

沉浸式环境教程

目标：

- 索具
- 益索具
- 基本动画

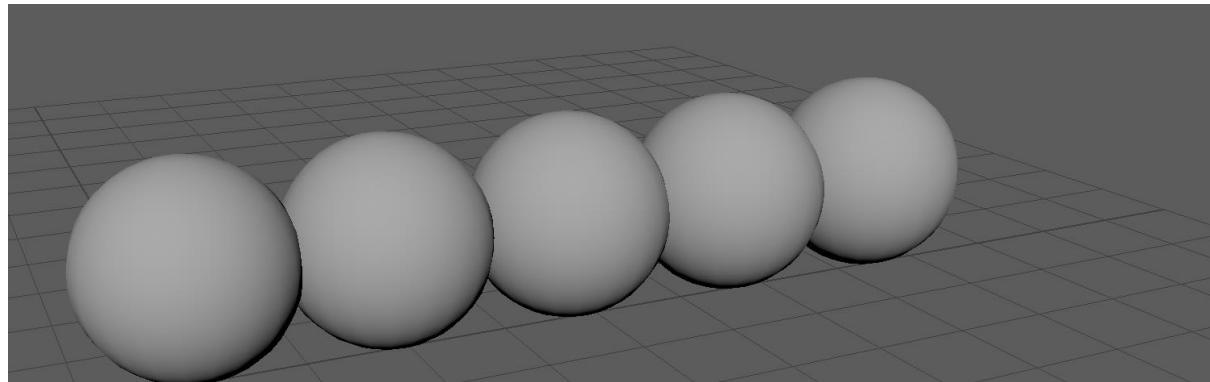
加载玛雅人



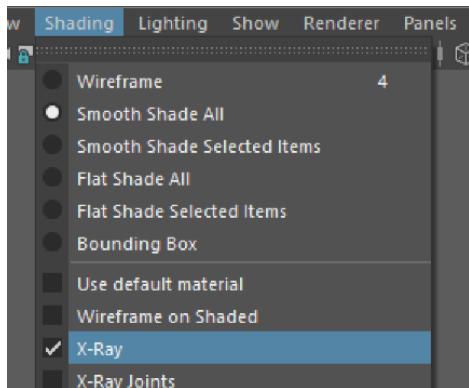
生成对象: 手动索具

目的：创建一些不同的形状, 钻机与骨架结构

要与, 创建5个球体, 并将它们排列在一行中。如下图所示:



对于此示例, 我们不需要担心更改对象名称。接下来通过视图的底纹菜单打开 x 射线。



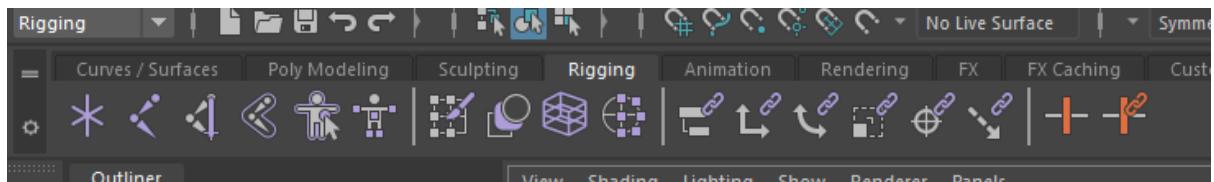
我们需要打开 x 光片, 所以当我们把关节连接起来的时候, 我们可以看到正在发生的事情。

现在, 要得到玛雅的索具方面, 我们需要使用下拉菜单菜单, 并从 "建模" 更改为 "操纵"。

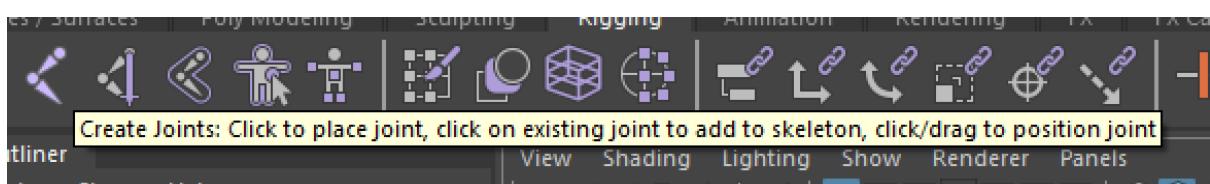


这允许访问正常菜单系统的索具元素:

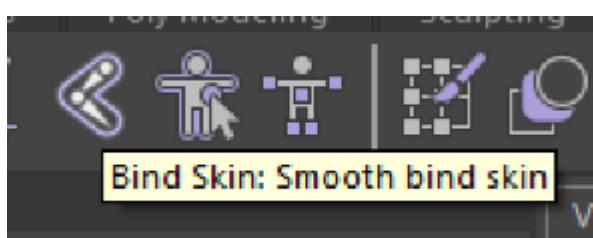
我们还想将玛雅大陆架改为索架。



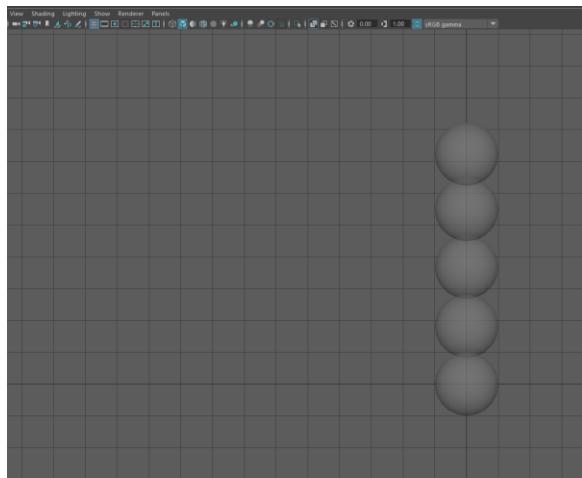
第二个和第四个图标是我们将在此对象上使用的图标, 第二个图标是 "创建关节" 功能。



与第四个是捆绑皮肤, 它结合了骨架制成的关节和对象, 它是在。



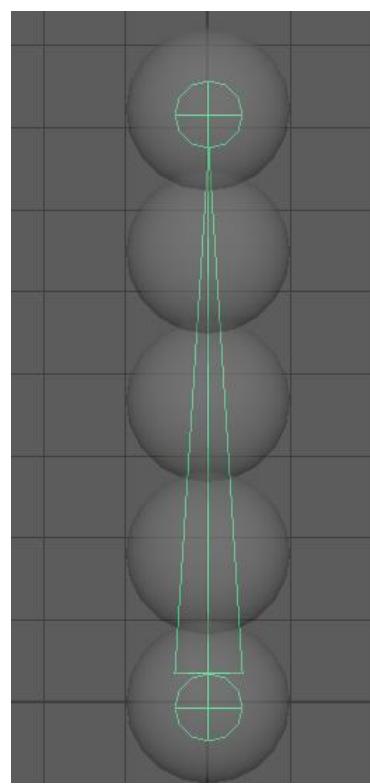
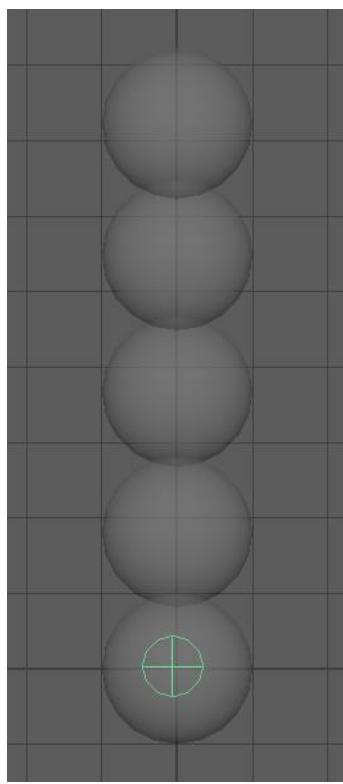
为了使这一点添加一个骨架更容易, 你会发现, 你会反弹之间的顶部, 侧面和前面的视图。在这种情况下, 我们应该只接受顶部和侧面。确保 x 射线在这些视图中打开, 然后转到顶部视图。



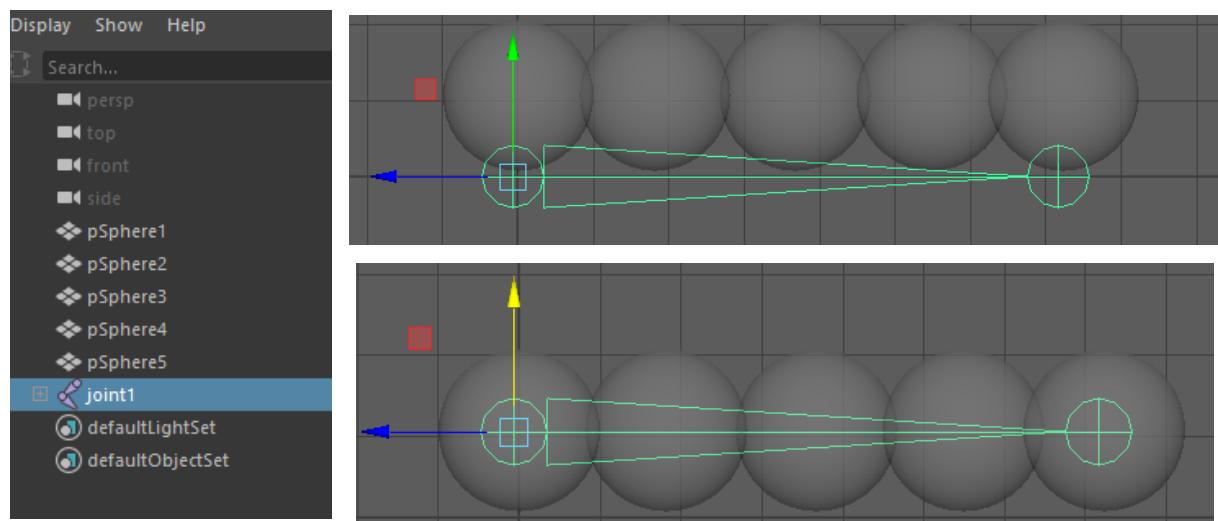
在此处, 点击创建关节图标。



一旦点击, 选择接头的第一个点, 在这种情况下, 我将从底部开始。此第一次单击将创建关节的父节点。然后完成通过点击在中间的5关节^日领域。要停止做关节, 请按 q 或单击工具栏中的箭头图标。

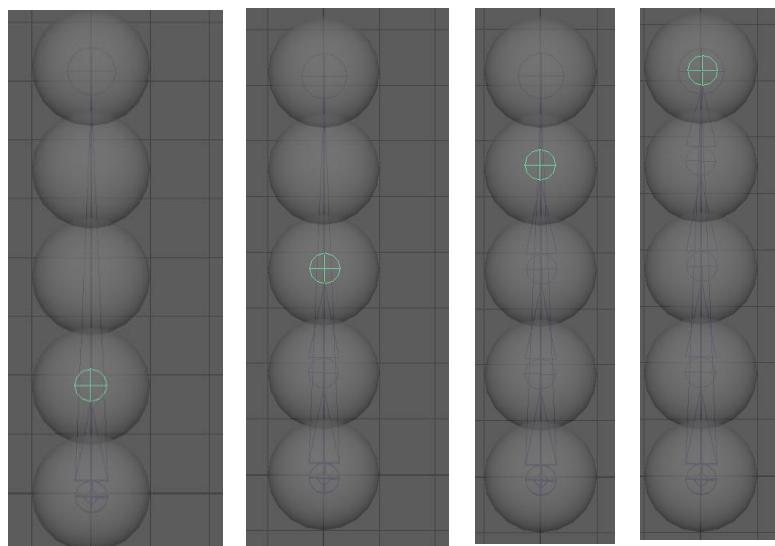


这就创建了一个奇异的骨骼关节。现在交换到侧面视图并将关节放置在球体的中间。你可以移动关节，就像移动一个物体一样，你可能会发现使用外衬更容易突出显示关节。

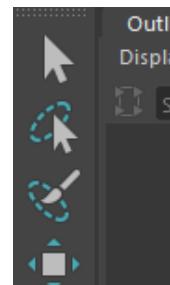


现在这一切都集中了，我们可以增加额外的关节，每个球体一个。要做到这一点，请转到顶部视图。

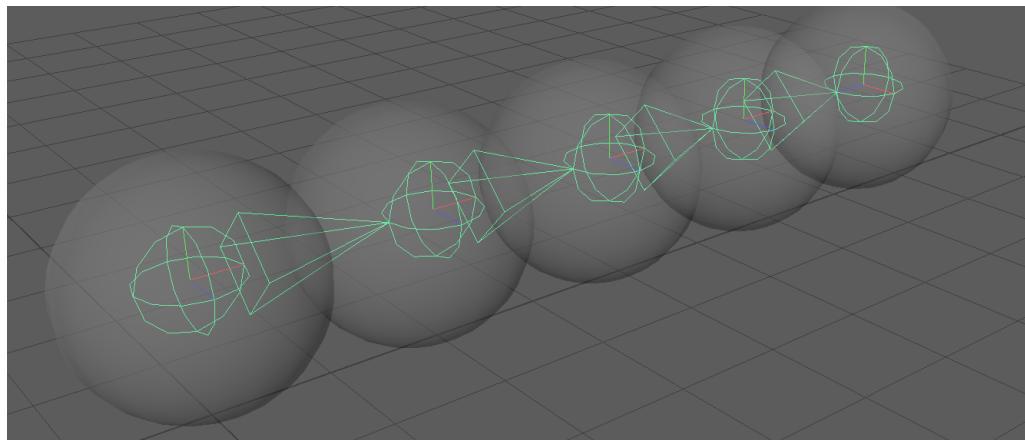
选择从菜单上的骨架 > 插入关节。t母鸡再次点击相同的起点，然后点击每个球体的中心。这将增加关节到我们创建的主长关节。



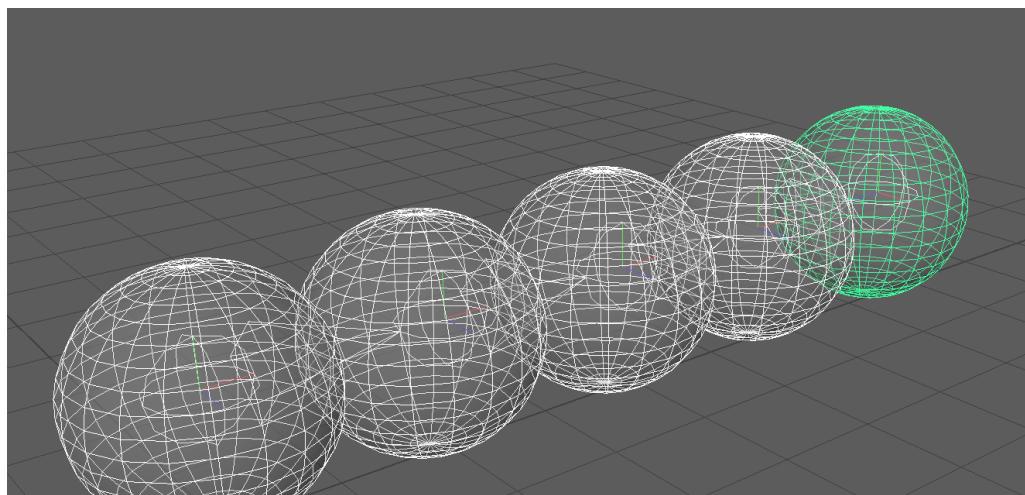
像以前一样，为了停止关节，按 q
交换以选择模式或点击工具栏
中的箭头图标



交换到透视视图。

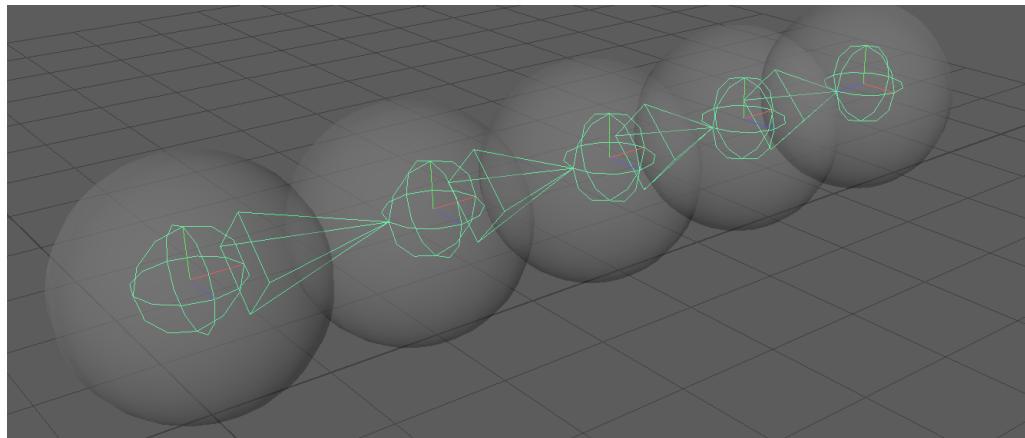


按住 shift 键并选择所有对象。

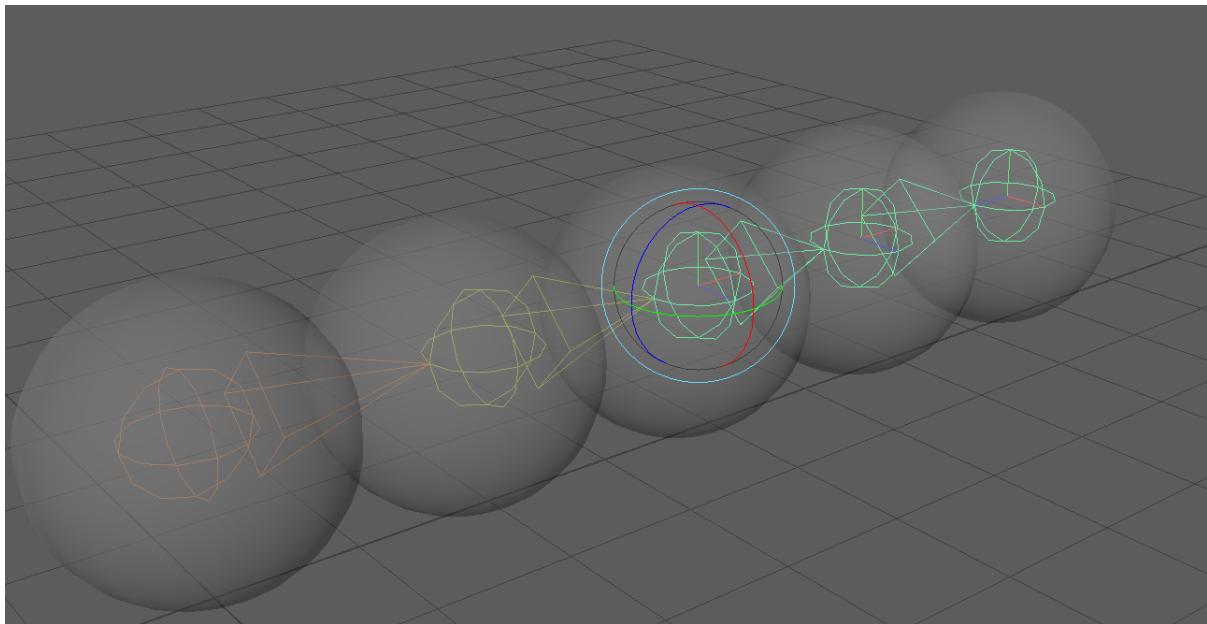
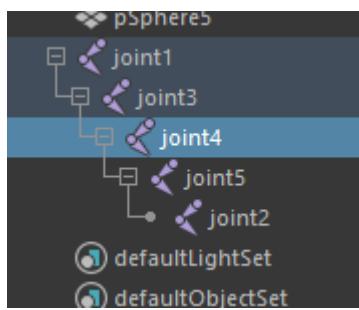


下,我们必须 将对象绑定在一起, 并选择所有项目, 单击第四个图标 "绑定皮肤"。

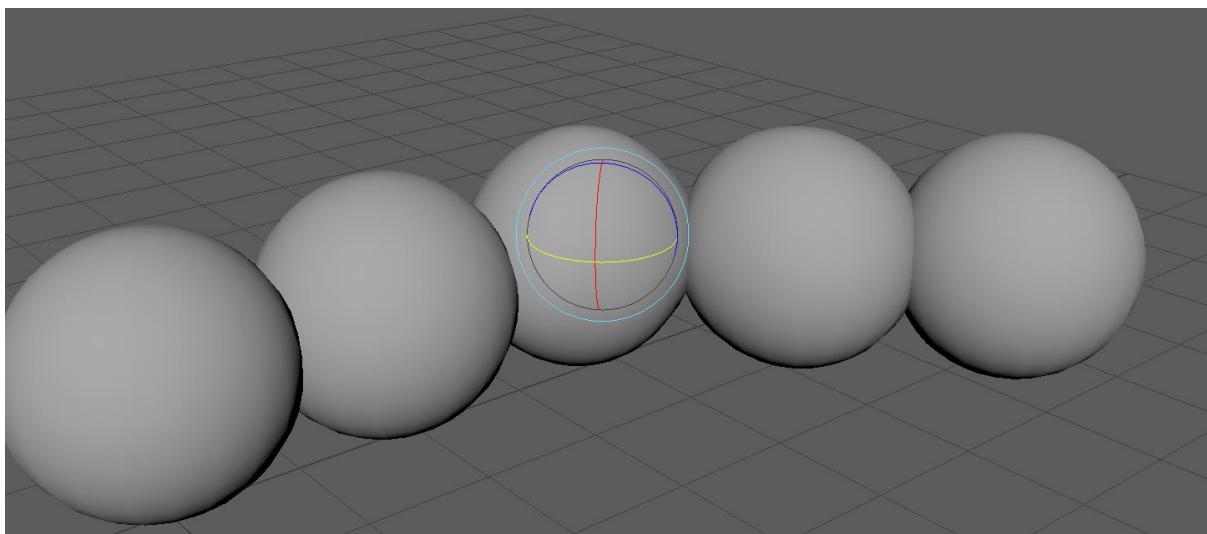
这将交换回正常视图。



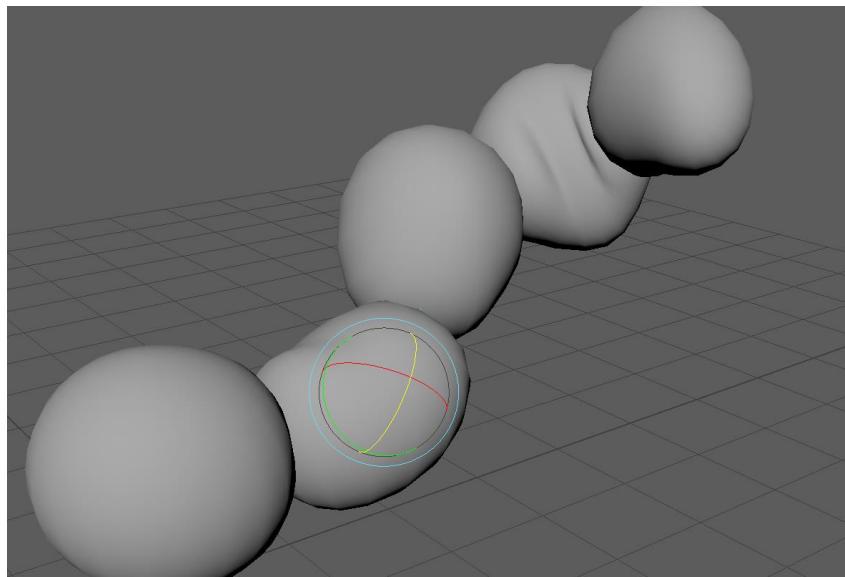
现在, 更改为旋转工具, 然后单击一个接头。这可以通过外联完成。您还可以重命名关节, 使其易于定位在复杂的模型上。



