Manual手册

Animation ---> animator ---->avatar---->

AnimatorUpdateMode ： 正常、与物理同步、不受时间控制

**Animation**

值得一提的是其曲线的表示方式

对于旋转，我们都是用欧拉角来表示

**Animator**

方法

HasState如果该层中存在状态，返回 true，否则返回 false。

静态方法

Animator.StringToHash从字符串生成参数 ID。

**AnimationClip**

公共函数

public void AddEvent (AnimationEvent evt);

将一个动画事件添加到该剪辑中。

**AnimationEvent**

作为播放动画的一部分，AnimationEvent 可用于调用类似于 SendMessage 的脚本函数。

变量

public float time ;

将触发该事件的时间。

public Object objectReferenceParameter ;

对象引用参数，保存在事件中并将发送到函数。

public string functionName ;

将调用的函数的名称。