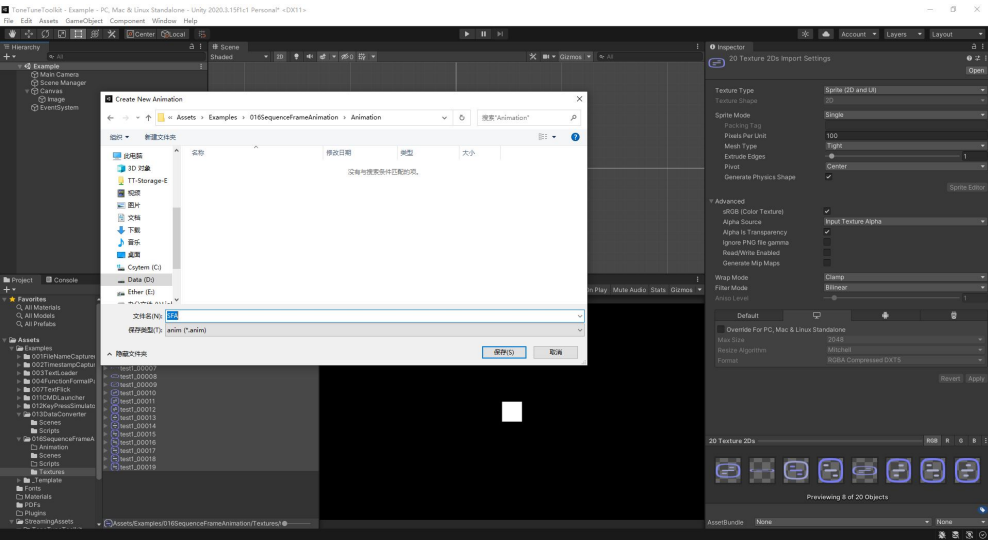
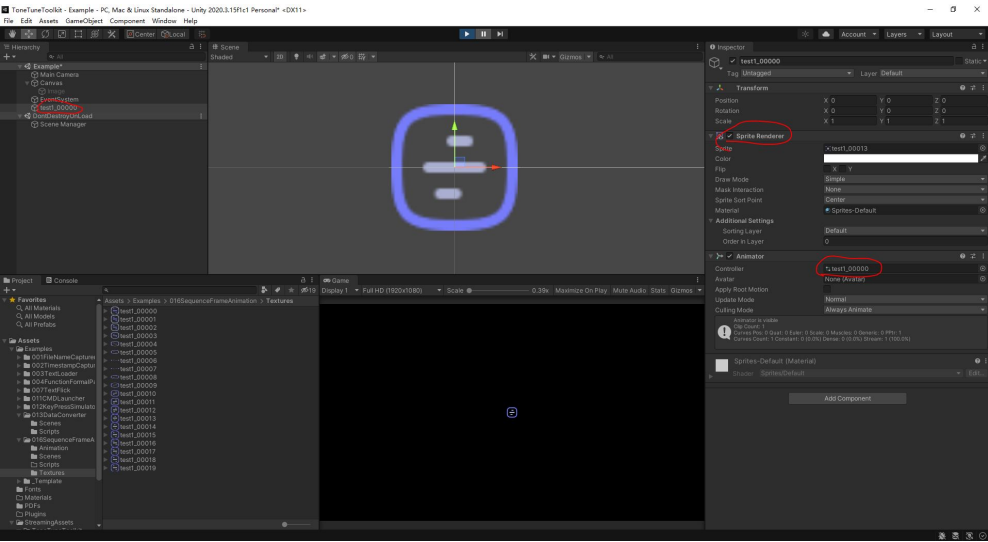


