**剧情动画结构**

**动画配置可以在move/movie\_config.lua里面配置**

**剧情动画是由动画组以及动画片段组成，一个剧情动画有多个动画组，每个动画组有多个动画片段**

**配置剧情动画**

[‘act1’] = { }

动画的名字放在[]里面,这个例子就是动画创建了act1

**配置动画组**

[‘act1’] =

{

{ … }, 🡨 **动画组**

{ … }, 🡨 **动画组**

}

**动画组必须等待上一个动画组内的所有动画片段都播放完成才可以执行下一个动画**

**配置动画片段, 一个例子**

**--动画id**

**['act1'] =**

**{**

**--动画组**

**{**

**{ event = 'hideAll' , delay = 0 }, 🡨动画片段**

**{ event = 'hideUI' , delay = 0 }, 🡨动画片段**

**{ event = 'screenText', id = 1 }, 🡨动画片段**

**{ event = 'disableSceneClicks' } 🡨动画片段**

**},**

**{**

**{ event = 'camera', cast = 'clone', delay = 0.5, dur=2, style = 'follow' }, 🡨动画片段**

**{ event = 'camera', cast = 'clone', delay = 10, dur=2, style = 'follow' }, 🡨动画片段**

**}**

**}**

**这个剧情动画的播放顺序是，先播放 hideAll' 'hideUI' 'screenText' 'disableSceneClicks' , 等这几个动画片段都播放完了，再播放两个camera动画，**

**在一个动画组内的动画片段通过字段delay控制播放的顺序，delay是秒的形式，意思是从这个动画组开始后多少秒执行动画片段**

## 剧情动画制作建议

1. **推荐分开3段动画组,由于动画组是顺序执行的,所以可以保证动画片段可以被正确的顺序执行**
   1. **第一段动画组,应用于初始化,关闭主界面,生成演员(actor)**
   2. **第二段动画组,应为动画的剧情过程**
   3. **第三段动画组,应用于删除actor等操作**

## 实体和演员

**entity** 实体就是游戏内本身存在的NPC，怪物或玩家等

**cast** 演员就是剧情动画里面用作显示用的模型

**cast 特例**

**player** 玩家本身

**剧情动画支持的类型**

|  |  |
| --- | --- |
| **spawn** | |
| **解释** | 创建演员，创建一个实体 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **clone** | 是否玩家的克隆体 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **dir** | 朝向 默认向右 2 =右 6 = 左 |
| **pos** | { x, y } 位置，是一个table |
| **isSceneActor** | 是否场景演员, 退出动画不会删除,跨场景会删除, 注意这种actor要用一个特殊的cast命名,不要重复. |

|  |  |
| --- | --- |
| **move** | |
| **解释** | 让一个演员移动到目标点 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **dir** | 朝向 默认向右 2 =右 6 = 左 |
| **pos** | { x, y } 位置，是一个table |
| **speed** | 移动速度 |
| **dur** | 持续时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| **talk** | |
| **解释** | 让一个演员头上出现一个聊天泡泡 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **talk** | 说一段话**'[a]头...头好痛...'**另外 插入**@player**可以替换成玩家名字  字体变颜色请参考转义字符文档 |
| **emote** | 表情符号，替换到**talk**，比如 **emote = { a = 20, b = 2 }**, 结合上面**talk**就会替换**[a]**为表情**20 ，** |
| **dur** | 持续时间 |
| **isEntity** | 如果是true, **cast**字段就可以指向游戏中的实体，比如NPC名字，从而让屏幕上的NPC说话 |

|  |  |
| --- | --- |
| **kill** | |
| **解释** | 杀掉一个演员, 动画停止时就自动删除所有演员,除非是需要一个死亡或者退场一般无需要调用kill |
| **配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **style** | 杀掉的方式，如果 == ‘’ 空字符串 |
| **emote** | 表情符号，替换到**talk**，比如 **emote = { a = 20, b = 2 }**, 结合上面**talk**就会替换**[a]**为表情**20 ，** |
| **dur** | 估计的持续时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| **dialog** | |
| **解释** | 显示一对半身像和对话 |
| **关联配表** | movie\_dialogs.lua  表格movie\_dialogs |
| **参数** |  |
| **dialog\_id** | 对话的id |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **dur** | 持续时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| **effect** | |
| **解释** | 播放一个特效, 暂时只支持在角色身上播放一个特效 |
| **配表** | movie\_actors.lua  特效详细设置在，表格 movie\_effects |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家  指定特效放在哪个角色身上  与**pos**互斥 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **dur** | 持续时间 |
| **effect\_id** | 特效id，具体特效请在movie\_actors.lua movie\_effects配置 |
| **layer** | 如果有layer则放在角色层次,不跟随角色 |
| **pos** | 如果有pos则在场景上播放一个特效和**cast**互斥 |
| **tag** | 特效动画的唯一标示, 特效动画不依赖剧情动画的生存周期,  完全可以从一个剧情开启一个特效,在另一个剧情删除特效 |

