

Copycat Workflow

- **Template**放入要作為模板的**Animator Controller**
- 如果是首次使用此模板, 要點選**Start Edit**才能繼續下一步
- **Target Model Root**放入欲置換目標的**Fbx根模型**
 - i.e. robot.fbx, robot@idle.fbx, robot@attack.fbx. 你應該放入**robot.fbx**
- **Contract**設定要搜尋的**Animation**名稱, 搜尋目標將以**Target Model Root**為依據做搜尋
 - i.e. 根模型為robot, 如果要搜尋robot@attack, 你應該輸入**attack**
- 當左起第一個燈號顯示綠燈, 表示目標動畫有搜尋到
- 如果Template有設定, 會出現**assign to...**選項, 選擇你欲置換的**State**
- 設定完後, 選擇**Apply**或者**Apply All** 將設定賦予目標, 設定成功的State第二個燈號會亮綠燈
- 設定完後可以點選**Save As Preset**儲存這次Contract的設定(Animation名稱和State目標), 以供下次編輯使用
- 選擇**Save**將這次的編輯輸出儲存為成品**Animator Controller**
 - 勾選**Keep Edit Data**, Save完後會繼續保留編輯資料, 供快速製作用

