**Unity3D动画教程**

Posted on 2013年07月02日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 104 次

在Unity3D中，我们能很方便的使用4个动画，默认的是走，跑，跳，待机动作，可当我们根据场景需要，添加其他动画时，会遇到一些问题，如动画只播放一帧。

附加的动画允许你覆盖其他正在播放的动画。当制作附加动画时，Unity会计算动画中的第一帧和当前帧的不同。然后，Unity会播放刚刚计算出来的不同的帧。

方法一：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | /动画分层，给设置打狗的动画优先级为 2； |
| 2 |  |
| 3 | ZJdagou.layer = 2; |
| 4 |  |
| 5 | } |
| 6 |  |
| 7 | function Update(){**if**(Input.GetKeyDown(“p”)) *// animation.CrossFade(); 把动画优先级设为最高。 animation.CrossFade(“ZJdagou”); else animation.CrossFade(“ZJidle”);}* |

方法二：

设置一个boolean变量来控制动画的播放。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** AnimationPlay:boolean=**false**; |
| 02 |  |
| 03 | function Update () |
| 04 |  |
| 05 | { |
| 06 |  |
| 07 | **if**(Input.GetKeyDown(“p”)) |
| 08 |  |
| 09 | AnimationPlay=!AnimationPlay; |
| 10 |  |
| 11 | **if**(AnimationPlay) |
| 12 |  |
| 13 | animation.Play(“ZJdagou”); |
| 14 |  |
| 15 | } |
| 16 |  |

总结问题的出现原因：

animation.Play()在播放动画时，是每一帧每一帧播放的，播放一个完整的连贯的动画，function Update（）{} 函数是每一帧刷新时会自动执行的函数。而在主角上，我们已经拖了一个third person controller,里面也有一个update()函数来控制主角的走、跑、待机，等动作，通常情况下，主角的third person controller 的update（）函数里的待机动作是ZJidle. 我们又写了一个代码来控制主角开门、打钩的动作，代码里也有update()函数，这样程序在每次刷新帧的时候就会执行两个update()函数，从第一个update()函数里的play切换到另一个update(){}函数里的play()函数。这就导致了动画的卡帧。//Unity3D教程手册：

解决方法：

法一：在另一函数中设置CrossFade,函数，给动画分层，这样在update()函数执行时，会自动的把third person controller 中update(){}函数里的动画淡出，淡入现在的动画。

法二：在另一个函数中设置一个boolean标志位。third person controller 的update(){}到我们写的函数的update(){},这样更新每一帧时，就会先触发third personcontroller()里的update（）函数，再触发我们写的函数里的update()函数，由于我们的函数里面用了boolean变量来控制，unity会有记忆功能，先执行我们写的这个函数的update()函数。