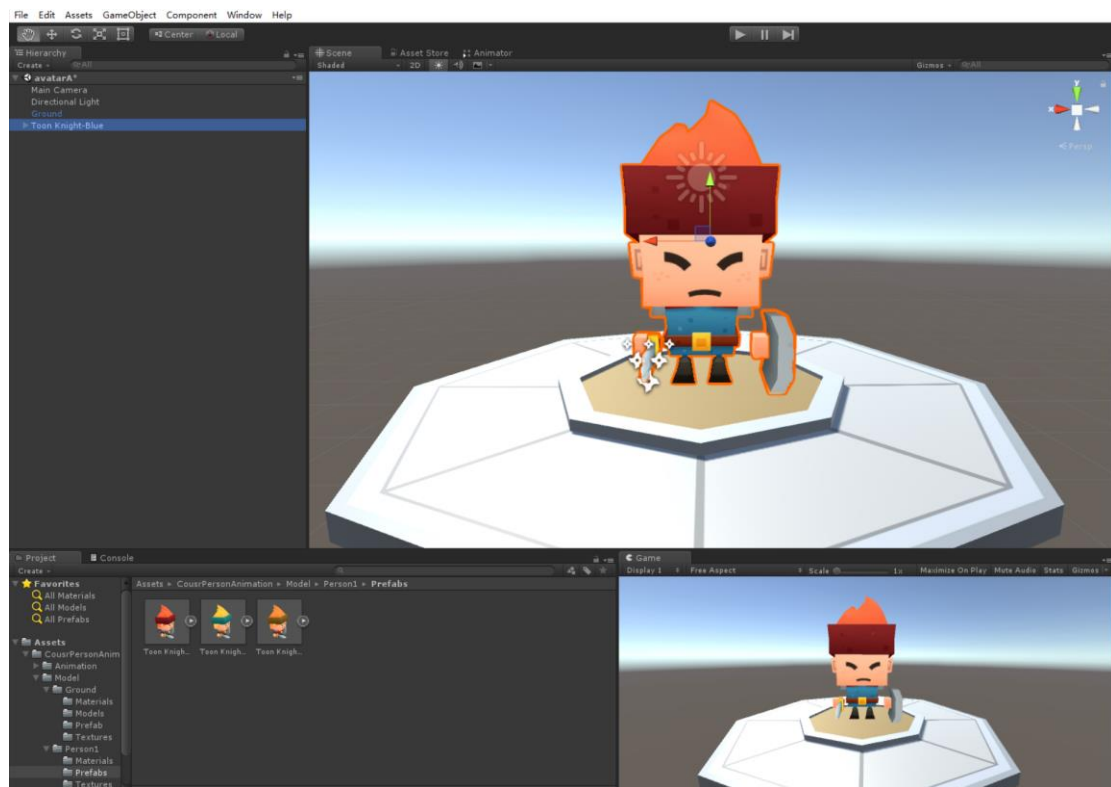


第二步测试：

从资源的 Prefabs 里任意找一个人物模型拖放到对象列表



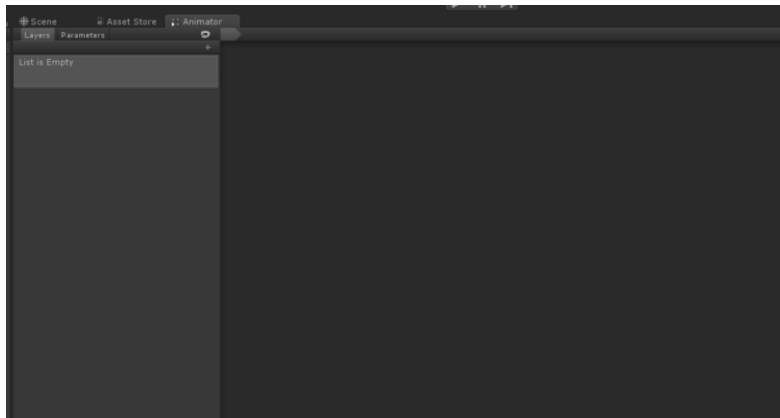
调整人物的大小和摄像机显示角度。



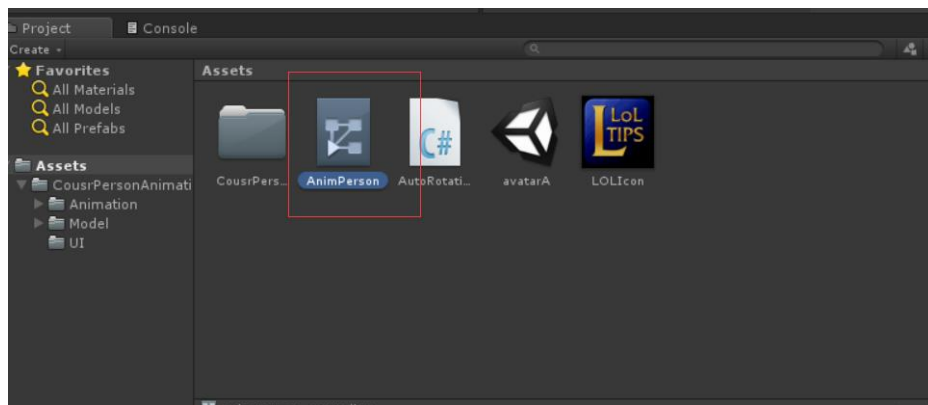
点击人物模型对象，可以在属性中看到已经存在一个 Animator 组件
该组件用以控制人物动作。



