

ActionPreviewer v0.2

工具位置：Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer

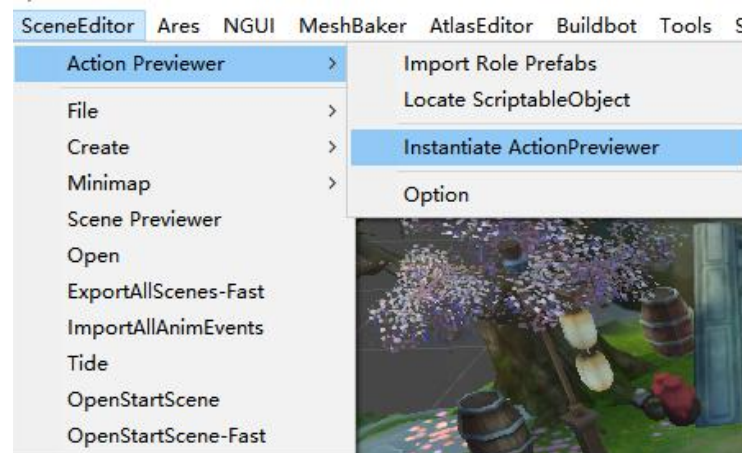
工具用途：角色的动作和特效能快速的放入，替换调试。角色类的所有资源调整测试，增加美术角色类资源反复调试的便捷高效性。

- 目前功能：
1. 单个角色的所有动作可以调用。
 2. 可以点击动作列表调用所有动作，播放时当前动作片段有时间长度的滑动条显示，可以手动拖动滑动条自由查看每帧动作展示。
 3. 可以调用不同的角色调试，可以换装调试动作（**选取的是同一文件夹下的所有预制体，动作也会更换为预制体中 Animation 的预设**）。
 4. 可以播放动作对应特效，选择全局特效等级。

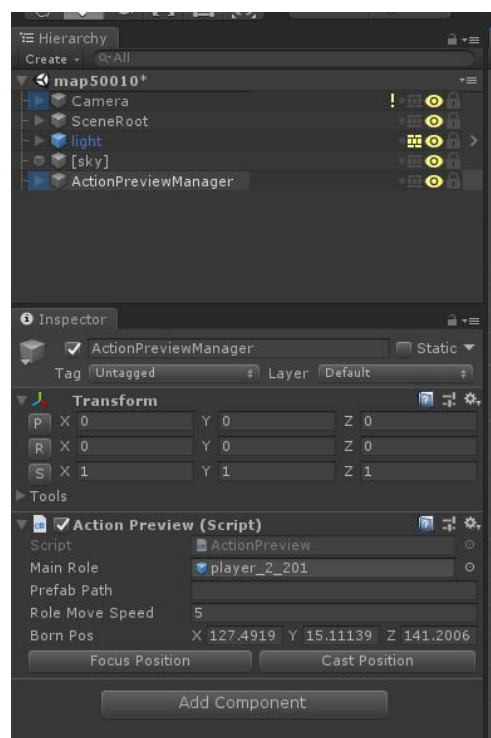
使用说明：

1> 打开一个地图场景

2> 点击 Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer/Instantiate ActionPreviewer



然后在 Hierarchy 窗口中看到生成了一个名叫 ActionPreviewManager 的物体



- 3> ActionPreviewManager 的 Inspector 窗口中的 ActionPreview 脚本中，把角色预制体拖到 Main Role 属性栏，在 Role Move Speed 设置角色移动速度（默认为 5）。然后在 Scene 窗口选择合适位置，点击 ActionPreview 脚本的 Cast Position 按钮，场景中 Scene 视角正中心会显示一个青色的出生点。（Focus Position 按钮用来在 Scene 窗口定位到 Born Pos）
- 4> 运行 Unity 程序，点击地板可以使角色跑动（在非动作预览情况下）。
- 5> 默认点击“P”键可以开关动作面板。



点击左上一列表按钮可以播放对应动作，可以拖动滑动条显示具体帧。



勾选多选按钮后，点击左上一列表按钮可以添加动作到左上二列表，点击左上二列表按钮会删除该动作，点击“Play”按钮，会按照左上二列表按钮顺序播放动作。

6> 默认点击“O”键可以开关角色切换面板。

点击右下列表的按钮，即可更改皮肤，更换皮肤时，也会更新预制体的动作列表。

注 1：尽量在动作终止时更改角色模型，以免发生不必要的 BUG。

注 2：只会加载与一开始的预制体同一文件夹下的且在配置文件里中存在的物体。



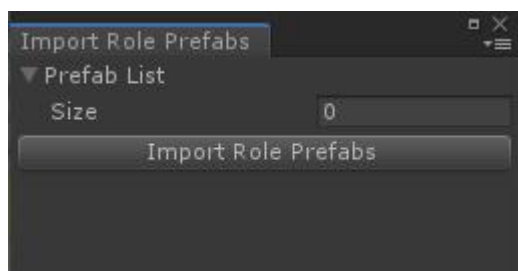
7> 默认点击“I”键可以开关技能特效等级切换面板。

点击右上按钮，即可更换技能特效等级。

注：当前版本为全局等级。

导入配置操作说明：

1> 点击 Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer/Import Role Prefabs 打开窗口



