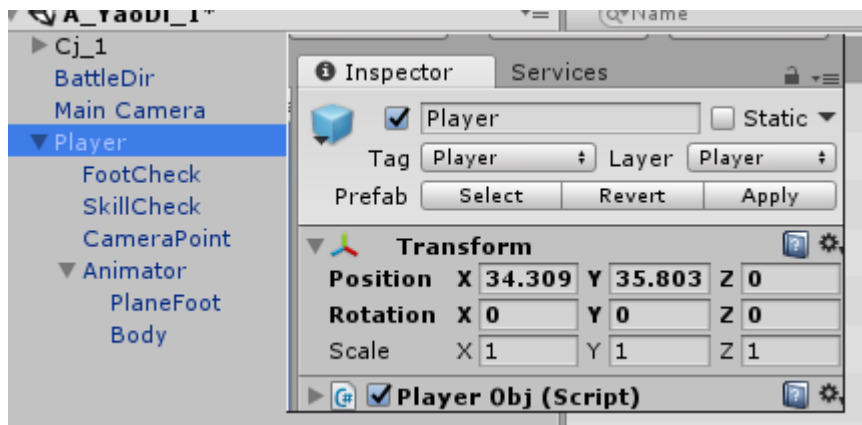
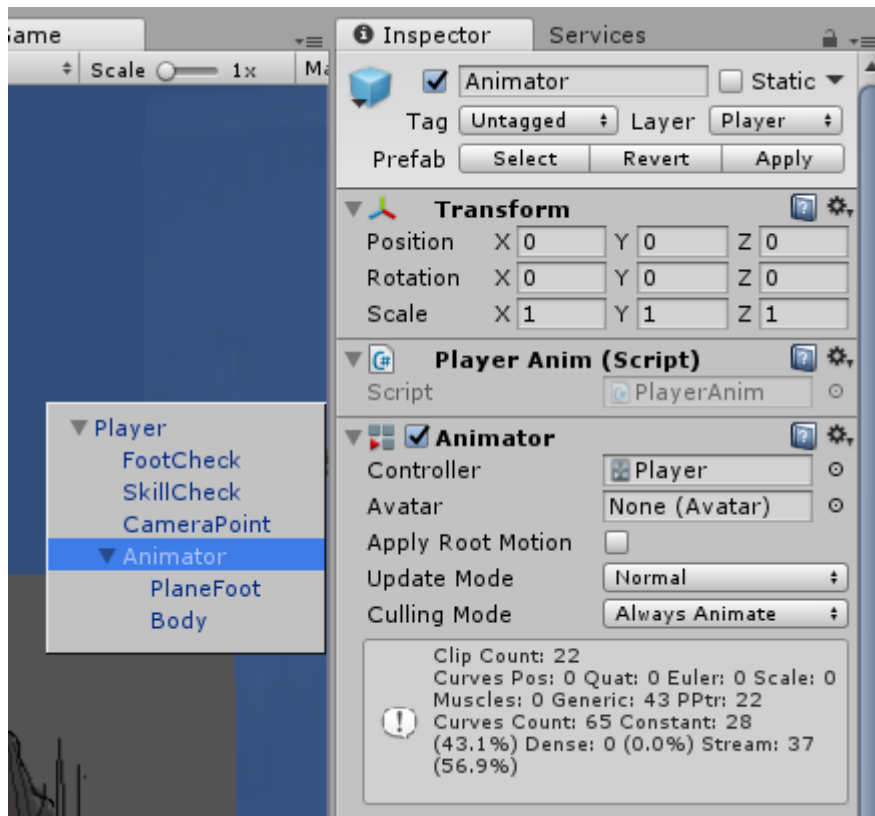