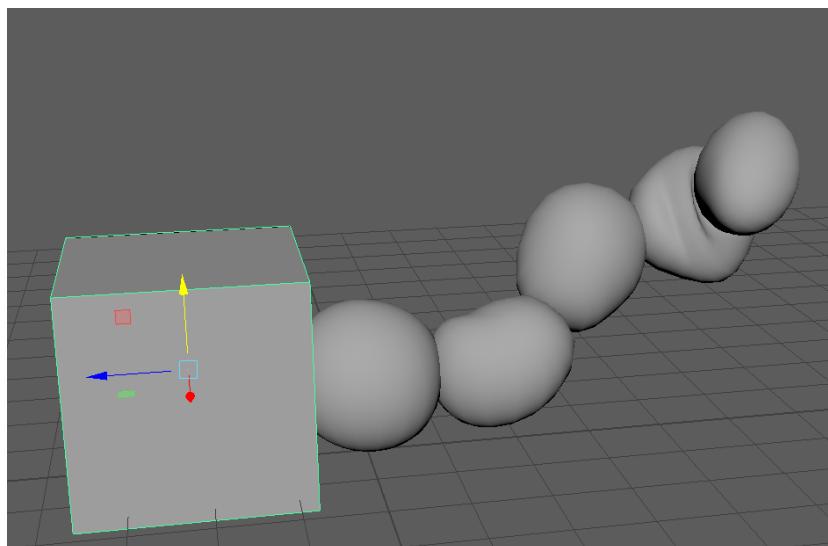
应用旋转。



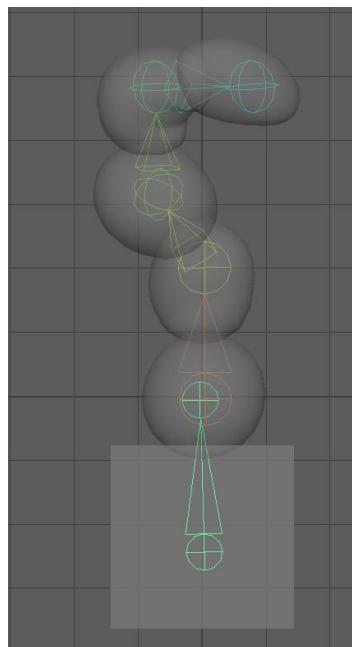
根据需要在任意多个球体上重复。



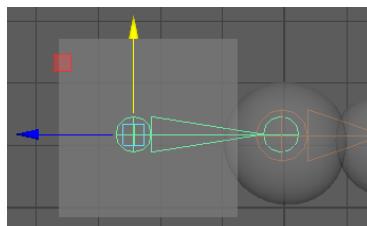
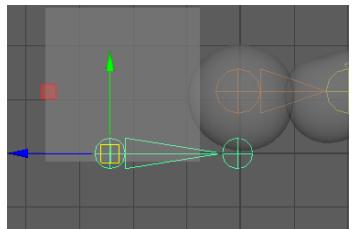
现在, 我们已经有了基础知识, 我们将在场景中添加一个加法元素。创建一个多维数据集并移动到第一个球体的一侧



从这里返回到顶部视图，并添加一个新的关节从多维数据集到第一个球体。

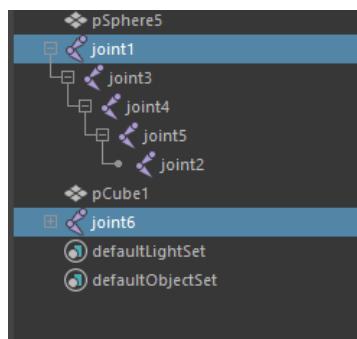


请记住转到侧面视图，将新关节定位在多维数据集的正确高度。

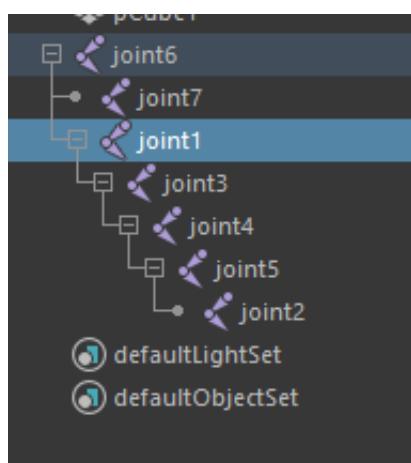


即使我们已经将新关节的结束定位在原始关节的开头, 但它们没有连接, 因此要解决此问题, 我们必须将它们链接在一起, 并将多维数据集连接转换为父点。为了实现这一点, 突出显示球体接头, 然后按住 shift, 单击多维数据集接头。然后推 p。

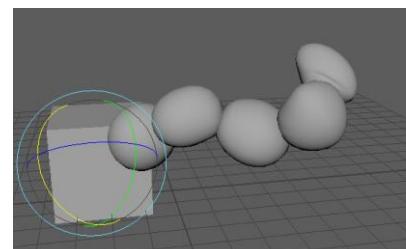
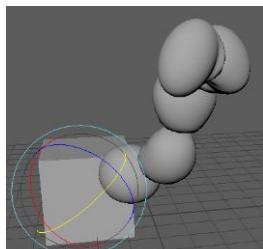
要确保您只有这两个要点, 请检查 "外衬"。



推 p 后, 你应该会看到外联显示以下内容。



请注意, 关节6现在是关节1的父项。在这里, 如果旋转立方体上的关节, 则应该会看到所有球体随旋转而移动。



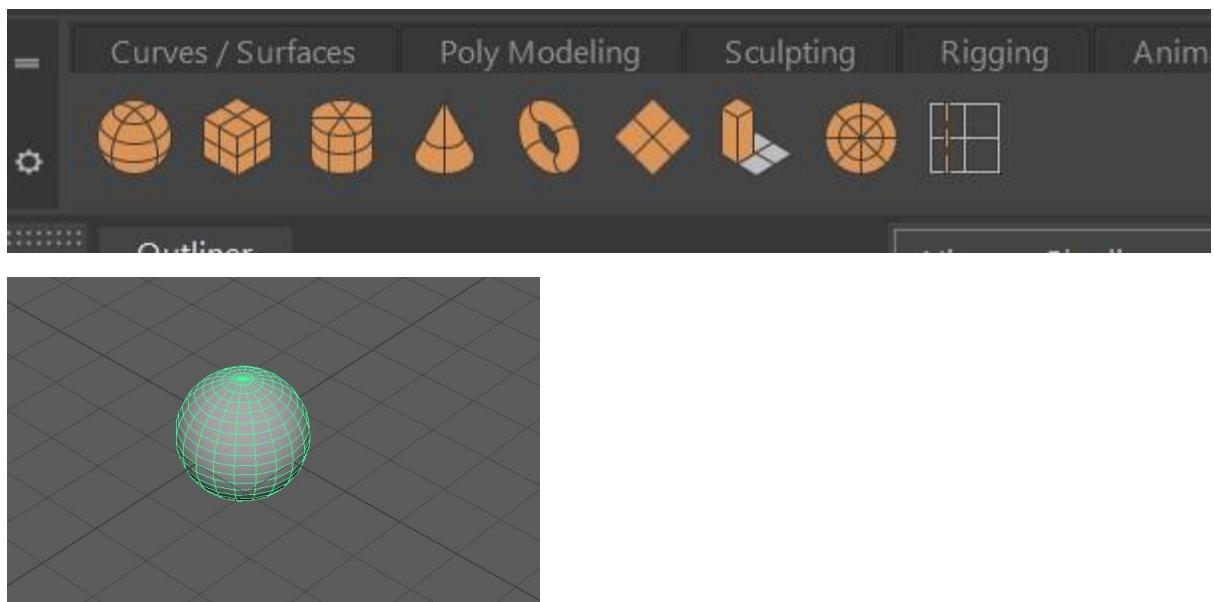
生成对象:ik 索具

目的: 创建一个手臂, 添加关节和益处理。

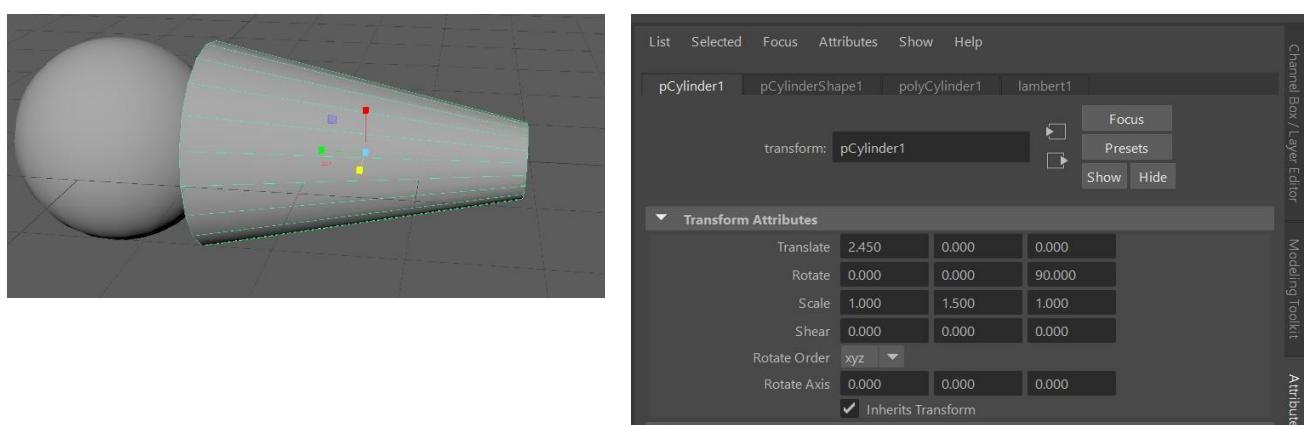
ik 索合, 反向运动学, 是一种控制模型的方法, 具有关节, 允许多个关节运动与奇异运动相关。因此, 结束关节的运动不会单独移动每个关节, 而是会影响从父关节到子关节的所有关节的定位和旋转。

首先, 让我们创建一个简单的机器人手臂。开始新的场景。

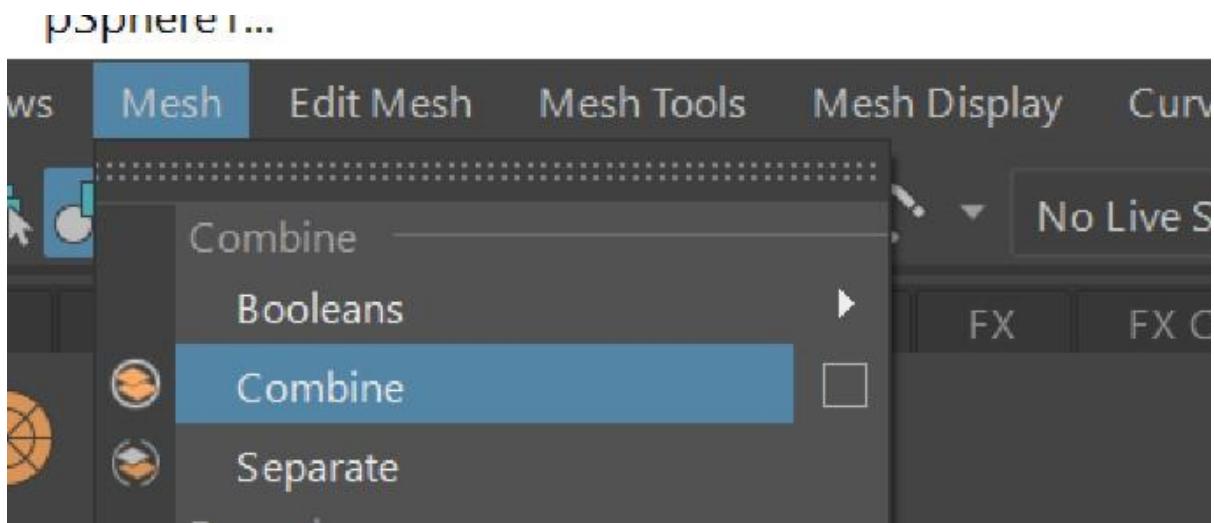
创建一个球体, 从自定义货架上, 单击球体



接下来创建一个圆柱体并将其放置在球体上, 一旦创建了圆柱体, 就可以通过改变旋转来使圆柱体处于正确的位置。位于属性编辑器



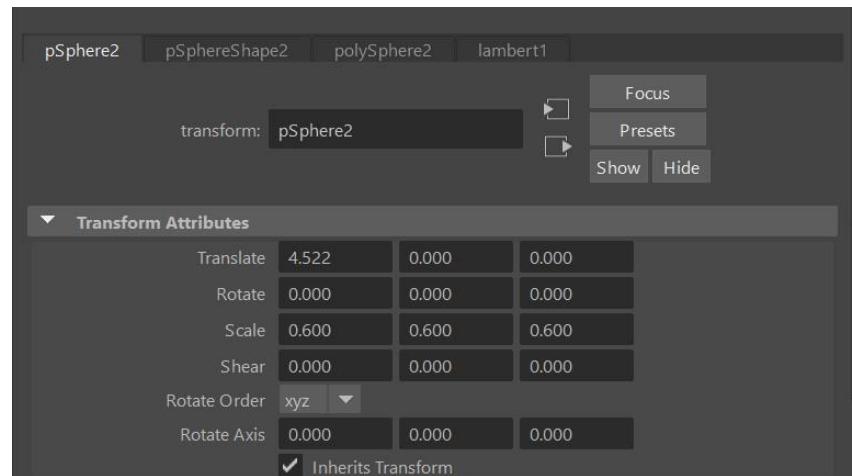
一旦你有了这个形状,将它们合并到一个对象中,使用网格组合。



创建一个新的球和圆筒,将它们缩小一点,并将它们移动到第一个圆筒的末端。

球体缩小到0。6

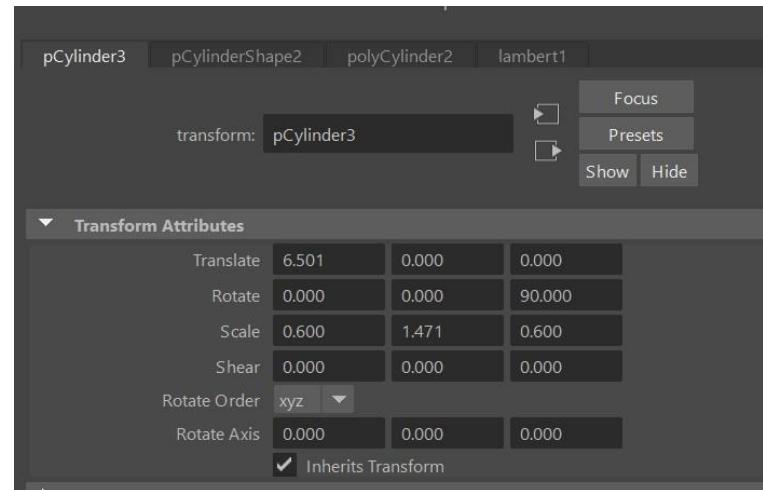
球体翻译是4.52



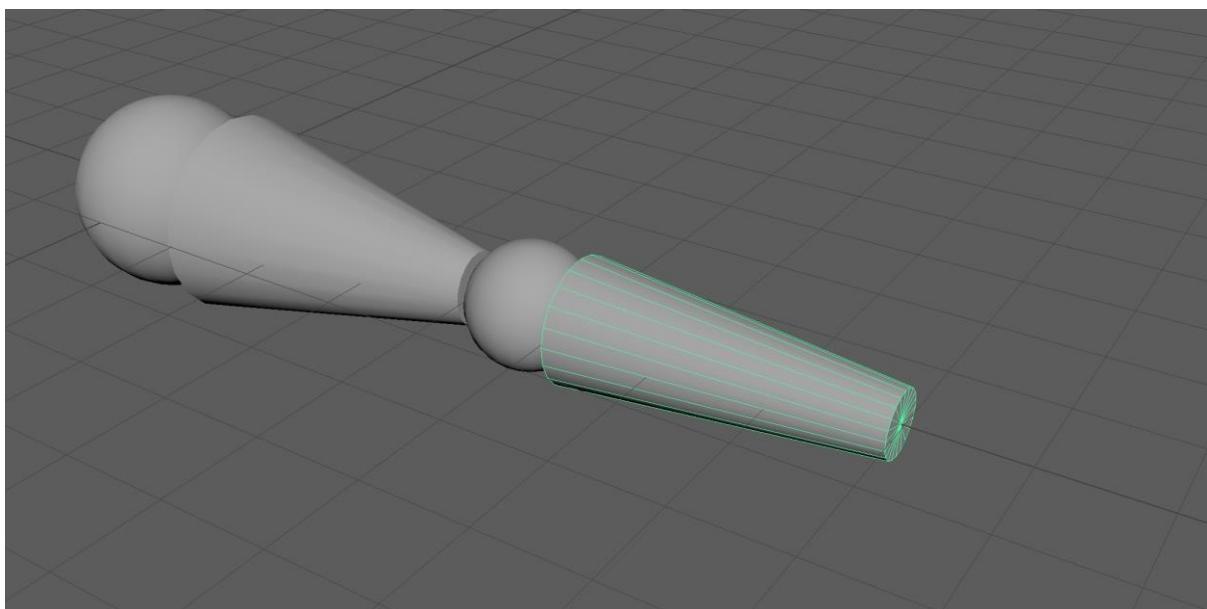
与气缸

比例为0.6/1.71/0。6

翻译6.501



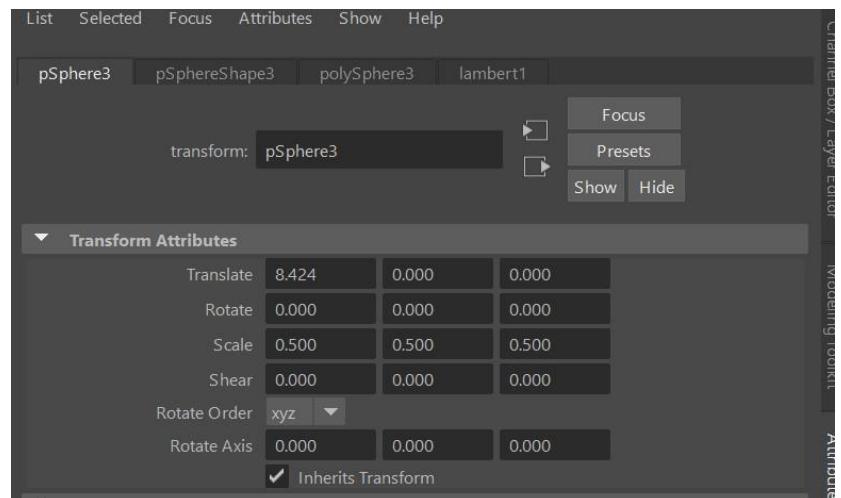
这应该会给你以下信息。



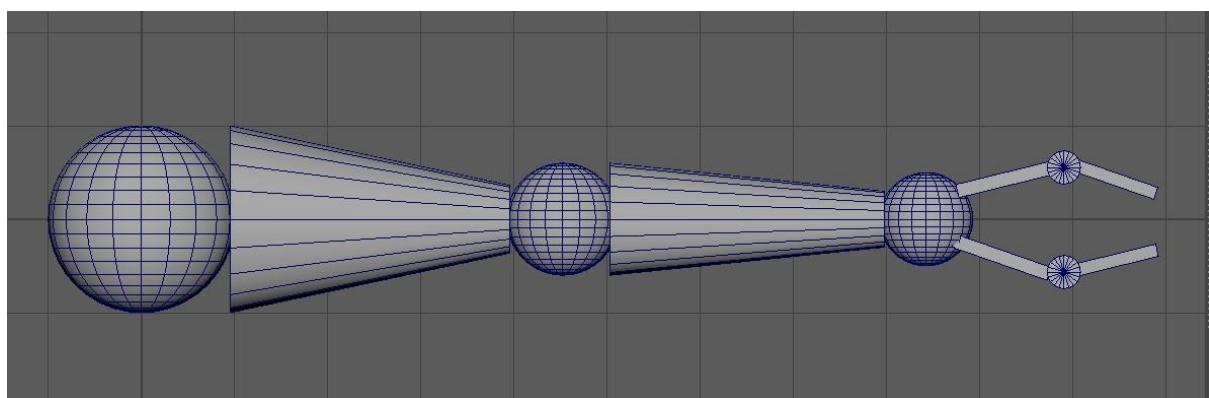
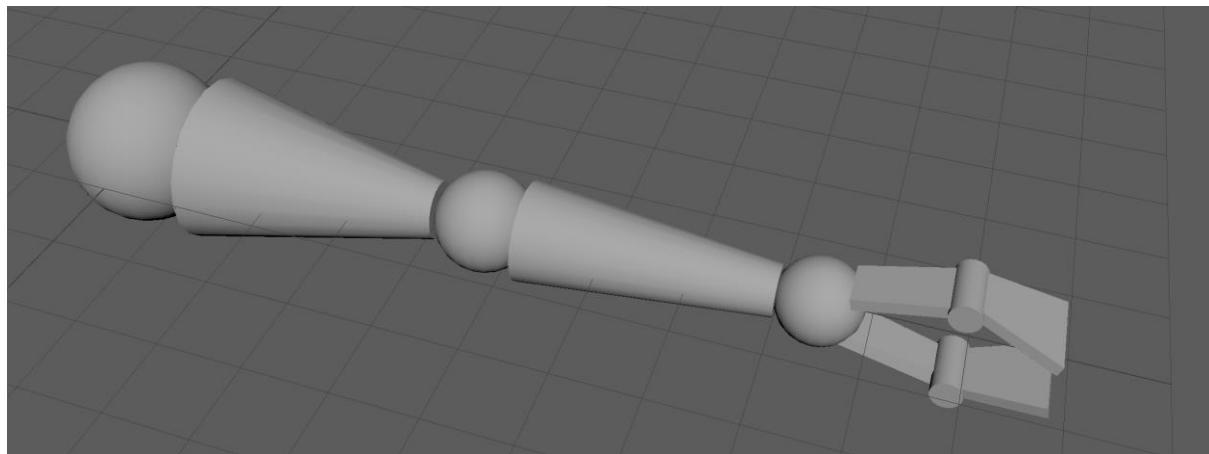
接下来,我们将在球中添加手腕球和两个钳子。

