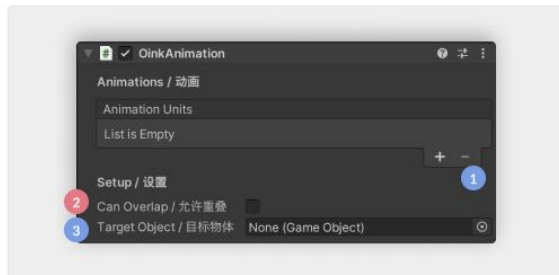


Oink Animation使用教程

Oink Animation 是一个让开发者可以用快速、低代码、自由定制化的方式在引擎中制作、添加和触发2D GUI动画。

如何使用

Oink Animation 组件是触发动画的行为的必要组件。因为框架逻辑是基于对绑定物体上的Image组件而进行的操作，所以要求被绑定物体上必须要有**Image组件**存在。（如果将物体上的Image改成disable，不会影响框架逻辑）



OinkAnimation 组件

1 添加动画

一个物体可以添加多个动画文件。



2 “允许重叠”

如果这个属性被选中，则允许多个动画文件在一个物体上同时播放。

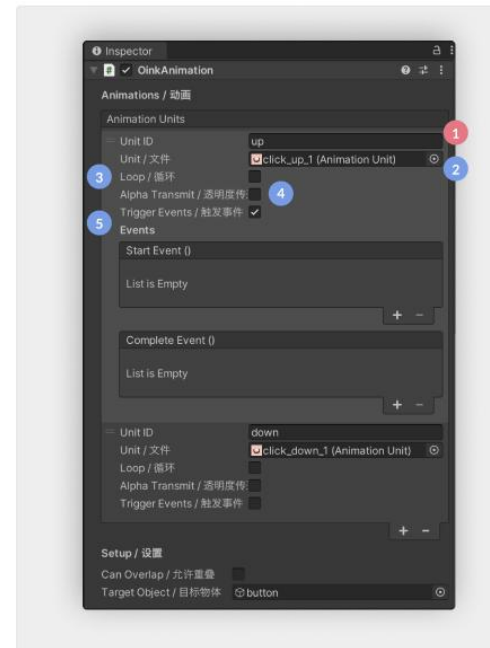
如果属性被开启，同时有多个动画文件都对同一个属性进行操作，可能会导致动画播放的效果问题。

3 “目标物体”

这个属性允许开发者可以选定哪个物体（物体必须带有Image组件）去执行这个动画。如果没有物体被拖入，则自动选中自身物体。

动画文件

Animation Unit是一个Unity Scriptable-Object形式。它包含了一个完整的动画逻辑，开发者也可以自定义Animation Unit文件。



OinkAnimation 组件 - Animation Unit

1 “Unit ID”

当有多个动画文件被添加到组件，这个属性是为了让开发者选择性的触发特定动画文件。

这个ID需要在当前组件中为唯一。

2 “文件”

这个属性是动画文件。

3 “循环”

当这个属性被选中，则动画变成循环播放。

4 “透明度传递”

当动画文件中包含了对图片透明度的改变，这个属性决定了是否将这个改变同时应用到目标物体的子物体中。如果被选中，则所有包含Image组件的子物体都会触发透明度改变。

5 “触发事件”

这个属性允许开发者添加事件函数到特定动画文件中。这些被添加的事件将在动画开始前或者结束后执行。

动画操作

Oink Animation 组件包含了对动画操作的函数。
开发者只需要在面板中或者代码中调用即可。

1 “Delay (float)”

这个函数可以给这个组件添加一个等待效果。

例子：
`Delay(1f)`: 等待一秒。

2 “Play (string)”

这个函数可以播放某个动画文件通过传入“Unit ID”，同时不会影响正在运行的动画。

例子：
`Play()`: 播放列表中第一个动画文件。
`Play("down")`: 播放列表中“Unit ID”叫“down”的动画文件。

3 “PlayNext (bool)”

这个函数可以按照动画文件列表的顺序播放一个文件动画。如果动画播放到了最后一个，则下一次重新开始从第一个开始播放。第一次触发的动画永远是列表第一个动画文件。

例子：
`PlayNext()`: 顺序从上到下播放。
`PlayNext(false)`: 顺序从下到上播放。

4 “PlaySolo (string)”

