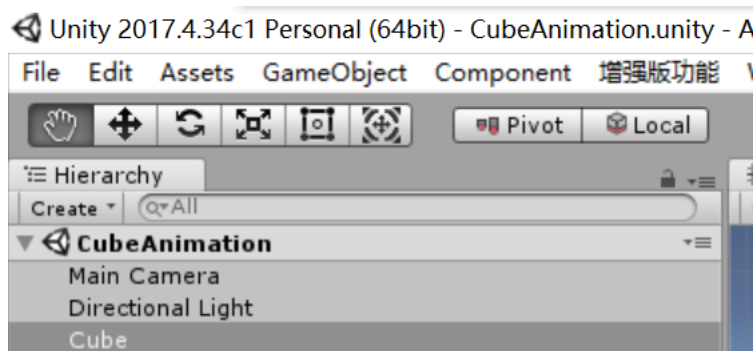
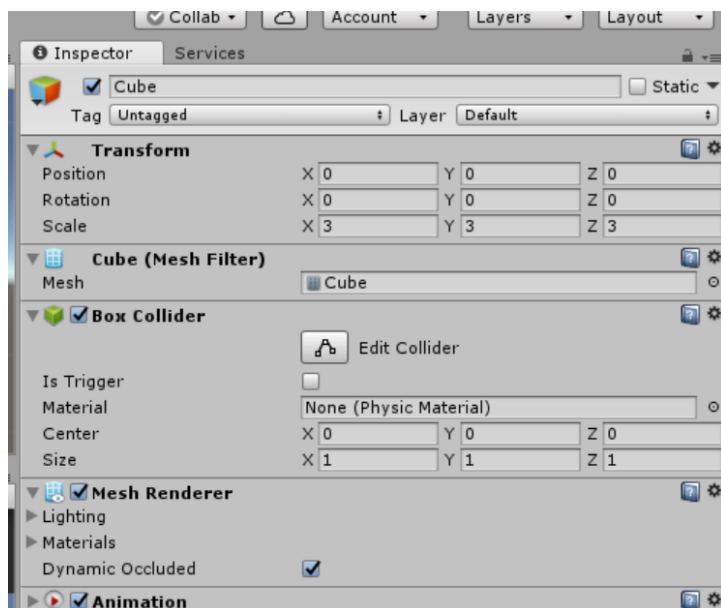