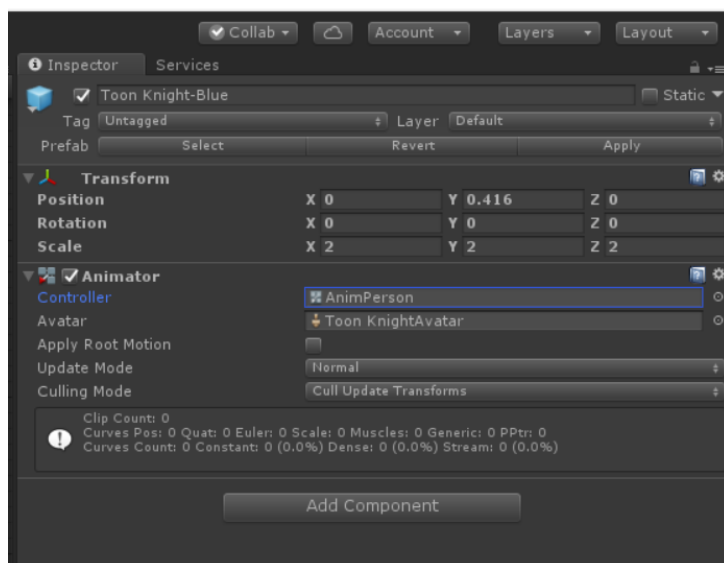
执行 Windows-Animator 菜单
打开 Animator 面板



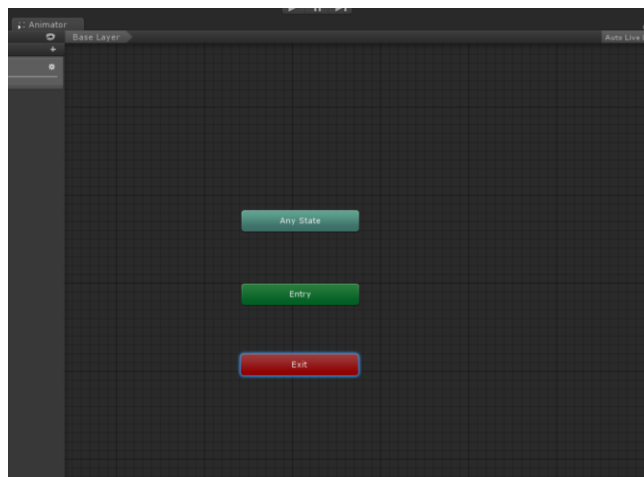
创建 1 个 Animator Controller, 命名为 AnimPerson



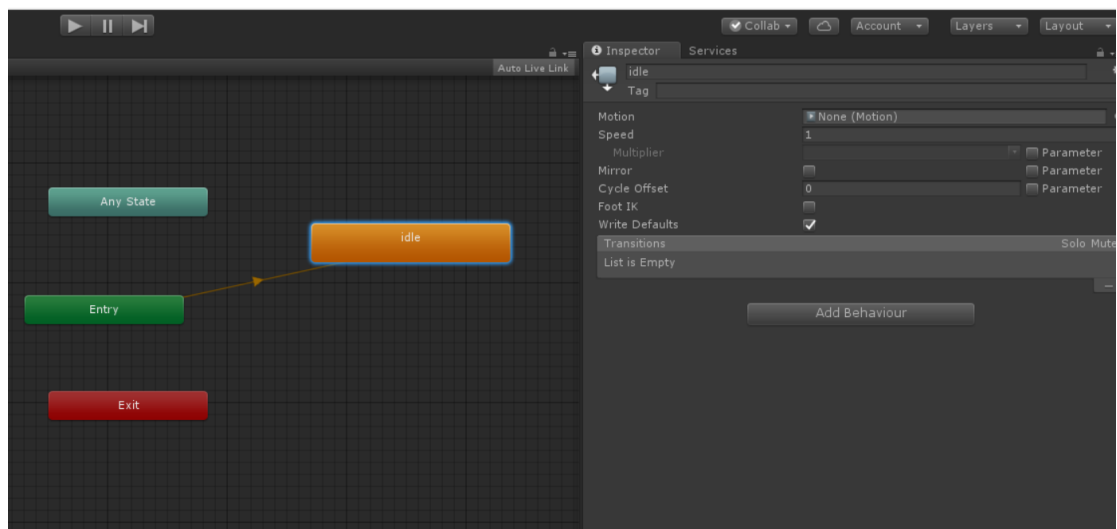
单击人物模型, 在属性面板内, 将 Animator-Controller 设置为刚才创建的动画控制器 AnimPerson



