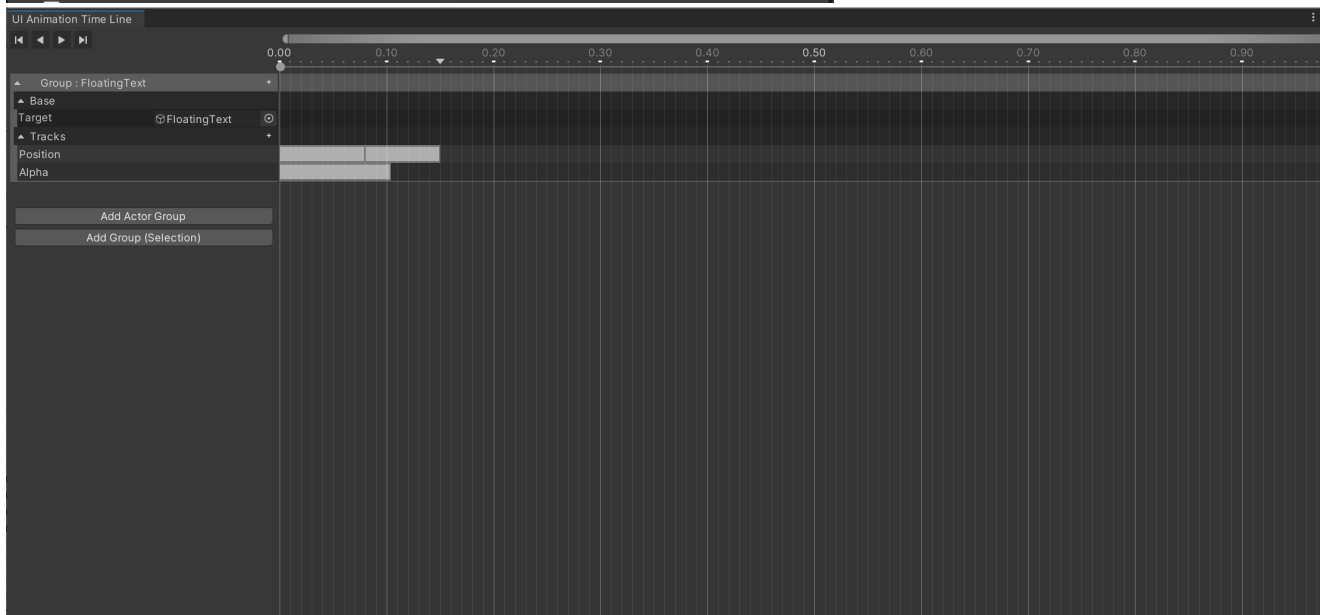
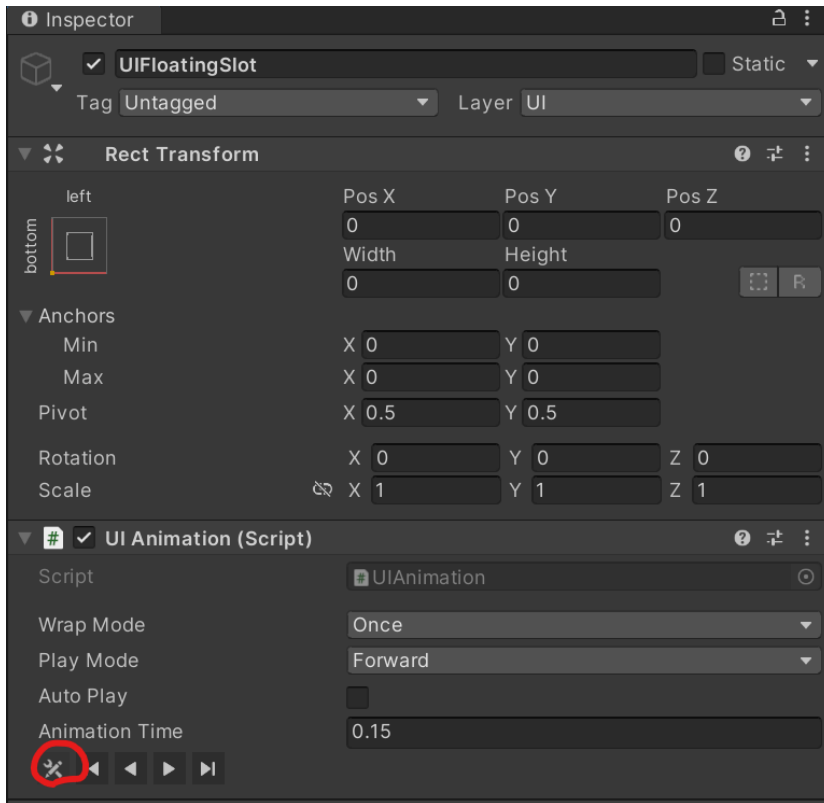