**注意:参数cast和pos只能2选一**

|  |  |
| --- | --- |
| **removeEffect** | |
| **解释** | 删除一个特效 |
| **配表** | movie\_actors.lua  特效详细设置在，表格 movie\_effects |
| **参数** |  |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **tag** | 特效动画的唯一标示, |

|  |  |
| --- | --- |
| **jump** | |
| **解释** | 让一个演员跳跃到目标点 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **pos** | { x, y } 位置，是一个table |
| **dur** | 估计的持续时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| **camera** | |
| **解释** | 镜头跟随功能 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **style** | 如果值是’player’就是跟随玩家,否则跟随**cast** |
| **dur** | 估计的持续时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| **zoom** | |
| **解释** | 镜头缩放功能 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **dur** | 动画持续时间 |
| **sValue** | 缩放起始 |
| **eValue** | 缩放结束 |

|  |  |
| --- | --- |
| **hideAvatars** | |
| **解释** | 隐藏Avatar和宠物 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **showAvatars** | |
| **解释** | 显示Avatar和宠物, 动画退出时会自动恢复,一般不用主动使用 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **hideOthers** | |
| **解释** | 隐藏所有其他所有实体, 除了自己以外,NPC,怪物,其他玩家 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **showOthers** | |
| **解释** | 隐藏所有其他所有实体, 除了自己以外,NPC,怪物,其他玩家  , 动画退出时会自动恢复,一般不用主动使用 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **hideAll** | |
| **解释** | 隐藏所有实体，包括自己 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **showAll** | |
| **解释** | 隐藏所有实体，包括自己  , 动画退出时会自动恢复,一般不用主动使用 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **hideCast** | |
| **解释** | 让一个特定演员或实体隐藏 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **isEntity** | 如果是true, **cast**字段就可以指向游戏中的实体，比如NPC名字，从而让屏幕上的NPC说话 |

|  |  |
| --- | --- |
| **showCast** | |
| **解释** | 让一个特定演员或实体显示 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型 |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **isEntity** | 如果是true, **cast**字段就可以指向游戏中的实体，比如NPC名字，从而让屏幕上的NPC说话 |

|  |  |
| --- | --- |
| **playAction** | |
| **解释** | 播放一个动作 |
| **关联配表** | movie\_actors.lua  设置每个演员的模型目录，实体类型  动作请到  action\_effects/action.lua |
| **参数** |  |
| **cast** | 配在movie\_actors.lua里面的演员id，表movie\_actors  如果参数 = “player” 则是直接指定为当前玩家 |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **action\_id** | 动作id |
| **dur** | 估计的持续时间 |
| **dir** | 朝向 默认向右 2 =右 6 = 左 |

|  |  |
| --- | --- |
| **disableSceneClicks** | |
| **解释** | 禁止场景点击，让玩家无法走路 |
| **关联配表** | 无 |
| **无参数** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **flower** | |
| **解释** | 显示一个花雨的特效 |
| **关联配表** | 务 |
| **参数** |  |
| **delay** | **动画片段**开始时间，单位是秒，从**动画组**开始算 |
| **count** | 花雨存在秒数, 也是总共出现的心形花雨的个数 |

# 剧情动画结束时会为你做的事情

* **所有隐藏的实体,会重新显示**
* **界面都会恢复,**
* **所有创建的演员都会被删除,**
* **镜头会重新指向玩家**
* **镜头缩放会重新设置为1.0**

**所以,如果无必要,无须在动画完成时调用**

**showAll**

**showAvatars**

**showOthers**

**kill**

**camera 指向玩家**

**zoom 1.0**