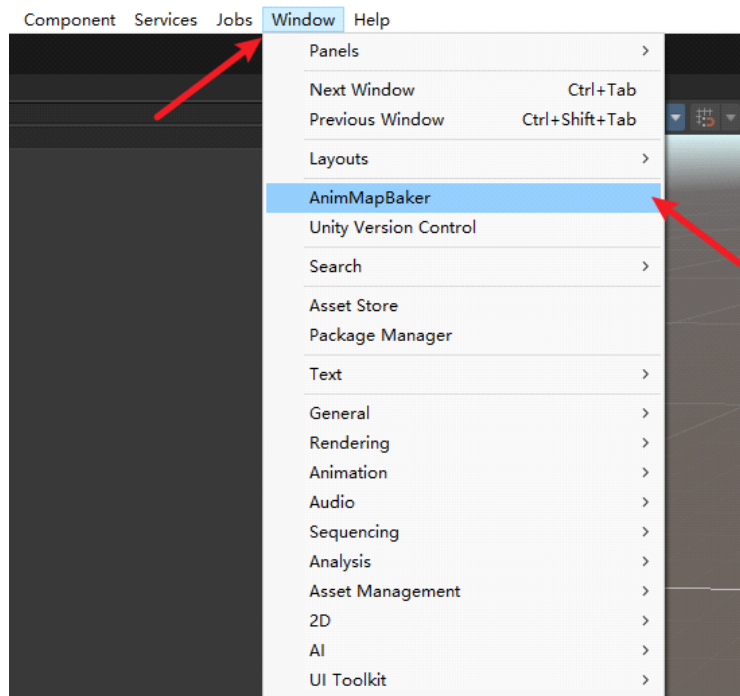


AnimMapBaker 使用说明

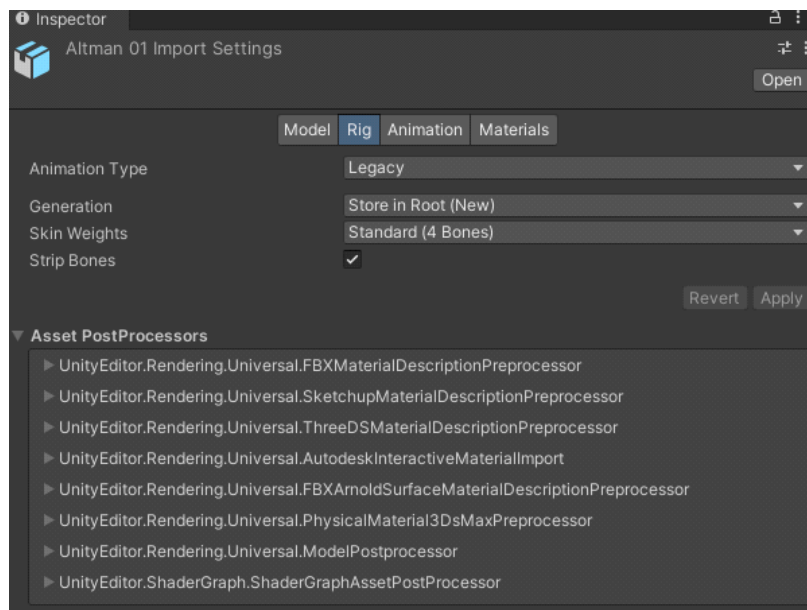
2024年3月15日 15:10

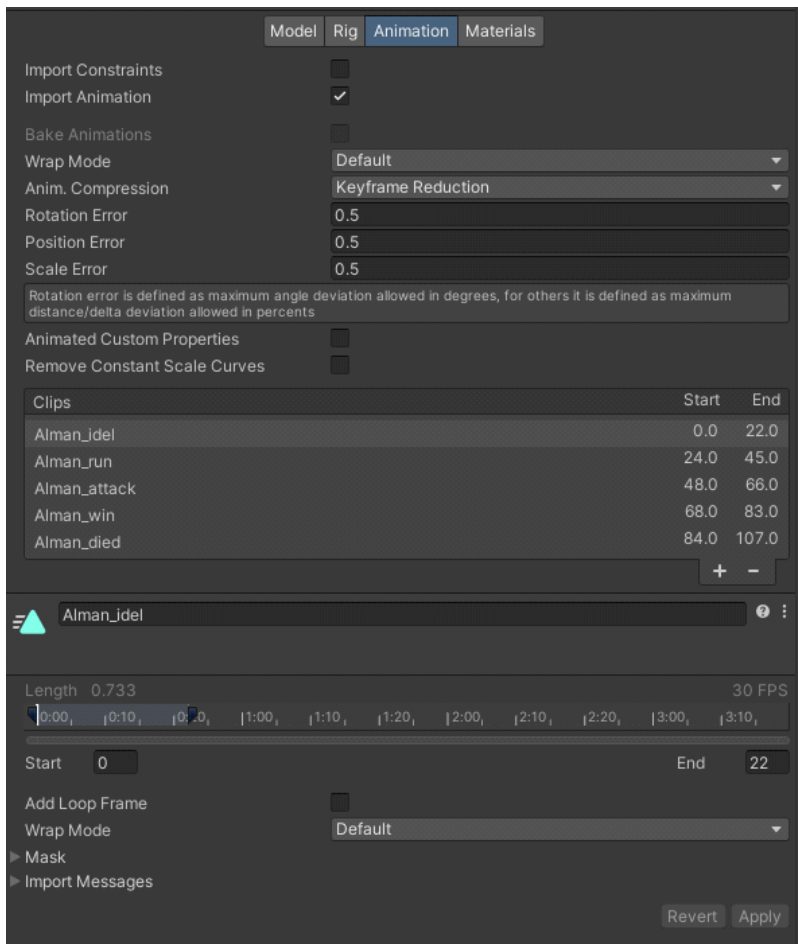
如果要烘焙动画图，需要开启 AnimMapBaker window 在 “Window/AnimMapBaker” 菜单下：