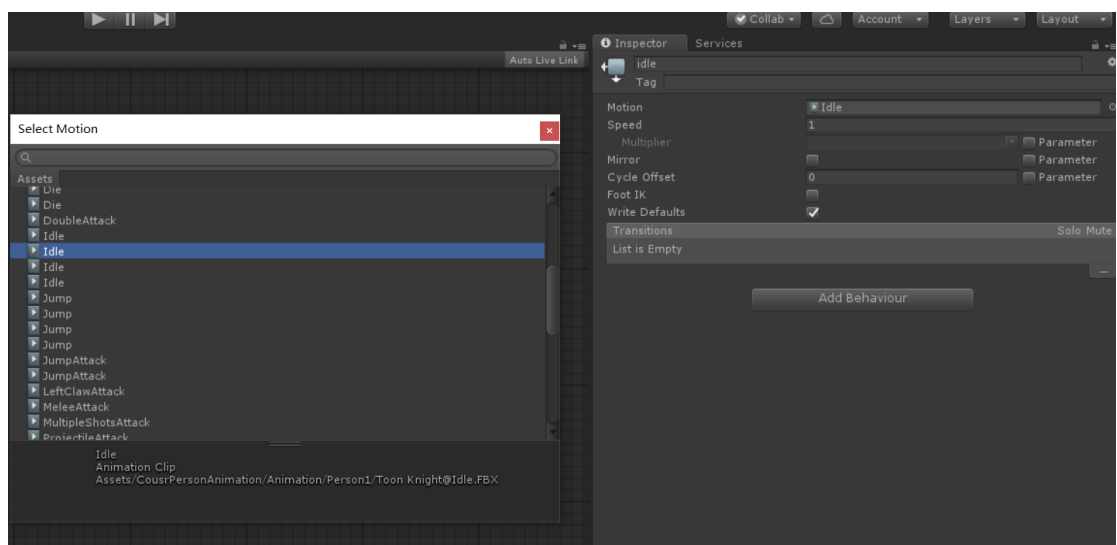
在 Animator 面板中，按住鼠标滚轮中键，可以拖动状态机所在界面。



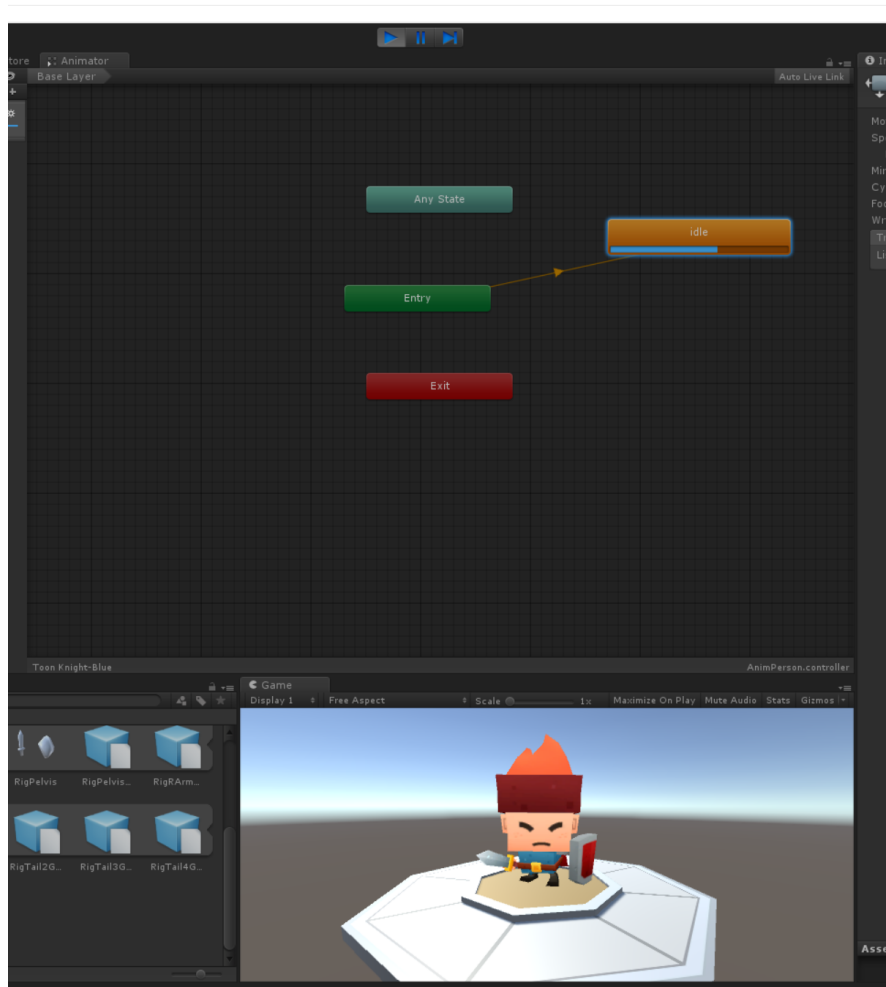
右键 Create State-Empty，并重命名为 Idle



设置 Motion 为 idle.