腕球球体缩放至0。5

翻译8.424

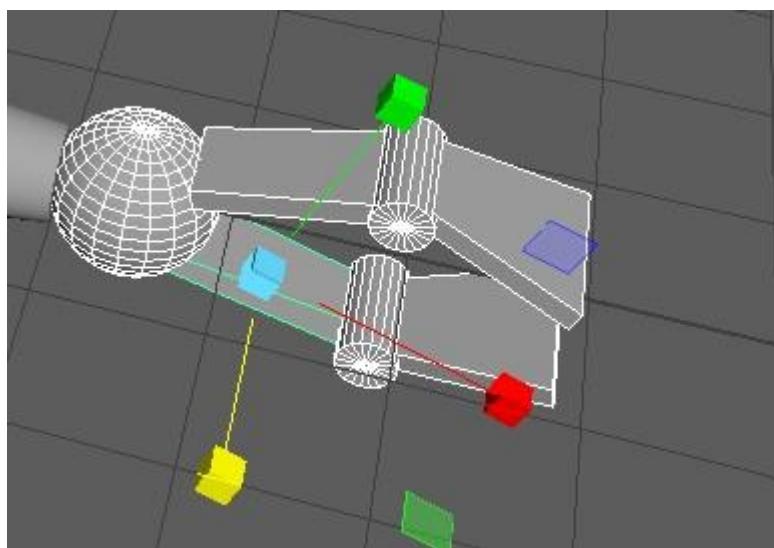


钳子由扁平的立方体组成，圆筒作为关节连接。如果需要，您可以对这些位置进行“眼球”，但要使最终产品如下所示：

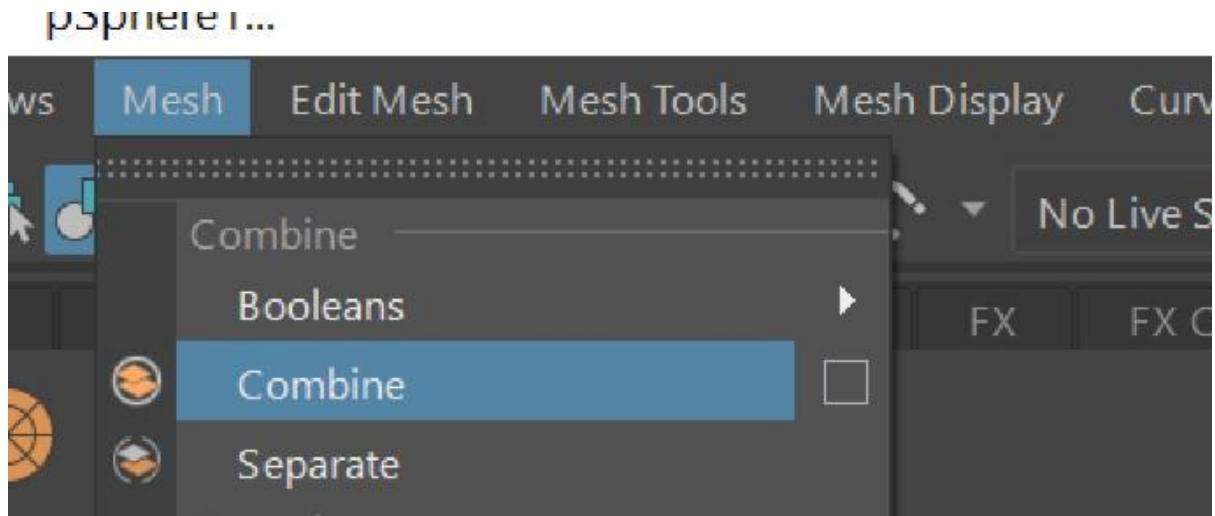


接下来，我们要在手臂上应用一个关节结构，基本上我们希望家长是有子关节向下的大球体。为了确保钳子与球一起移动，将网格组合在一起，就像我们用第一个球体和圆柱体所做的那样。

突出显示球体、立方体和圆柱体

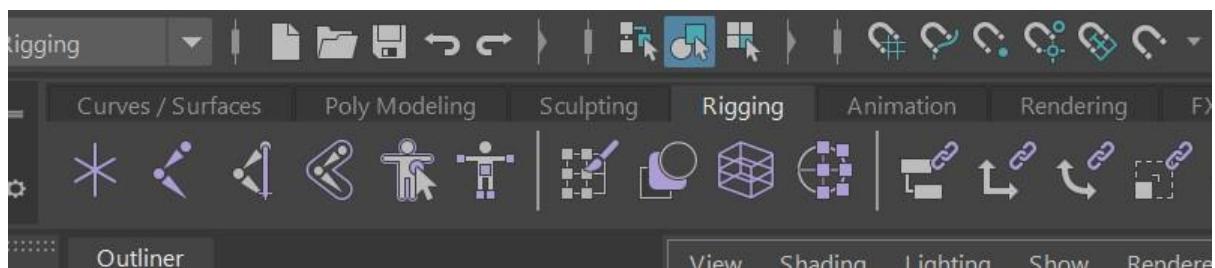


然后, 网格结合:

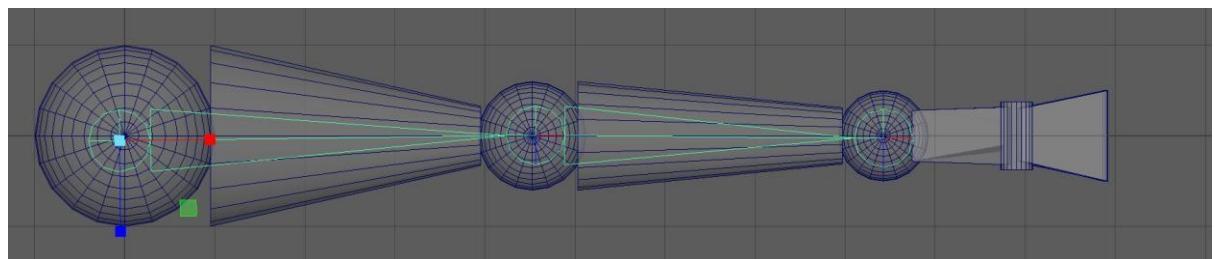


如果你想在动作上更加精确, 那么你会分别链接钳子。

从这里切换到顶部视图, 并切换到索具架。

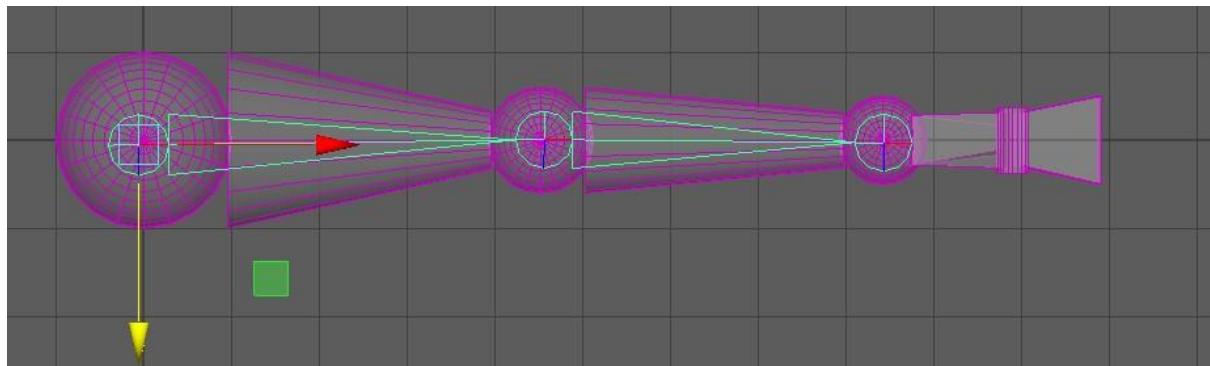


创建每个主球体的关节。



将骨架绑定到我们创建的网格上。突出显示关节和网格, 然后使用 "绑定皮肤" 图标。





快速测试每个关节，以确保绑定工作，即添加旋转、旋转，然后撤消旋转。

接下来，我们可以将 ik 句柄添加到其中。

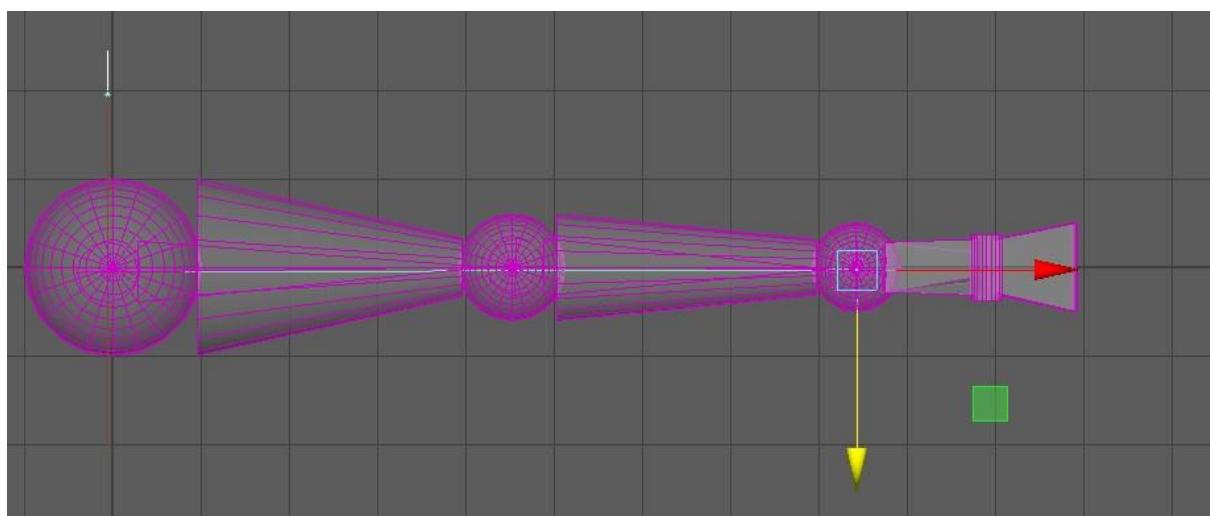
使用以下图标。

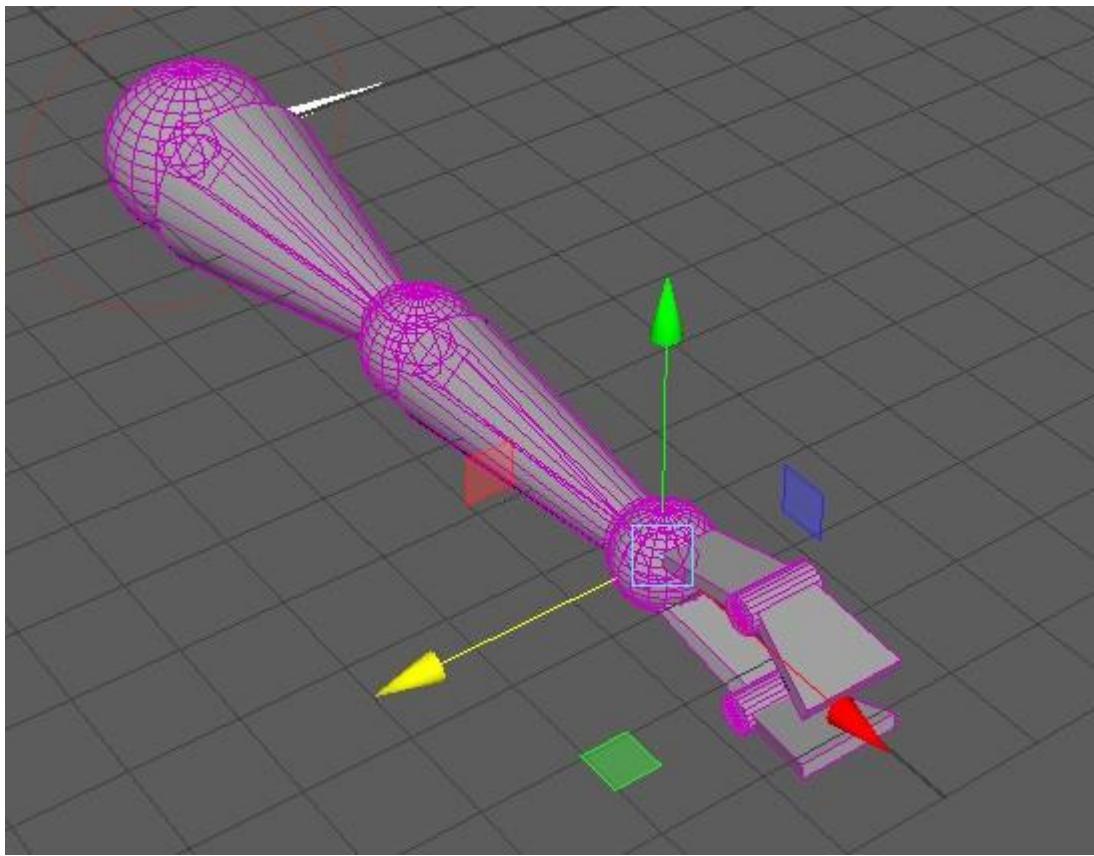


从顶部视图中，点击中心的肩关节，然后点击中心的手腕关节。

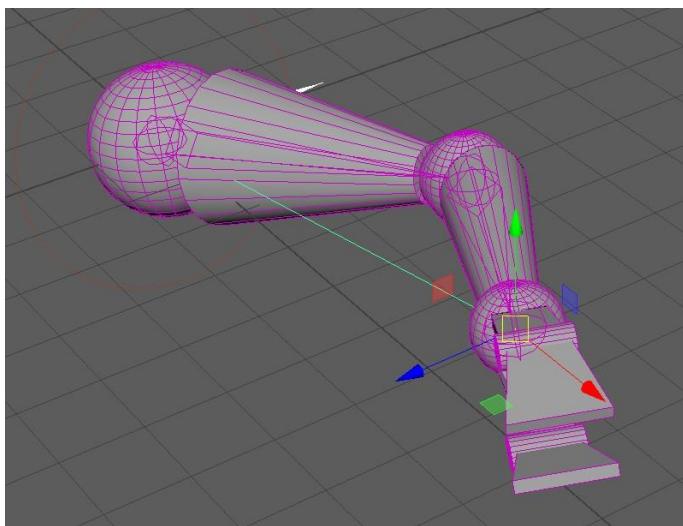
点击后，您可以按下输入键完成接头。

如果您查看顶部视图，您将看到在父关节上方显示一条线，这在透视视图中也是可见的。





接下来, 测试关节, 转到透视视图, 使用移动工具移动 "手" 部分。



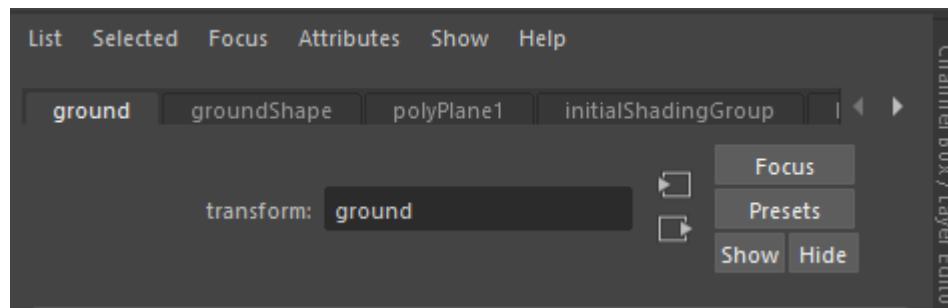
正如你所看到的, 由于 ik 的操纵, 中间的关节已经移动。这将在你的模型中产生更多的自然运动。