角色动画组成

角色对象



动画组件



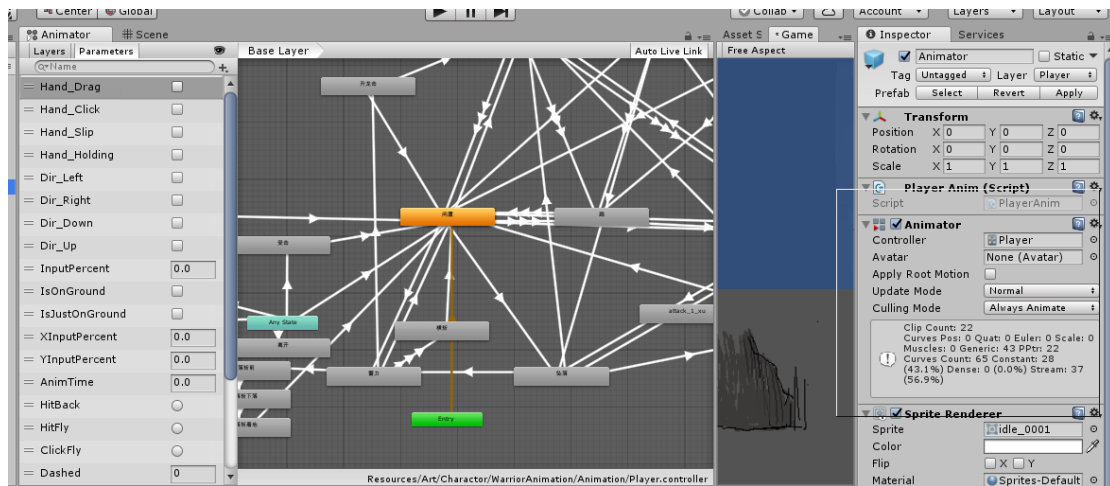
Animator 动画状态机

***Animator** 必须是角色的子物体 而不能作为更下层的子物体

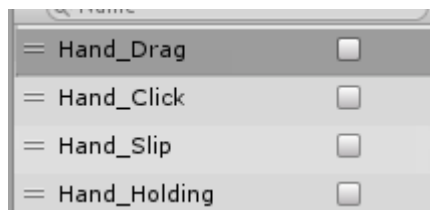
PlayerAnim 动画帧事件集合

动画状态机

组成:状态机参数、状态、状态机



玩家状态机参数



手势

Drag 拖

Click 点击

Slip 滑动

Holding 长按



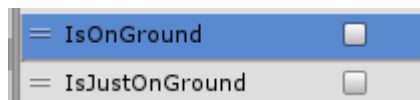
方向

Left 左

Right 右

Down 下

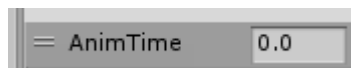
Up 上



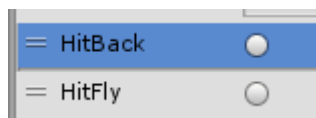
地面检测

IsOnGround 触地

IsJustOnGround 刚刚触底



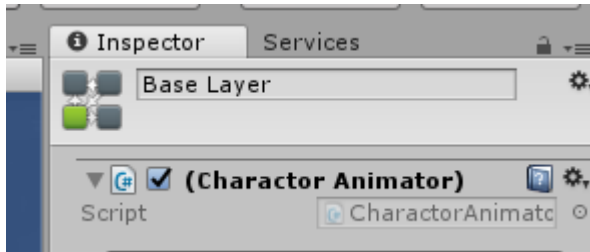
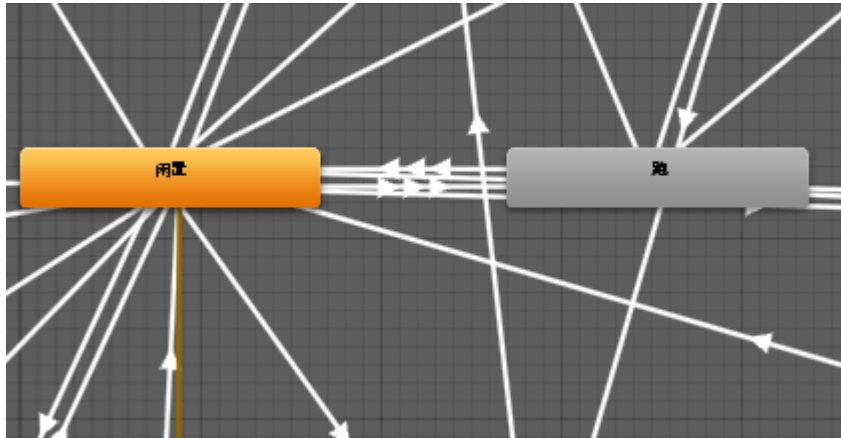
动画进程整数表示次数，小数表百分比



HitBack 击退触发器

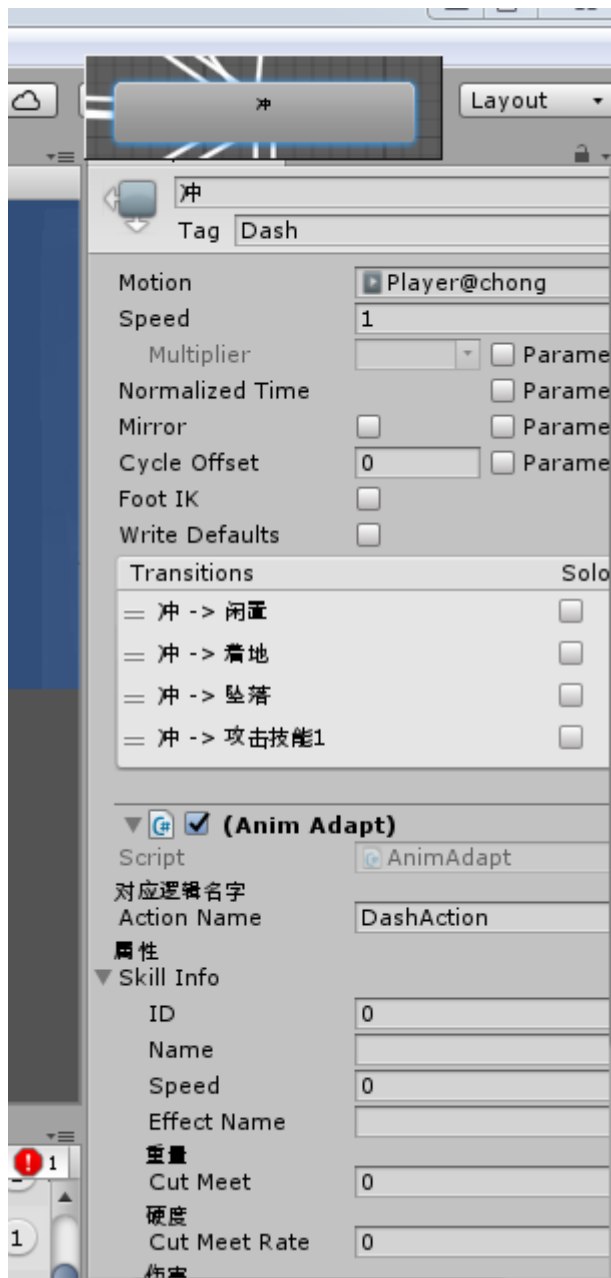
HitFly 击飞触发器

状态机组成 关系、脚本



该脚本控制动画状态在开始、结束等时候触发事件

状态组成



负责切换动画逻辑