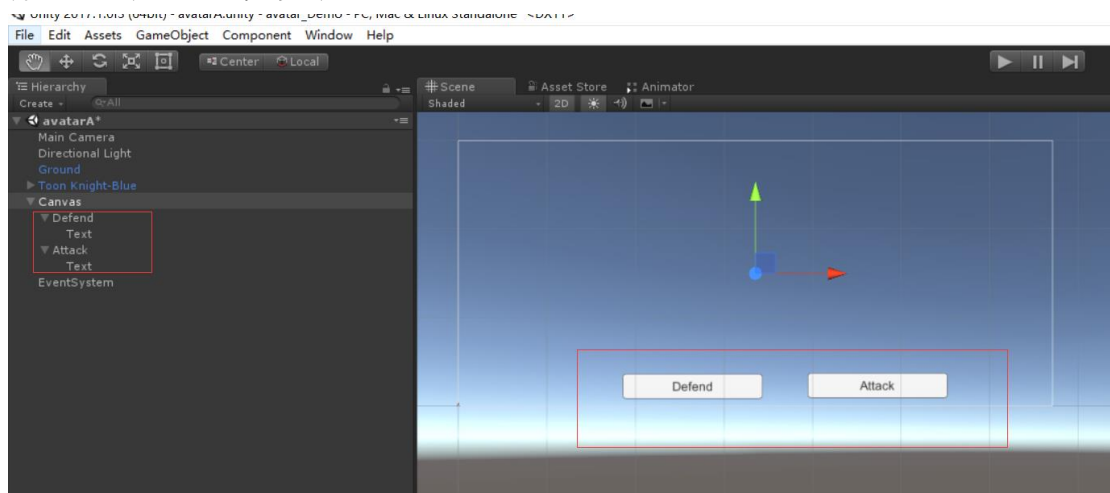


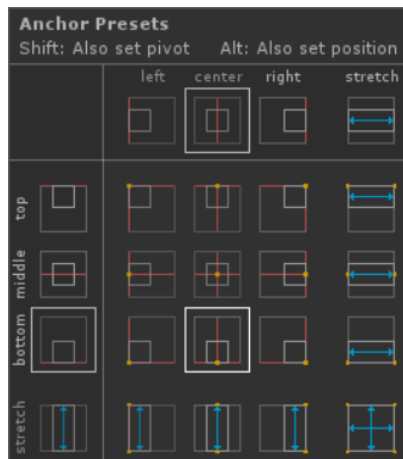
测试运行，会看到人物有一个默认的空闲动作



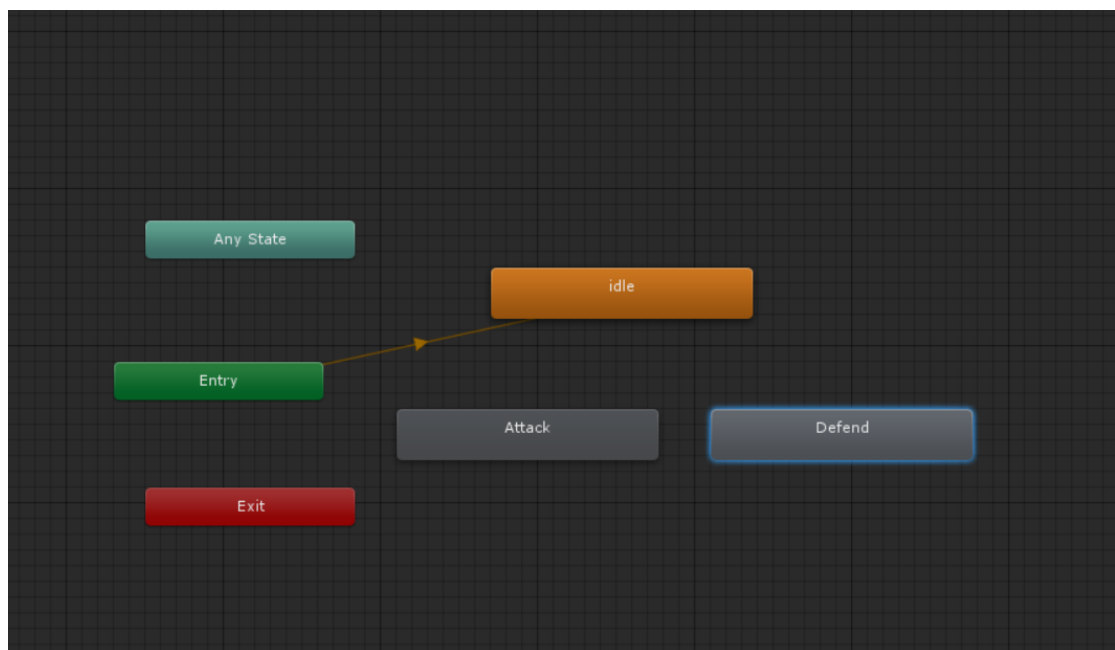
第三步测试：