这个函数类似“`Play()`”，但是会停止其他所有在这个组件上正在播放的动画。

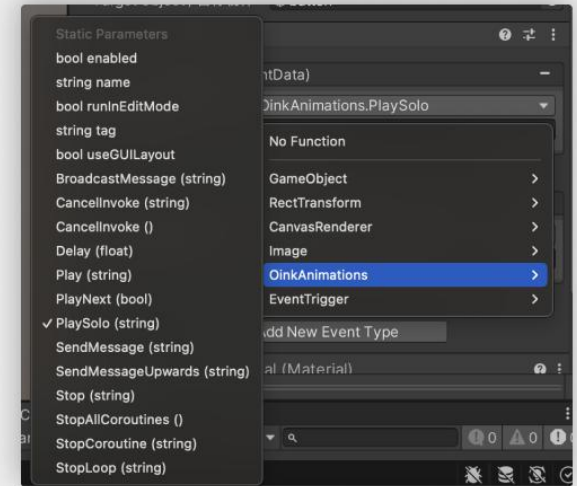
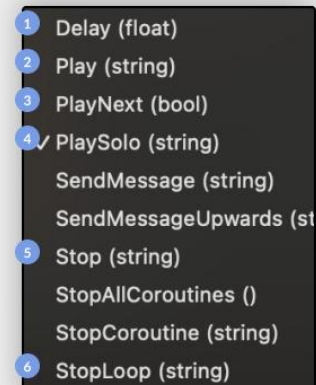
5 “Stop (string)”

这个函数可以停止某个动画文件通过传入“Unit ID”。这个停止动作会在动画播放完当前关键帧后完成。

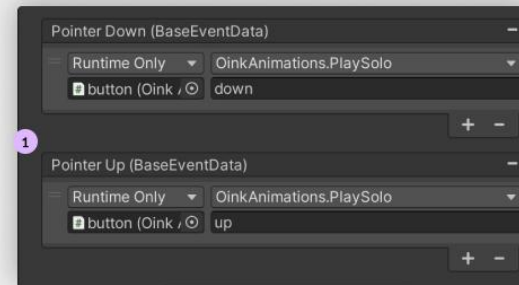
例子：
`Stop()`: 停止列表中第一个动画文件。
`Stop("down")`: 顺序从下到上播放。

6 “StopLoop (string)”

这个函数类似“`Stop()`”，但是这个停止动作会在动画文件播放完后完成。



Event Trigger 组件 - Pointer Event



1 例子

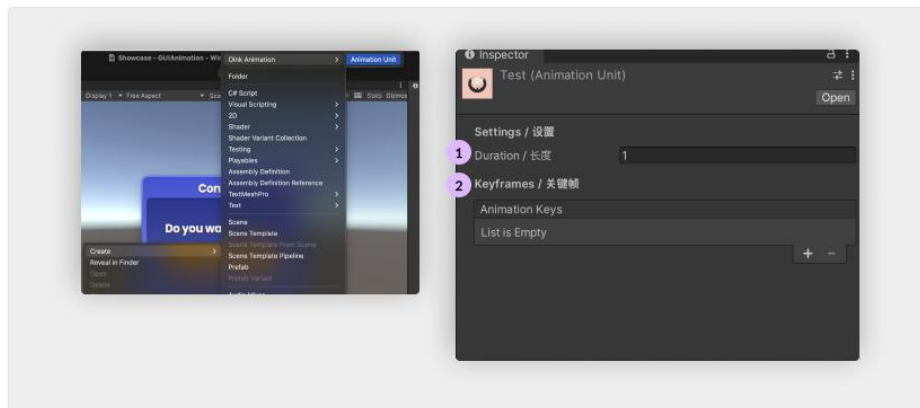
这个例子中，当玩家点击游戏物体后会触发`PlaySolo("down")`，然后开始播放动画文件列表里“Unit ID”为“down”的动画，同时停止其他动画。

动画文件制作

开发者可以在Unity窗口中制作Animation Unit动画文件，同时也支持用代码编写。

1 创建动画文件

可以在创建(create)列表中找到 Oink Animation -> Animation Unit。



Animation Unit (Scriptable Object)