生成对象:基本动画

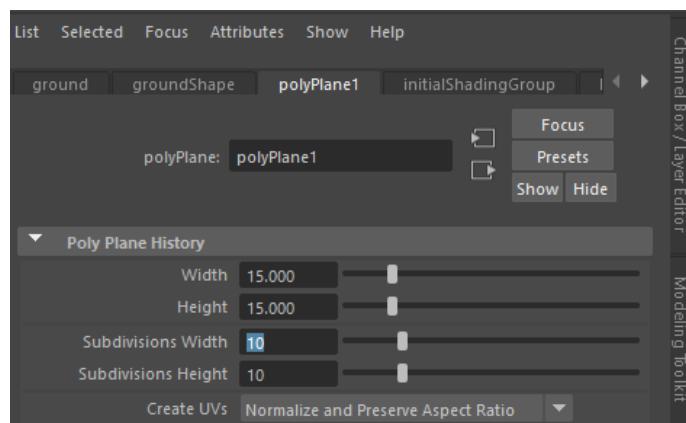
目的: 创建一些对象, 并对它们进行动画处理, 使其在屏幕上移动。

动画在玛雅有许多不同的方式, 有关键帧, 图形编辑器动画和动态物理动画的使用。首先, 我们将查看关键动画。

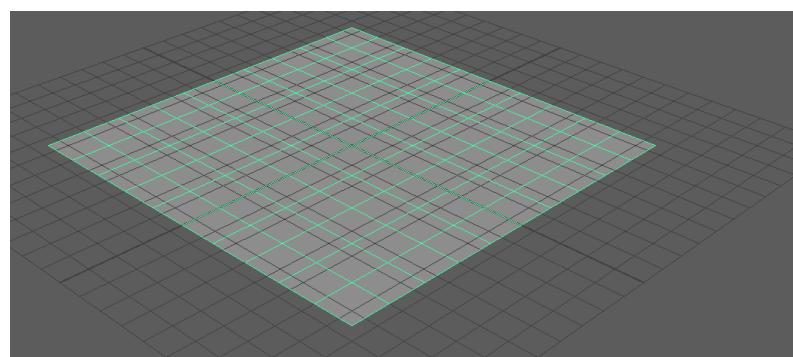
在玛雅, 画一个平面和一个球体。分别命名地面和球。将球体移动到平面边缘。



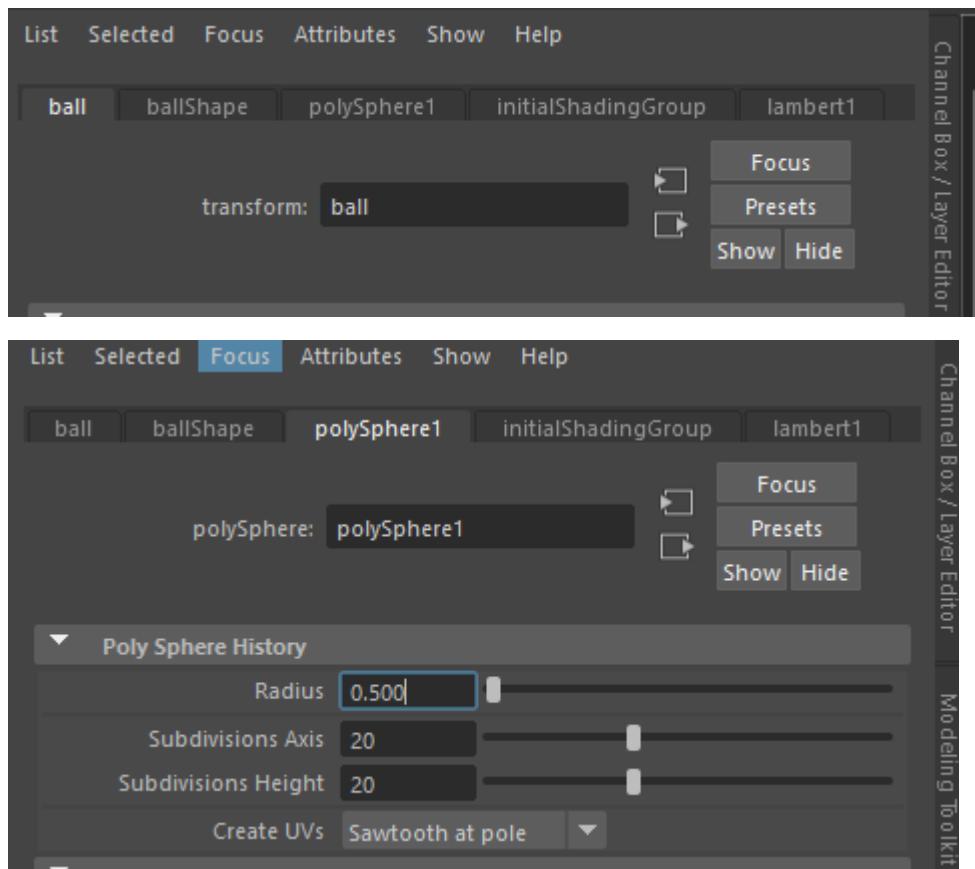
从属性编辑器向上缩放平面。



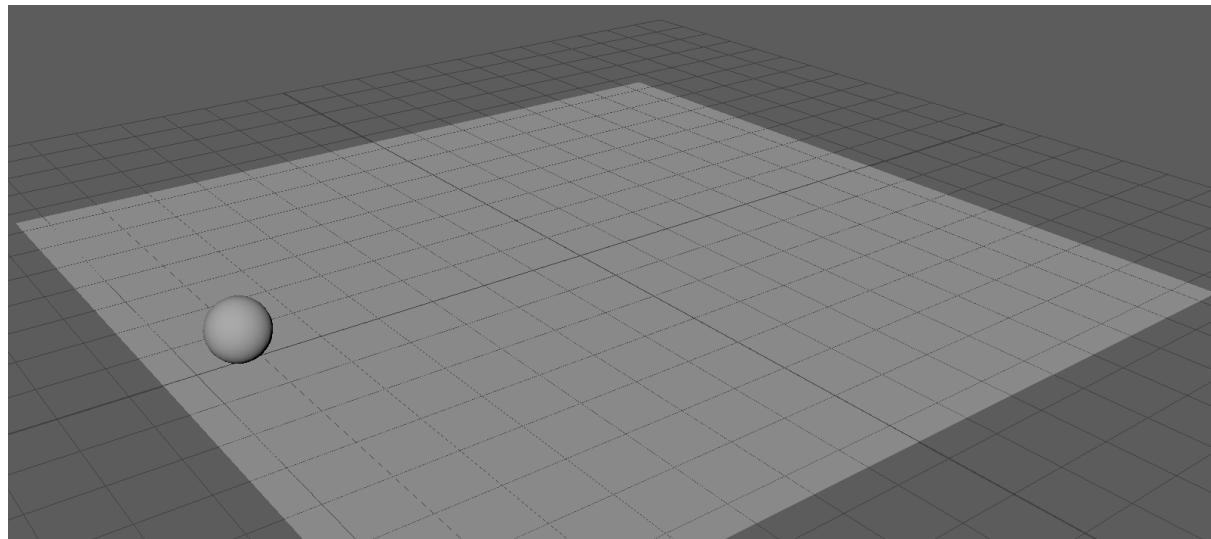
这应该在透视视图中提供以下场景。



现在添加球体、名称、比例和移动球体。

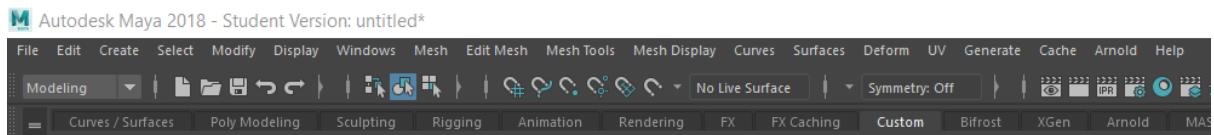


这应该从透视的角度来看

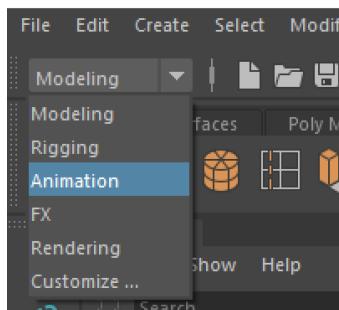


现在我们已经有了屏幕的基本布局, 让我们检查 maya 的 ui, 以确定我们需要的点。

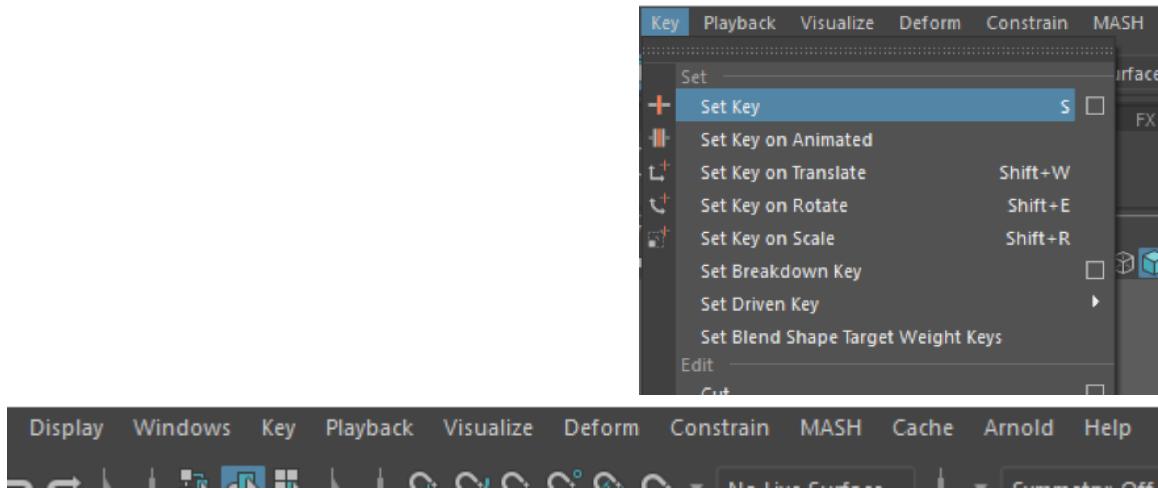
首先, 基本菜单系统的设置如下所示:



请注意,我们是如何在下拉列表中进行建模的,我们将此更改为动画。

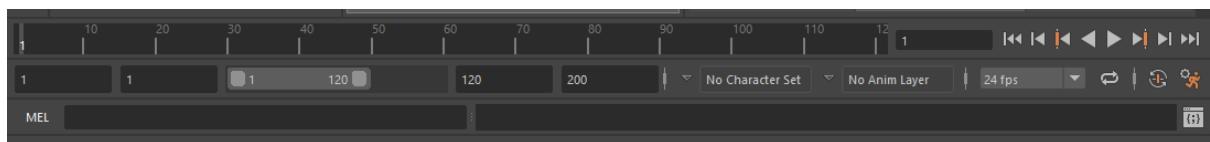


此更改还将影响所提供的菜单选项。正如您所看到的,有一个名为 key 的新菜单选项,我们将其用于关键帧动画。



set 键选项是我们将在这一基本动画集中使用最多的选项。

现在我们需要看看 maya ui 的另一个方面。这是屏幕底部的帧计数器和播放区域。



顶部栏是您可以设置关键帧的地方,在上面的图像中,它被限制,因为我缩小了 maya 应用程序允许在屏幕上容纳这么多的细节。在框架计数器下方,有一个滚动条,允许您修改看到的可查看帧数,默认值约为120。

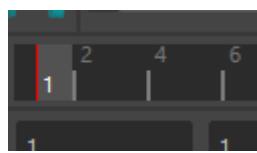
两个输入框 1220 200 是播放帧的结尾和动画帧的结尾。如果增加播放, 请确保动画帧存在足够长的时间, 即播放将使动画也提高到300帧。

在右上角是播放/停止控件, 您将希望查看动画。

钥匙扣

现在, 让我们动画的球体。

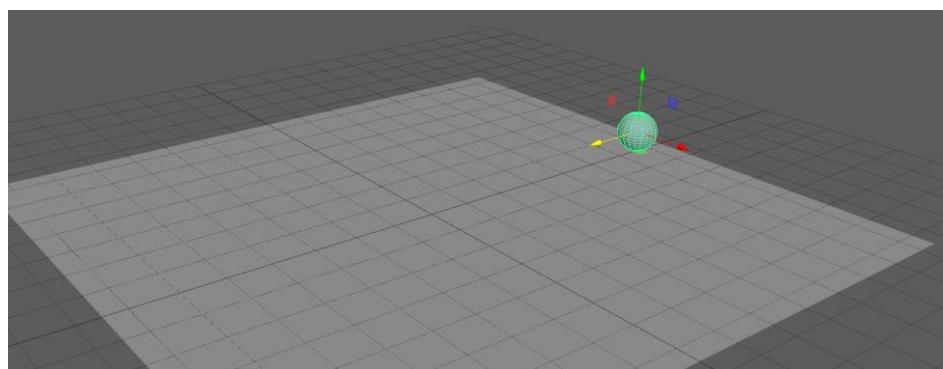
点击球体。按下 s 键或转到菜单并选择 "设置键"。这将设置第一个动画帧。查看播放时间线, 您将看到一条红线。



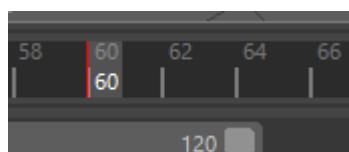
接下来, 将所选帧移动到60



将球体移动到平面的另一个边缘



为此位置设置一个新的密钥 (s 或菜单键 > 设置键), 检查播放行, 现在应该在第60帧中有一条红线。



接下来, 推送播放并测试动画。

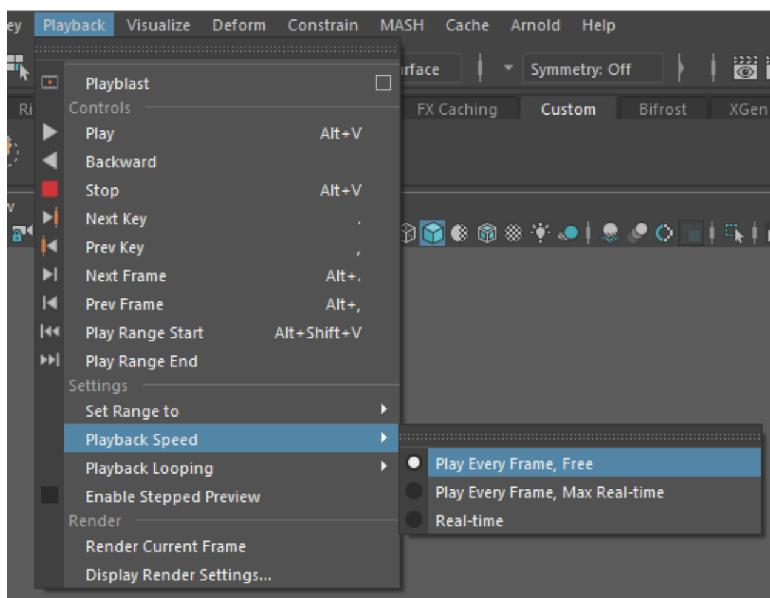


你应该看到球在边缘之间快速移动。当基本动画速度为每秒24帧时,此移动速度会加快。以非超高速观看球体移动级别,更改帧每秒到较大的值。

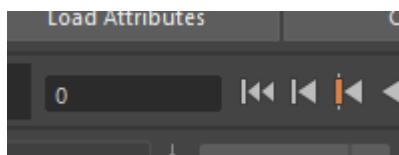


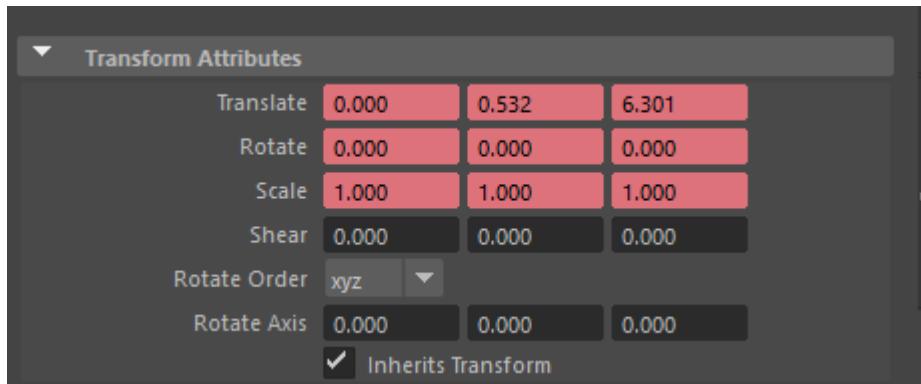
此更改应允许您查看正在发生的动画。请注意,此更改也会影响播放和动画帧的长度。

您还可以通过更改播放速度来更改播放菜单中动画速度的方式。

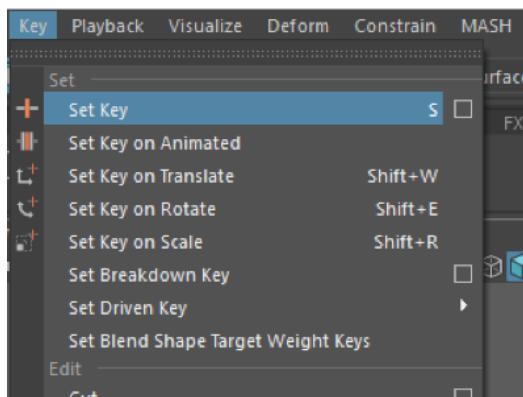


现在,我们可以操作的不仅仅是位置,如果您将球体重置回帧 1,然后查看球体的属性编辑器,您应该会看到如下内容:





我们可以更改其他属性,如旋转和缩放。从"键"菜单中,您可以看到以下方面的快捷键:

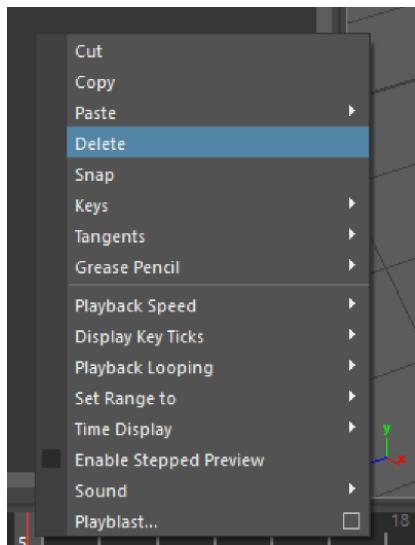


知道了这一点,我们可以在球的移动中添加一些不同的元素,我们会在第15帧上向上扩展,并降低45帧上的比例。

一旦你做了,测试它,看看它看起来如何。

关键帧的另一个重要方面是删除关键帧的能力,这是

通过选择有设置键的帧,然后右键单击播放行并选择删除。

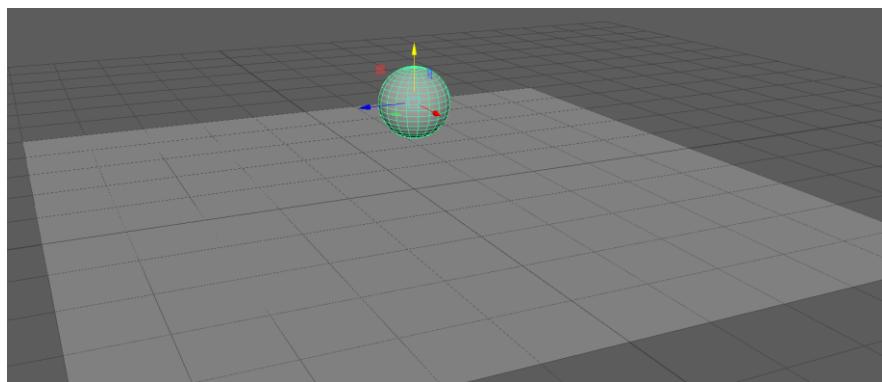


您可以将键框架应用于maya中的任何对象。

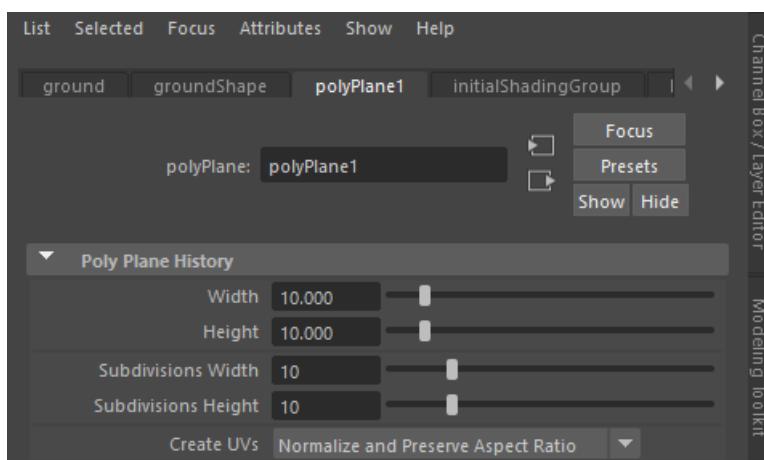
图形编辑器

图形编辑器是煽动动画的另一种方式。

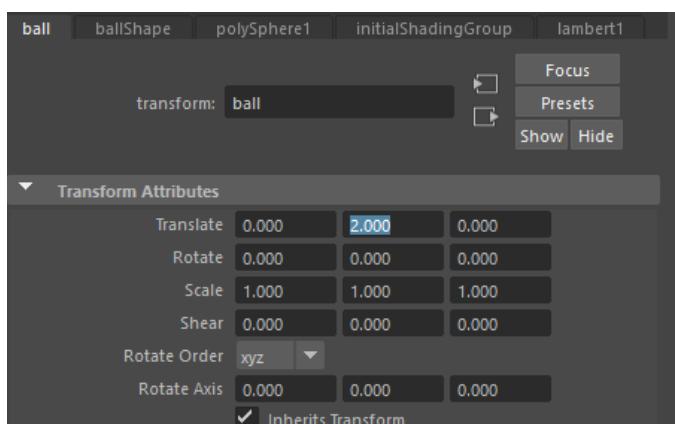
使用球体(球)和平面(地面)创建新场景。您应该在透视视图中使用此功能。



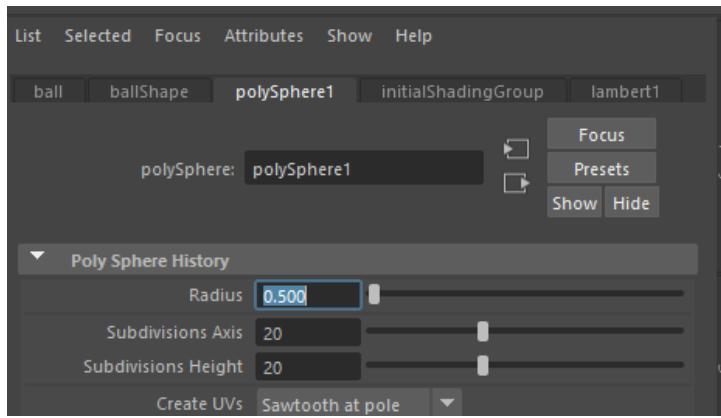
使用平面, 将高度和宽度增加到 10/



从球平移选项开始, 如 0/20:



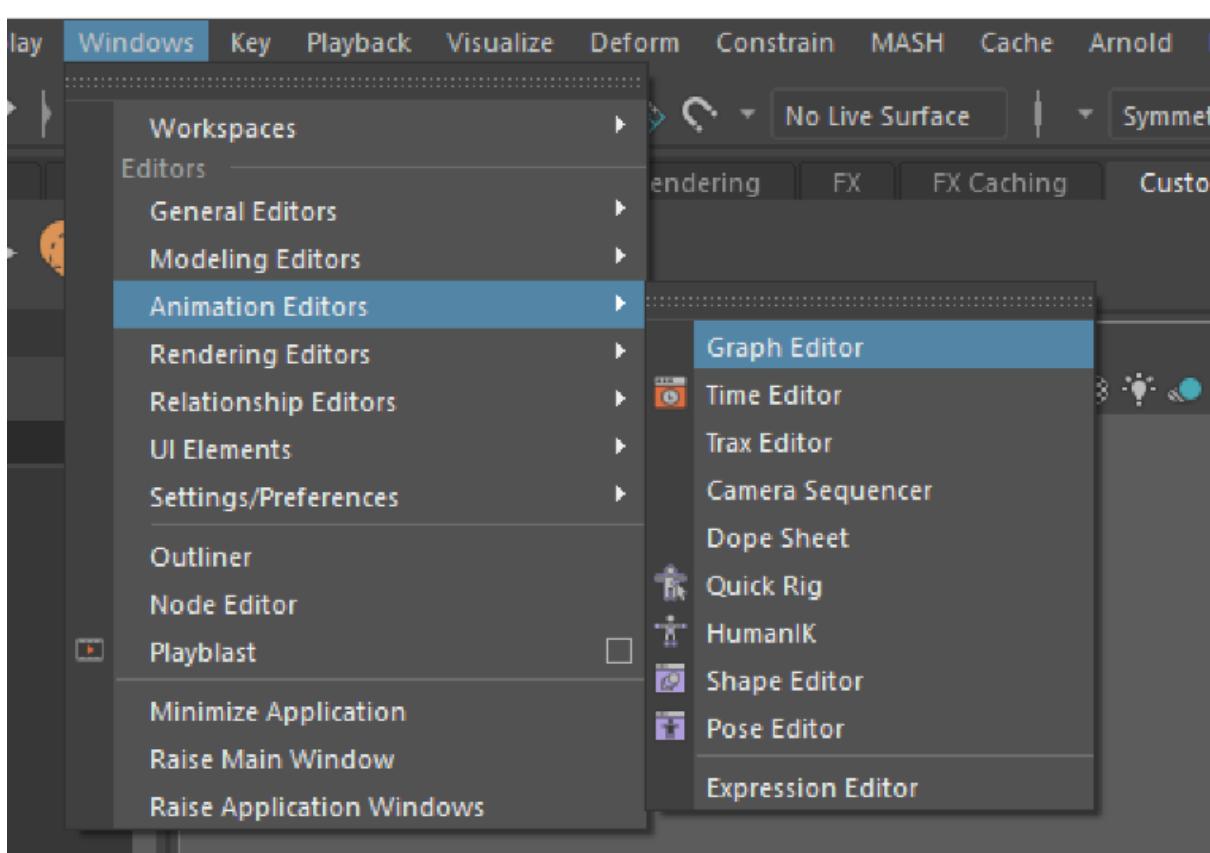
同时掉落半径 (0.5)