创建 2 个 Button，并对其重命名为 Attack 和 Defend.
并做好自动适配屏幕的对齐设置。

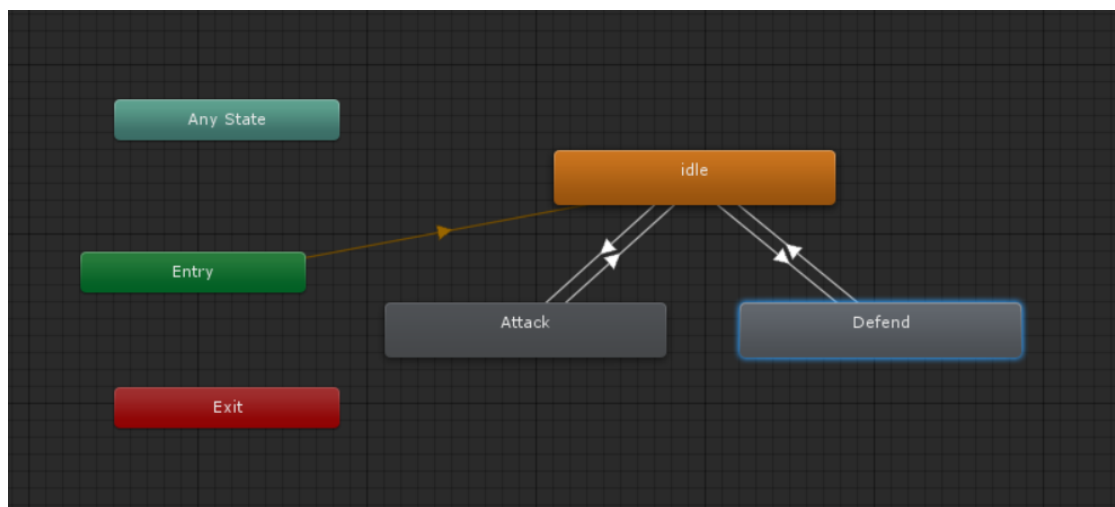




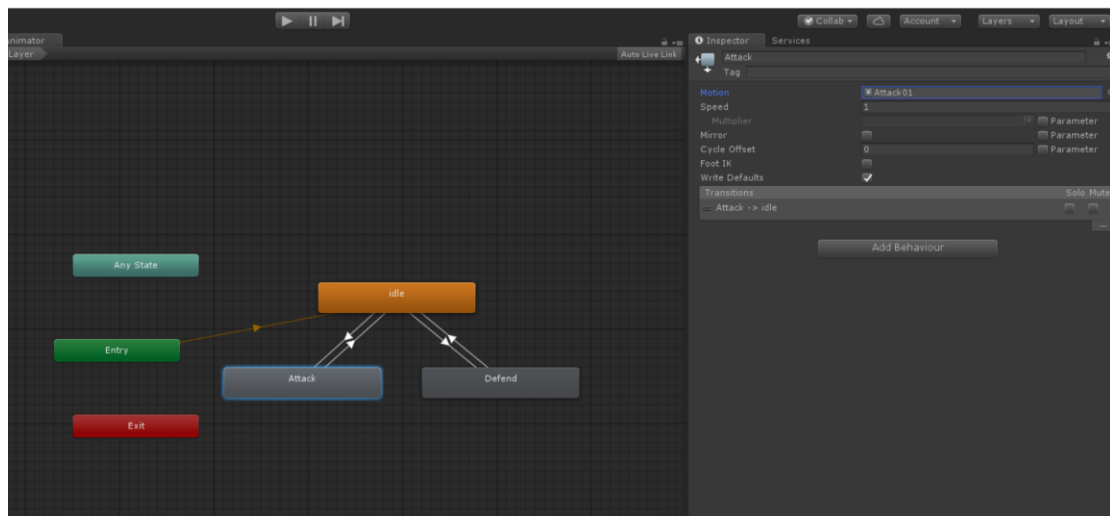
在 Animator 面板中，创建 2 个新的状态机，命名为 Attack 和 Defend.