## 100.3.6.67 UI Animation

- UI용 애니메이션을 제작 및 사용하기 위한 컴포넌트



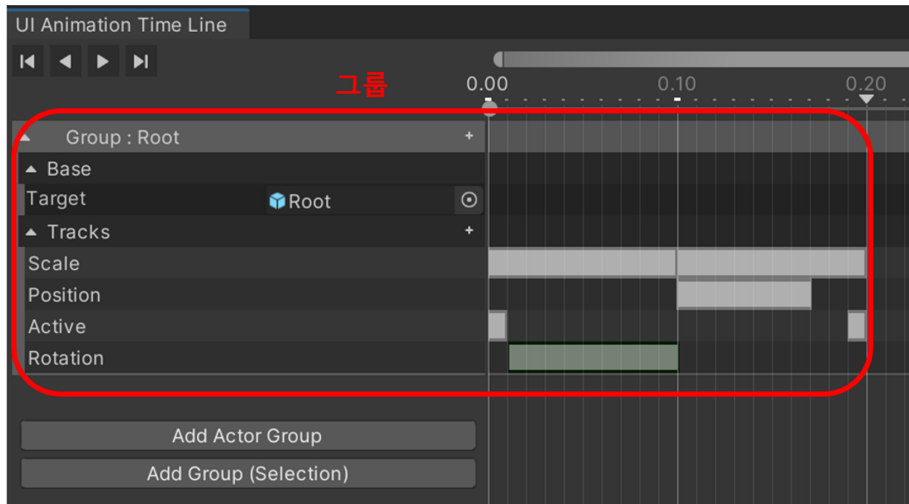
(해당 컴포넌트를 추가한 Inspector의 모습과 표시된 버튼을 눌러서 설정 윈도우를 열었을 때의 타임라인 창)

- 버튼을 통해 Editor상으로 재생 및 역재생을 확인 할 수 있고 타임라인의 슬라이더 조작을 통해 해당 시간대에 모습을 미리 볼 수 있습니다.