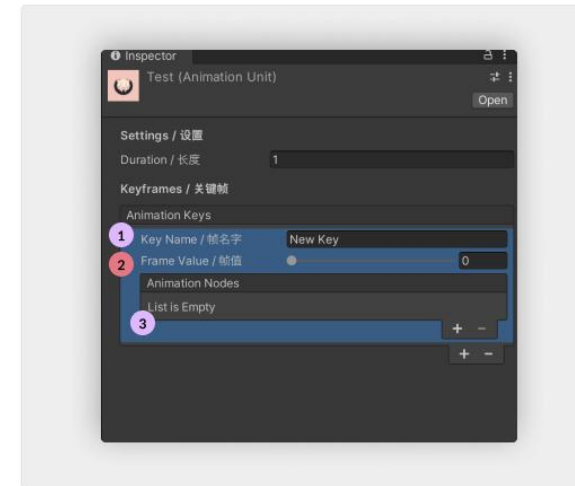
1 “长度”

这个属性决定了动画播放的时间长度。1表示一秒钟。

2 “关键帧”

这个属性可以添加关键帧。

2 添加关键帧



Animation Unit - Keyframe

1 “帧名字”

这个属性不会影响动画，只是为了方便开发者标注需要的信息。

2 “帧值”

这个属性决定了当前关键帧在什么时候触发。帧值的范围为0-1。0表示最开始，1表示结尾。

当值小于0.01时，默认传入的关键帧中的值为动画的初始值。
如果传入的关键帧的值都大于0.01的话，动画的初始值则为在游戏运行前物体最初值。

3 “Animation Nodes”

这个属性是动画节点的列表。

动画节点

通过添加动画节点到关键帧中可以改变物体上image组件的属性。

1 添加动画节点

在一个关键帧底下可以绑定多个动画节点，每一个节点对应着一个属性的操作。

1 “节点名字”

这个属性不会影响动画，只是为了方便开发者标注需要的信息。

2 “元素”

这个属性决定了要给哪个属性设置动画。

3 “值”

这个属性决定了当前帧中属性的目标值。

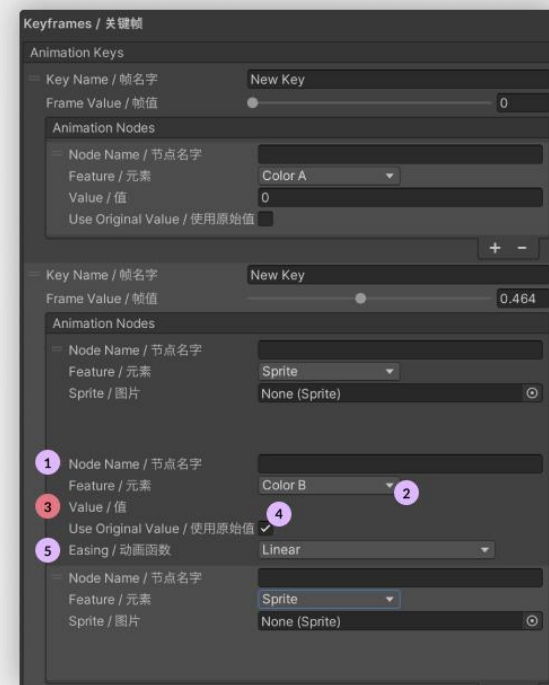
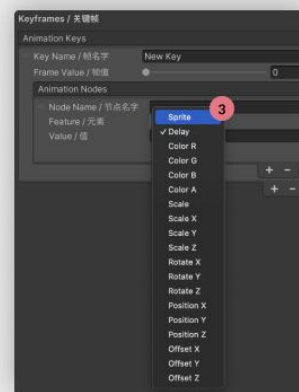
如果传入的元素为图片(Sprite)或者延迟(Delay)，则会在帧的最开始立刻执行。
如果选中了延迟(Delay)，则当前动画会停止直到延迟结束，再继续执行接下来的动画。

4 “使用原始值”

如果这个属性被选中了，则会使用物体在最初的状态时的属性值。

5 “动画函数”

这个属性决定了动画的播放时间函数。



Animation Unit - Animation Node