Animation 制作多段动画

1、创建 1 个 Cube 对象制作动画

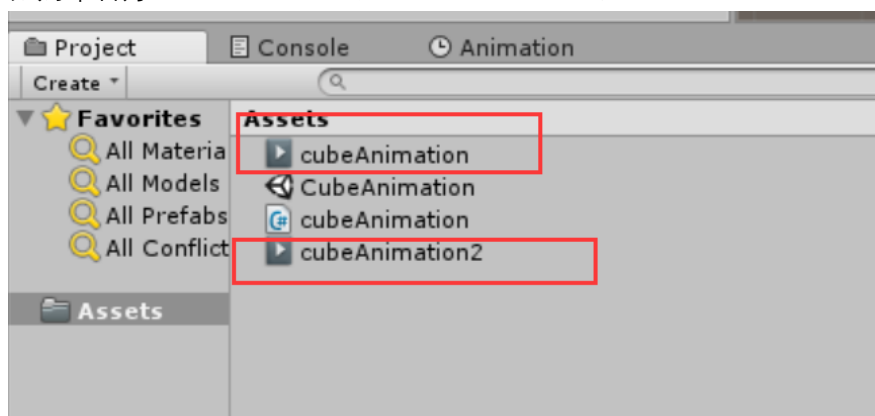


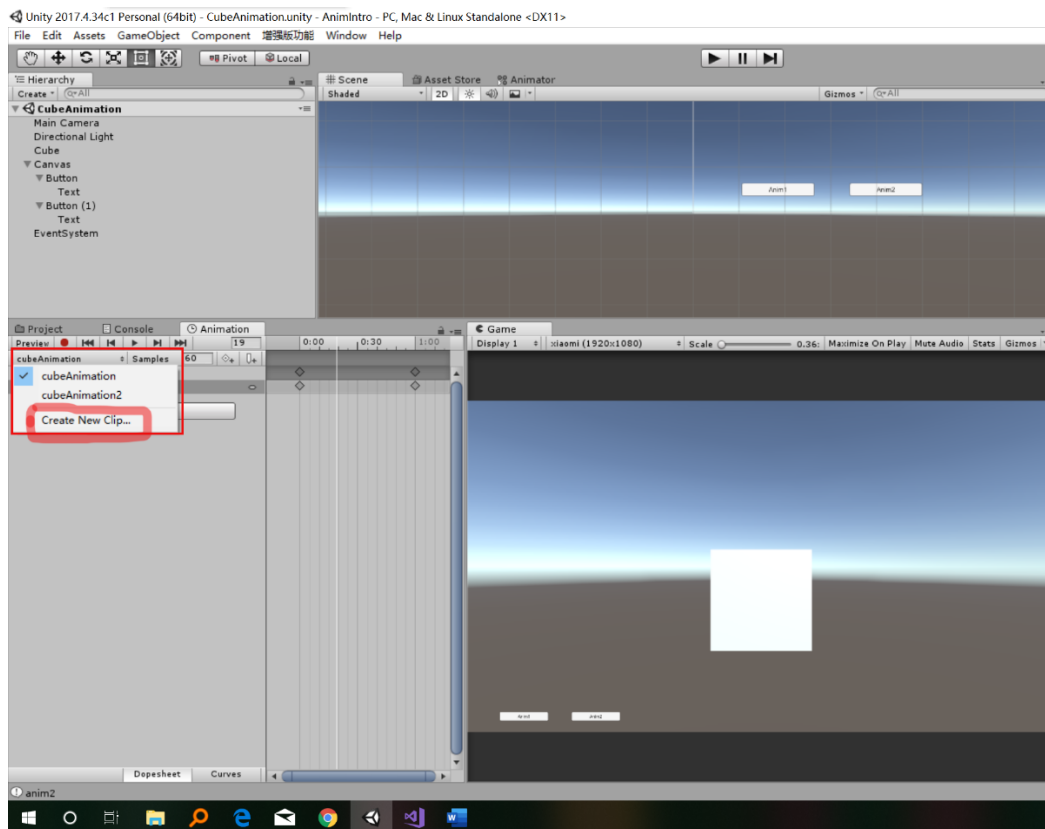
2、选中 Cube，为其添加 1 个 Animation 组件



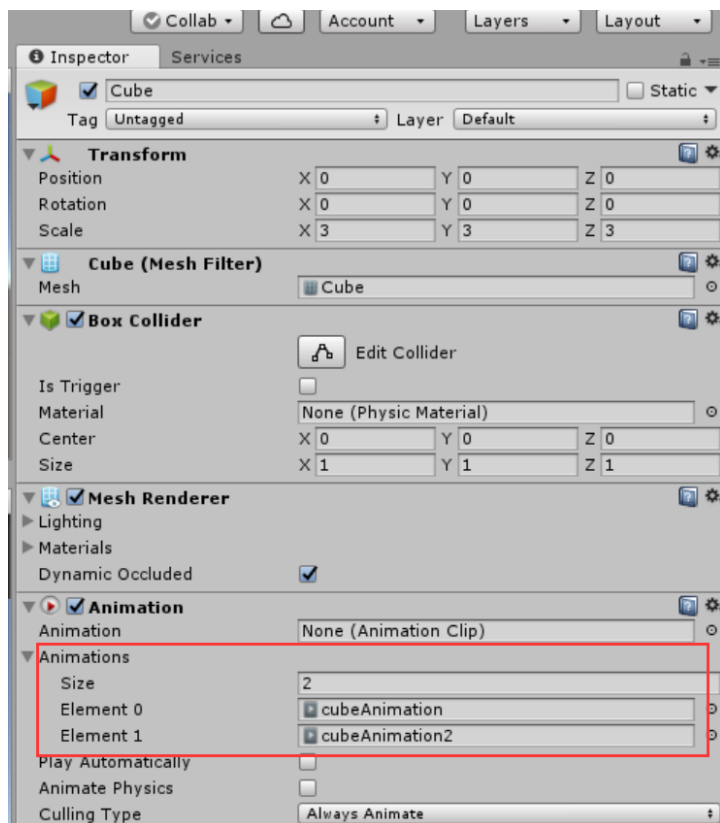
3、执行“Windows-Animation”，打开 Animation 动画面板。

