**AnimatorOverrideController**

Inherits from:[RuntimeAnimatorController](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\ScriptReference\RuntimeAnimatorController.html)

**Description**

用于控制动画器重写控制器的接口。

动画器重写控制器的用途是重写某个控制器的动画剪辑，从而为给定化身定制动画。 在运行时基于相同的 [AnimatorController](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\ScriptReference\Animations.AnimatorController.html) 交换

[Animator.runtimeAnimatorController](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\ScriptReference\Animator-runtimeAnimatorController.html) 和 [AnimatorOverrideController](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController.html) 不会重置状态机的当前状态。

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [overridesCount](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController-overridesCount.html) | 返回重写数。 |
| [runtimeAnimatorController](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController-runtimeAnimatorController.html) | 动画器重写控制器重写的运行时动画控制器。 |
| [this[string]](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController.Index_operator.html) | 返回重写动画剪辑（如果已设置）或原有动画剪辑命名的  名称。 |

**Constructors**

|  |  |
| --- | --- |
| [AnimatorOverrideController](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController-ctor.html) | 创建一个空的动画器重写控制器。 |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [ApplyOverrides](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController.ApplyOverrides.html) | 对该动画器重写控制器应用重写列表。 |
| [GetOverrides](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\ScriptReference\AnimatorOverrideController.GetOverrides.html) | 获取该动画器重写控制器中当前定义的动画剪辑重写的列表。 |