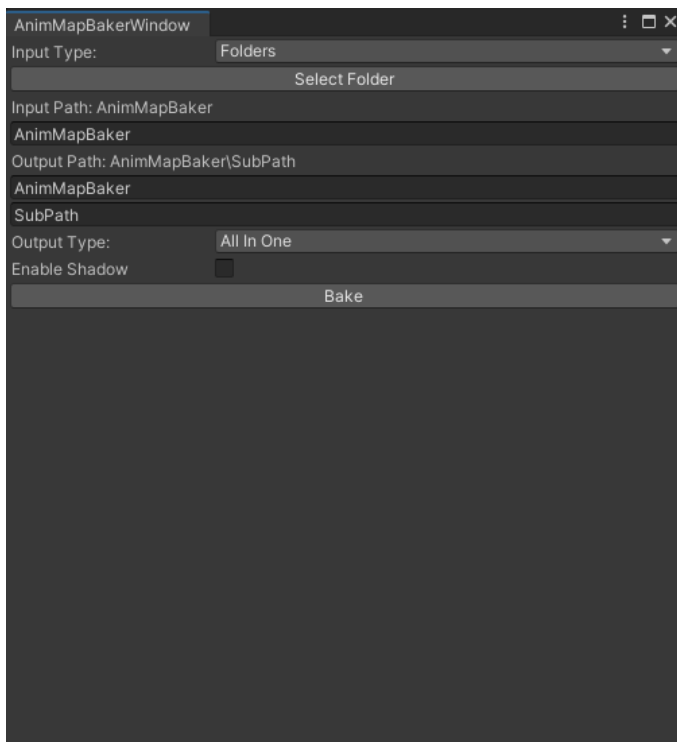
动画导入限制说明：

- 导入的动画需为设置 Animation Type 为 **Legacy**
- 一个 FBX 可包含多个 动画 Clips 每个 Clip 都会生成一个单独的动画图
- 一个 FBX 会生成一个 Prefab
- **模型不可分割为多个网格！会导致烘焙失败错乱！**





面板使用说明：



Input Type:

- Folders 模式：会搜索指定路径文件夹下的 GameObject 对象，作为此次烘焙的操作目标对象（包括路径下的子文件夹中的资源）
- One Object 模式：烘焙指定 GameObject 对象

Input Path:

- 输入路径：可直接选择文件夹，也可输入

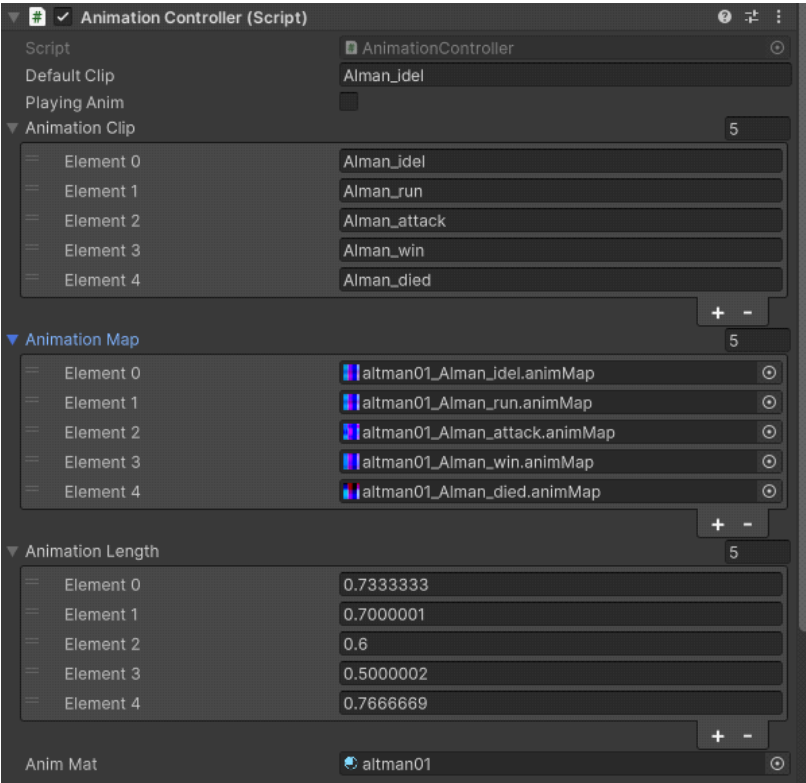
Output Path:

- 输出路径：由两个输入框的结果组合而成，会自动创建文件夹

Output Type:

- All In One: 会将整个 fbx 文件输出为一个 mesh prefab、一个 material 和多张动画图且自带 AnimationController 组件，可实例化后直接控制
- Prefab: 会将整个 fbx 文件输出为多个 mesh prefab、多个 material 和多张动画图，无控制组件（待加强）
- Mat: 只生成多个 material 和多张动画图（待加强）
- Ani Map: 只生成多张动画图（待加强）

AnimationController 组件接口说明:



组件上的数据由烘焙器直接生成，不应直接赋值修改，要设置或者查询请使用脚本暴露出的接口

GetLengthByName(string name)	传入动画名称获取动画长度(秒)
defaultName	设置默认动画片段(set get 接口)
Play(string name, bool loop = true)	动画播放及切换接口，name 要播放的动画名称，loop 是否循环。如果 loop 为 false 时，播放完成一遍后会自动切换回 default 动画片段