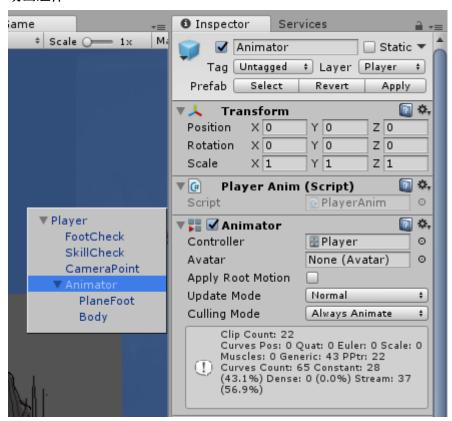
角色动画组成 角色对象



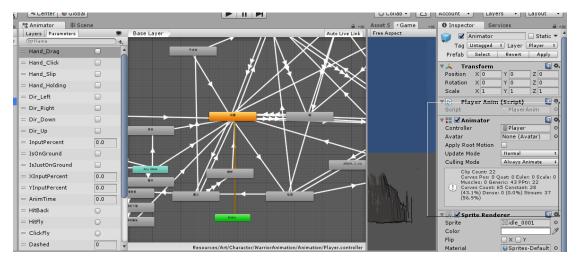
动画组件



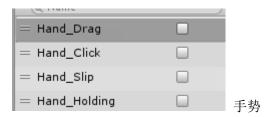
Animator 动画状态机

*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



Drag 拖

Click 点击

Slip 滑动

Holding 长按



Left 左

Right 右

Down \top

Up 上



IsOnGround 触地

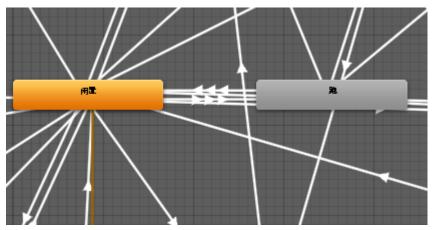
IsJustOnGround 刚刚触底



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

<u>△</u> (*	Layout •
	净	
	Tag Dash	
	Motion	■ Player@chong
	Speed	1
	Multiplier	Parame
	Normalized Time	Parame
	Mirror	Parame
	Cycle Offset	0 Parame
- 10	Foot IK	
	Write Defaults	
- 11	Transitions	Solo
- 11	= 冲 -> 闲置	
	= 冲 -> 着地	
	一 沖 -> 坠落	
	─ 冲 -> 攻击技能1	
	▼ 🖟 🗹 (Anim Adapt)	
	Script	♠ AnimAdapt
	对应逻辑名字 Action Name	DashAction
	属性	2437771343511
	▼ Skill Info	
	ID	0
	Name .	
	Speed	0
_=	Effect Name	
9 1	Cut Meet	0
2	硬度	
1)	Cut Meet Rate	0

负责切换动画逻辑