**Animator组件**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Controller** | | 附加到此角色的 Animator Controller。 |
| **Avatar** | | 此角色的[Avatar](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\Manual\class-Avatar.html)。（如果 Animator 用于对人形角色进行动画化） |
| **Apply Root Motion** | | 我们应该从动画本身还是从脚本控制角色的位置和旋转。 |
| **Update Mode** | | 此选项允许您选择 Animator 何时更新以及应使用哪个时间标度。 |
|  | **Normal** | Animator 与 Update 调用同步更新，Animator 的速度与当前时间标度匹配  。如果时间标度变慢，动画将通过减速来匹配。 |
|  | **Animate Physics** | Animator 与 FixedUpdate 调用同步更新（即，与物理系统步调一致）。  如果要对具有物理交互的对象（例如可四处推动刚体对象的角色）  的运动进行动画化，应使用此模式。 |
|  | **Unscaled Time** | Animator 与 Update 调用同步更新，但是 Animator 的速度忽略当前时间  标度而不顾一切以 100% 速度进行动画化。  此选项可用于以正常速度对 GUI 系统进行动画化，同时将修改的时间标度  用于特效或暂停游戏。 |
| **Culling Mode** | | 您可以为动画选择的剔除模式。 |
|  | **Always Animate** | 始终进行动画化，即使在屏幕外也不要剔除。 |
|  | **Cull Update Transforms** | 未显示渲染器时，禁用变换组件的重定向、IK（反向动力学）和写入。 |
|  | **Cull Completely** | 未显示渲染器时，完全禁用动画。 |