将角色预制体拖入其中，点击“Import Role Prefabs”按钮会自动导入到 Assets/Samples/ActionPreviewer/RoleSkillSFXsSo.asset 文件里（如下页图），默认后面数字都为 0。

如果导入的预制体的 Animation 组件有空的 AnimationClip 运行时会报错！

最后一栏填入的是配置表 skill.xlsx 里的 SkillID，默认为 0 就是不播放特效。

修改 Animation SkillID 的 Size 可以添加或删除 AnimationClip，运行时更改无效。默认最小数为预制体的 Animation 中所有 AnimationClip 个数（即填 0 也不会删除所有 Clip，只会删除后添的）。

最下方的“Clear the whole List”按钮会清空列表所有数据。

2> 点击 Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer/Locate ScriptableObject 会在 Project 窗口中定位到配置文件，也会在 Inspector 窗口中显示文件信息。

Inspector

RoleSkillSFXsSo

Open

Role Prefabs & Skill ID List

player_2_201

player_2_201

▼ Animation SkillID

Size	41		
Element0	▶ collect	○	0
Element1	▶ comboback_1	○	0
Element2	▶ comboback_2	○	0
Element3	▶ comboback_3	○	0
Element4	▶ comboback_4	○	0
Element5	▶ comboback_5	○	0
Element6	▶ combo_1	○	0
Element7	▶ combo_2	○	0
Element8	▶ combo_3	○	0
Element9	▶ combo_4	○	0
Element10	▶ combo_5	○	0
Element11	▶ dead	○	0
Element12	▶ float	○	0
Element13	▶ getup	○	0
Element14	▶ hit	○	0
Element15	▶ idle	○	0
Element16	▶ jump_1	○	0
Element17	▶ jump_2	○	0
Element18	▶ jump_3	○	0
Element19	▶ battlewin	○	0
Element20	▶ mountidle1	○	0
Element21	▶ mountidle2	○	0
Element22	▶ mountidle3	○	0
Element23	▶ mountidle4	○	0
Element24	▶ mountmove1	○	0
Element25	▶ mountmove2	○	0
Element26	▶ mountmove3	○	0
Element27	▶ mountmove4	○	0
Element28	▶ run	○	0
Element29	▶ skill_1_1	○	10001
Element30	▶ skill_1_2	○	10002
Element31	▶ skill_2_1	○	11001
Element32	▶ skill_2_2	○	11002
Element33	▶ skill_3_1	○	14001
Element34	▶ skill_3_2	○	14002
Element35	▶ skill_4	○	12001
Element36	▶ skill_5_1	○	0
Element37	▶ skill_5_2	○	15001
Element38	▶ skill_5_3	○	15002
Element39	▶ spawn	○	0
Element40	▶ stun	○	0

