**Unity3D脚本：Unity3Danimation倒播**

Posted on 2013年01月21日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 232 次

animation["bu\_shitou"].time =animation["bu\_shitou"].clip.length;  
animation["bu\_shitou"].speed = -1;  
animation.play();

**Unity3D脚本：动画倒播代码**

Posted on 2013年01月31日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 303 次

AnimationState clipState = \_gameObject.animation["animationName"];  
if(clipState != null)  
{  
if(obverse)  
{  
\_gameObject.animation.Play (clipState.name);  
clipState.speed = 1f;  
clipState.time = 0f;  
}  
else // reverse  
{  
\_gameObject.animation.Play (clipState.name);  
clipState.speed = -1f;  
clipState.time = clipState.length;  
}  
}

**Unity3D脚本：动画的反向播放代码**

Posted on 2013年02月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 282 次

[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中在只有一段正向动画的时候（比如，开关门动画只有开门动画的时候），要反向播放，用这种方法。把脚本直接赋予有动画的物体。

[**脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)如下：

function Start () {  
animation.Stop();//开始时动画停止  
animation.wrapMode = WrapMode.Once;//只播放一次  
}  
function Update () {  
}  
function OnGUI () {  
if(GUI.Button(Rect (1200,320,65,25),"开门"))//开门按钮  
{  
animation["kaimen"].speed = 1;//动画播放速度为正常，1  
animation.Play();//开始播放  
}  
if(animation["kaimen"].normalizedTime>0.99)//当动画播放到99%时，这是关键，就靠这句实现正反转折  
{  
animation["kaimen"].speed =0;  
}//动画播放速度为0，也就是暂停播放  
if(GUI.Button(Rect (1200,350,65,25),"关门"))//关门按钮  
{  
animation["kaimen"].speed = -1;//继续播放动画，速度为副，反向  
animation.Play();//开始播放  
}  
}