

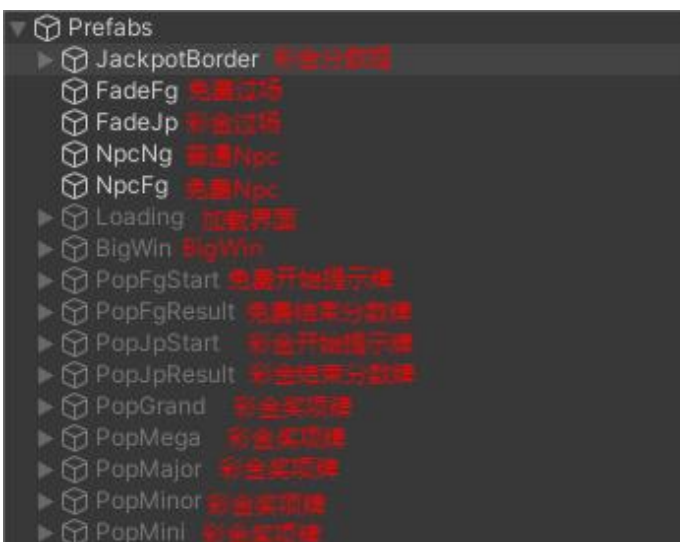
1.使用框架制作流程

1.1. 步骤 1-创建框架场景物体



1.2. 步骤 2-配置资源

说明：Slot 最外层包括但不限于以下效果。细节部分比如需要多个 Animator 去实现效果，则以默认的最外层 Animation 设置动画事件帧，子物体的 animato 动画触发订阅到事件(使用 AnimatorCTR)。



1.2.1.配置图片、特效、Spine

JackpotBorder(彩金分数框)：设置图片

FadeFg(免费过场)：子物体设置图片、特效、Spine

FadeJp(彩金过场)：子物体设置图片、特效、Spine

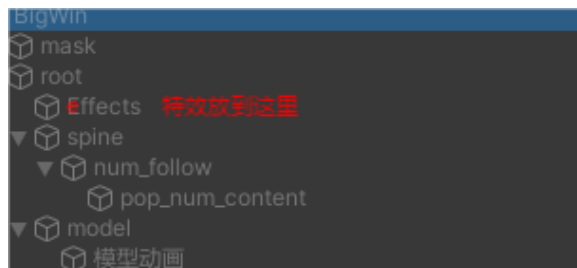
NpcNg(普通界面 Npc)：设置模型或 Spine，模型的情况创建到 NpcNg 子物体（改成了 Npc_spine）

NpcFg(免费界面 Npc)：普通免费通用的情况则删除，只是为了演示 spine 和模型的区别，以及不通用的情况（改成了 Npc_model）

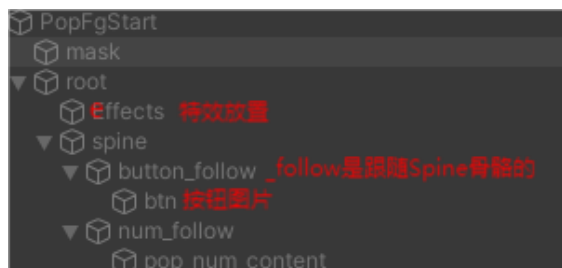
Loading(加载界面)：



BigWin: model 下面是放人物 animator 这种动画(model 下会自动把触发动画订阅最外层 Animator 的动画事件，只订阅一个 animator。扩展使用 AnimatorCTR)

