**Unity3D脚本：场景中模型动画的解决方案**

Posted on 2013年01月30日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 283 次

背景：美工做好的动画需要放在引擎场景中看效果，有以下要求：

1.由于动画有带位移情况存在而且需要看当前模型与其他模型的互动情况，所以不便于在动画文件的inspector-》preview视窗下观察。

2.尽量简单傻瓜式操作，需要去输入参数的地方尽量要少。

3.由于只是为了方便把做好的动画放在引擎场景中观察所以要对动画片段的数量与命名不加以限制。

只需把下面的脚本挂在一个带有动画关联的模型上即可使用。可能需要修改的参数为inspector面板中脚本下scroll于button的值。这两个RECT控制滚动视图与动画按钮的UI布局。

private GameObject m\_gameobject;  
private AnimationClip[] m\_aClip;  
private int m\_max\_i;

private Vector2 m\_scrollPosition = Vector2.zero;  
public Rect m\_scroll= new Rect(20,20,0,200);  
private Rect m\_view;  
public Rect m\_button = new Rect(0, 0, 100, 20);

void Start ()  
{  
m\_gameobject = this.gameObject;  
m\_max\_i = m\_gameobject.animation.GetClipCount();  
m\_aClip = new AnimationClip[m\_max\_i];

int i = 0;  
foreach (AnimationState state in animation)  
{  
m\_aClip = state.clip;  
i++;  
}  
i = 0;

m\_scroll.width = m\_button.xMin + m\_button.width + 20;  
m\_view.height = m\_button.yMin + m\_max\_i \* m\_button.height;  
}

void Update ()  
{

}

void OnGUI()  
{  
m\_scrollPosition = GUI.BeginScrollView(m\_scroll, m\_scrollPosition, m\_view, false, false);  
for (int i = 0; i < m\_max\_i; i++)  
{  
if (GUI.Button(new Rect(m\_button.xMin, m\_button.yMin + i \* m\_button.height, m\_button.width, m\_button.height), m\_aClip.name))  
{  
PlayerButton(i);  
}  
}  
GUI.EndScrollView();  
}

void PlayerButton(int m\_i)  
{  
m\_gameobject.animation.Play(m\_aClip[m\_i].name);  
}