

Unity Bone 2D

email: 173556135@qq.com

1.介绍

spine : 是当前使用最多的2d动画软件。收费的。

DragonBones: 是一款免费的2d动画软件, 功能和spine差不多。下载地址:<http://dragonbones.com>

这款Unity插件作用是将DragonBone和spine转换成Unity自带的动画Animator和AnimationClip, 如果你的动画需求如果很复杂的换装, 以及想更大程度地控制骨骼动画, 这款插件将为你提供便利。

此插件支持的功能

	Bone2D->DragonBone	Bone2D->Spine
蒙皮动画	支持	支持
网格动画	支持	支持
碰撞	支持	支持
动画嵌套	支持	不支持
多皮肤	不支持	支持
IK动画	不完善	不完善
其他约束	不支持	不支持

2.转换DragonBones数据

- 1) 将DragonBone动画导出为4.5或者5.x数据, 数据包括图集, 骨骼数据, 图集数据。
- 2) 将这三个数据放入一个文件夹中, 然后将文件夹拖到Unity中。
- 3) 在Unity中选择这中这个文件夹或文件夹中的文件, 然后通过菜单栏或右键菜单中的Bone2D -> DragonBone 相关选项。等一会儿会自动生成动画文件。
- 4) 这时可以通过Animation面板进行动画预览, 或运行Unity进行预览。

3.转换Spine数据

步骤和上面转换DragonBone方式差不多, 只是如果spine导出 的贴图用了预乘透明度, 则需要选中Prefab上PreMultiplyAlpha这项。

4.转换具有碰撞检测的动画

如果制作的动画中使用了边界碰撞, 则导出时会自动创建成PolygonCollider2D。如果需要更复杂的碰撞, 可以在DragonBone(All function), Spine(All Function) 中选择。

5.具体参数

Zoffset: slot层级之间的z值差

DisplayType: 是否使用Unity的SpriteFrame,SpriteRenderer 或 UIFrame , Image。

Generic Anim: 如果选中, 则普通动画和UI动画用同一组。

gen Prefab : 是否自动生成Prefab

gen Animations : 是否生成动画

gen Avatar: 是否生成Avatar

gen Mesh Collider: 是否生成网格碰撞

gen Img Collider: 是否将图片生成碰撞

gen Custom Collider: 是否生成动画编辑器中自定义的碰撞

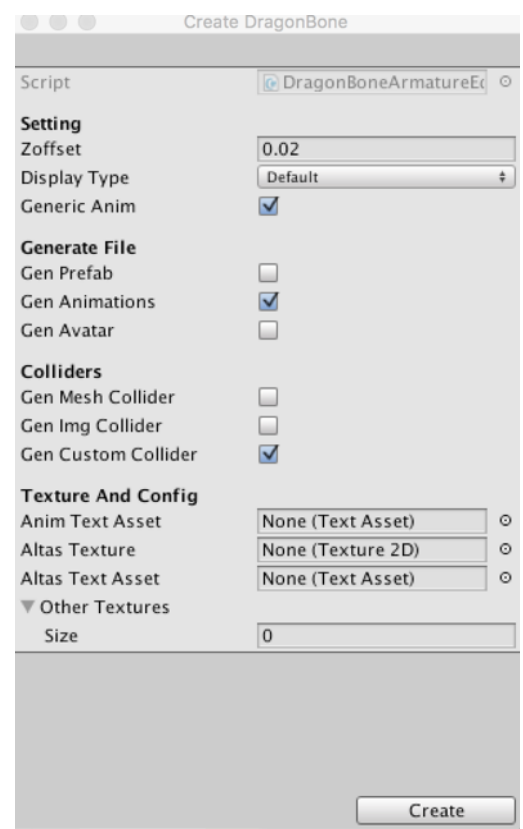
Anim Text Asset: 动画数据配置文件

Create Avatar: 是否创建AvatarMask

Atlas Texture: 图集

Atlas Text Asset: 图集的配置

Other Textures: 是否有其他图集



6.转换后效果

这个例子使用了Gen Mesh Collider选项，生成的是PolygonCollider2D ,碰撞器会随动画的变化而变化。



7. API

```
void SetToPose();

Renderer GetAttachmentByName( string attachmentName);
MaskableGraphic GetUIAttachmentByName( string attachmentName);

void ChangeSpriteFrame(string spriteFrameName,Texture texture,Material mat=null,bool useMaterialBlock=true);
void ChangeSpriteFrame(SpriteFrame sf,Texture texture,Material mat=null,bool useMaterialBlock=true);
void ChangeSpriteFrame(string spriteFrameName, string newFrameName);
void ChangeSpriteMesh(string spriteMeshName,Texture texture,Material mat=null,bool useMaterialBlock=true);
void ChangeSpriteMesh(SpriteMesh sm,Texture texture,Material mat=null,bool useMaterialBlock=true);
void ChangeSpriteMesh(string spriteMeshName, string newTextureFrameName);
void ChangeSpriteRenderer(string spriteRendererName,Texture2D texture,Material mat=null);
void ChangeSpriteRenderer(string spriteRendererName,Sprite sprite,Material mat= null);
void ChangeSpriteRenderer(SpriteRenderer sr,Sprite sprite,Material mat= null);

void ChangeUIFrame(string uiFrameName,Texture texture,Material mat=null);
void ChangeUIFrame(UIFrame uf,Texture texture,Material mat=null);
void ChangeUIFrame(string uiFrameName, string newFrameName);
void ChangeUIMesh(string uiMeshName,Texture texture,Material mat=null);
void ChangeUIMesh(UIMesh um,Texture texture,Material mat=null);
void ChangeUIMesh(string uiMeshName, string newTextureFrameName);
void ChangeImage(string imgName,Texture2D texture,Material mat=null);
void ChangeImage(string imgName,Sprite sprite,Material mat= null);
void ChangeImage(Image img,Sprite sprite,Material mat= null);
```

8. 支持SortingGroup

在Unity5.6中，创建好动画后，可以添加SortingGroup组件

9. 示例

包括了多个DragonBone和spine的测试例子。

10. Dragonbones数据转Spine数据

如果你想使用spine运行库，可以通过此软件转化DragonBones导出后的数据

<http://git.oschina.net/bingheliefeng/DragonBoneToSpineData>