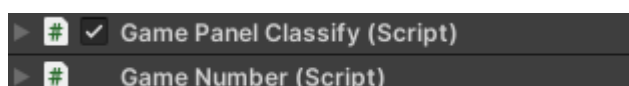


PopFgStart 等提示牌弹窗: 提示牌都是此结构

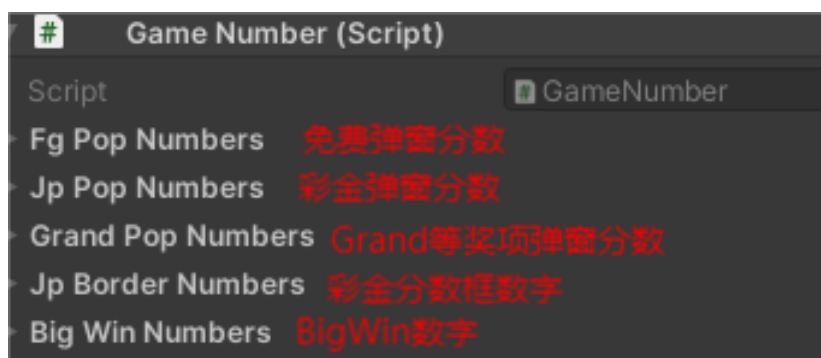


1.2.2.配置数字、分类游戏面板

说明: 在 TA_GameManager 上面分配



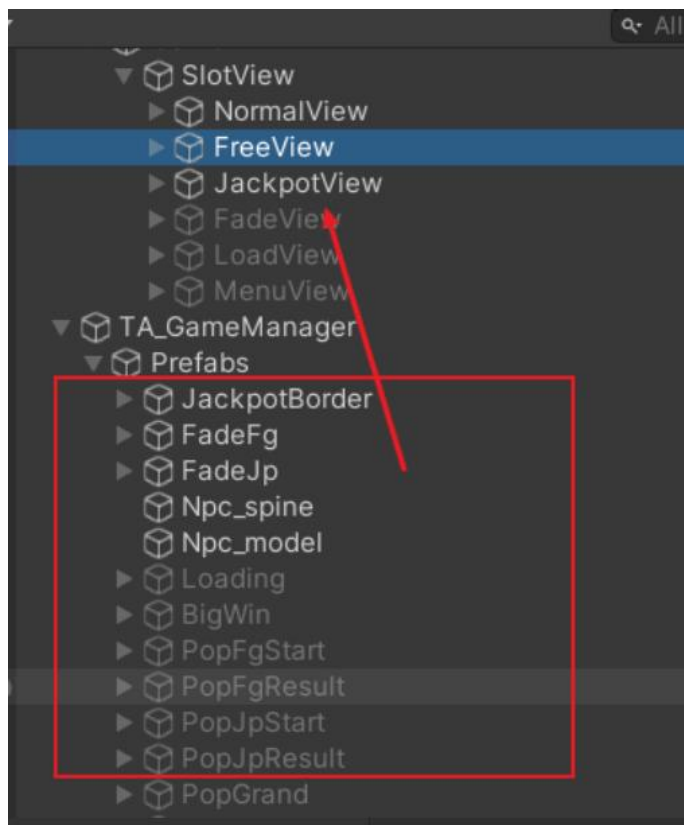
数字: 一般是 12 张图片 (0-9, 。)



面板分类(GamePanelClassify): 方便制作、转场动画切换。哪里会出现的物体就放哪个列表，都会出现就都放。



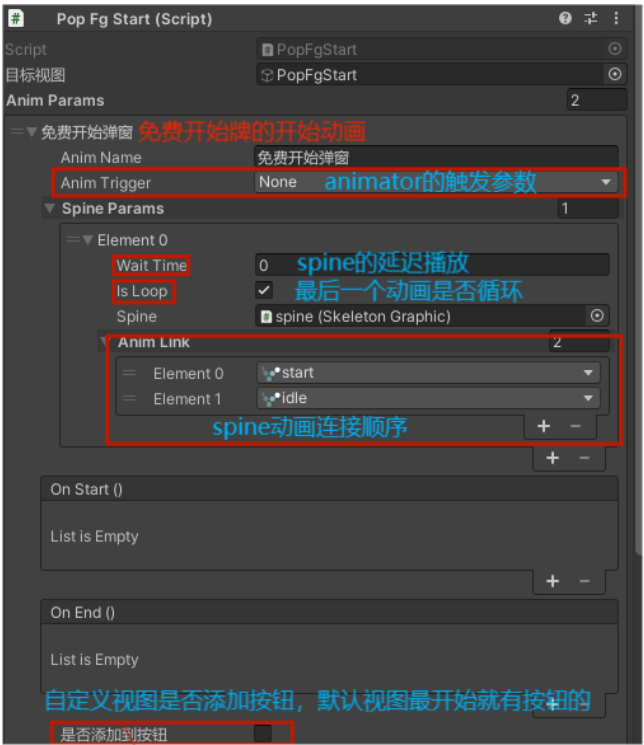
1.2.3. 移动到程序的结构



1.3. 步骤 3-配置播放参数

说明：

- 每个视图都有专门的脚本控制。而视图都有一个或多个动画，比如一个弹窗有开始和退出（待机一般是接着开始的）。
- 每个动画播放参数有 animator 的触发参数、spine 的动画名参数
- 默认的视图都已经默认的参数数据了，在 Scripts\TA\Frame\Resources\Data\BaseViewData，会自动读取。
- 如果动画资源命名不是按照默认设置的，则需要在每个对应视图脚本去修改参数
- 触发器为 None 时，操作是将视图激活
- Ps: 有时候 spine 播放延迟不好调试的话，可以使用 Animation 事件，在 spine 上挂载 SpinePlayController，配置参数调用方法。也可以使用自己的播放实现脚本



