# ****RayFire 激活器使用指南****

RayFire 激活器主要用于激活模拟类型为 “非活动” 或 “运动学” 的刚体对象，使其成为受重力影响的动态对象。想要使用激活器激活的对象，需在刚体的 “激活” 属性中勾选 “由激活器启用” 选项。

## ****组件****

* **刚体（Rigid）**：激活器通过该组件激活对象。
* **刚体根（RigidRoot）**：激活器借助该组件激活碎片对象。

## ****操纵器（Gizmo）****

* **类型（Type）**：用于选择创建碰撞体来激活对象的操纵器类型。
  + **球体（Sphere）**：显示球体操纵器。
  + **盒子（Box）**：显示盒子操纵器。
  + **碰撞体（Collider）**：使用已应用在激活器对象上的碰撞体进行激活。
* **半径（Radius）**：设置球体操纵器的大小。
* **尺寸（Size）**：设置盒子操纵器的大小。
* **显示（Show）**：显示用于创建碰撞体来激活对象的操纵器。

## ****激活****

* **类型（Type）**：设定对象的激活时机。
  + **触发进入（On Trigger Enter）**：当激活器的触发碰撞体进入对象的碰撞体时，对象被激活。
  + **触发退出（On Trigger Exit）**：当激活器的触发碰撞体离开对象的碰撞体时，对象被激活。
  + **碰撞（On Collision）**：当激活器的碰撞体与对象的碰撞体发生碰撞时，对象被激活。
* **延迟（Delay）**：激活延迟时间，单位为秒。
* **拆除群组（Demolish Cluster）**：可以拆除相连的群组，并将其碎片分离成独立的对象。

## ****作用力****

* **应用（Apply）**：为激活的对象施加位置和角速度。
* **局部空间（Local Space）**：位置速度将在激活器的局部空间中施加。
* **速度（Velocity）**：施加给激活对象的位置速度。
* **自旋（Spin）**：施加给激活对象的角速度。
* **模式（Mode）**：施加速度时使用的力模式。

## ****动画****

借助动画属性，无需使用动画控制器和动画剪辑，就能为带有激活器的对象设置简单动画。对象会根据位置列表进行动画播放，多数情况下，这足以激活一组对象。

* **显示动画（Show Animation）**：在用户界面中显示动画属性。
* **持续时间（Duration）**：整个动画沿着位置列表播放所需的总时长，单位为秒。
* **缩放动画（Scale Animation）**：可以对激活器操纵器的缩放进行动画设置。例如，数值 5 表示动画结束时，操纵器的缩放大小将变为初始的 5 倍。利用该属性，能从激活起始点向各个方向激活一组对象。
* **位置动画（Position Animation）**：定义动画路径的来源。
  + **全局位置列表（By Global Position List）**：使用全局世界空间中的 Vector3 点位置列表。对象将从列表中的第一个点开始，依次从一个点移动到另一个点进行动画播放。
  + **静态线条（By Static Line）**：使用预定义的线条。路径在开始时缓存。
  + **动态线条（By Dynamic Line）**：使用预定义的线条。路径由线条在每一帧计算生成。
  + **局部位置列表（By Local Position List）**：使用局部空间中的 Vector3 点位置列表。对象将从其当前位置开始进行动画播放。
* **线条（Line）**：用作动画路径的线条。
* **位置列表（Position List）**：全局空间中的 Vector3 点列表。对象将从列表中的第一个点开始，依次从一个点移动到另一个点进行动画播放。
* **添加（Add）**：将当前对象的位置添加到用作动画路径的位置列表中。
* **移除（Remove）**：从位置列表中删除最后一个位置。
* **全部清除（Clear All）**：清空位置列表。

## ****公共方法****

动画可以通过以下公共方法控制：

* **触发动画**：public void TriggerAnimation()
* **停止动画**：public void StopAnimation()
* **重置动画**：public void ResetAnimation()