4、选中 Cube，在 Animation 面板中，点击“Create New Clip”按钮，为 Cube 创建 2 个动画，分别命名为“cubeAnimation”、“cubeAnimation2”。

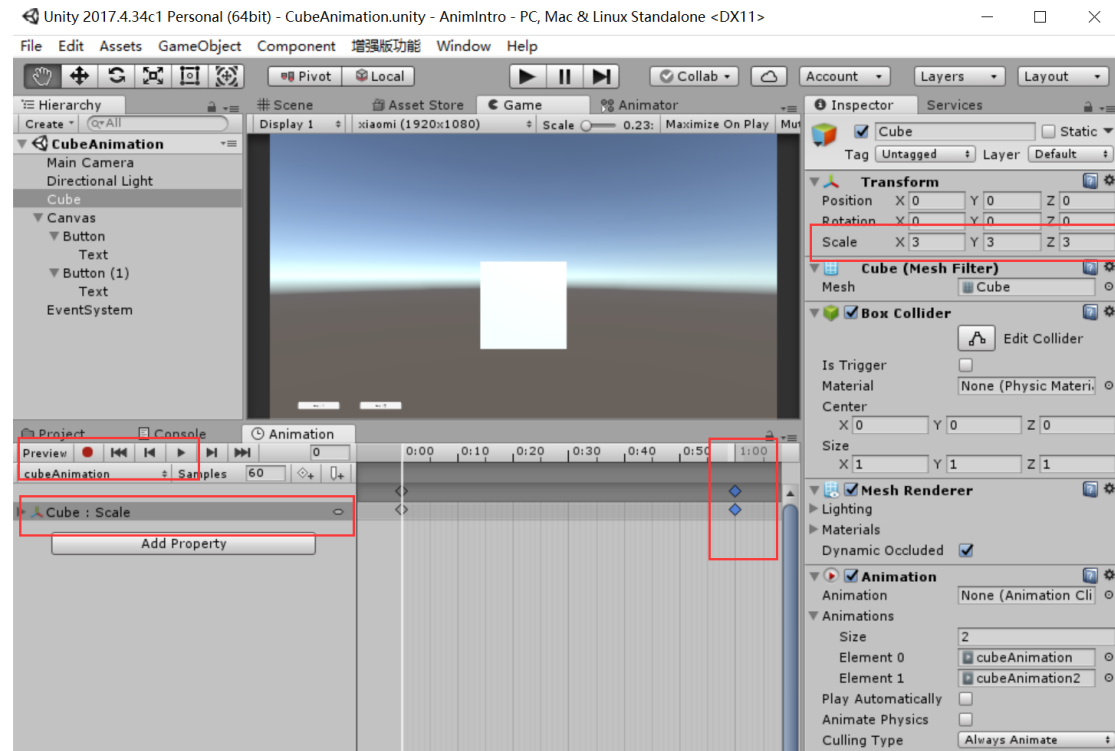




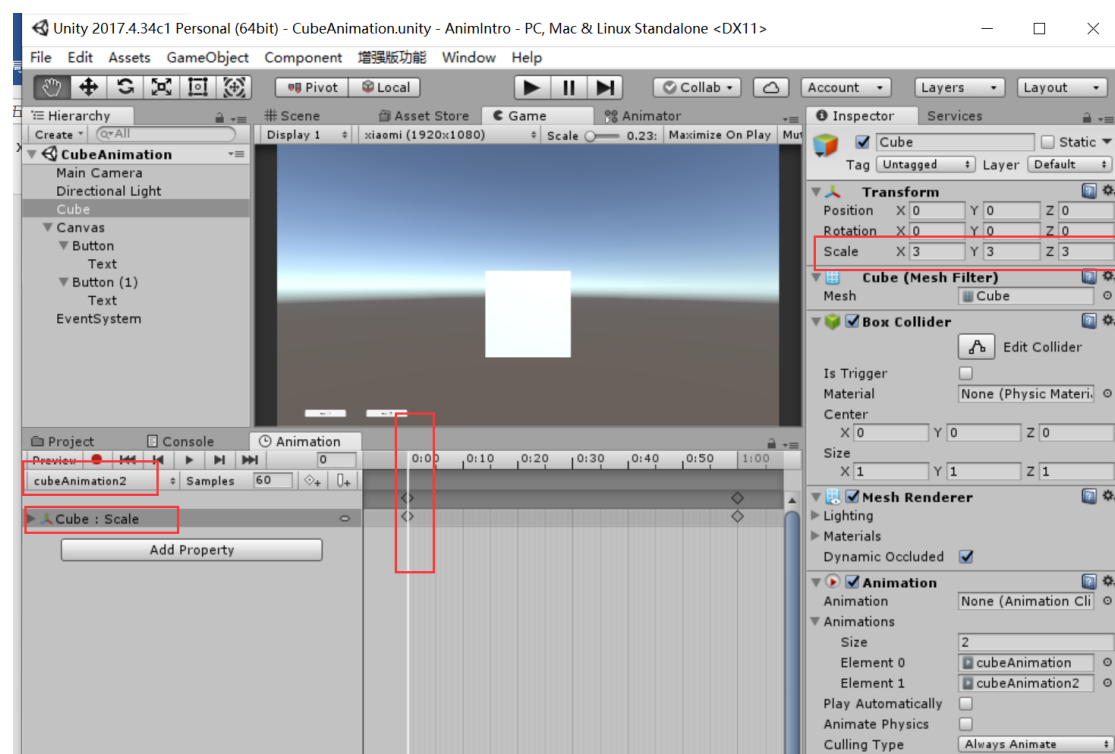
这 2 个文件可以在属性面板的 Element 内看到。



5、针对 cubeAnimation，制作 1 个简单的动画：使 Cube 的 scale 从 1 到 3。



6、针对 CubeAnimation2，制作 1 个相反的运动，使 Cube 的 Scale 从 3 到 1。



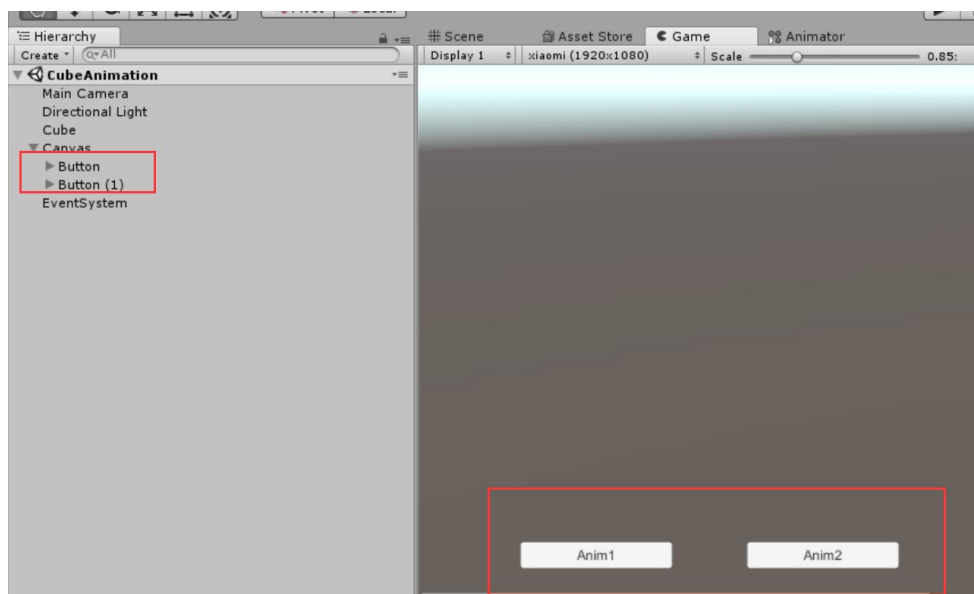
7、创建 1 个脚本 cubeAnimation.CS
