

Lesson12-动画系统进阶

动画设置操作步骤

- 1、配置好骨骼
- 2、裁剪好动画片段
- 3、创建动画控制器AnimatorController
 - 添加动画片段
 - 设置默认的动画状态是哪个
 - 设置动画与动画之间的过渡关系
 - 添加动画参数
 - 设置动画过渡条件
- 4、通过代码调整动画参数
 - 从而达成过渡条件
 - 实现动画切换

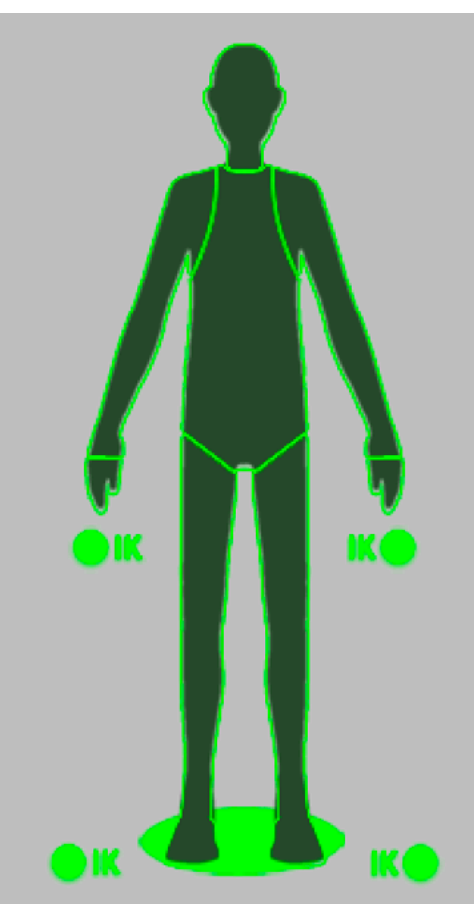
拓展:

- 声音
 - 发声组件
 - AudioSource
 - 声音选项
 - 2D声音 没有位置概念，在哪都能听到
 - 3D声音 有位置概念，只有距离声音较近地方才能听到。
 - 面板属性
 - AudioClip 声音片段
 - Mute 静音
 - PlayOnAwake 游戏开始时播放声音
 - Loop 是否循环播放
 - Volume 音量
 - Spatial Blend 2D声音、3D声音调节
 - 3D Sound Setting
 - Min Distance
 - Max Distance
 - 调曲线
 - 听音组件 AudioListener
 - 声音文件 AudioClip
 - 发声方式
 - 当前对象挂载了AudioSource组件，并且AudioSource中有声音片段，执行播放方法。
 - 通常用于单个声音片段播放
 - 不需要挂载AudioSource组件，直接通过静态方法在某一位置播放某一声音片段
 - 通常用于多个声音片段播放
 - 原理：新建一个空对象，挂载AudioSource组件，添加指定声音片段，播放之后，自动销毁。
 - 缺点：耗CPU调度，耗内存。
 - 静态方法：
`PlayClipAtPoint(AudioClip,Vector3)`
 - 灯光
 - Type类型
 - 平行光Directional
 - 只受旋转影响
 - 不受位置影响
 - 聚光灯Spot
 - Range
 - Angle
 - 点灯光Point
 - Intensity 光照强度
 - Mode
 - Realtime 实时渲染
 - Baked
 - Color
 - Shadow Type
 - No Shadows
 - Hard Shadows
 - Soft Shadows
 - Culling Mask 进行层剔除
 - Invoke
 - 功能：隔一段时间之后，执行一个方法
 - 参数
 - 方法名称（String）
 - 时间间隔（float）

动画状态机

- 功能：状态的管理
- 操作步骤
 - 点击要管理的状态
 - Add Behaviour
 - OnStateEnter 进入状态执行一次
 - OnStateUpdate 在状态中每帧调用一次
 - OnStateExit 离开状态调用一次
 - OnStateMove
 - OnStateIK

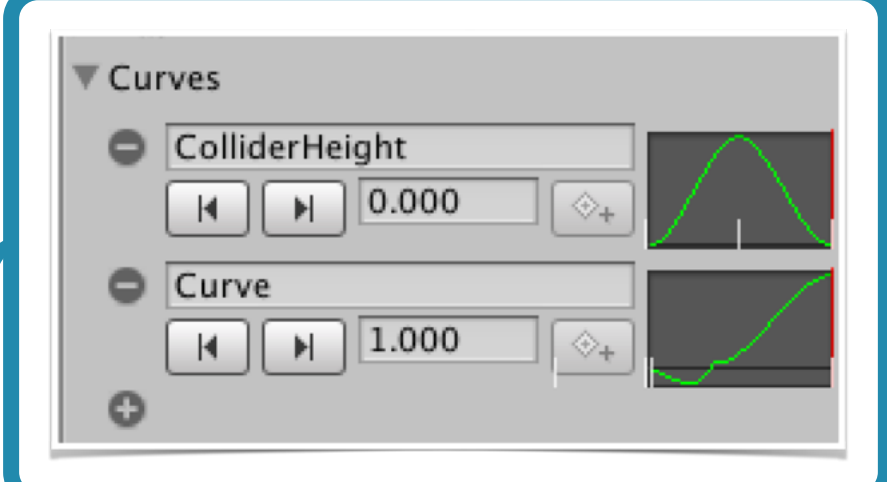

动画层

- 关于动画层的使用 用于融合不同部位的动画
- 动画层设置
 - Weight权重 该层动画执行的比例
 - Mask遮罩
 - 该层动画可以控制身体的哪些部分
 - 
 - Humanoid中的人型是面对我们的
 - IK Pass支持IK动画
- 动画遮罩设置
 - 遮罩设置
 - IK反向动力学遮罩

IK动画

- 打开IK动画所在层的IK Pass
- OnAnimatorIK
- IK部位
 - 左手
 - 右手
 - 左脚
 - 右脚
 - 眼镜LookAt
- 代码实现
 - `animator.SetIKPositionWeight`
 - `animator.SetIKRotationWeight`
 - `animator.SetIKPosition`
 - `animator.SetIKRotation`
- 小作业:
 - 夹角合适时，开枪
 - 夹角不合适时，把手放下

动画曲线Curves

- 
- 动画曲线就是一个在动画播放过程中变化的数据【变量】
- 通过这个变量可以设置一些内容
- 设置死亡时候的动画曲线
- 小作业:
 - 
 - 保证碰撞体和死亡动画过程中大小保持一致

动画事件

- 1.函数必须是public
- 2.方法必须是放置在该人物对象身上的脚本组件中
- 3.参数只能增加一个，且参数类型只能是Float, Int, String, Object之一
- 4.添加了帧事件，必须要在代码里声明事件方法，否则报错。