**Unity3D教程：Unity中处理动画的方式以及区别**

Posted on 2013年02月06日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 316 次

1.使用其它编辑器创建动画，然后把它们导入[**Unity**](http://www.unitymanual.com)

2.使用[**脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)程序化自动地生成

3.使用[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/manual)中的Animation视图进行创建

上述处理动画方式各有优缺点，复杂的由多个动画组合的角色在Animation视图中进行创建动画，美工可以使用maya 3DMax等工具进行创建动画，简单的的动画效果可以由脚本进行创建。

**动画系统的Animation组件：**

Animation组件主要功能是对动画剪辑进行播放/组合/混合，还能改变一些导入设置

Animation组件继承于Behaviour类

**变量：**

clip 默认的动画剪辑

playAutomatically 是否在开始的时候自动播放默认的动画

wrapMode 动画剪辑播放完成之后，应该如何操作？

isPlaying 是否在播放任何动画？

animatePhysics 如果打开这个选项，动画会在物理循环过程中被执行。这个选项只有在结合运动学刚体的时候才有用。

animateOnlyIfVisible 如果打开这个选项，Unity可能在它认为用户不会看到当前动画的时候停止播放。

**函数：**

Stop 停止所有当前Animation正在播放的动画。

Rewind 倒播名称为name的动画。

Sample 在当前状态对动画进行采样。

IsPlaying 名为name的动画正在播放吗？

Play 没有任何混合的播放动画。

CrossFade 在一定时间内淡入名称为name的动画并且淡出其他动画。

Blend 在接下来的几秒内混合名称为name的动画直到

CrossFadeQueued 在前一个动画播放完成之后淡入淡出下一个动画。

PlayQueued 在前一个动画播放完成之后直接播放下一个动画。

AddClip 给动画添加一个名称为newName的动画剪辑。

RemoveClip 从动画列表移除剪辑。

GetClipCount 取得当前动画的动画剪辑数量。

SyncLayer 同步某层的动画的播放速度。

最关键之一是动画图层，游戏对象的动画剪辑，都被赋予一个图层，默认为0.根据图层的索引，一段剪辑被赋予混合权重，会得到一个优先级。较高的图层会覆盖较低图层的动画。

**设置图层：**

animation["剪辑名1"].layer = -1;

animation["剪辑名2"].layer = 10;

**剪辑设置使用添加融合方式：**

剪辑名1.blendmode = AnimationBlendMode.Additive;