### ▪ 설명

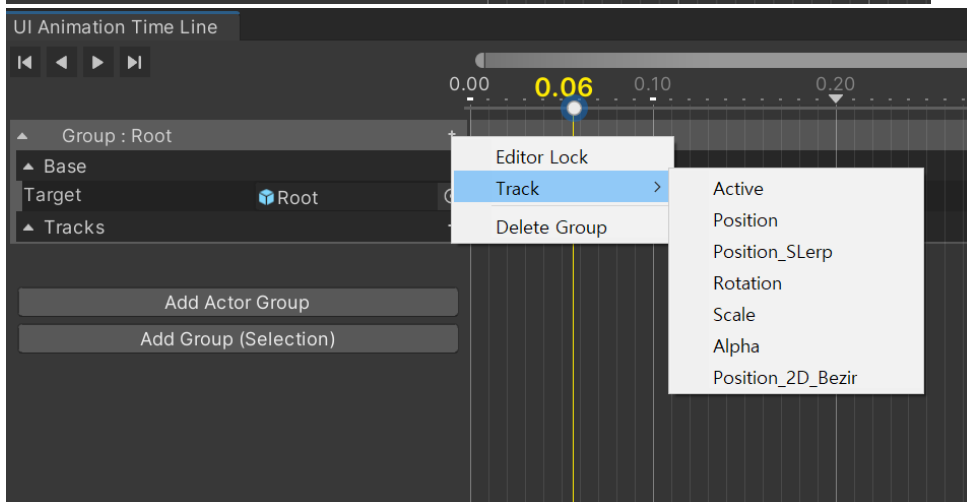
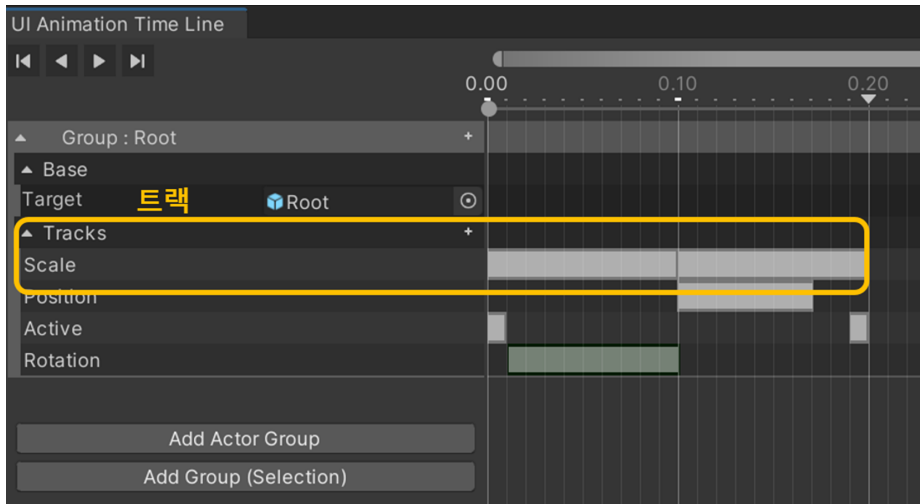
#### 그룹 (Group)