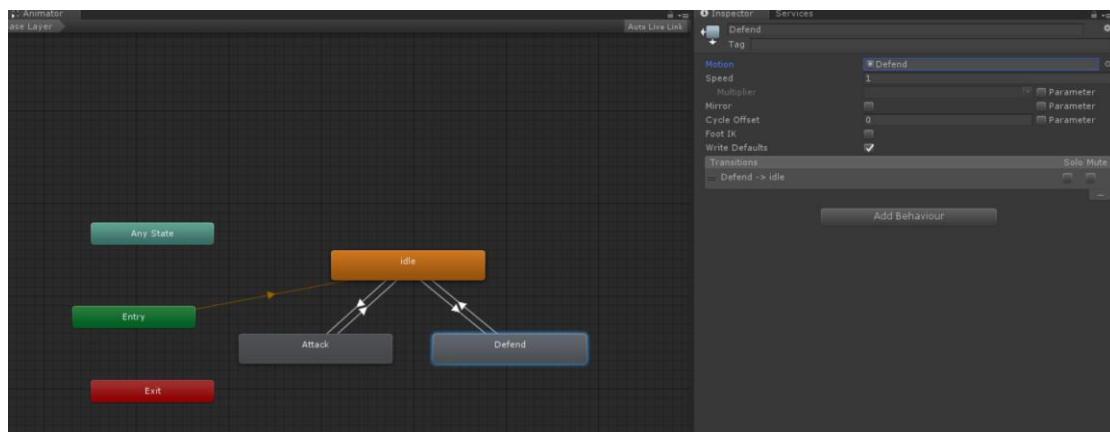
右键分别点击状态机 idle、Attack、Defend，选择 Make Transition，为三者创建关联。



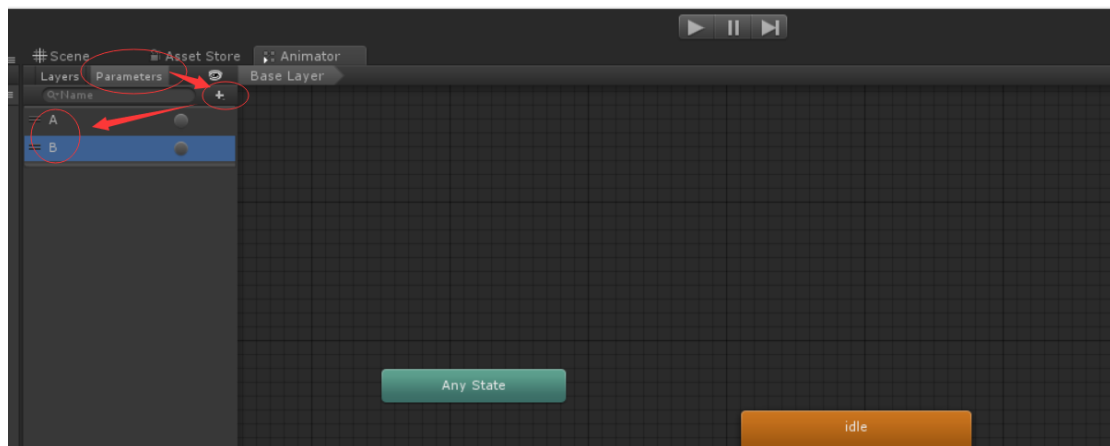
选中 Attack，为其 Motion 设置为 Attack.



