|  |
| --- |
| **Unity人物换装例子**  [[复制链接]](http://www.unitymanual.com/bbs/thread-500-1-1.html) |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 电梯直达 [跳转到指定楼层](javascript:;)  [楼主](http://www.unitymanual.com/bbs/thread-500-1-1.html)  http://www.unitymanual.com/bbs/static/image/common/online_supermod.gif发表于 2013-7-5 13:42:43 | [只看该作者](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=viewthread&tid=500&page=1&authorid=2) |[只看大图](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=viewthread&tid=500&from=album) 回帖奖励|[倒序浏览](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=viewthread&tid=500&extra=page%3D1&ordertype=1) |[阅读模式](javascript:;)   |  | | --- | | [微信二维码](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php)  开发环境  Window7  [Unity3D](http://www.unitymanual.com/)3.4  MB525defy   Android 2.2.1         这个新的一个月开始了，回家的倒计时在慢慢接近，心里很是激动~ ~ 最近在玩3DS的《小小太阳》，大神的续作质量很是出众，玩法基本和PS2版一致，就是操作方式改变很多，这类游戏更适合做触控吧，原来的四叶草全是才华出众的游戏制作人，但在利益社会也只能解散，不能再给玩家带来更多像大神一样独特风格的游戏，实在很可惜。还有就是3个小时就翻了的《Limbo》，关于结局网上貌似很多说法，羽化认为故事是男孩去地狱见死去的女孩，女孩最后挖的应该是自己的尸体，死于机械事故埋葬在下面。。。XBLA上的下载神作，物理引擎制作精良，解密也很有趣，推荐给所有人~ ~ 话说这个公司Mads Wibroe是自己写的游戏引擎，非常漂亮，最近听说他们为了提高效率已经开始使用Unity开发了，加上最近公布的《新仙剑奇侠传Online》也是Unity开发的游戏，Unity真是越来越火了~ ~         这次带来的是Unity游戏换装，这是羽化在公司完成的，想法很简单，只能说是一个引，要用在具体实践上还要做修改和写一个完善的脚本，代码依旧很简单，主要是讲讲制作思想。  本次学习：  1.人物换装研究  2. 换装脚本  **1.   人物换装研究**          从羽化进公司开始，第一个参与开发Android的一个2D仿DNF的游戏，虽然只是一个Demo但学习了很多游戏开发技巧，其中就有换装。虽然没有直接做2D换装，但从素材里面可以看出DNF的换装就是切换切片，人物动作都不会带上武器，因为后面武器可以自由切换，和人物保持一个动作，这个就有点像星球大战制作特效一样，演员只是挥动一个破棍子，而光剑是后期处理上去的。Unity里面并没用明确告诉我们如何换装，于是羽化就从导出的FBX入手，一个人物，想要运动就会有骨骼，装备其实是绑定在骨骼上的，这么简单的想法就完成了羽化这次的代码，虽然标题是换装，其实只是穿衣和脱衣。。。怕换成这标题太吸引眼球了- -，往下看。。。  **2.   换装脚本**         先送上脚本 换装.js | |
|

var ME1 : Mesh;var MA1 : Material; private var TK = 0; var ME2 : Mesh;var MA2 : Material; private var WQ = 0; var ME3 : Mesh;var MA3 : Material; private var ZJ = 0; var ME4 : Mesh;var MA4 : Material; private var YJ = 0; function OnGUI(){ GUILayout.Label(""); if(GUILayout.Button ("Helm头盔")) { if(TK == 1) { transform.Find("group2").Find("Object02").GetComponent(MeshFilter).mesh = null; transform.Find("group2").Find("Object02").renderer.material = null; TK = 0; } else { transform.Find("group2").Find("Object02").GetComponent(MeshFilter).mesh = ME1; transform.Find("group2").Find("Object02").renderer.material = MA1; TK = 1; } } if(GUILayout.Button ("Weapon武器")) { if(WQ == 1) { transform.Find("group2").Find("polySurface1").GetComponent(MeshFilter).mesh = null; transform.Find("group2").Find("polySurface1").renderer.material = null; WQ = 0; } else { transform.Find("group2").Find("polySurface1").GetComponent(MeshFilter).mesh = ME2; transform.Find("group2").Find("polySurface1").renderer.material = MA2; WQ = 1; } } if(GUILayout.Button ("LCollar左肩")) { if(ZJ == 1) { transform.Find("group2").Find("polySurface3").GetComponent(MeshFilter).mesh = null; transform.Find("group2").Find("polySurface3").renderer.material = null; ZJ = 0; } else { transform.Find("group2").Find("polySurface3").GetComponent(MeshFilter).mesh = ME3; transform.Find("group2").Find("polySurface3").renderer.material = MA3; ZJ = 1; } } if(GUILayout.Button ("RCollar右肩")) { if(YJ == 1) { transform.Find("group2").Find("polySurface4").GetComponent(MeshFilter).mesh = null; transform.Find("group2").Find("polySurface4").renderer.material = null; YJ = 0; } else { transform.Find("group2").Find("polySurface4").GetComponent(MeshFilter).mesh = ME4; transform.Find("group2").Find("polySurface4").renderer.material = MA4; YJ = 1; } }}

目前游戏还没策划，所有命名和人物构建还没规划，大家就将就看下。这里的换装主要是换了游戏里面的Mesh和Materials，这里羽化把这两个数值写死了，在实际游戏中，所有装备应该是一个数组，从数组中抽取出来吧~ ~ 下面是实际截图。



**0\_1315231228952l.gif** (44.76 KB, 下载次数: 0)

[下载附件](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=attachment&aid=MTEzNnxmNzQ1OTJkZHwxMzc0ODE2MTU5fDM4N3w1MDA%3D&nothumb=yes)

2013-7-5 13:26 上传

项目地址: http://www.unitymanual.com/bbs/static/image/filetype/text.gif[Unity人物换装例子.txt](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=misc&action=attachpay&aid=1137&tid=500) (412 Bytes, 下载次数: 1, 售价: 2 金钱)

2013-7-5 13:42 上传

点击文件名下载附件   
阅读权限: 10   
售价: 2 金钱  [[记录]](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=misc&action=viewattachpayments&aid=1137)  [[购买](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=misc&action=attachpay&aid=1137&tid=500)]

作者：羽化  http://blog.csdn.net/libeifs/article/details/6751312