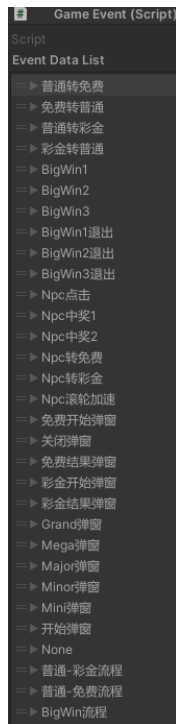
1.4. 步骤 4-远行点击按钮播放

空

1.5. 以上是 Slot 的制作流程-以下是补充说明

1.5.1.GameEvent 类

说明：TA_GameManager 上，所有的视图动画注册在这个事件列表。

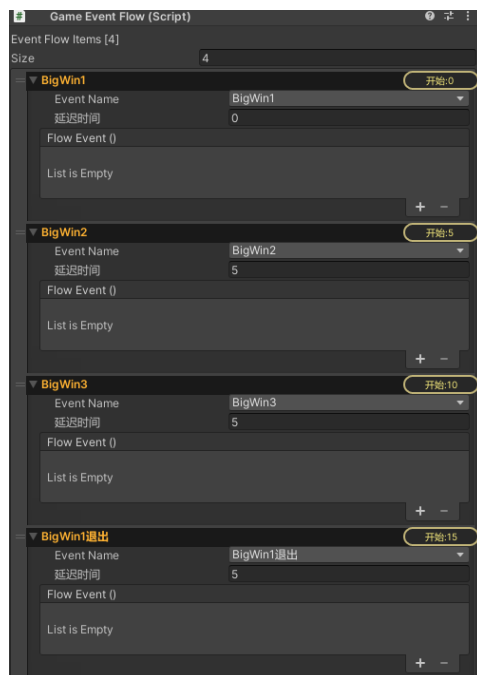


1.5.2.DebugView 按钮

说明：Debug 按钮事件是依据按钮的物体名和动画事件名对应，将 TA_GameManager 上的事件自动绑定。

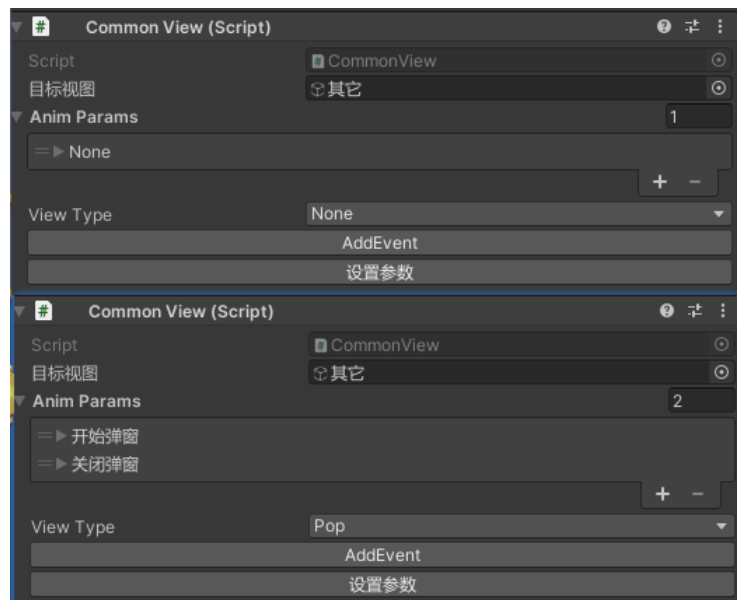
1.5.3. 游戏流程

选择 GameEvent 上的事件连接在一起，下面是设置好的 BigWin 播放，



1.5.4. 自定义视图创建

默认的视图一般够用了，如果需要创建新的，则复制在 Views 下面的其它弹窗视图或其它弹窗，修改配置里面的参数，点击 AddEvent 编辑时添加事件



1.5.5. 脚本实现玩法和动画

继承 BaseScriptAnim 类，实现 RegisterFun 和 Init 方法。点击 ScriptAnims 物体上 ScriptAnimManager 的注册脚本事件按钮（会将事件添加到 GameEvent）

