

游戏项目实践 实践课07

- 游戏角色动画



1

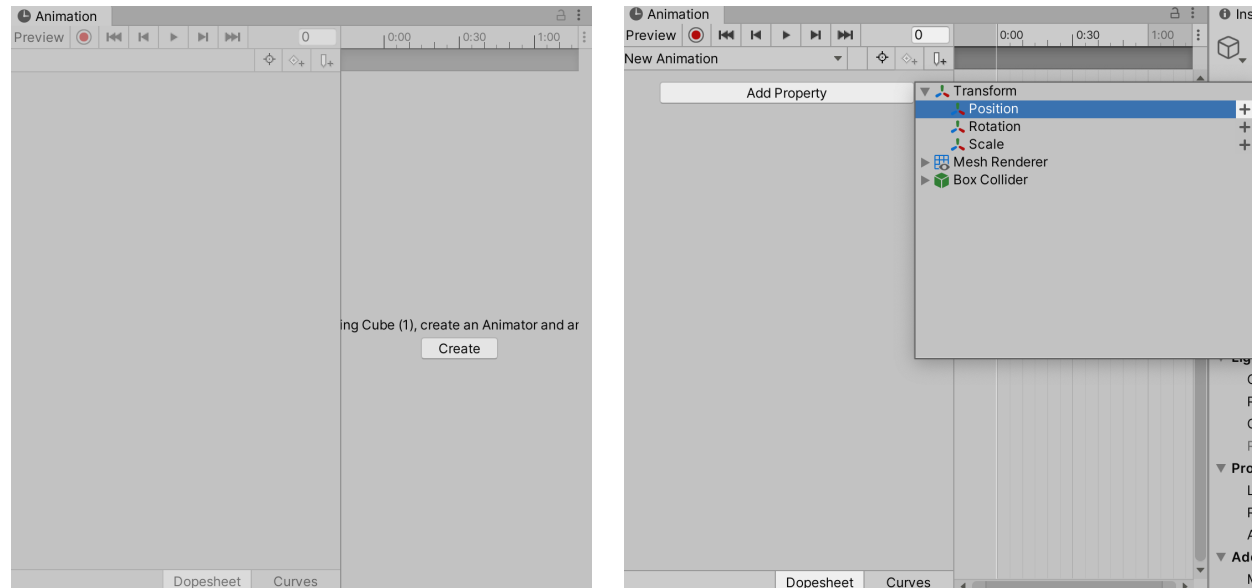
关键帧动画



运动的物体

练习1-1:

1. 创建任意物体
2. Window菜单中打开Animation面板
3. 选中物体
4. Animation面板中点击创建
5. 为物体的位置属性增加关键帧动画
6. 实现物体在空间里运动的效果
7. 观察结果





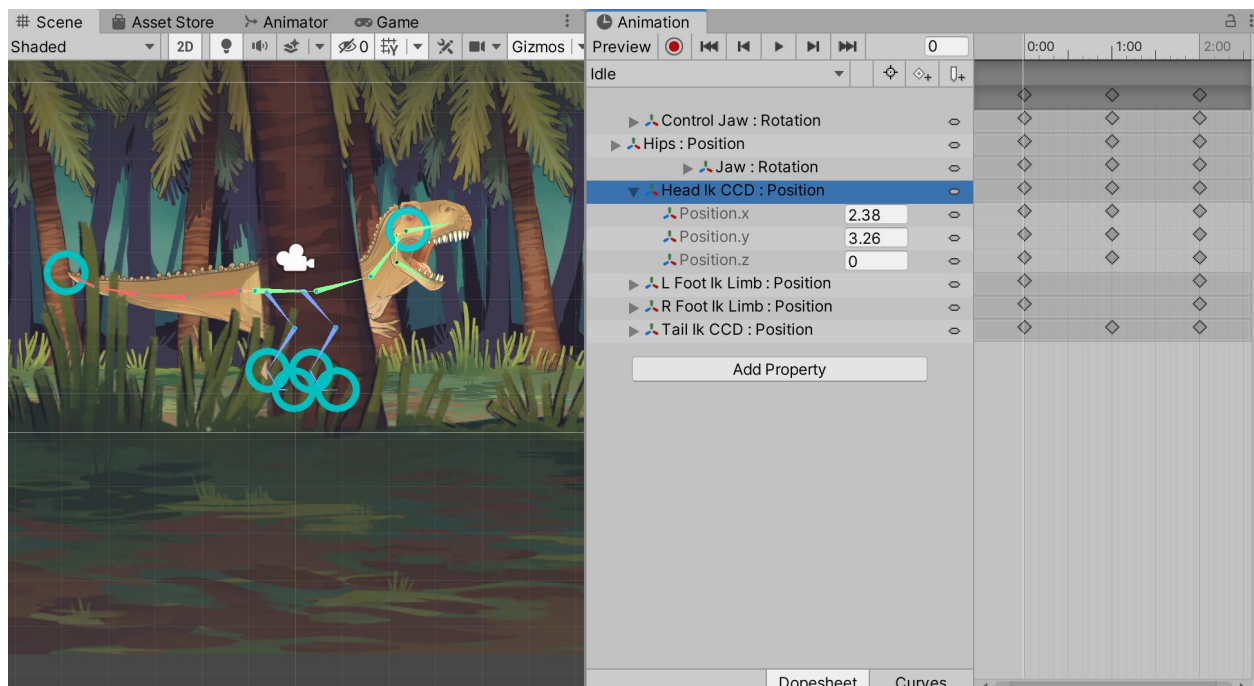
2

Anima2D插件动画



练习2-1:

1. 导入07-Anima2D.unitypackage
2. 打开Assets->Anima2D->Examples->Scenes->Trex
3. 在Animation面板中修改霸王龙的Head IK的关键帧位置
 1. 实现霸王龙头部或尾部的剧烈运动





3

角色状态控制动画

练习3-1:

1. 导入07-Role.unitypackage
2. 在场景中添加一个Plane, 以及一个角色模型, 命名为Player
 1. 路径: Assets/SD Unity-Chan Haon Custom/Models/Set
3. 创建一个Animator Controller, 挂载到Player的Animator组件上
4. 双击创建的Animator Controller进行行走至奔跑的状态设置
5. 填补Player.cs代码, 实现角色行走至奔跑的状态切换
 1. 行走动画建议使用: walkfront@loop
 2. 奔跑动画建议使用: RunA_front@loop
6. 填补Player.cs代码, 实现魔法效果, 可自行定义场景中魔法效果, 例如增加灯光移动的效果。
 1. 施放魔法动画建议使用: npVerTest



| Q&A