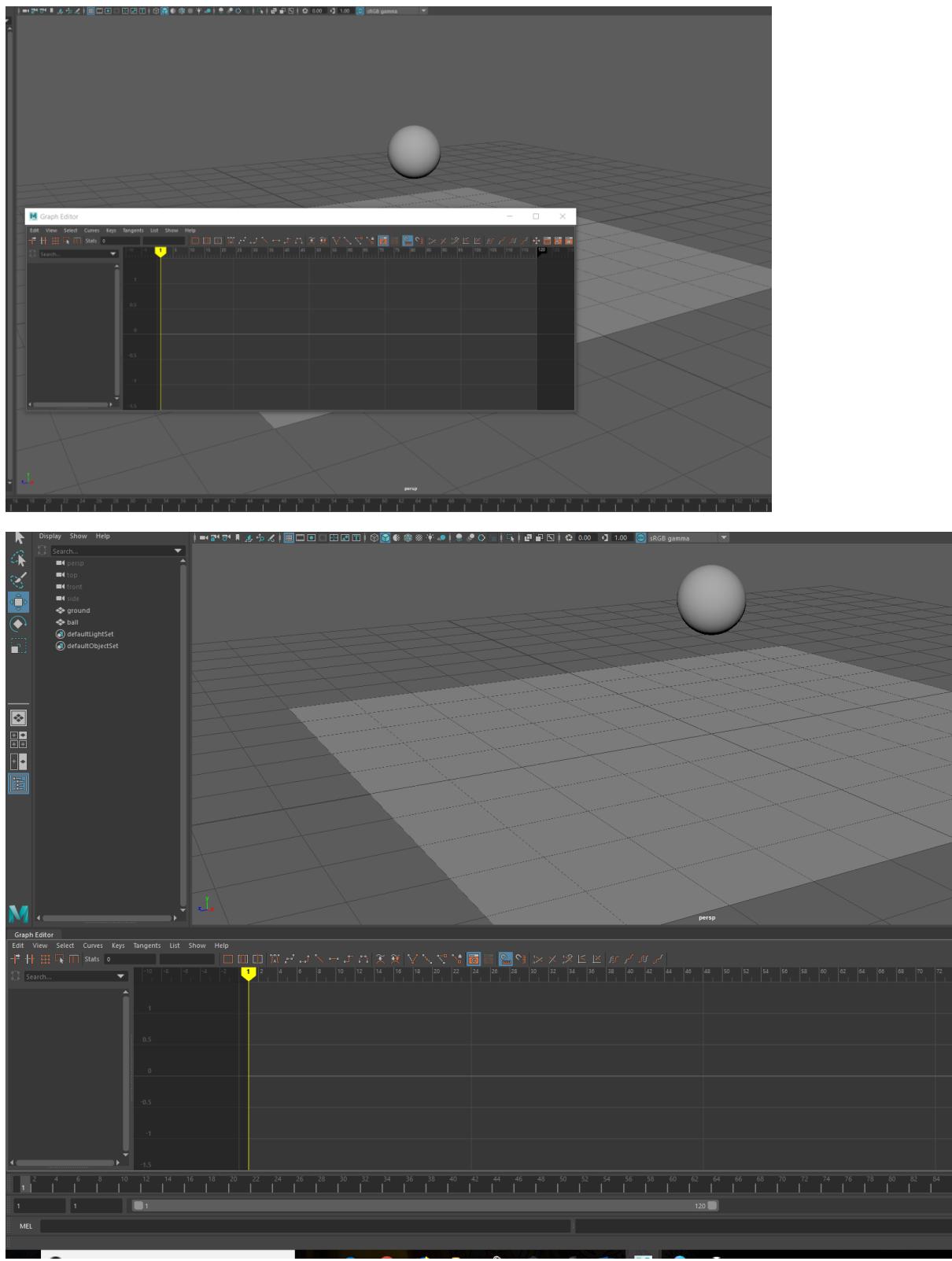
这将给我们一个像样的大小球在我们的飞机上。

现在我们打开图形编辑器。图形编辑器允许我们使用关键帧，但随着动画的放松和过渡，我们可以更加动态。

窗口-> 动画编辑-> 图形编辑器



如果图形编辑器出现在窗口上方，则可以将其拖到时间轴上，将其捕捉到框架中，然后展开窗口以查看编辑器。

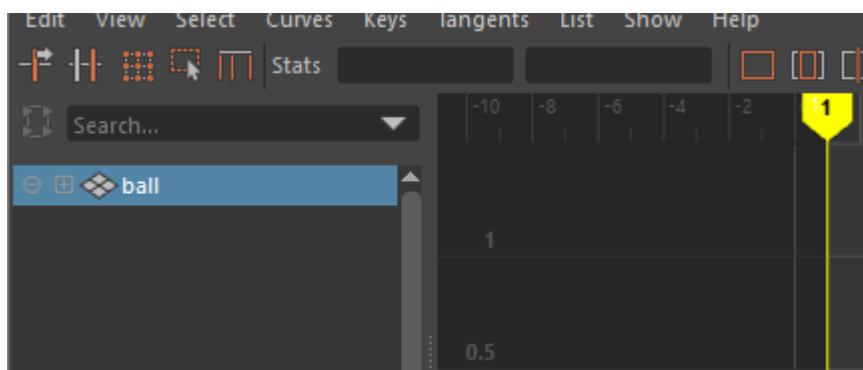


通过将这个窗口捕捉到位, 它可以让它远离, 完全可以进入。

图形编辑器有自己的菜单系统, 可用于帮助对屏幕上的对象进行动画处理。

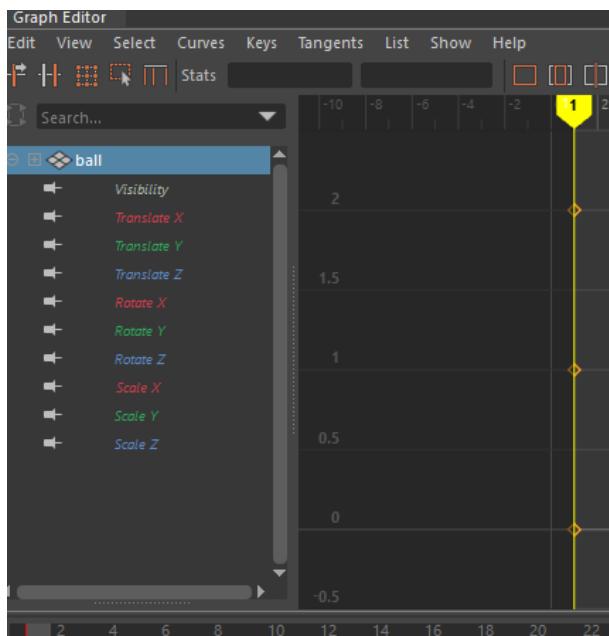


点击球, 你应该看到下面的图形编辑器



这是默认位置, 因为我们没有动画集在这一刻. 所以从这一点上说, 当球处于起始位置掉落时, 我们将在这里设置一个默认键, 这是通过打 s 键或使用菜单-> key > 设置键来完成的。

一旦你做到了这一点, 图形编辑器就会认识到球的一组元素可以纵。

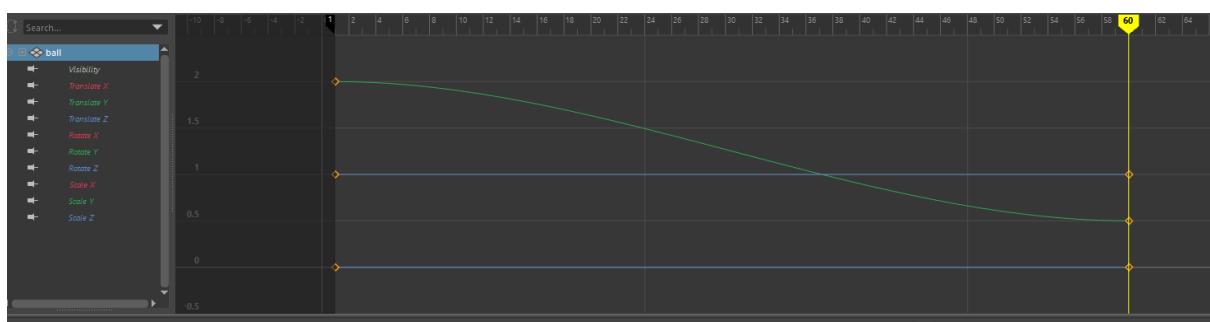


现在我们有了默认位置, 让我们将框架移动到 60, 并将球放置在地面上。

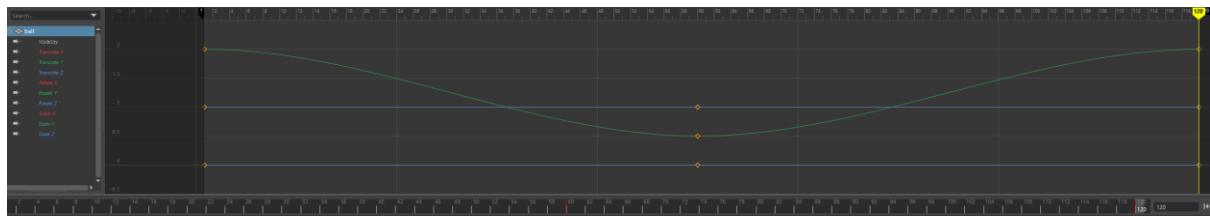
记住, 一旦你做了所有的移动元素, 则需要为框架设置另一个键。

在图形编辑器中, 您最终应该得到以下内容

- o



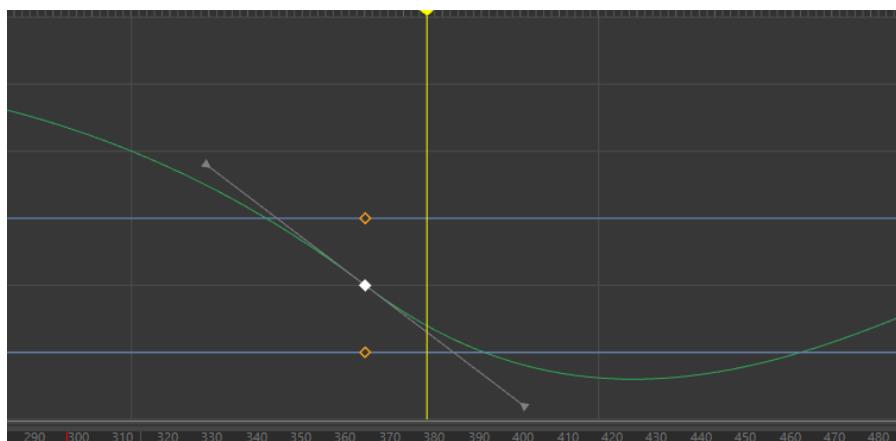
请注意, 图形编辑器现在已经向我们展示了下降的易用性, 将帧移动到 120, 球返回到 y 的2。设置另一个帧。



因此, 我们现在显示了一个很好的曲线从2到 0.5, 回到2在120帧。推送播放以查看动画的发生。就像动画移动前一样真的很快, 现在如果你交换 fps 从24到 120 fps 和推播放, 你应该看到一个相当顺利的反弹球。

图形编辑器的主要优点是我们可以抓取和操作曲线的帧。

抓住底部的弹跳点, 它在绿线上, 第300帧。当你点击点的时候, 你会从它身上得到句柄, 你可以在其中操纵曲线的工作方式。



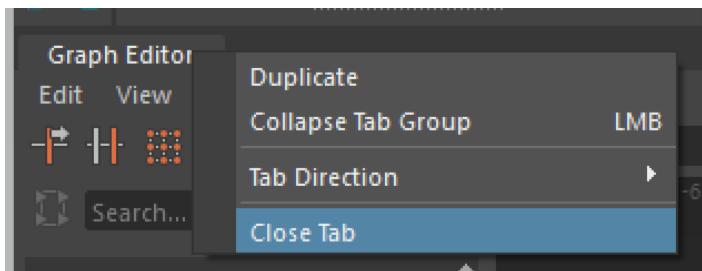
这种形式的曲率下降球快速和反弹缓慢, 直到它达到顶点, 并再次下降。

正如您所看到的, 我们刚刚播放了对象的转换, 您也可以操作对象的旋转和缩放。

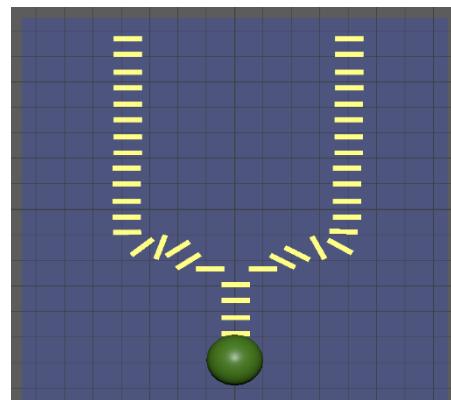
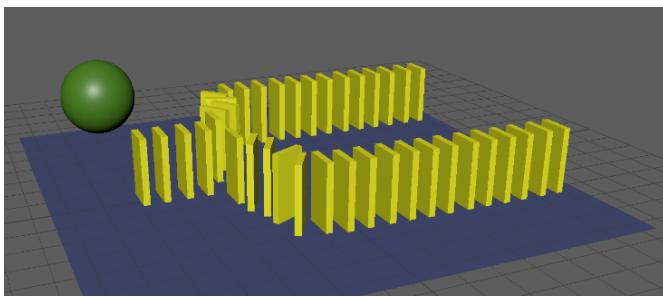
这是对象的正常关键帧, 但您可以更好地控制转换的发生方式。

物理动画

物理动画是我们可以将力施加到场景中的对象的地方。首先, 我们将启动一个新项目。然后关闭图形选项卡, 右键单击并关闭选项卡。



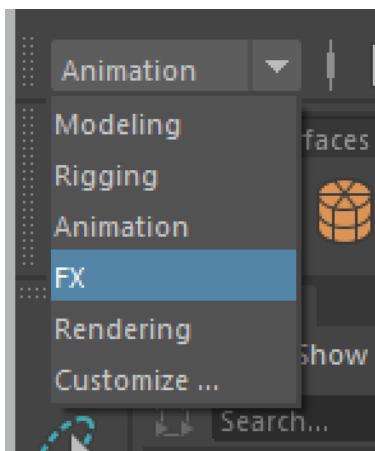
使用平面、球体和修改后的多维数据集创建以下内容



这个动画的目标是让 maya 为我们做所有的工作, 所

以

现在我们已经建立了环境, 我们需要对我们拥有的对象应用一些效果。首先, 需要交换玛雅的菜单系统。为此, 我们去外汇菜单选择

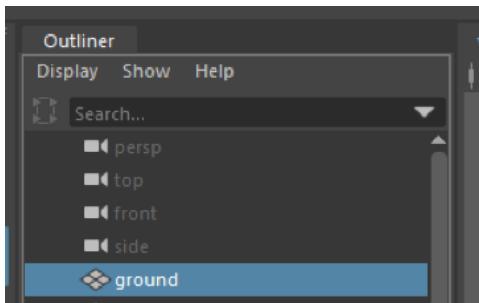


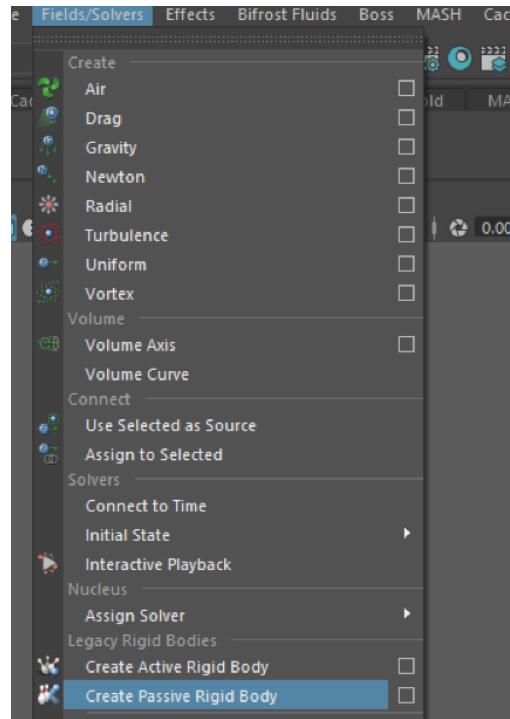
这使我们能够访问字段/求解器菜单系统, 在该系统中, 我们需要访问3个元素;

- 创建活动刚体
- 创建被动刚体
- 重力。

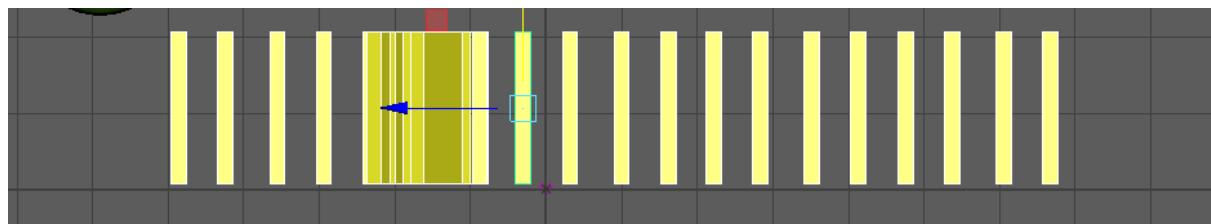
这些元素将允许系统操纵事物。

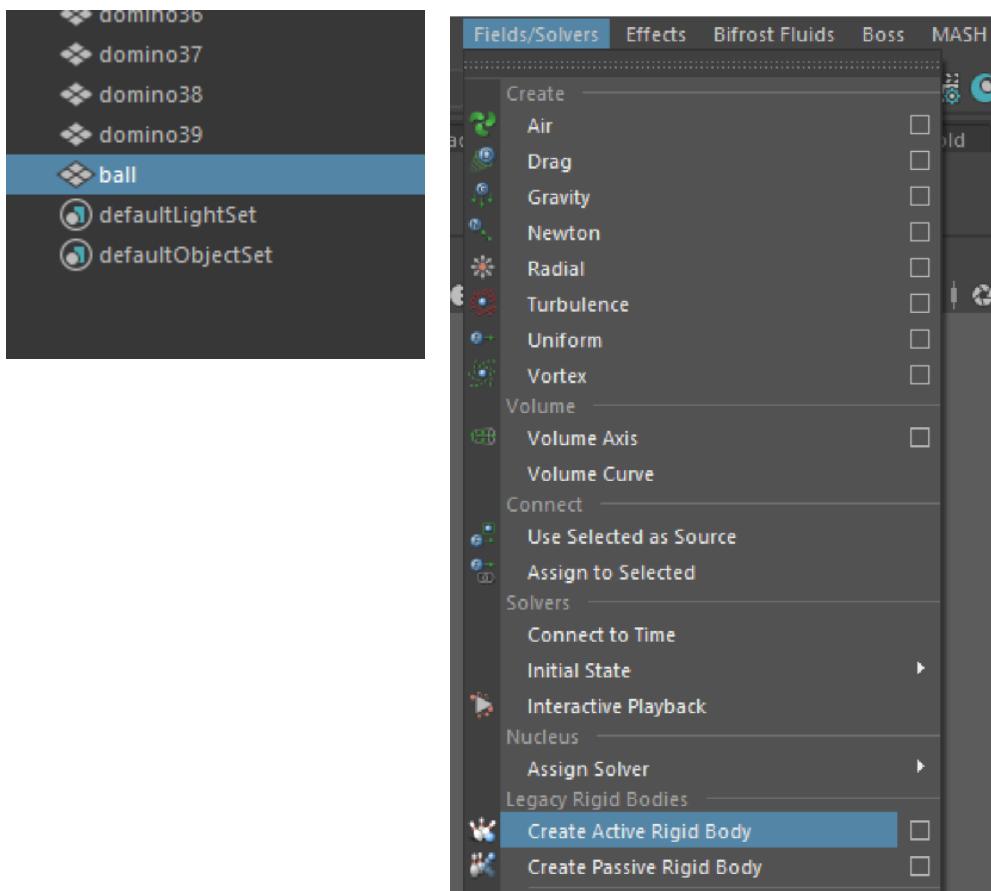
选择地面(平面)并对其应用被动刚体。



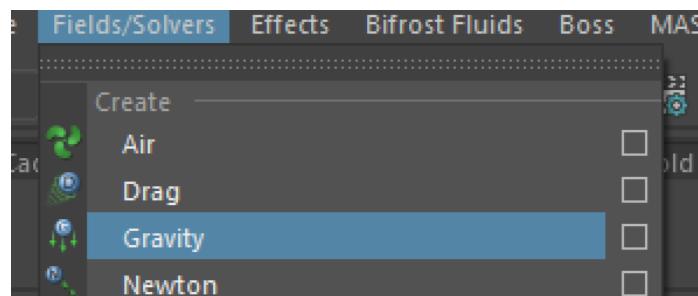


在层次结构中, 突出显示所有多米诺骨牌
并对其进行进
行分组。然后, 单独选择球并应用活动刚体.重复多米诺骨牌。最简单的方法, 适用于多米诺骨
牌是去侧面视图, 并选择他们在所有。