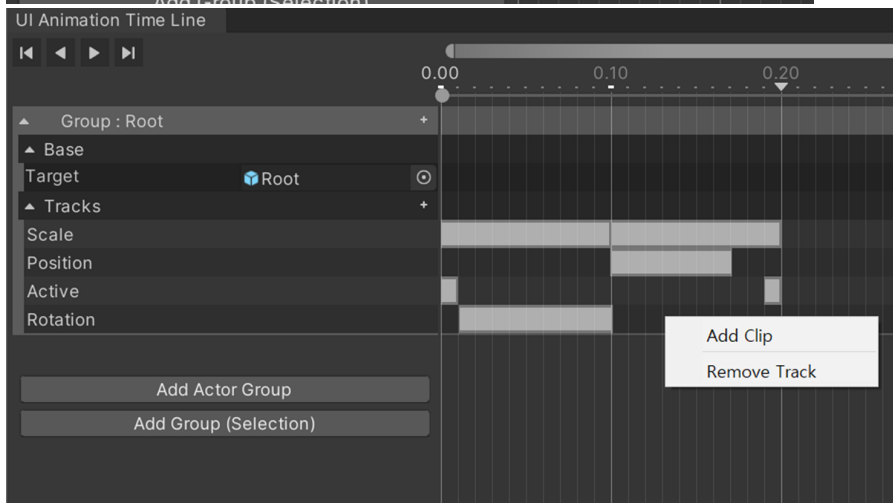
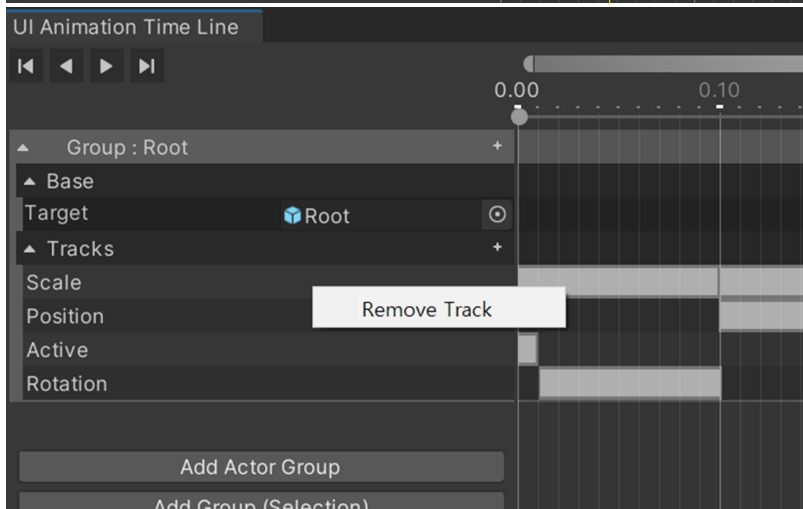
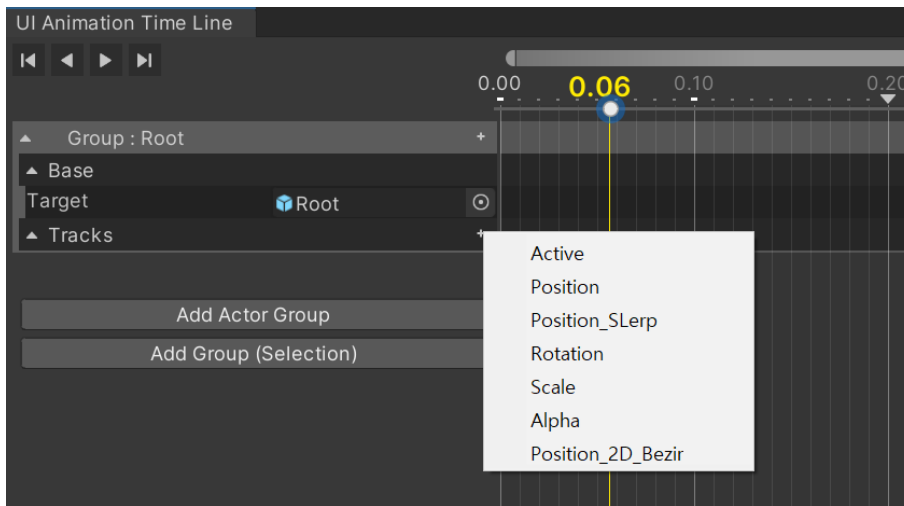