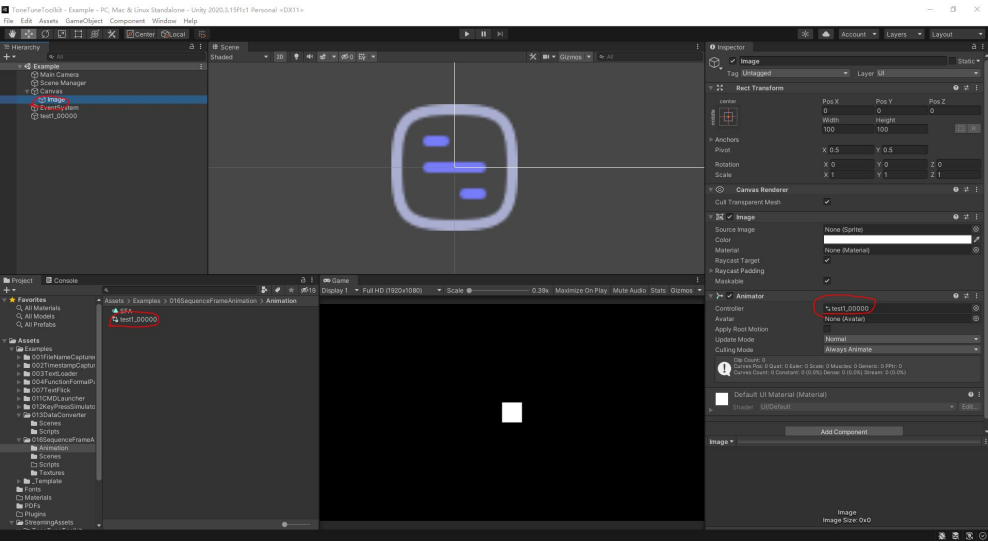
03. 全选所有序列帧图片，拖入Hierarchy面板。此时Unity会询问你想要把动画文件.anim保存在什么位置。随便找个地儿存一下，前提是你得找得到才行。



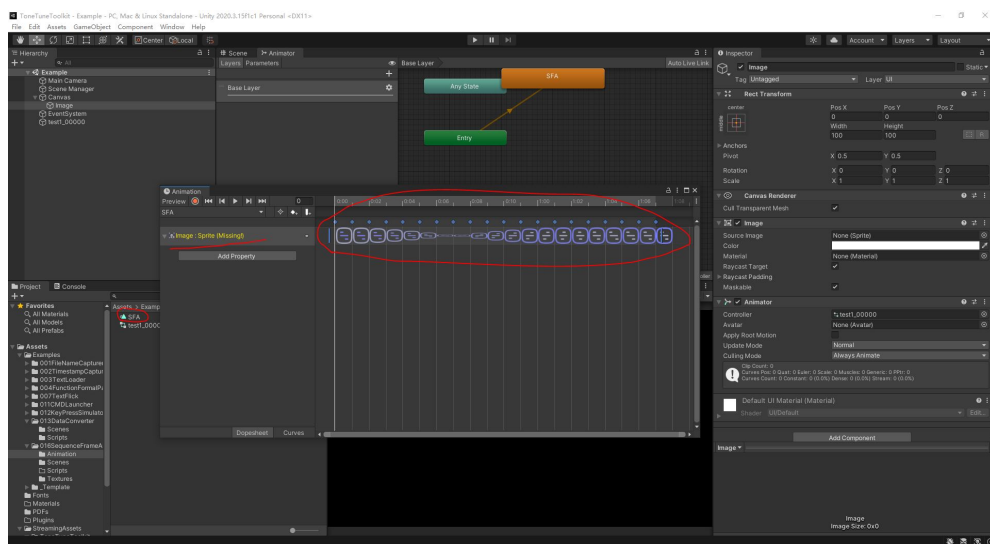
04. 保存完毕后Hierarchy会新建一个对象并自带SpriteRenderer组件、Animator组件。此时运行场景，新建的序列帧对象会播放动画。这就是基本的序列帧动画了，接下来演示如何将其移到UGUI中。



