

动画流程

Animancer插件

- 路径: Assets/Plugins/Animancer
- 官方文档: <https://kybernetik.com.au/animancer/>

实现

- 人物手部握刀与放松动画
- 关键词: Assets/Plugins/Animancer/Examples/07 Layers

动画预览流程

- Avatar动画导入流程:
 - 基于已有的适配的Avatar进行动画测试:
 1. 导入模型 在 Inspector界面下 Rig子模块 选择 Humanoid 将为模型基于现有模型的骨骼 生成一套 unity Avatar 通用骨骼。
 2. 将模型 从 Project 中拖到 Hierarchy 下, AddComponent -> Animator
 3. 在 Project 下新建一个 Animator
 4. 在 Animator 面板下 右键 Creat State -> Empty
 5. 在 Animator 面板下 选择创建出来的节点 将已有 动画实例 赋值给 Motion
 6. 将 Project中的 Animator 赋值给 Hierarchy 面板下的 Controller
 7. 将 Project 中 已有的Avatar 赋值给 Hierarchy 面板下的 Avatar
 8. 运行游戏或者在 Animation 界面下拖动滑动条进行动画预览。
 - 基于没有的Avatar进行动画测试:
 1. 导入模型 在 Inspector界面下 Rig子模块 选择 Humanoid 将为模型基于现有模型的骨骼 生成一套 unity Avatar 通用骨骼。
 2. 在 Project 下新建一个 Animator
 3. 在 Animator 面板下 右键 Creat State -> Empty
 4. 在 Animator 面板下 选择创建出来的节点 将已有 动画实例 赋值给 Motion
 5. 将 Project中的 Animator 赋值给 Hierarchy 面板下的 Controller
 6. 将 Project 中 新创建的Avatar 赋值给 Hierarchy 面板下的 Avatar
 7. 运行游戏或者在 Animation 界面下拖动滑动条进行动画预览。