**动画**

**动画系统概述**

Unity的动画系统基于什么概念？它含某些对象应如何随时间改变其位置、旋转或其他属性的相关信息。

动画剪辑将编入称为什么的一个类似于流程图的结构化系统中？

**动画剪辑**

Unity 支持从外部源导入动画，并允许在编辑器中使用什么窗口从头开始创建动画剪辑？

从外部源导入的动画剪辑主要包括哪些内容？

为了简化Animation 窗口视图，请选择您希望检查的什么？然后，窗口仅显示这些骨骼的关键帧或曲线。

Animation窗口提供动画数据的什么视图？要编辑此数据，请创建新的空动画剪辑，然后选择、复制导入的动画剪辑的动画数据并将其粘贴到新的可写动画剪辑中。

**人形Avatar**

由于不同人形角色之间骨骼结构的相似性，可将动画从一个人形角色映射到另一个角色，允许什么和什么？

**Animation 窗口指南**

**使用 Animation 视图**

参考文档：Animation窗口

时间轴视图有哪两个模式？

使用什么模式来查看动画时，必须了解有时每个属性的各种范围会有很大差异？

按键盘上的什么按键即可将视图缩放到当前选定的关键帧？

按键盘上的什么按键可适应并重新缩放窗口，从而显示剪辑中的所有关键帧（无论选择哪些帧）？

**创建新动画剪辑**

如果已经为游戏对象分配一个或多个动画剪辑，什么按钮将不可见？

**动画化游戏对象**

您可以使用哪两种不同模式在 Animation 窗口中对游戏对象进行动画化？

当您移动、旋转或以其他方式修改动画游戏对象的任何可动画属性时，Unity 会自动在回放头处创建什么？

时间轴栏显示为什么颜色，表示处于录制模式，动画属性在检视面板中以红色背景显示？

游戏对象当前什么属性都显示在 Animation 窗口左侧？

还可以通过单击什么按钮将可动画属性添加到当前游戏对象？

时间轴中的数字显示为什么？因此 1:30 表示 1 秒和 30 帧

在预览模式中，动画属性在Inspector窗口中显示为蓝色。当您看到此蓝色时，表示这些值由当前在 Animation 窗口中预览的动画剪辑的什么驱动？

如果在预览时修改任意的这些蓝色属性，游戏对象现在将处于已修改的动画状态。此状态通过检视面板字段变色为什么颜色来指示？

在此修改状态下，必须怎么样来“保存”此修改？如果移动回放头，或将选择焦点从动画游戏对象上移开，您将失去此修改。

有三种不同方法可手动创建关键帧。

**使用动画曲线**

动画曲线具有多个关键点，这些关键点是曲线路径上的控制点。如果一个帧在一条或多条曲线中具有关键点，则该帧称为什么？

Animation视图可用于动画化更多属性，而不仅限于游戏对象的位置、旋转和缩放。您可以动画化任何组件和材质的属性，甚至是您自己的脚本组件的什么变量？

无论使用四元数或欧拉角插值形式，旋转始终以什么值形式显示？

**Editing Curves（了解）**

**关键帧清单 (Dopesheet) 模式中的关键点操作**

可通过什么方式选择多个关键点。通过此功能可一次选择和操作多个关键点？

选择多个关键点后，可缩放所选关键点：将它们拉开更长的一段时间使所选动画速度更怎么样？

**曲线模式中的关键点操作**

在曲线模式中查看Animation窗口时，可通过什么方式选择多个关键点？通过此功能可一次选择和操作多个关键点。

框选的曲线可以有哪些操作？

**具有多个移动部件的对象**

**使用动画事件**

什么允许您在时间轴中的指定点调用对象脚本中的函数？

由动画事件调用的函数也可以接受一个参数。该参数可以是 float、string、int 或 object 引用或什么对象？该对象具有一些成员变量，通过这些变量可将浮点、字符串、整数和对象引用以及有关触发函数调用的事件的其他信息一次性传递给该函数。

要将动画事件添加到当前播放头位置的剪辑，请单击什么按钮？

参考文档：事件的Inspector