player_2_310

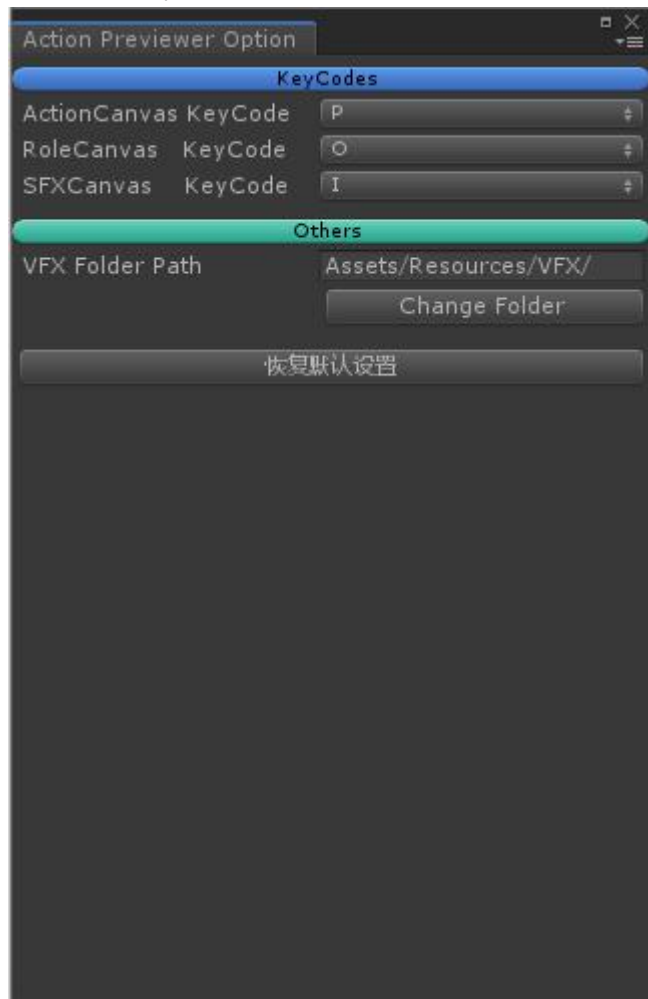
player_2_310

▶ Animation SkillID

+ -

Clear the whole List

3> 点击 Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer/Option 打开设置窗口



在此可以更改开关动作界面 ActionCanvas、角色面板 RoleCanvas、特效等级面板 SFXCanvas 的键盘映射。

可以点击“Change Folder”按钮重新定位特效存放的文件夹。

“恢复默认设置”按钮用来恢复如上所有设置为默认值。

ActionPreviewer v0.1

工具位置：Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer

工具用途：角色的动作和特效能快速的放入，替换调试。角色类的所有资源调整测试，增加美术角色类资源反复调试的便捷高效性。

目前功能：1. 单个角色的所有动作可以调用。

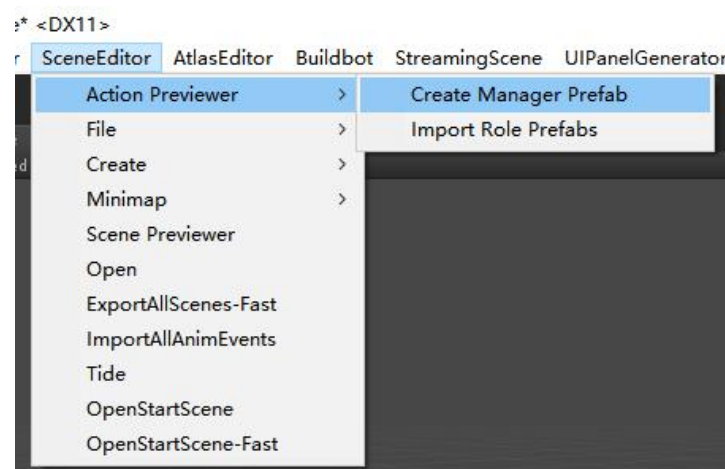
5. 可以点击动作列表调用所有动作，播放时当前动作片段有时间长度的滑动条显示，可以手动拖动滑动条自由查看每帧动作展示。

6. 可以调用不同的角色调试，可以换装调试动作（**选取的是同一文件夹下的所有预制体，动作也会更换为预制体中 Animation 的预设**）。

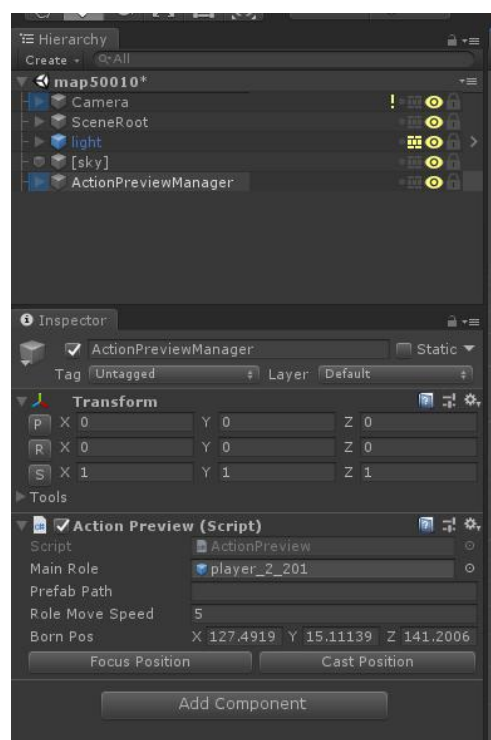
使用说明：

8> 打开一个地图场景

9> 点击 Unity 窗口工具栏 SceneEditor/Action Previewer/Create Manager Prefab



然后在 Hierarchy 窗口中看到生成了一个名叫 ActionPreviewManager 的物体



- 10> ActionPreviewManager 的 Inspector 窗口中的 ActionPreview 脚本中，把角色预制体拖到 Main Role 属性栏，在 Role Move Speed 设置角色移动速度（默认为 5）。然后在 Scene 窗口选择合适位置，点击 ActionPreview 脚本的 Cast Position 按钮，场景中 Scene 视角正中心会显示一个青色的出生点。
- 11> 运行 Unity 程序，点击地板可以使角色跑动（在非动作预览情况下）。
- 12> 点击“P”键可以开关动作面板。



点击左上一列表按钮可以播放对应动作，可以拖动滑动条显示具体帧。



勾选多选按钮后，点击左上一列表按钮可以添加动作到左上二列表，点击左上二列表按钮会删除该动作，点击“Play”按钮，会按照左上二列表按钮顺序播放动作。

13> 点击“O”键可以开关角色切换面板。

点击右下列表的按钮，即可更改皮肤，更换皮肤时，也会更新预制体的动作列表。

注：尽量在动作终止时更改角色模型，以免发生不必要的 BUG。