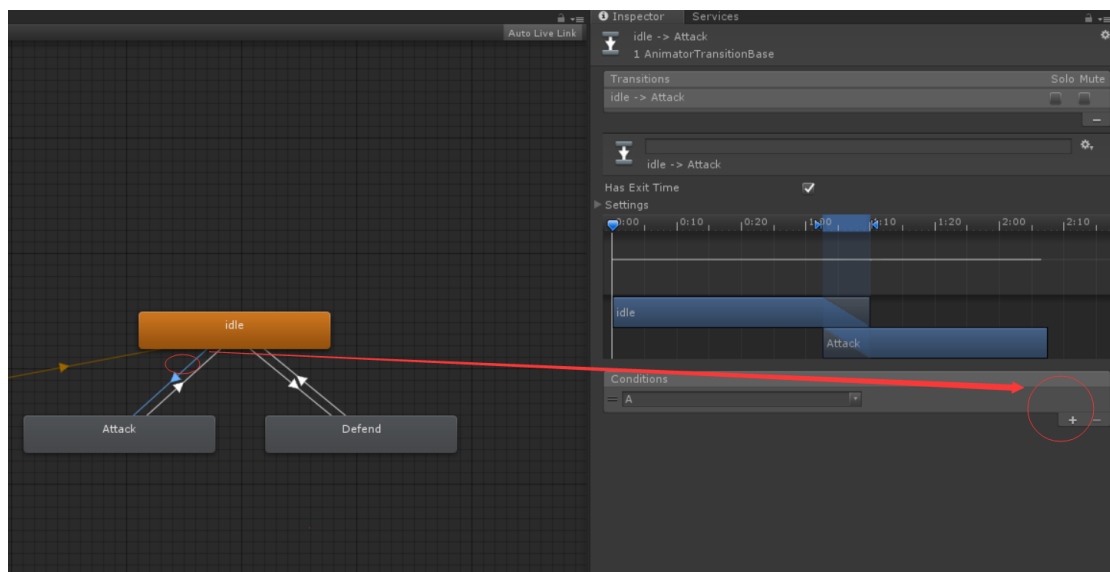
选中 Defend，为其 Motion 设置为 Defend.



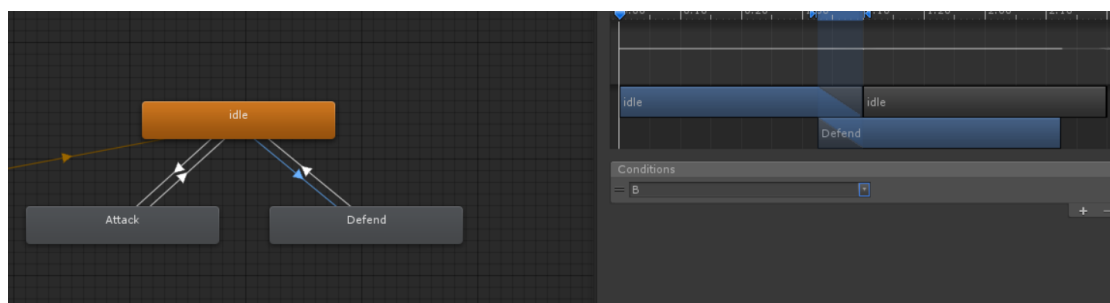
选择 Parameters，点击“+”，添加“Trigger”（触发器）。
一共添加 2 个 Trigger，分别命名为“A”、“B”。



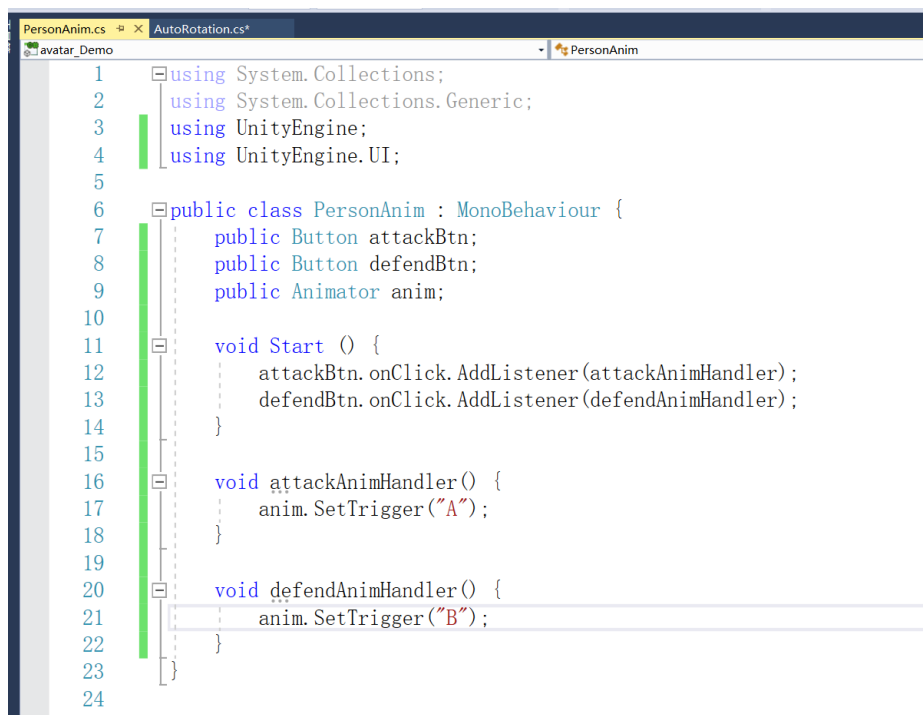
点击 idle 前往 Attack 的 transition 线条，在 Condition 中点击“+”，选择 A.



