欢迎继续我们的学习。

在上一部分的内容中，我们使用虚幻4开发了一个简单的游戏。

在接下来的这部分内容中，我们将了解虚幻4中的动画系统。

在任何一款主流的游戏中，都少不了动画的存在。如果没有动画，游戏场景中的角色会缺少灵魂，即便在运动，也会显得非常假。

不过幸运的是，在虚幻4引擎中添加角色动画非常的轻松。

在这部分的内容中，我们将学习以下内容：

1.导入带骨骼的角色纹理

2.导入动画

3.创建一个动画蓝图，从而让角色在不同的动画状态之间切换



4.创建混合动画。

当然，跟之前一样，本系列的教程内容还是基于蓝图系统的。

开始前的准备

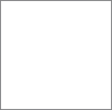
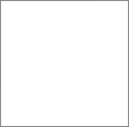
通过这里的链接来下载起始项目(链接:https://pan.baidu.com/s/1b3BScAMZfZhGcP-TBvzrIw 密码:5c0s)。在根目录下，你会看到一个名为Animation Assets的文件夹。

该文件夹中包含了我们将要导入的角色和动画。

找到项目文件夹，双击打开SkywardMuffin.uproject。

点击编辑器工具栏上的Play按钮启动游戏。这个小游戏的目标是跳到尽可能多的云朵上，而不掉下来。点击鼠标左键就可以跳到第一片云朵上面。

现在游戏中我们控制的是一个最基本的红色圆圈，接下来希望把它替换成下面的这个松饼小人。



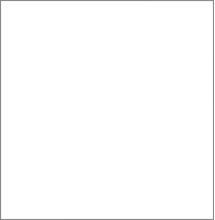
松饼小人包含了骨骼skeleton，可以使用骨骼让它动起来~

那么问题来了，什么是skeleton骨骼呢？

在3D的应用中，骨骼就是一系列的相连的关节点（joints）。在下图中，每个小球都是一个关节点：

通过操控这些关节点（或者bone骨骼），就可以为角色创建不同的姿态：

当我们从某个姿态切换到另外一种姿态时，就创建了一个动画。



当我们把多个姿态关联在一起时，就可以让动画显得更加自然顺畅~

在虚幻4引擎中，任何带骨骼的纹理都是skeletal mesh。

在下一课的内容中，我们将导入松饼小人的skeletal mesh（骨骼纹理）。

笨猫学编程QQ群：375143733

知乎专栏：

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:

<https://github.com/eseedo>

个人网站：

<http://icode.ai/>