- 애니메이션을 적용시킬 대상 오브젝트를 기준으로 애니메이션 트랙 및 클립들을 세팅하는 틀



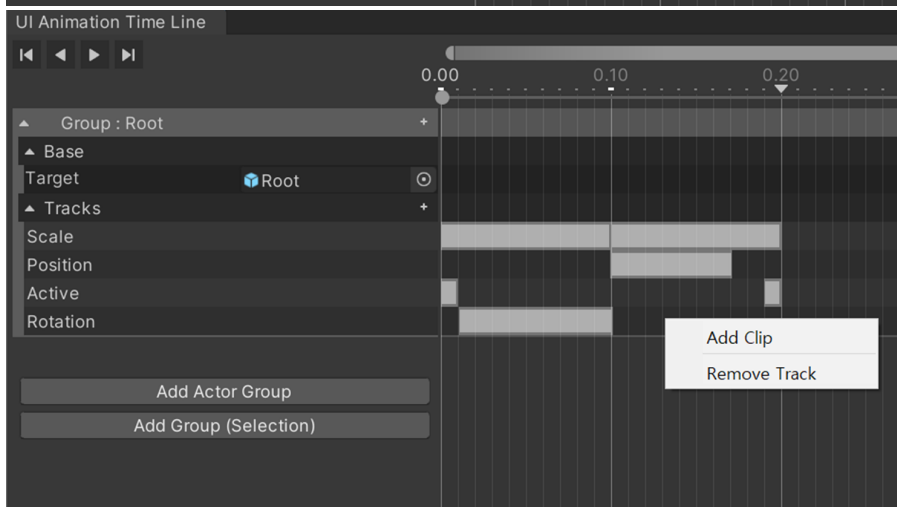
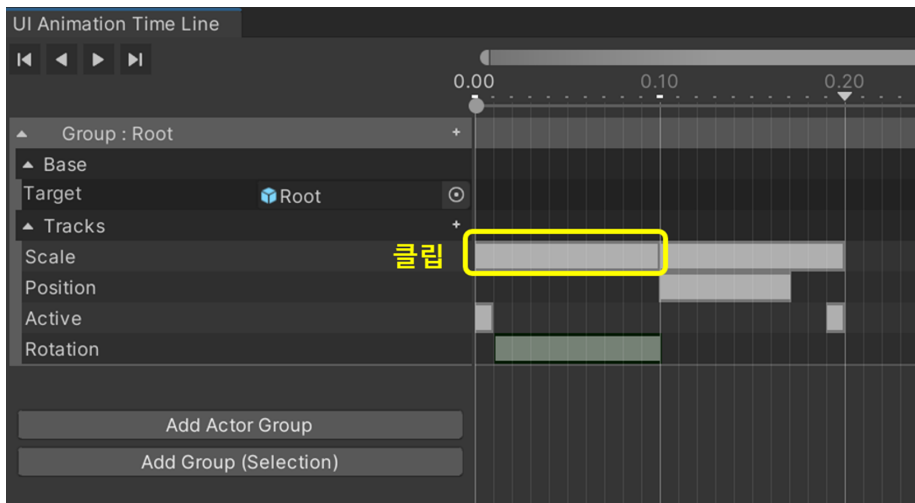
## 트랙 (Track)