脚本绑定至 Cube.

```

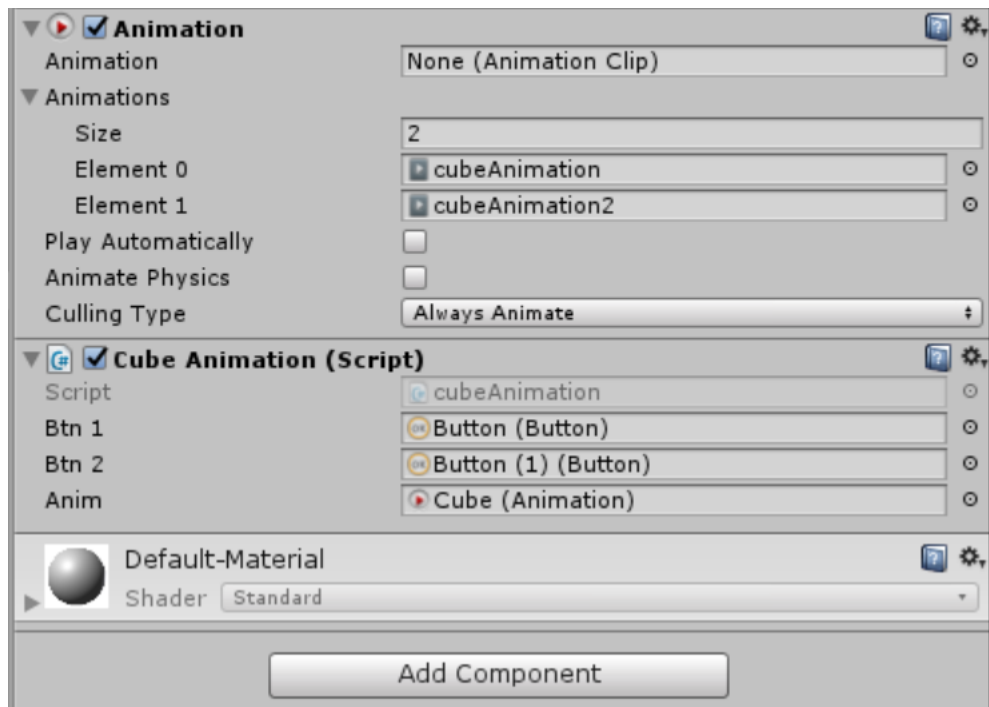
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class cubeAnimation : MonoBehaviour {
7
8      public Button btn1;
9      public Button btn2;
10     public Animation anim;
11
12     // Use this for initialization
13     void Start () {
14         btn1.onClick.AddListener(animHandler1);
15         btn2.onClick.AddListener(animHandler2);
16         anim = this.GetComponent<Animation>();
17     }
18
19     void animHandler1() {
20         anim.Play("cubeAnimation");
21         Debug.Log("anim1");
22     }
23
24     void animHandler2() {
25         anim.Play("cubeAnimation2");
26         Debug.Log("anim2");
27     }
28 }
29
30

```

8、创建 2 个 Button UI。



9、设置 Cube 属性。调试



10、注意：动画文件的默认播放属性，应当检查一下是循环一次还是无限次。