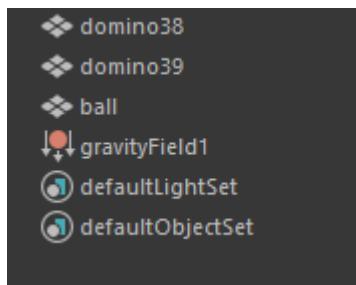




从这里, 将重力施加到球和多米诺骨牌上。通过这种方式, 将对这些对象施加一定的力。从侧面视图中选择这两个元素, 然后创建重力。



如果你注意到, 我们现在有一个新的重力物体在外面和检查员给我们的属性, 可以操纵, 以影响重力的工作方式。

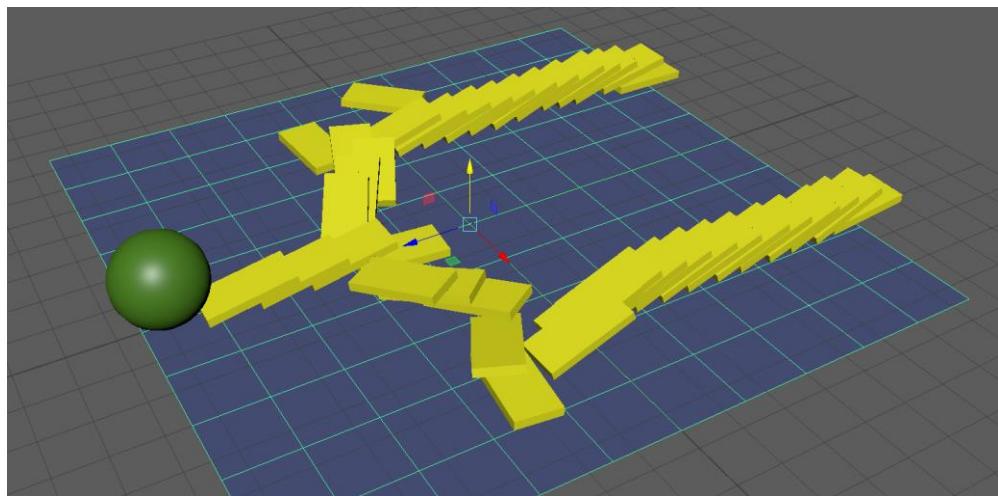


正如你所看到的,重力的基本震级是地球正常的,9.8。y轴上的方向为-1。正如你可以收集,如果我们玩这些属性重力的影响将改变,创建的动画也将有所不同。

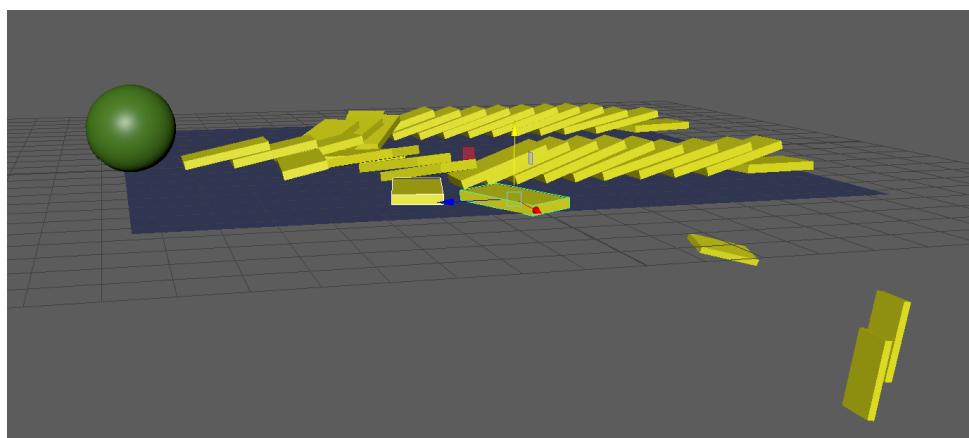
现在我们有了一个基础,运行动画,就像你用一个关键帧一样。



您应该看到以下内容:



如果你想看到这一切发生得更慢,把重力水平从9.8降到1,但这引入了一个问题,因为你需要增加动画的帧。如果你将播放帧提升到500,它应该是可见的,你会有一些多米诺骨牌下降的飞机。

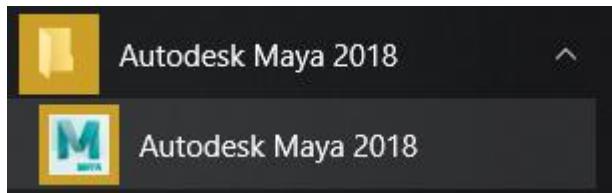


统一

目标：

- 在玛雅和移动到团结的动画。
- 实现动画统一中的字符

加载玛雅人



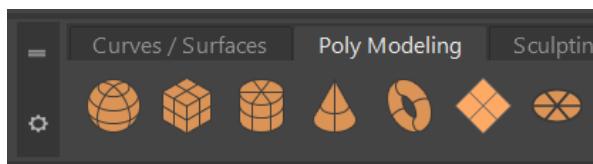
加载统一

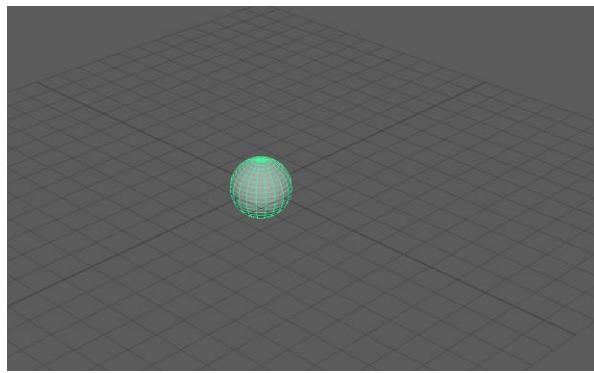


生成对象:基本玛雅动画到统一

目的: 建立一个非常简单的关键帧动画玛雅, 将其移动到统一并循环动画。

首先, 让我们创建一个球体



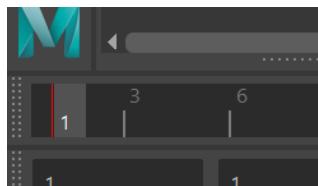


现在, 我们将设置一组关键帧, 并在网格区域周围移动球体。

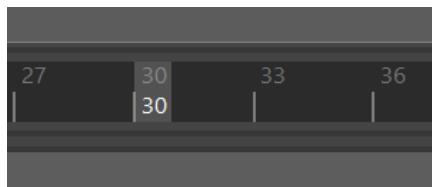
正如您前面所看到的, 您可以按 s 设置关键帧, 也可以在动画菜单中, 转到键→设置键。