- 애니메이션에 적용될 효과 별로 트랙을 생성할 수 있으며 각 트랙은 클립들을 가지고 있다.
- 트랙을 추가하려면 그룹의 우상단 +버튼 혹은 트랙의 우상단 +버튼을 통해 추가할 수 있다.
- 트랙의 삭제는 삭제하려는 해당 트랙에 우클릭을 통해 삭제 할 수 있다.





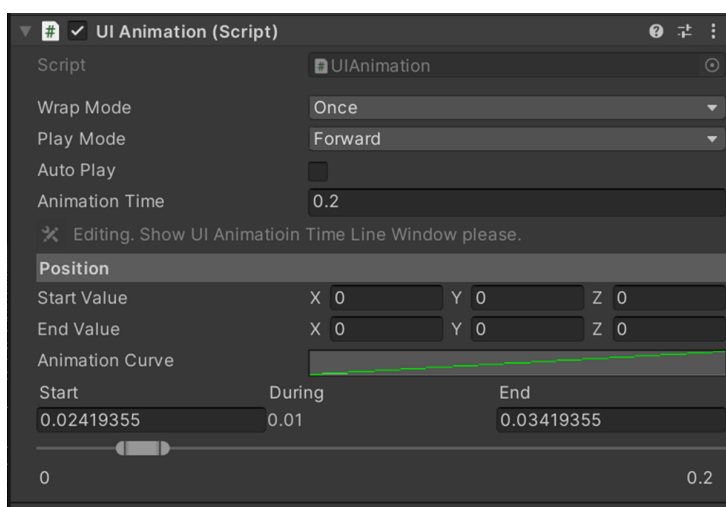
클립 (Clip)



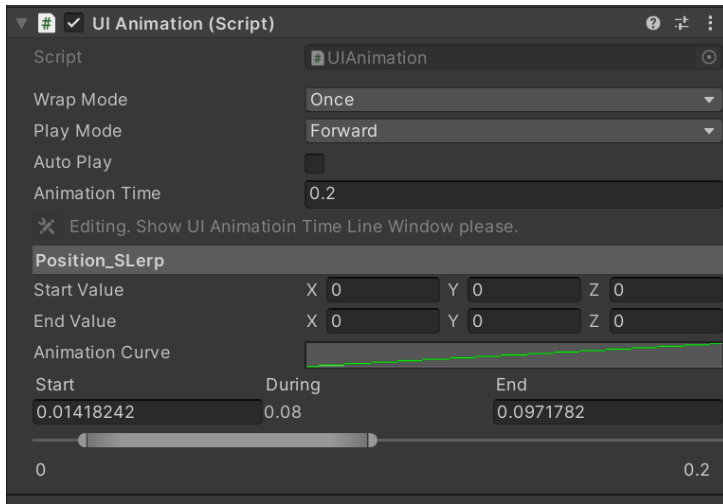
- 적용될 애니메이션의 시작 시간과 끝나는 시간, 그리고 조작하는 값들을 가지고 있다.
- 클립의 추가는 원하는 트랙의 타임라인 우 클릭을 통해 추가 할 수 있다.
- 클립의 수정은 원하는 클립을 좌 클릭하면 해당 클립의 정보가 Inspector에 표시되고 수정 할 수 있다.
- 클립의 삭제는 대상 클립의 우 클릭을 통해 삭제 할 수 있다.