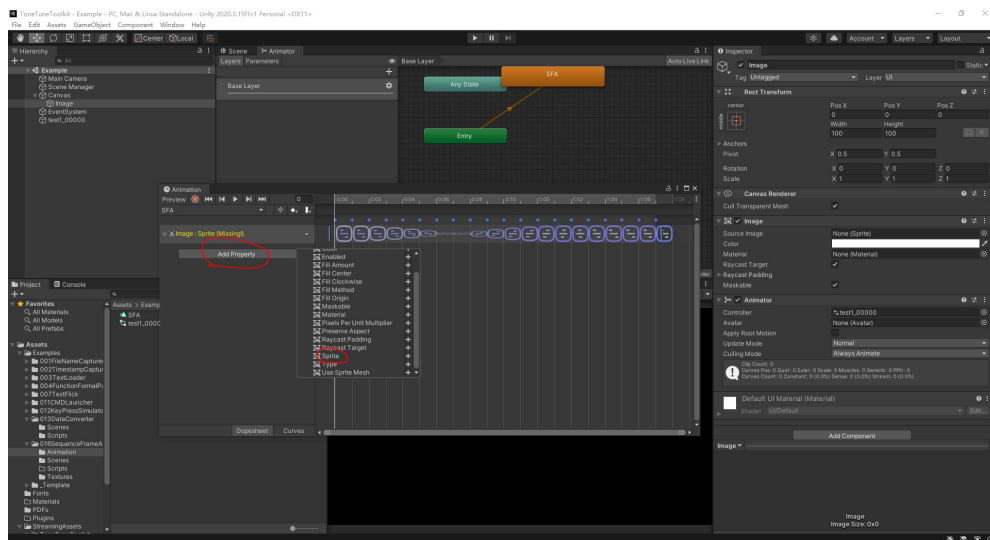
05. 新建Canvas和Image对象，为Image对象添加Animator组件，将刚刚保存的动画控制器赋予其上。



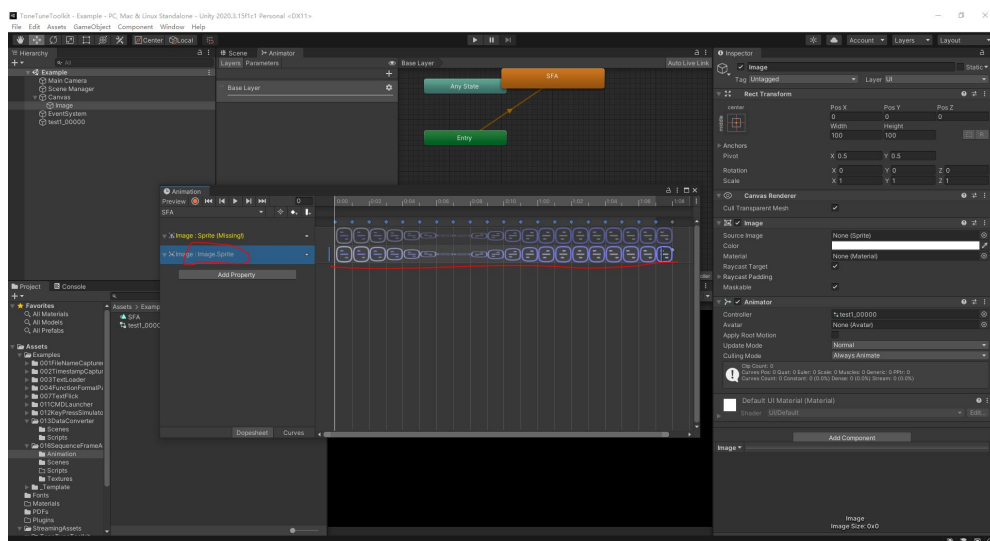
06.双击打开刚刚保存的动画切片，全选复制所有的关键帧。因为Image对象没有SpriteRenderer组件，所以会显示Missing，不影响操作。