首先, 我们将在其默认位置设置一个键。

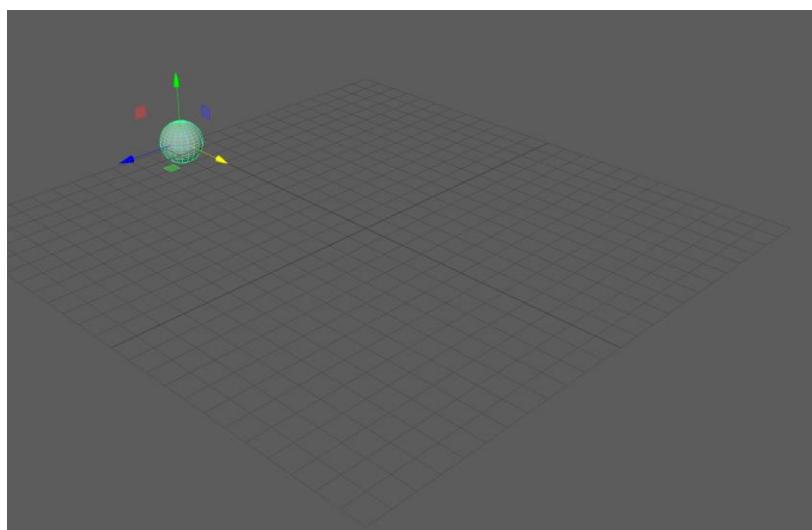
请记住检查红色栏的时间线, 这表示关键帧已设置。



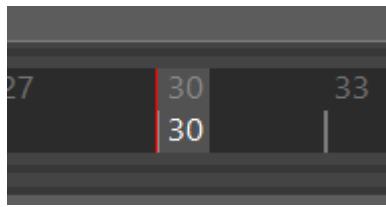
现在, 选择关于关键帧30



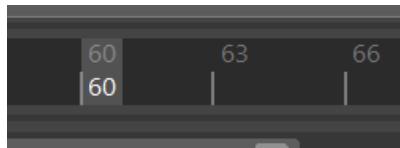
并将球体拖动到网格的边缘。



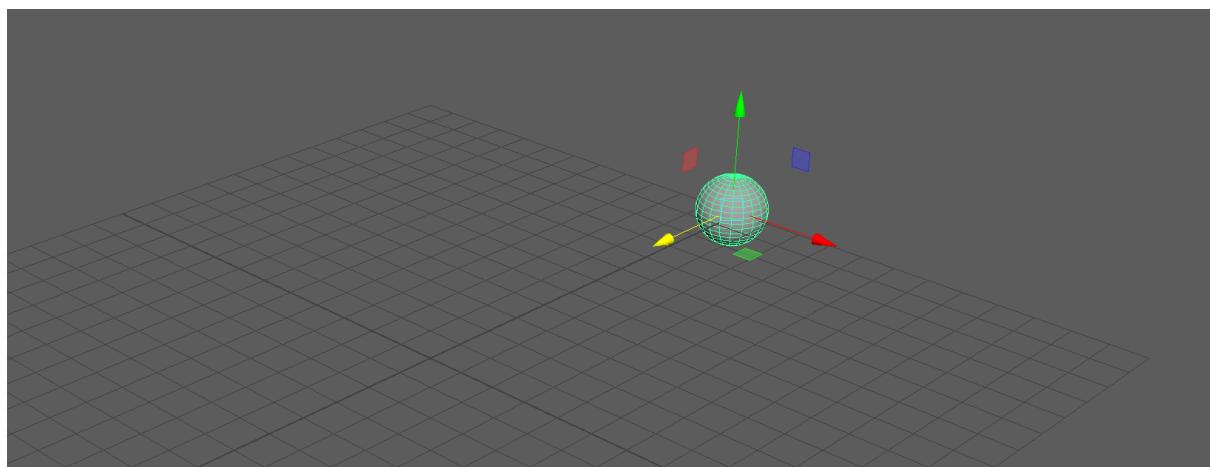
按 s 并确认关键帧的设置。



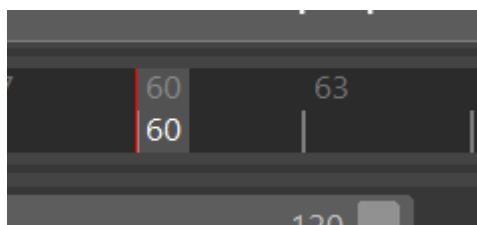
移动关键帧到60



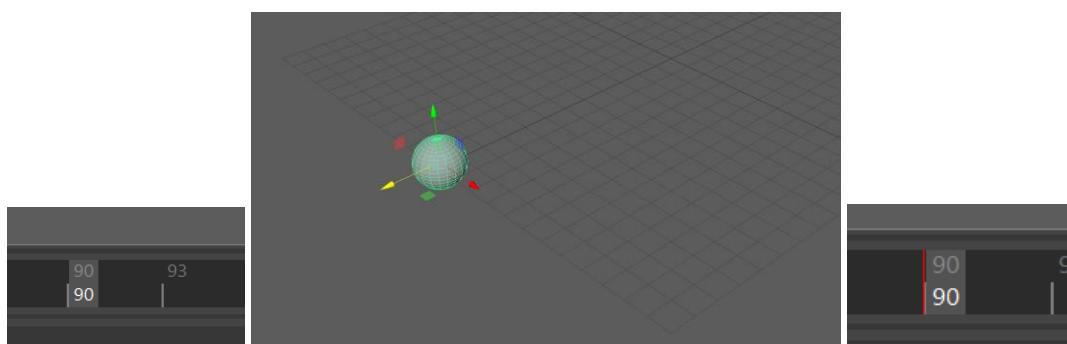
然后将球体移动到网格的另一个边缘。



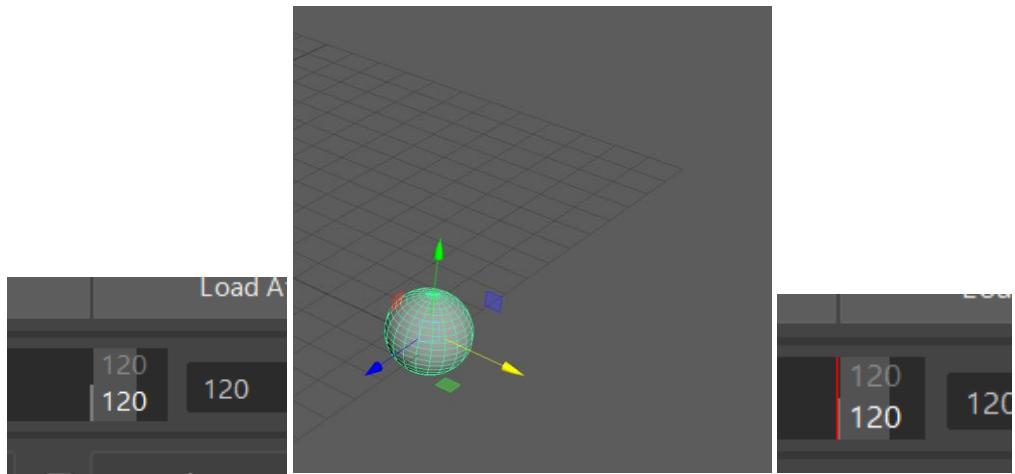
按 s 并设置关键帧



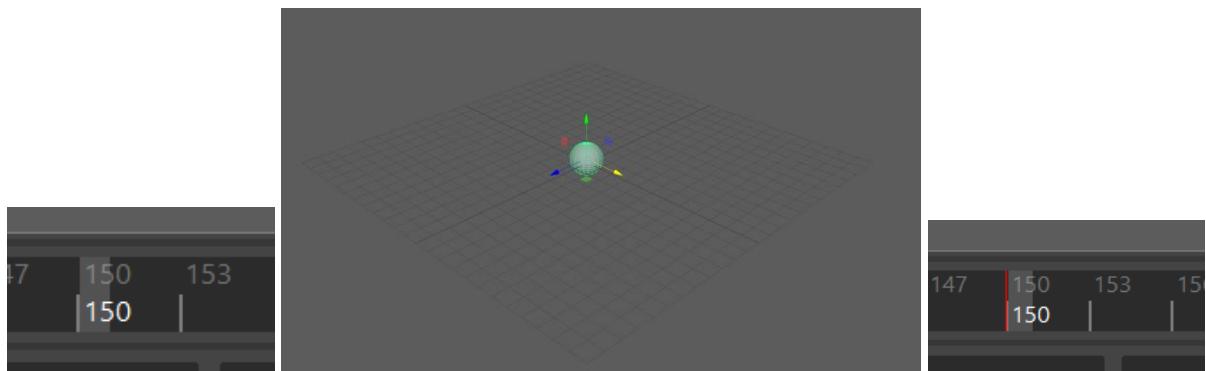
在时间轴上选择 90, 将球体移动到相反的边缘并设置关键帧



然后在关键帧上选择 120, 将球体移动到最后边缘并设置关键帧

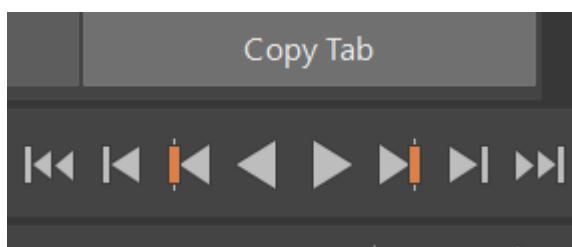


最后, 将关键帧移动到 150, 将球体移回中心并设置关键帧

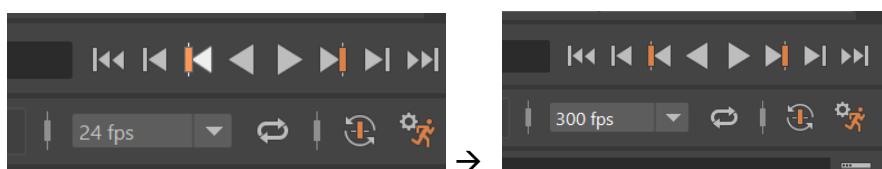


所以, 这是我们非常简单的动画, 只是在网格上移动球体。

推送播放并确认您有动画。

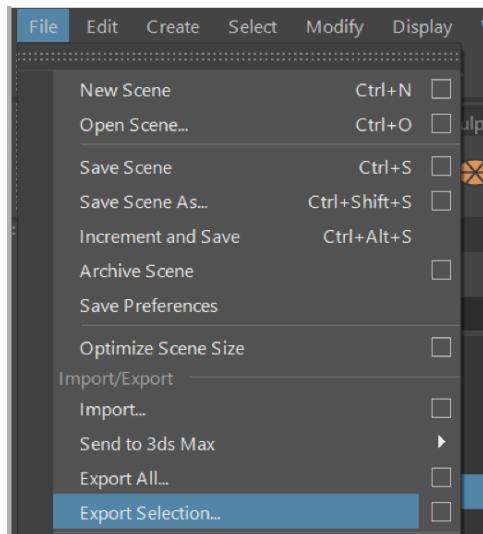


如果移动太快, 请更改fps 从24到 300 fps



现在出口我们的团结项目。

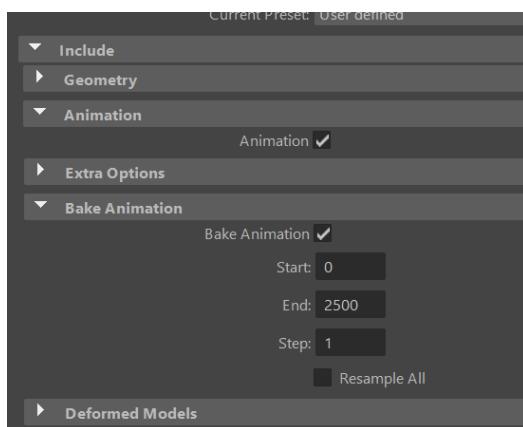
选择球体后, "文件"→出口选择



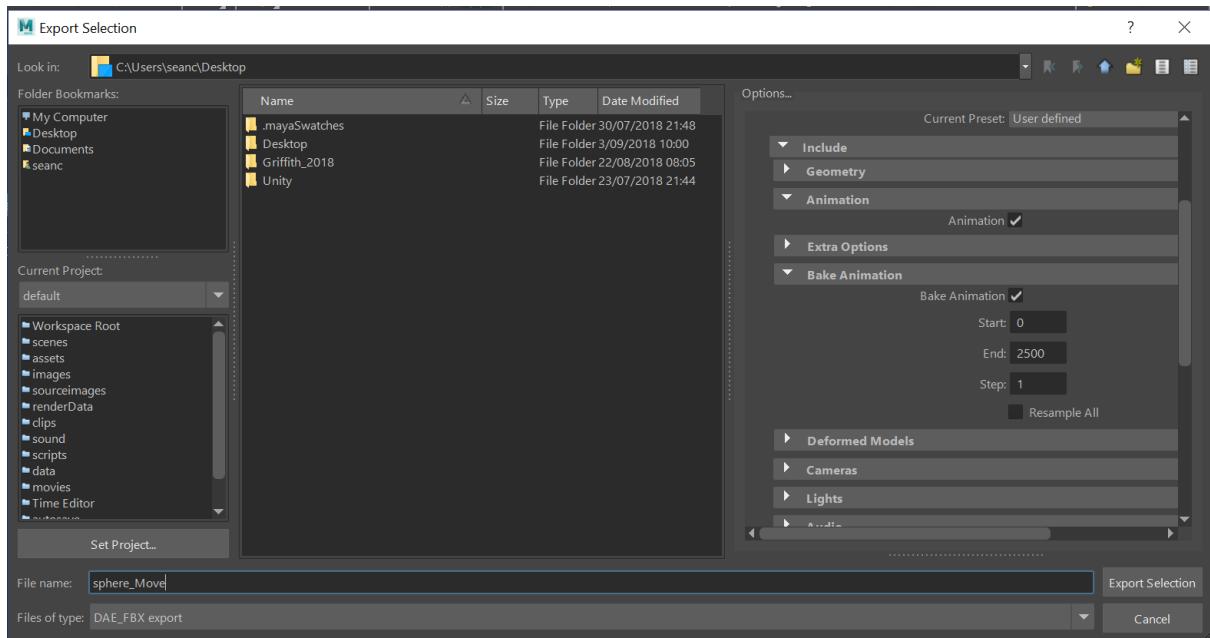
这将带来出口弹出。从这里, 将文件类型更改为 `dae _ fbx` 导出

Files of type: DAE_FBX export

这将修改可用于对象的选项。向下的菜单部分, 确保已选中动画导出部分, 并烘焙动画也会被检查。

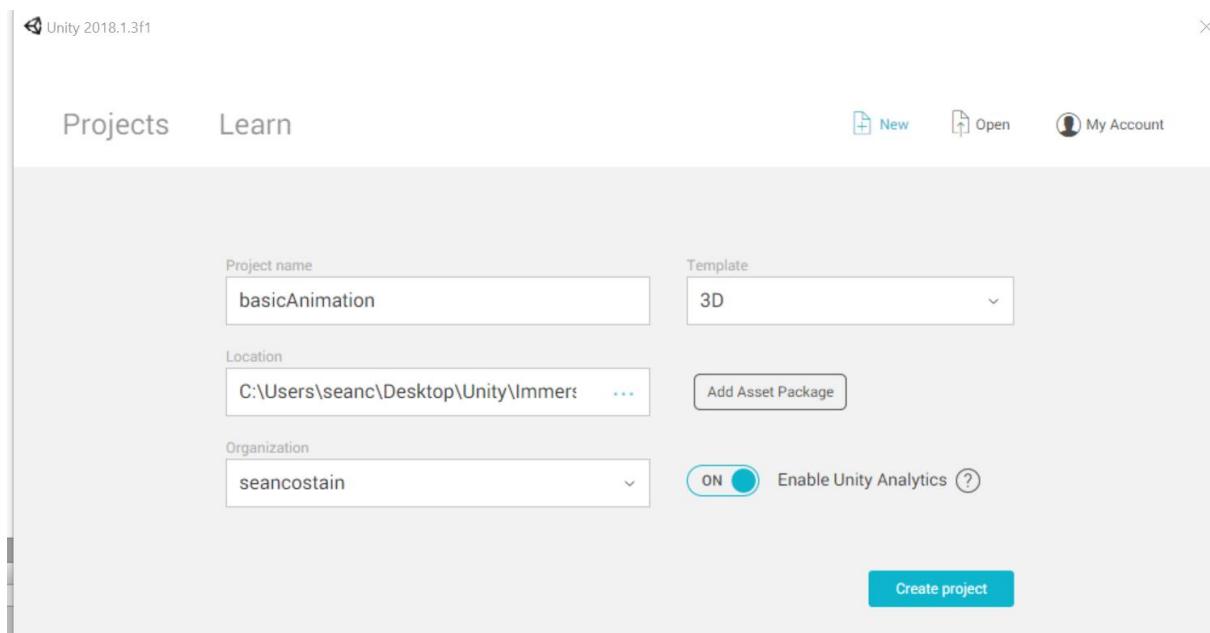


命名您的文件, 并将其保存到一个位置, 你可以找到, 在我的情况下, 我把它保存到桌面。

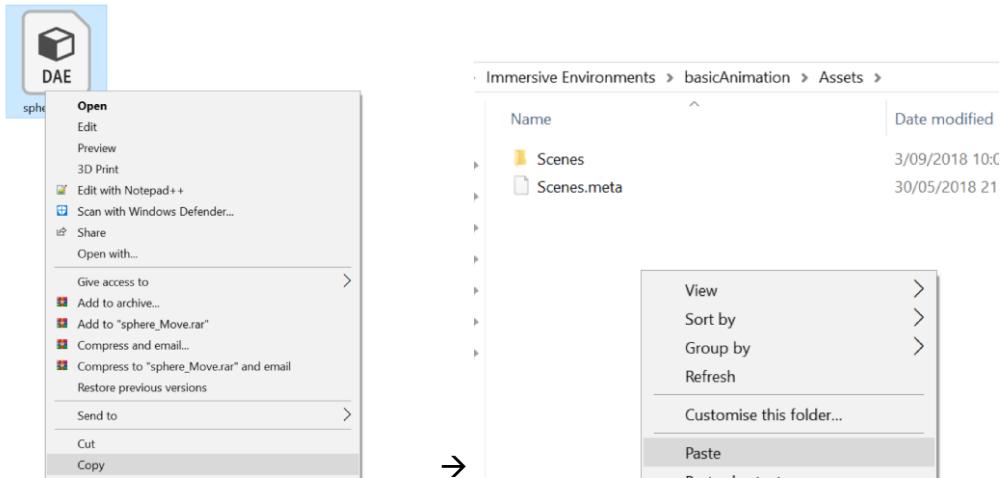


导出选择, 然后去统一。

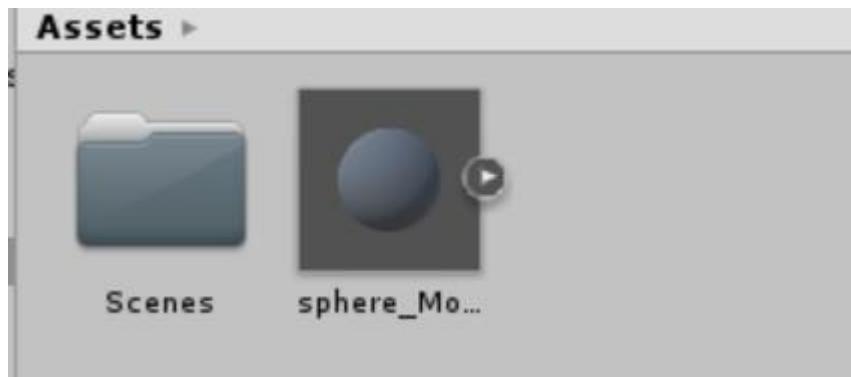
创建新项目



从这里, 转到文件资源管理器并复制玛雅出口到资产福德勒在团结。

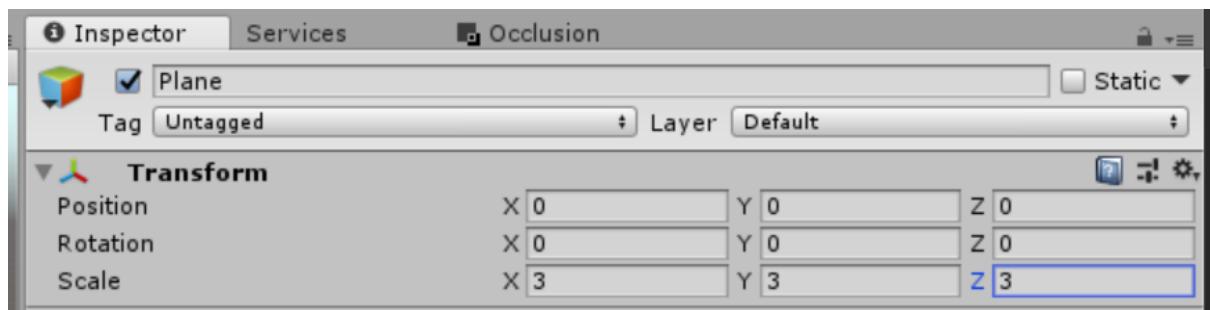


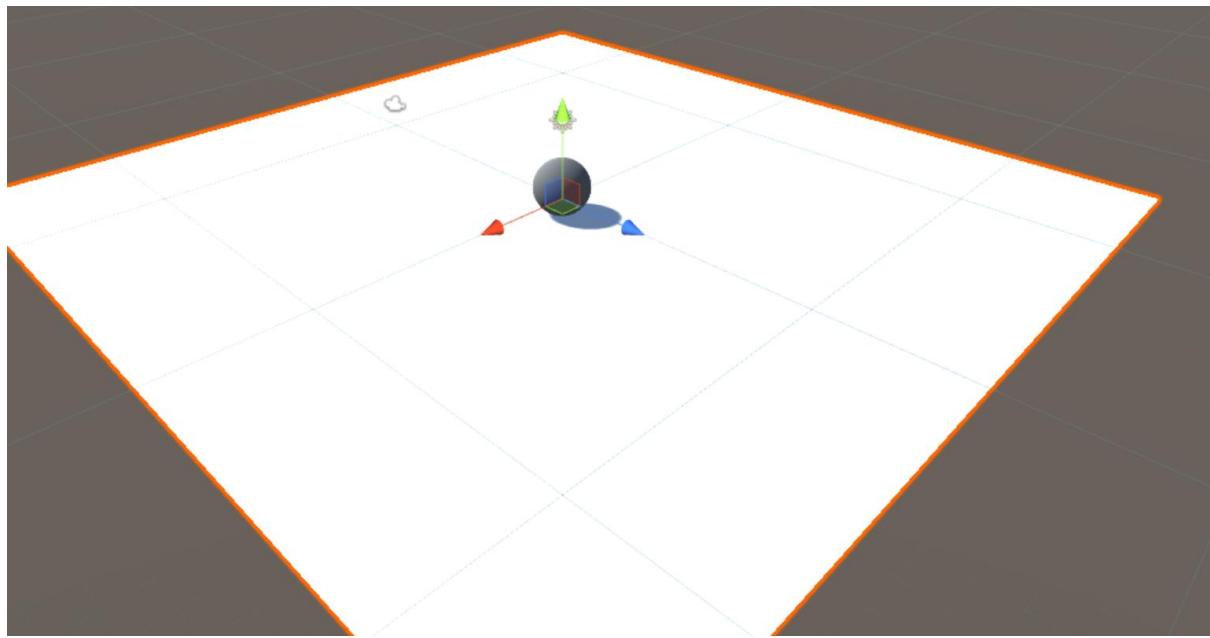
切换回统一, 资产文件夹应如下所示:



接下来, 在场景中放置一个平面, 并将球体拖到平面上。

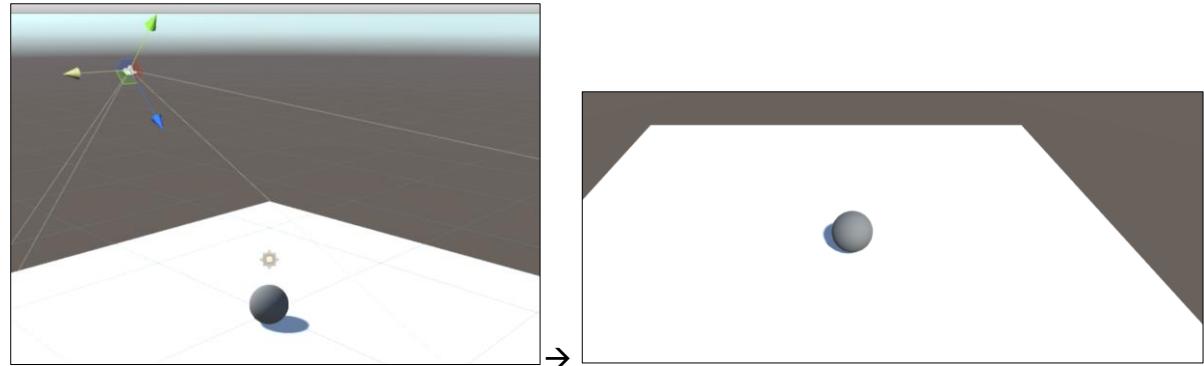
在大小上有明显的差异, 因此, 放大平面, 所以它看起来像下面



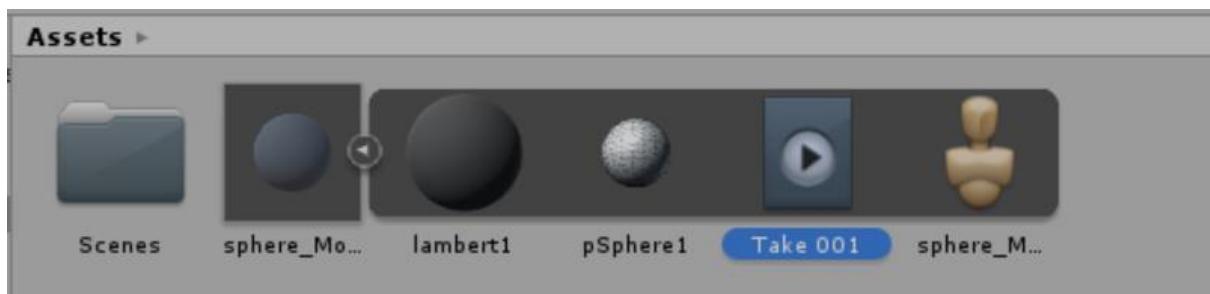


现在我们已经有了基础设置, 如果你推播放和测试, 你会看到球体根本不移动。因此, 我们现在必须添加一个动画控制器, 以使动画可访问。

另外, 现在是将相机移动到可以查看整个场景的好时机。

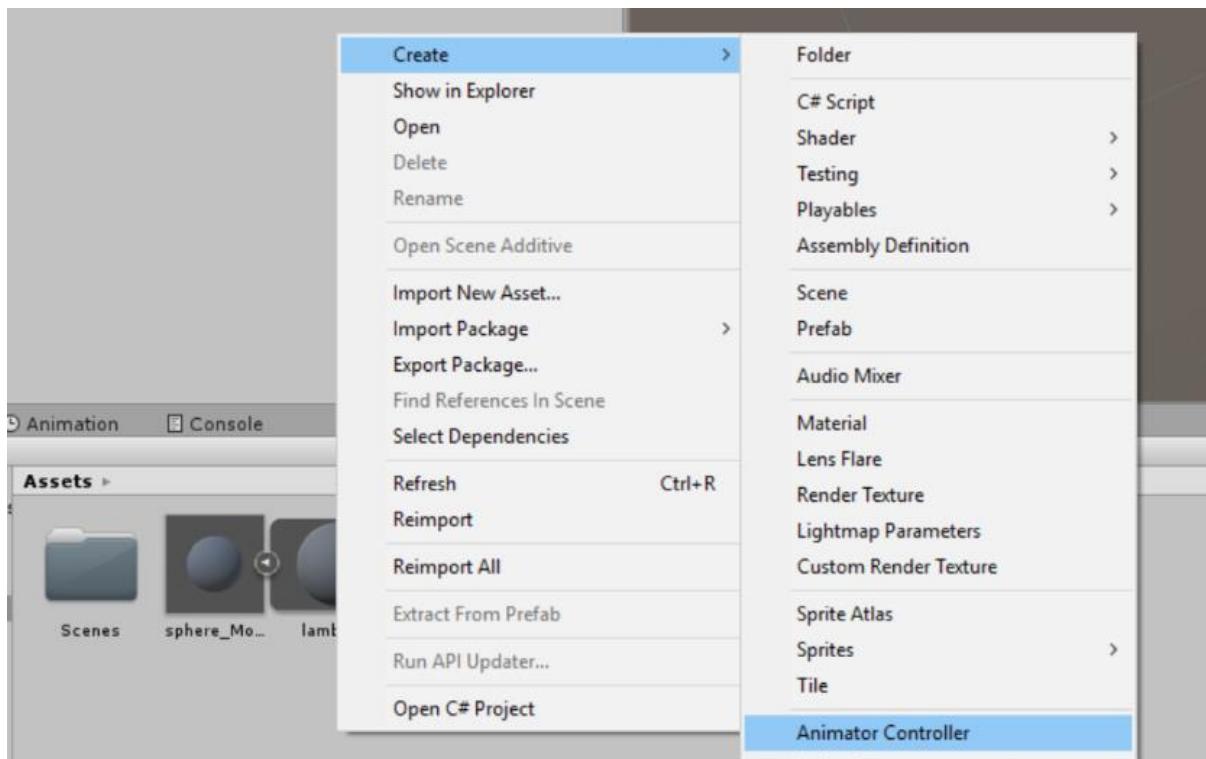


回到资产视图中, 如果扩展球体, 您应该看到以下内容。



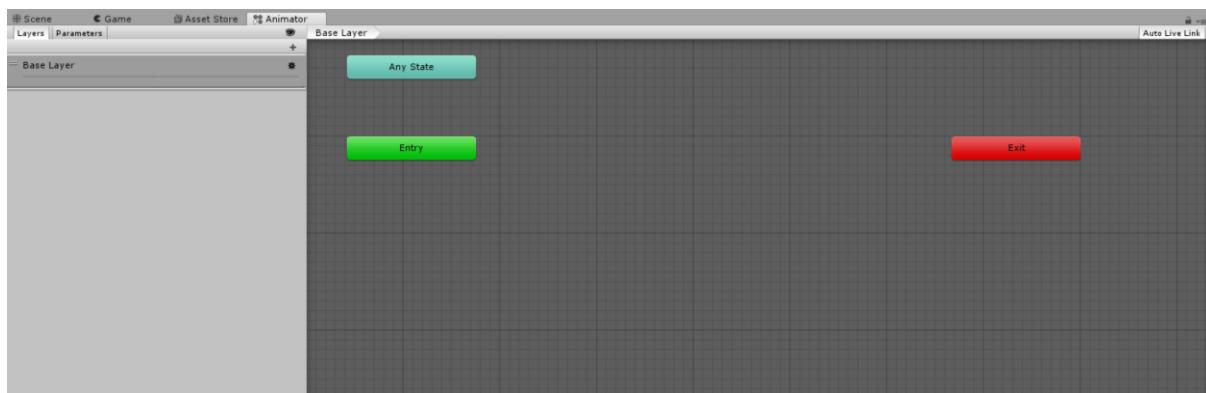
如果不存在, 则转到检查导出对象的方式。

接下来, 我们需要添加动画控制器。这可以通过在资产视图中右键单击, 然后选择 "动画控制器" 来实现

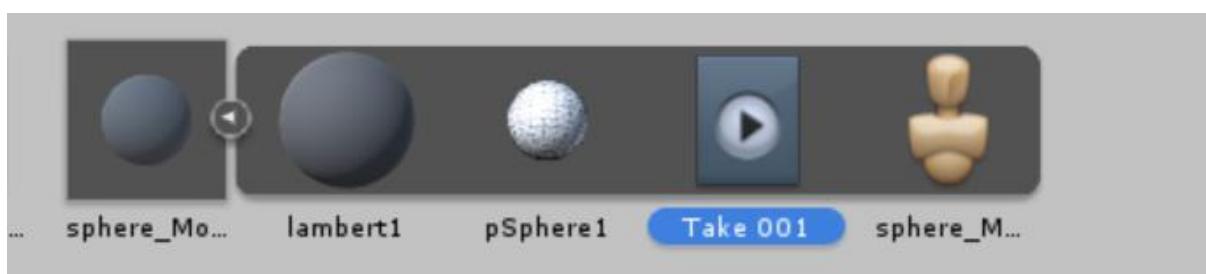


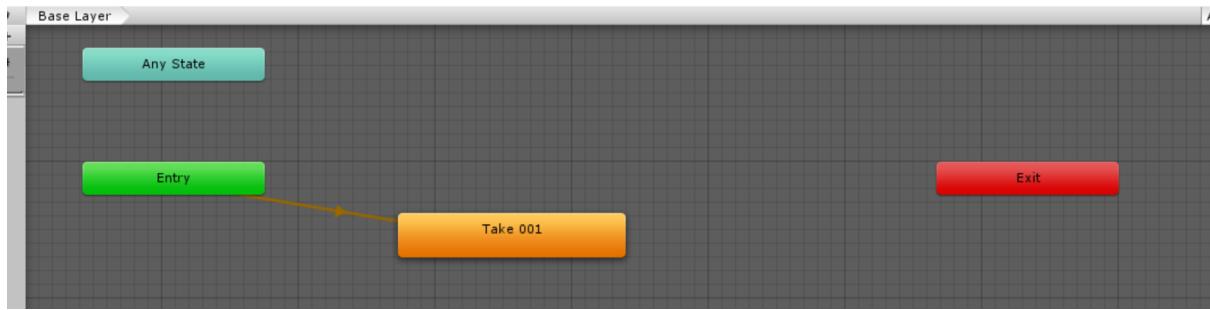
说出你能认出的东西,在这种情况下,我叫它球体_动画.

双击动画控制器。这将开门"动画"窗口。



从这里,从在动画师窗口上的球体



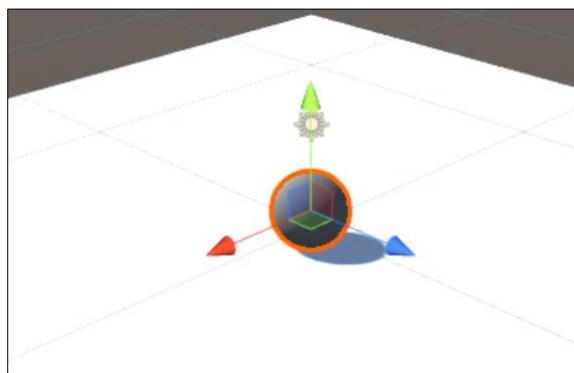


请注意, "获取 001" 现在是如何自动链接到 "输入" 按钮, 并已变成橙色。如果动画变为橙色, 则它是默认动画。通过这种方式, 您可以将其他动画添加到一个控制器并将其链接起来, 例如, 玩家角色可以处于空闲状态, 因为它是默认动画、步行、运行、跳转等, 每个动画都由按键触发。在这种情况下, 我们只需执行一个动画。

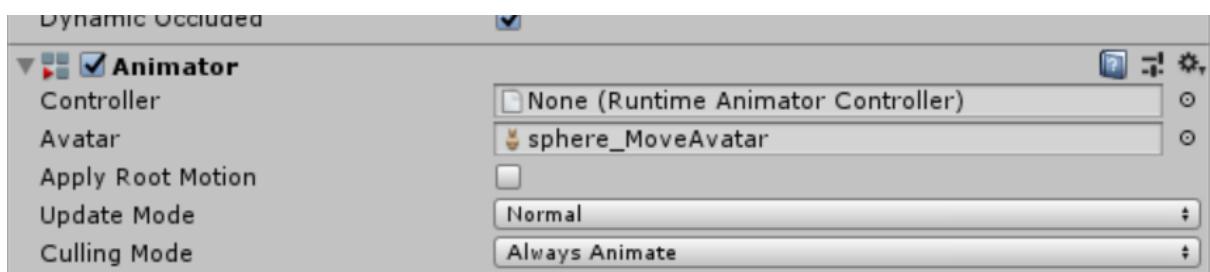
现在, 点击播放, 看看会发生什么。

是的, 什么都没有。

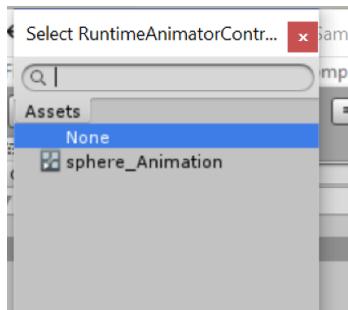
返回到场景并单击球体。



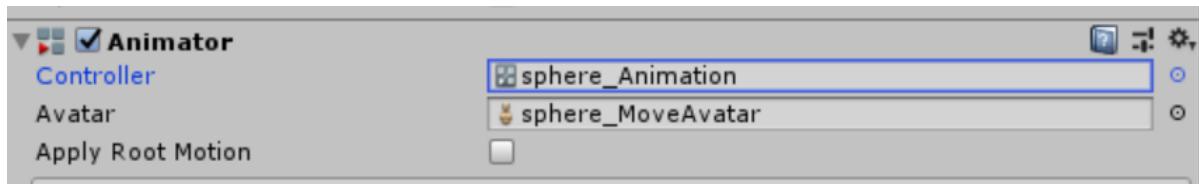
如果您检查检查器, 您将看到球体上的动画师没有控制器, 我们需要附加球体 _ 动画到此对象。



