**动画混合形状（了解）**

如果动画模型支持会在什么组件下看到列出的混合形状？

0表示混合形状没有影响，什么表示混合形状具有最大影响？

在Unity中的Animation窗口来创建混合动画，步骤如下：1，打开Animation 窗口。2，在窗口左侧，单击“Add Curve”，然后添加什么，它将位于Skinned Mesh Renderer下？

也可以使用哪些函数来通过代码设置混合权重？

编程：范例

**Animator Override Controller**

什么是一种资源，它可让您扩展现有Animator Controller，从而替换使用的特定动画但保留其原始结构、参数和逻辑？

因此，您可以创建同一个基本状态机的多个变体，但是每个变体使用不同的什么？例如，您的游戏可能有各种各样的 NPC 类角色生活在世界上，但每种类型（小妖精、恶魔、小精灵等）都有自己独特的行走、空闲、坐定等动画。

通过使用什么，如何在运动状态之间进行过渡和混合的基本逻辑可被具有不同动画集的不同角色所共享，从而减少构建和修改状态机本身所需的工作量。

**重定向人形动画**

重定向只适用于已配置了什么的人形模型，因为这可以让我们在模型的骨骼结构之间建立对应关系？

重定向人形动画，主要是复用什么？

**性能和优化**

在通用模式下，已拥有30个骨骼的骨架上增加15个骨骼需要多花费多少的时间来解析？

尽可能合并蒙皮网格。将一个角色拆分为两个蒙皮网格渲染器会怎么样？如果角色只有一种材质，那就更好，但在某些情况下，可能需要多种材质。

未设置什么的 Animator 不会花时间执行处理？

动画化缩放曲线比动画化移动和旋转曲线的成本更高。为了改善性能，请避免使用什么动画？

这不适用于什么（具有相同动画剪辑长度值的曲线），常量曲线经过优化，成本低于比普通曲线？

向Animator添加另一层（无论同步与否）的成本取决于层播放的动画和混合树。层的权重为多少时，Unity 会跳过层更新？

导入人形动画时，如果不需要 IK（反向动力学）目标或手指动画，请使用 Avatar 什么将它们移除？

使用通用类型时，使用根运动比不使用根运动的成本更怎么样？如果动画没有使用根运动，请确保未指定根骨骼。

可进行许多优化，有哪些有用的提示？

始终通过将 Animator 的 Culling Mode 设置为 Based on Renderers 来优化动画，并禁用蒙皮网格渲染器的什么属性？这样即可在角色不可见时让 Unity 不必更新动画。

**动画参考**

Animator 组件 (Animator Component)

Animator Controller

创建AnimatorController

动画状态

动画过渡

**动画常见问题解答**

层的排序是否重要？

基础层的权重值是否应始终设置为 1？或者在使用其他层时权重是否应为 0？

有没有任何办法可以从控制器获取变量值而不使用名称字符串？

如果同步层中的状态与基础层中的相应状态相比具有不同的长度，会发生什么情况？

有没有办法创建除 LeftFoot、RightFoot、LeftHand、RightHand 之外的 AvatarIKGoal？

有没有办法定义 Avatar 遮罩包含的变换组件？

具有曲线的动画如何与没有曲线的动画混合？

**Playables API（了解）**

**动画术语表**

为网格构建骨关节的骨架层级视图的过程。使用外部工具（例如 Max 或 Maya）执行。

将骨关节绑定到角色的网格或“皮肤”的过程。使用外部工具（例如 Max 或 Maya）执行。

与移动相关的三个自由度（X、Y 和 Z 方向的运动），与旋转相反。

动画层包含的动画状态机可控制模型或模型某部分的动画。相应的示例为，您有一个用于行走或跳跃的全身层，还有一个用于上身运动（例如投掷物体或射击）的更高层。更高层优先于它们控制的身体部位。

根据世界中各种物体的位置来控制角色身体部位的能力。