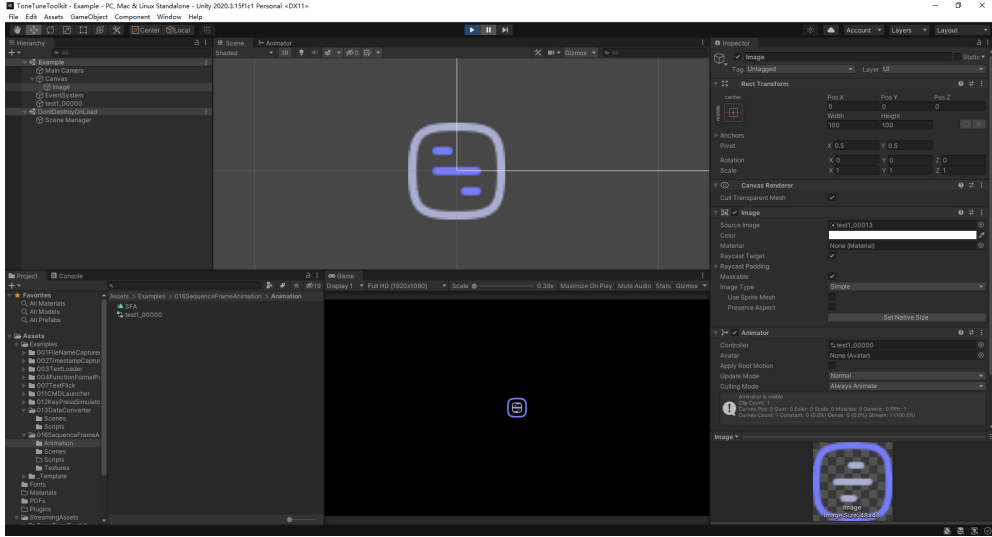
07.Add Property怎么翻译？添加不动产？然后选择Image组件中的Sprite属性。



08.选择Image图层，将刚刚复制的关键帧全部粘贴过来。



09.删除SpriteRenderer组件的图层，就可以正常运行了。这个Image对象就有了和Sprite对象一样的视觉效果。没想到还可以这么玩，不知道有没有更好的方式。如果Image闪烁白色，记得把第一帧图片赋给Image组件，and调整动画里的最后一帧。



#region Introduction

此工程位于Github，遵从MPLv2.0协议，请根据需求使用。Pull完记得点个Star！

文章仅作抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。

此教程系列曾属于“Unity The Great”，但由于“Tone Tune Toolkit”的诞生，开发组决定将两个系列进行合并。

如果内容中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅

互联网精神永存。

Hooray!!!

#endregion

#region Developer

[团队代言人博客]

// <https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/>

[开发者邮箱]

// dearisaacyang@outlook.com

[开发者微信]

// wxid_63t8w3035kvp22

[开发者企鹅]

// 2957047371

#endregion

分类: Unity ToneTuneToolkit

标签: Unity ToneTuneToolkit



MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

» 下一篇: [ToneTuneToolkit][000]Template

posted on 2021-07-30 18:07 MirzkisD1Ex0 阅读(11) 评论(0) 编辑 收藏 举报

刷新评论 刷新页面 返回顶部

发表评论

编辑 预览

B

自动补全

提交评论

退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

- 【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!
- 【推荐】阿里云云大使特惠：新用户购ECS服务器1核2G最低价87元/年
- 【推荐】投资训练营：一杯咖啡的价格，教你学会投资，增加被动收入
- 【推荐】加州大学伯克利分校高管教育：大数据与数学科学-在线课程
- 【推荐】和开发者在一起：华为开发者社区，入驻博客园科技品牌专区

编辑推荐：

- 利用 PGO 提升 .NET 程序性能
- 我给鸿星尔克写了一个720°看鞋展厅
- 带团队后的日常（三）
- 你为什么不想向上汇报？
- 传统.NET 4.x应用容器化体验（4）

加州大学伯克利哈斯商学院 | 高管教育

大数据与数据科学实战

最新新闻：

- 抢滴滴饭碗？vivo网约车预约专利被公开
- 理想ONE水银门车主体检报告出炉：确诊为汞中毒 超出正常值近百倍
- 张一鸣退出多家字节跳动关联公司法定代表人：已宣布卸任CEO
- 买宠物、花卉更放心了！淘宝正式推出售后保服务
- 百度起诉百度文库破解方获赔200万：抢夺了百度的交易
- » 更多新闻...