**Unity3D游戏中慢动作与加速动作的实现**

Posted on 2013年03月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 427 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)游戏中慢动作与加速动作的实现。很多游戏将慢动作与加速动作作为一种特效，来给游戏增加可玩性及刺激感。比如格斗游戏中，一般施放招数前靠慢动作来展示。[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/script)中实现慢动作非常简单：

Time.timeScale 是关键。不过[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/manual)建议，在放慢了时间Time.Scale的同时，最好同时放慢Time.fixedDeltaTime。

void Update(){

if(XXXXX){

if(Time.timeScale == 1.0F)

Time.timeScale = 0.7F; // 速度变为原来的0.7倍；

else

Time.timeScale = 1.0F; // 恢复正常速度；

Time.fixedDeltaTime = 0.02F\*Time.timeScale;

}

}

除了让游戏时间变慢外，有时候也可以让某些GameObject的动画变慢播放，来实现局部的慢动作和快动作。AnimationState就有这样一个属性:speed。这个值在0-1之间，比如设置AnimationState.speed = 0.5f.就表示放慢一倍的速度。