

MirzkisD1Ex0

博客园

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 💴

随笔-17 文章-0 评论-0 阅读-408

[ToneTuneToolkit][016]UnityUGUI多图序列帧动画制作

#region Environment

Windows 10 21H1

Unity 2020.3.15f1c1 LTS

VSCode 1.58.2

// ToneTune Toolkit 下载地址

// https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git

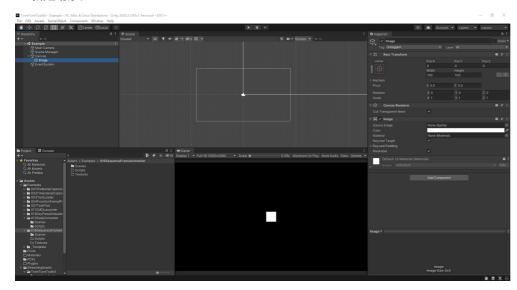
#endregion

序列帧动画制作方式分很多种。

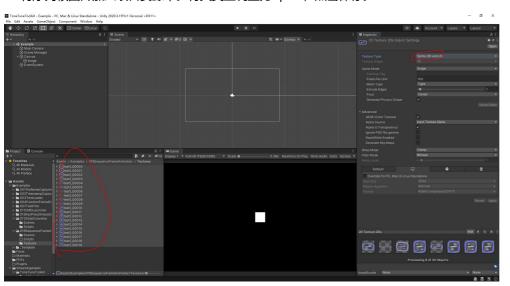
如果合理运用的话,或许可以用序列帧动画+简单代码控制的方式解决一些UI动效的问题。

至少不用VideoPlayer和Image混用强行凑特效了……

01.新建场景。



02.将序列帧图片加入项目资源中。将其类型调整为Sprite,点击保存。



公告

昵称: MirzkisD1Ex0

园龄: 8个月 粉丝: 0 关注: 0

<		20	021年7	>		
日	_	=	Ξ	四	五	六
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	<u>30</u>	31
1	2	3	4	5	6	7

搜索

找找看
谷歌搜索

常用链接

我的随笔 我的评论 我的参与 最新评论 我的标签

我的标签

Unity ToneTuneToolkit(17)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(17)

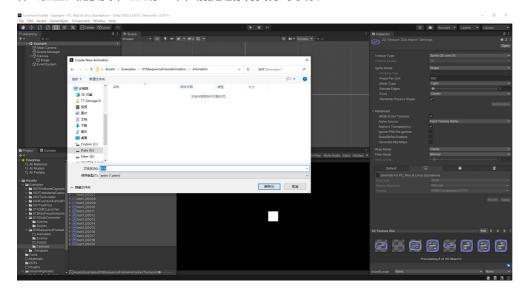
随笔档案

2021年7月(17)

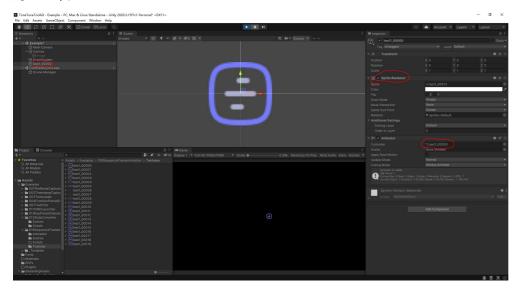
阅读排行榜

- 1. [ToneTuneToolkit][010]"com.unity.collab-pro xy"问题修复(74)
- 2. [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称(64)
- 3. [ToneTuneToolkit][005]"Sentinel key not foun d (H0007)"问题修复(50)
- 4. [ToneTuneToolkit][008]Unity程序多屏显示设置 方法(30)
- 5. [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间 转换(26)

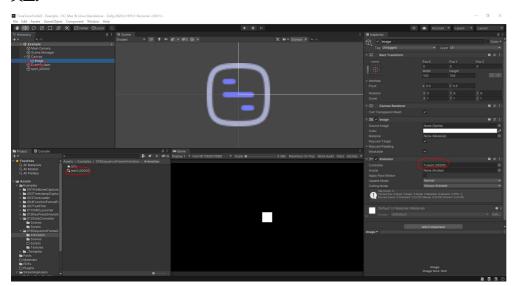
03.全选所有序列帧图片,拖入Hierarchy面板。此时Unity会询问你想要把动画文件.anim保存在什么位置。随便找个地儿存一下,前提是你得找得到才行。



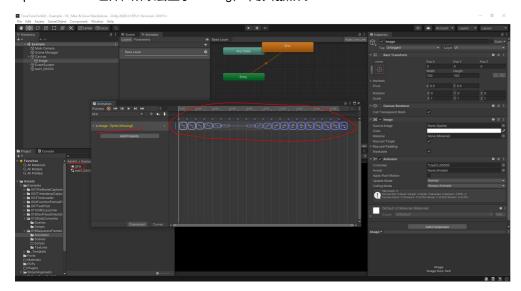
04.保存完毕后Hierarchy会新建一个对象并自带SpriteRenderer组件、Animator组件。此时运行场景,新建的序列帧对象会播放动画。这就是基本的序列帧动画了,接下来演示如何将其移到UGUI中。



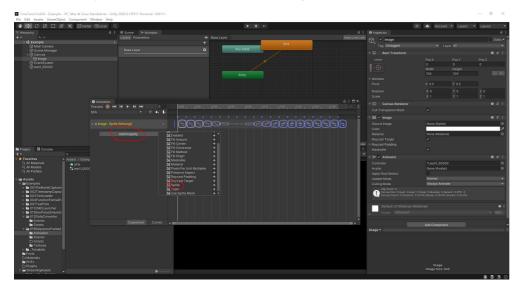
05.新建Canvas和Image对象,为Image对象添加Animator组件,将刚刚保存的动画控制器赋予其上。



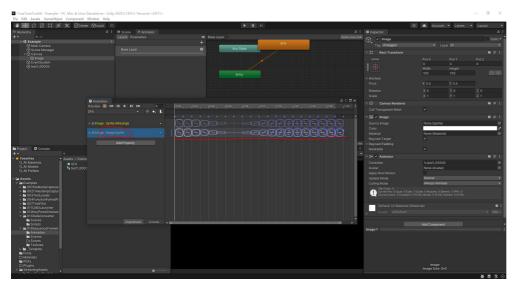
06.双击打开刚刚保存的动画切片,全选复制所有的关键帧。因为Image对象没有SpriteRenderer组件,所以会显示Missing,不影响操作。



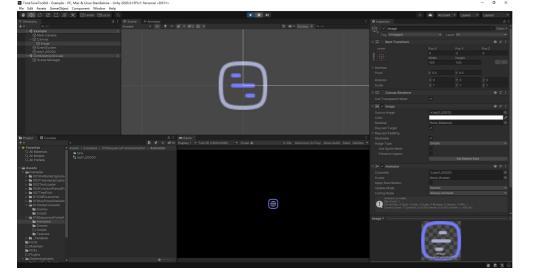
07.Add Property怎么翻译?添加不动产?然后选择Image组件中的Sprite属性。



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 Tookit"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、错鳖字、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

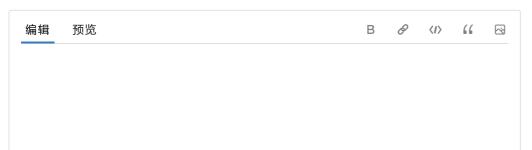
0 0

» 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



支持 Markdown

(1) 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)

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...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0 Powered by .NET 5.0 on Kubernetes