- 트랙의 종류 별 클립의 Inspector 설정 모습 :

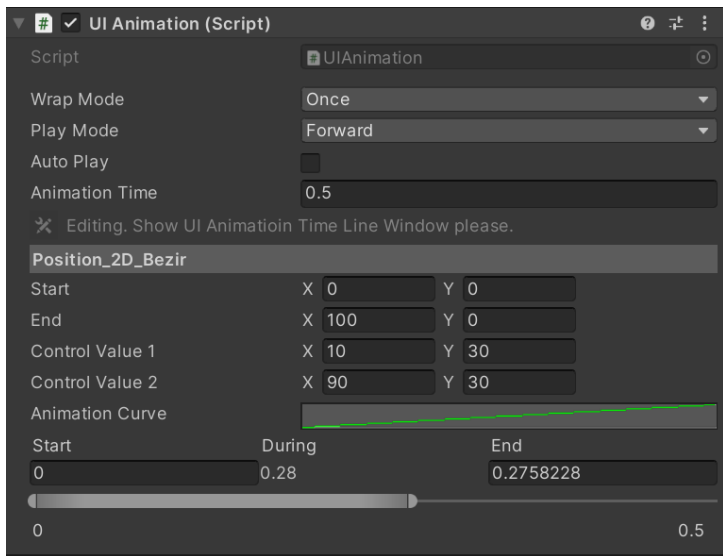
Position : 일반적인 오브젝트 이동 타입



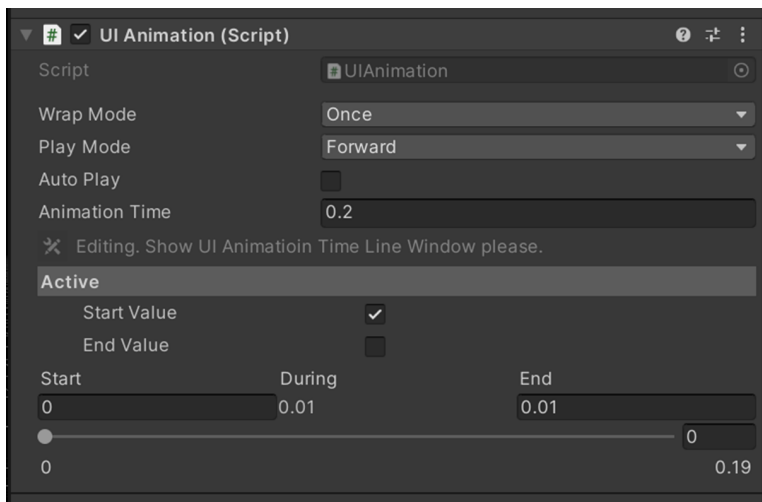
Position\_Slerp : 오브젝트의 구(원)형 이동 타입



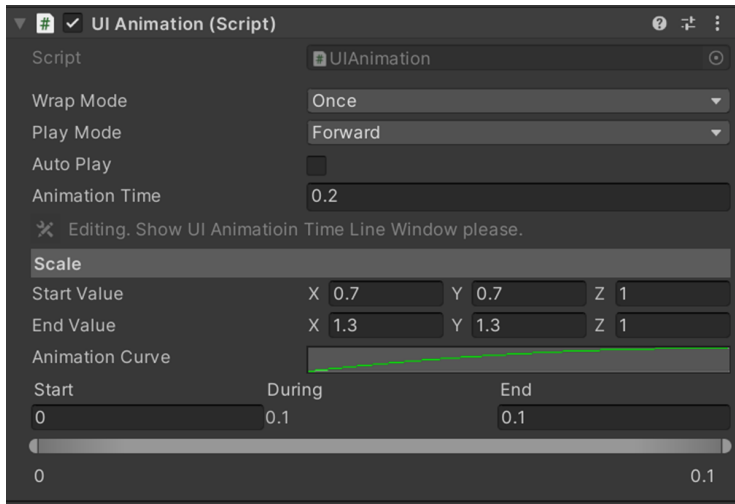
Position\_Besir2D : 오브젝트가 해당 위치까지 움직일 때 곡선으로 이동하는 타입. Control Value 2개를 통해 곡선을 조정.



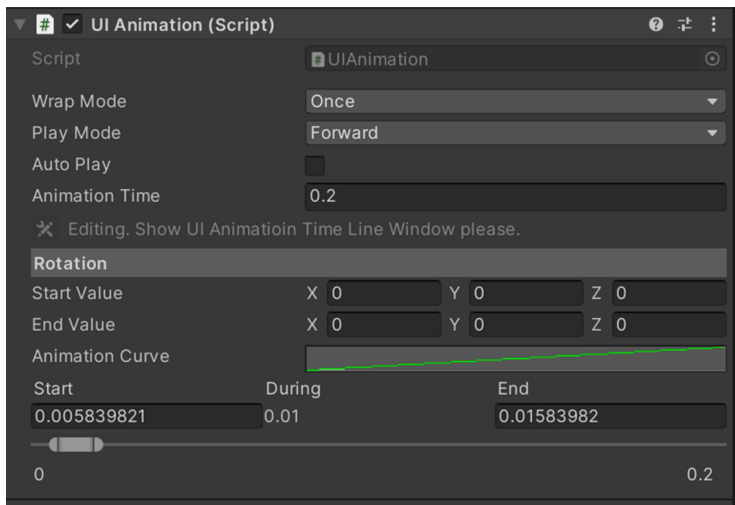
Active : 오브젝트의 활성화/비활성화 타입



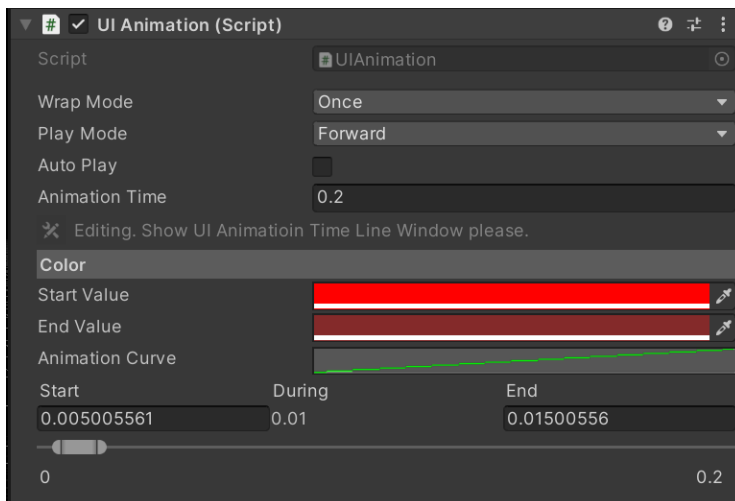
Scale : 오브젝트의 스케일



Rotation : 오브젝트의 회전



Color : 오브젝트에 Graphics 컴포넌트가 있는 경우 색상을 변경하는 타입



Alpha : 오브젝트에 Canvas Group이 있거나 Graphics관련 컴포넌트가 있을 경우 알파값을 변경하는 타입.

UI Animation (Script)

Script

UIAnimation

Wrap Mode

Once

Play Mode

Forward

Auto Play

☐

Animation Time

0.2

✂

Editing. Show UI Animation Time Line Window please.

Alpha

Start Value

0

End Value

1

Animation Curve

Start

0.01

During

0.03

End

0.04

0

0.2