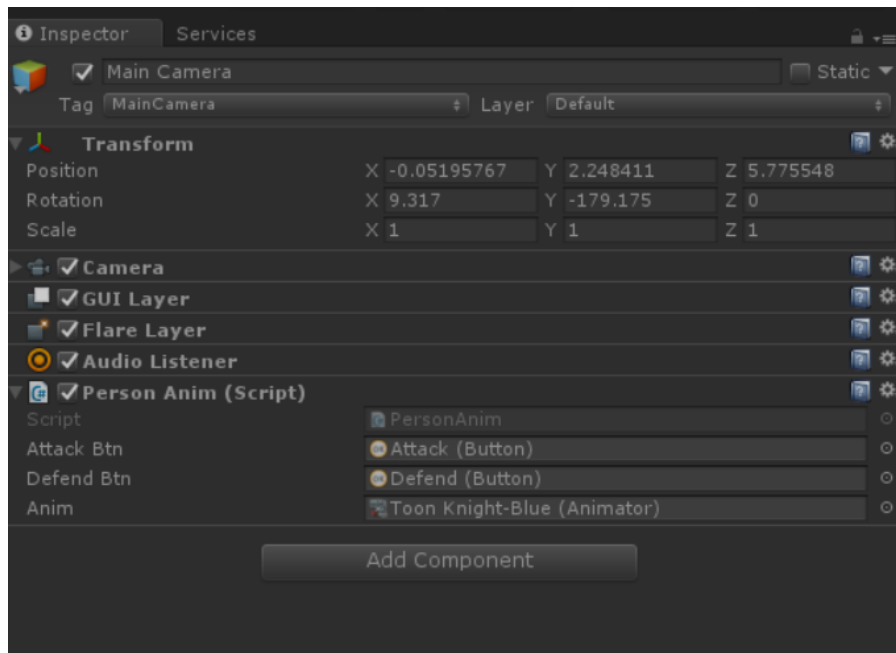
点击 idle 前往 Defend 的 transition 线条，在 Condition 中点击“+”，选择 B.



创建 1 个脚本 PersonAnim.CS



将脚本绑定至 MainCamera,
设置好赋值



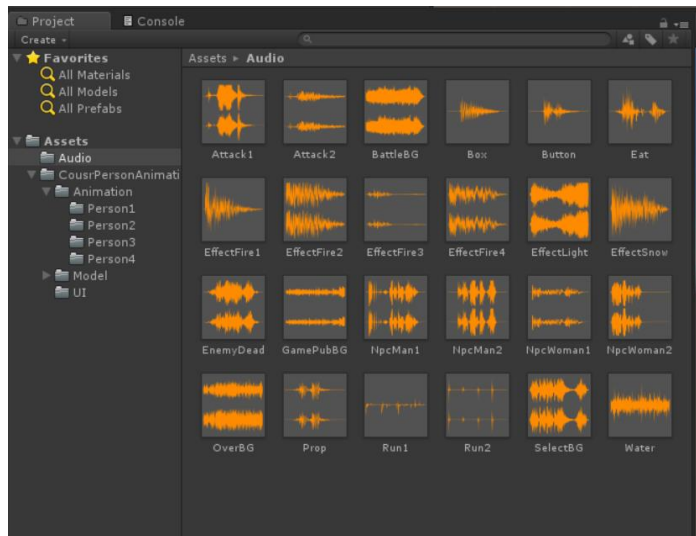
运行，测试。

正常时，通过点击对应按钮，可以控制人物对应的动作释放。



第四步测试：

导入素材“Audio”



修改脚本代码

```
PersonAnim.cs* x AutoRotation.cs
avatar_Demo | PersonAnim

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class PersonAnim : MonoBehaviour{
7      public Button attackBtn;
8      public Button defendBtn;
9      public Animator anim;
10     public AudioClip ac1;
11     public AudioClip ac2;
12
13     void Start () {
14         attackBtn.onClick.AddListener(attackAnimHandler);
15         defendBtn.onClick.AddListener(defendAnimHandler);
16     }
17
18     void attackAnimHandler() {
19         anim.SetTrigger("A");
20         AudioSource.PlayClipAtPoint(ac1, transform.position, 1f);
21     }
22
23     void defendAnimHandler() {
24         anim.SetTrigger("B");
25         AudioSource.PlayClipAtPoint(ac2, transform.position, 1f);
26     }
27
28 }
```

运行，测试。

点击按钮，除了动画，还会播放声音。