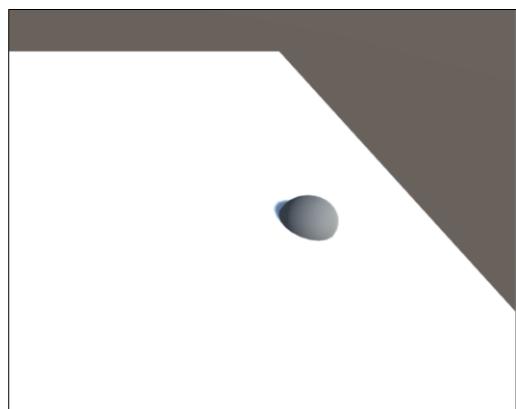
点击旁边的 "目标" 图标无 (运行时动画控制器), 这将打开以下弹出框



双击球体_动画, 这应该会给你以下



现在, 推玩和测试。

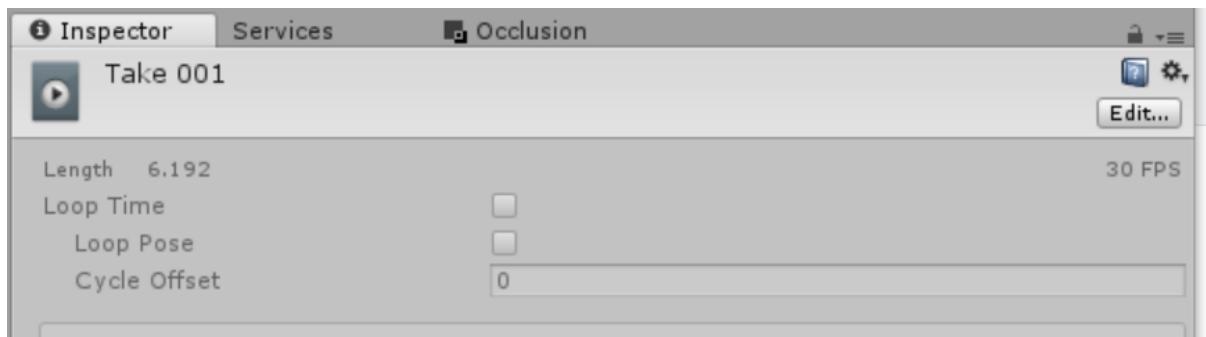


你应该让球体在飞机上移动, 但它只做一次。如果我们想有一个动画循环, 例如, 在后台和动画, 以给环境更多的生命, 我们需要循环动画。

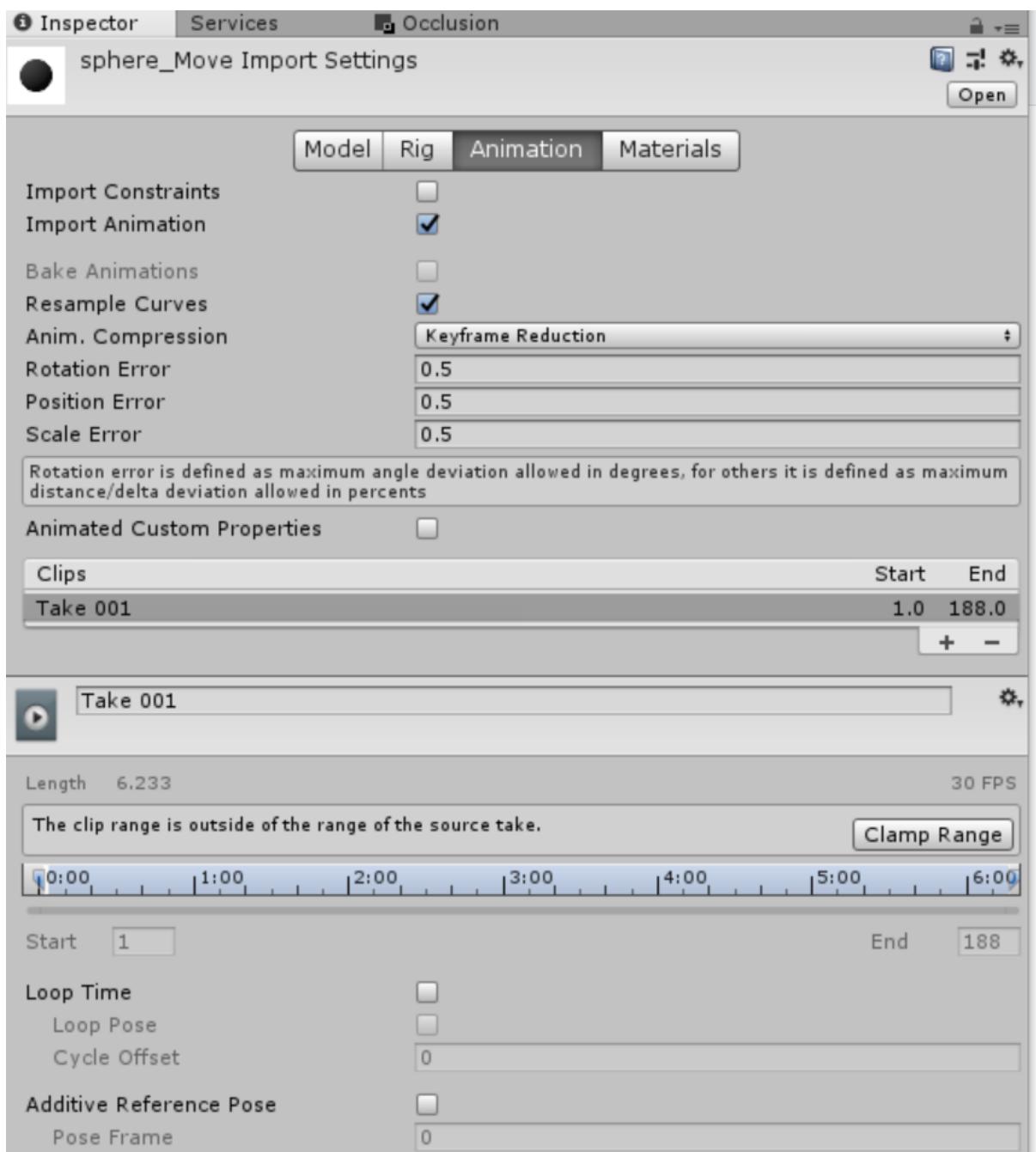
为此, 请展开球体_移动对象, 然后选择 "获取 001" 动画。



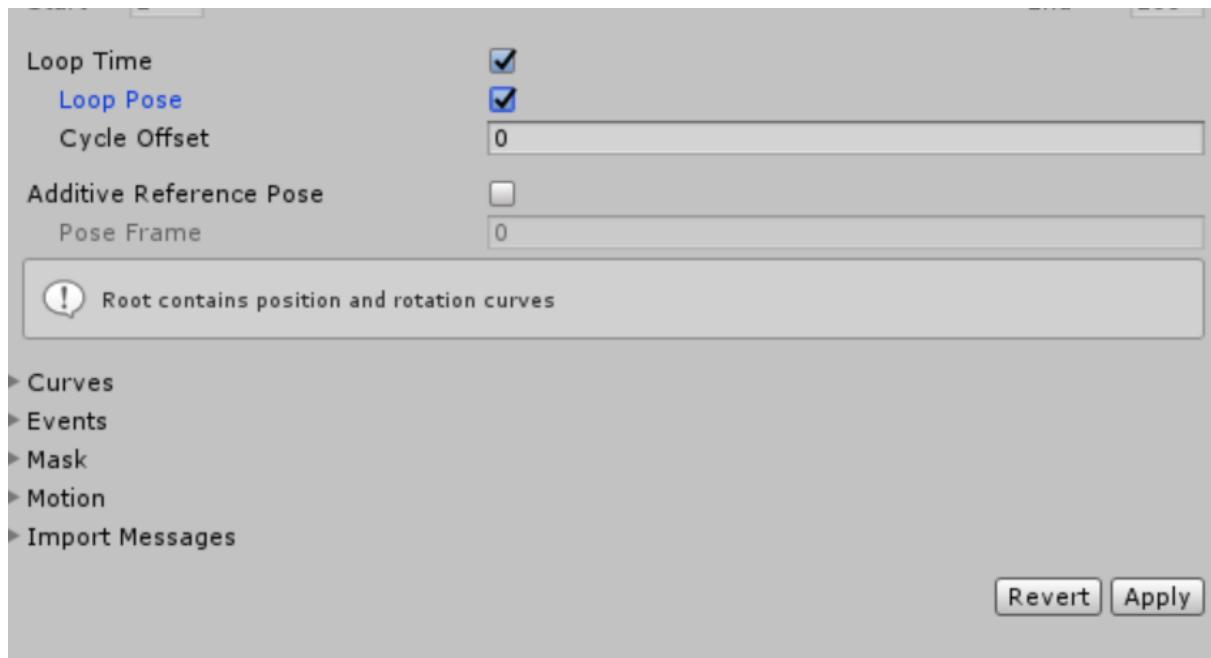
如果你检查检查员, 你会看到一个"编辑"按钮.点击此处。



一旦您点击编辑, 您将提供更多的信息, 在动画部分, 寻找循环时间。



检查循环时间和循环姿势, 一旦完成点击申请。



现在测试并运行, 如果做得正确, 您的对象将连续循环播放动画。

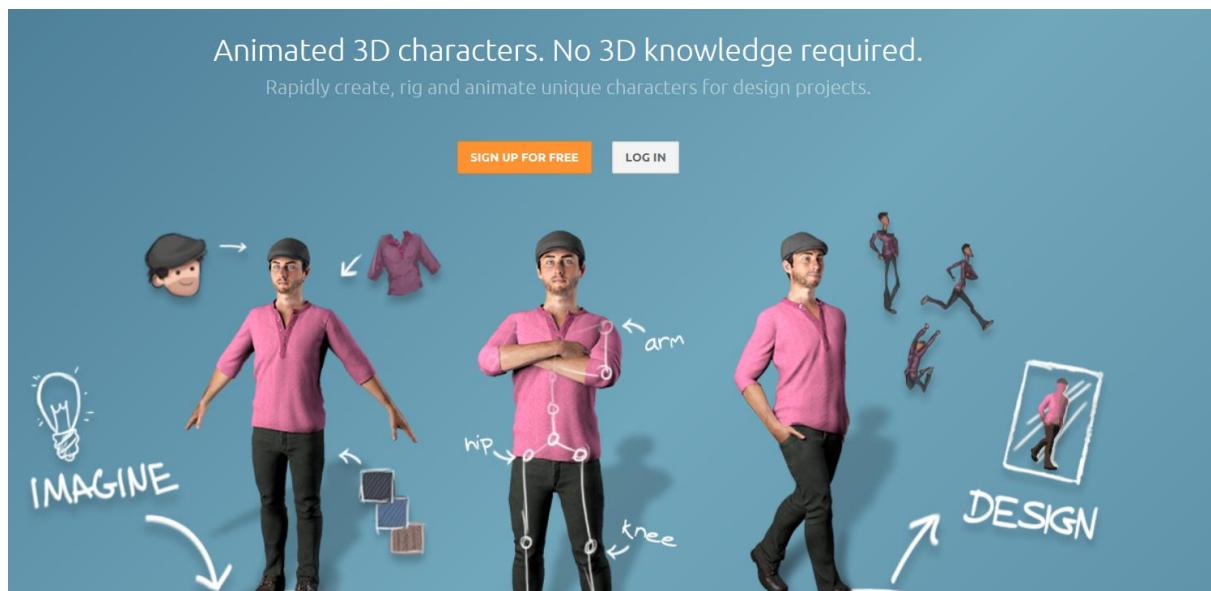
生成对象:团结和米萨莫

目的: 使用米萨莫将角色和动画放入统一场景中。

首先, 转到米萨莫网站。

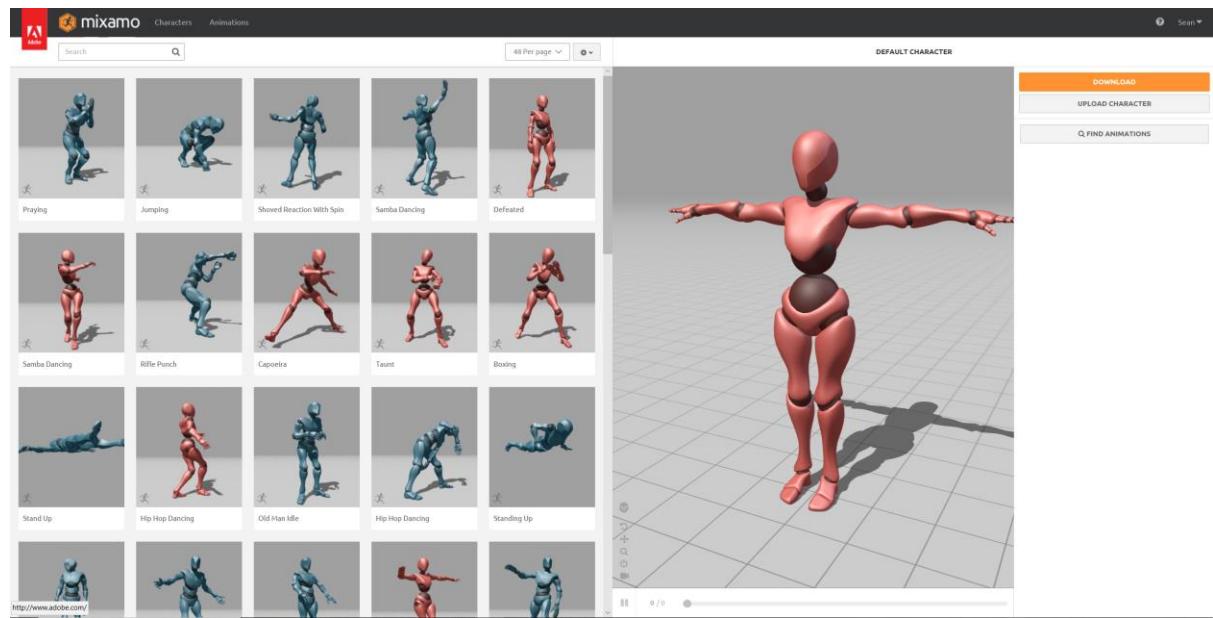
<https://www.mixamo.com/#/>

注册一个免费帐户。



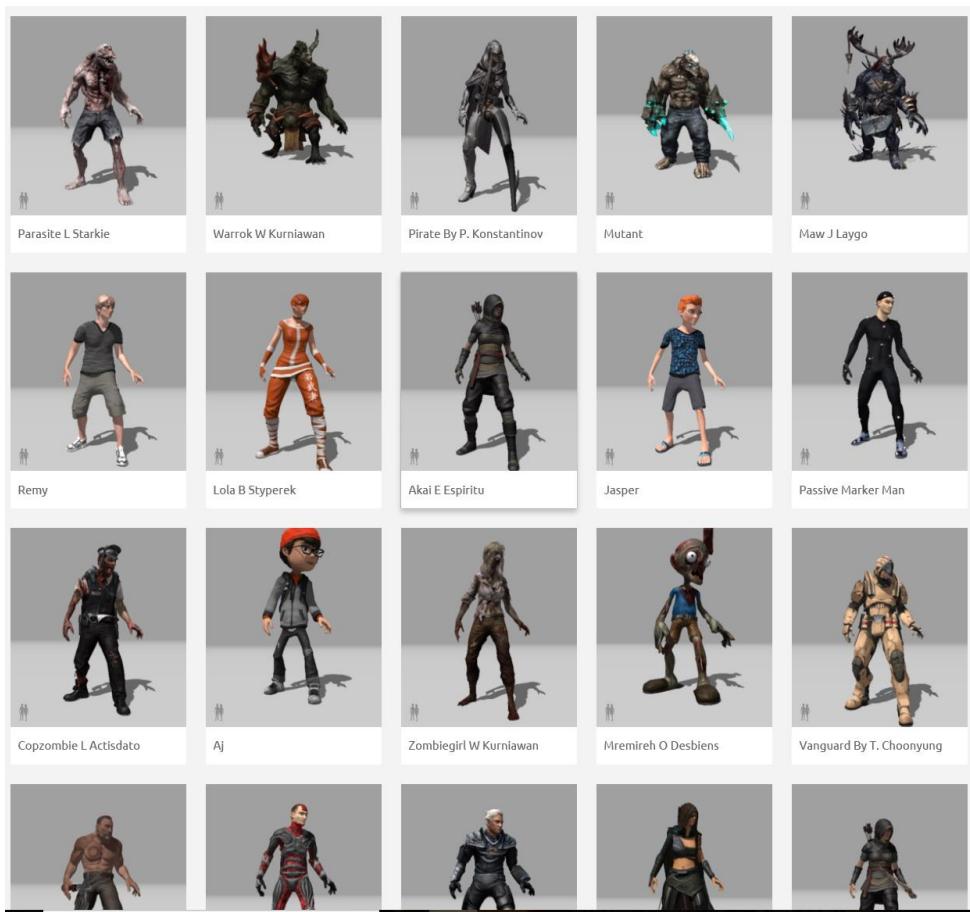
这是链接到 adobe 的, 因此, 如果您已经拥有一个土座帐户, 则可以使用该帐户登录到网站。

显示的第一个屏幕是：



米萨莫允许您上传自己的角色并应用动画,但正如您从第一页中看到的,我们在右侧有一个默认字符,其中包含一个我们可以应用于它的动画列表。

如果单击字符,您将看到很多预先制作的角色。



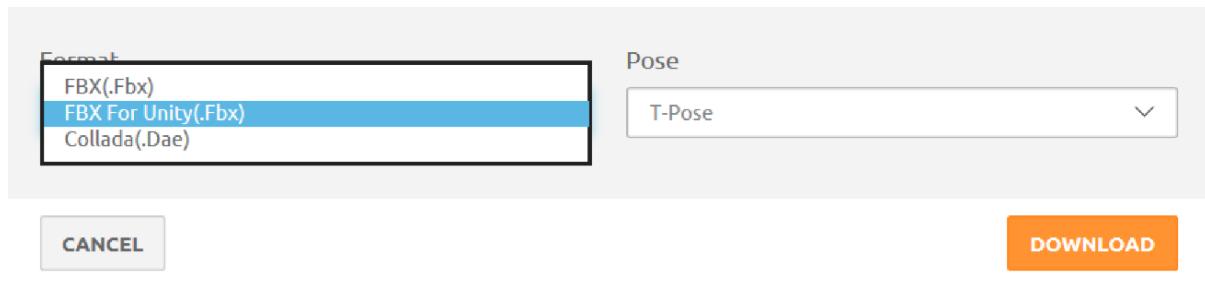
如果从左侧选择一个字符, 它将替换右侧的默认字符。选择您喜欢的字符。选择后, 单击网站的动画部分。

在这种情况下, 我选择了埃里卡·阿切尔。从这里, 我们要下载模型。



当您开始保存时, 请执行保存Fbx对于统一的格式, t-pose 是好的。

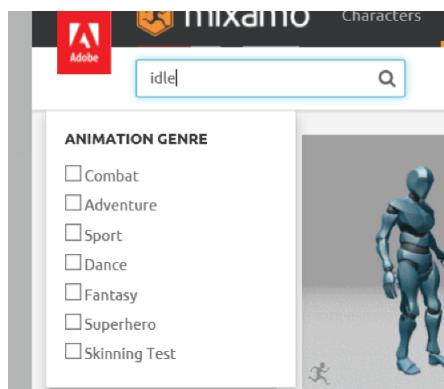
DOWNLOAD SETTINGS



保存后,我们现在将移动到动画。

从动画页面,我们将寻找一对夫妇的动画。有很多动画,52页,每页48。所以,我们可以使用搜索功能定位我们所追求的动画。在这种情况下,我们将查找空闲动画、运行动画和冲床动画。

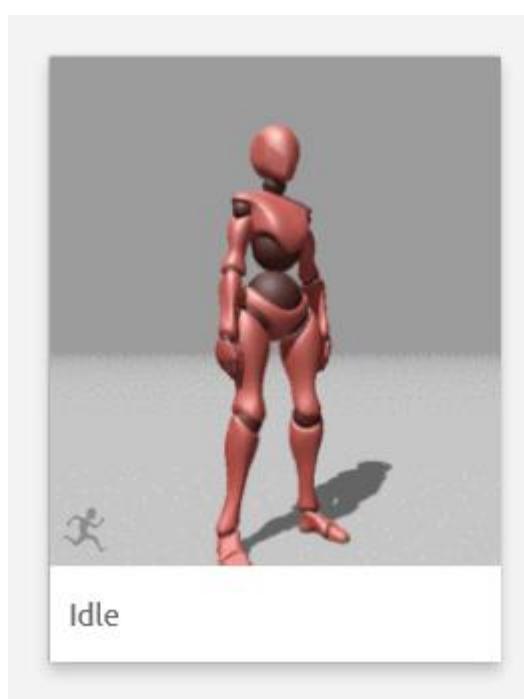
搜索空闲



请注意的类型是一个重温,这将有助于定位动画。

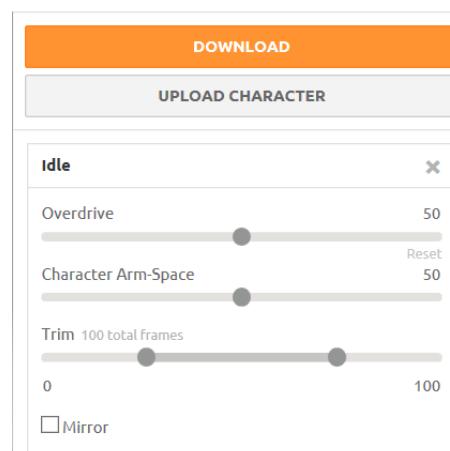
搜索显示有11页的空闲动画,任何一个好的游戏,如果一个角色站在周围太多,我们希望他们做一些事情,这增加了一个字符的现实主义水平。

在这种情况下,我将添加具有最小移动的空闲。

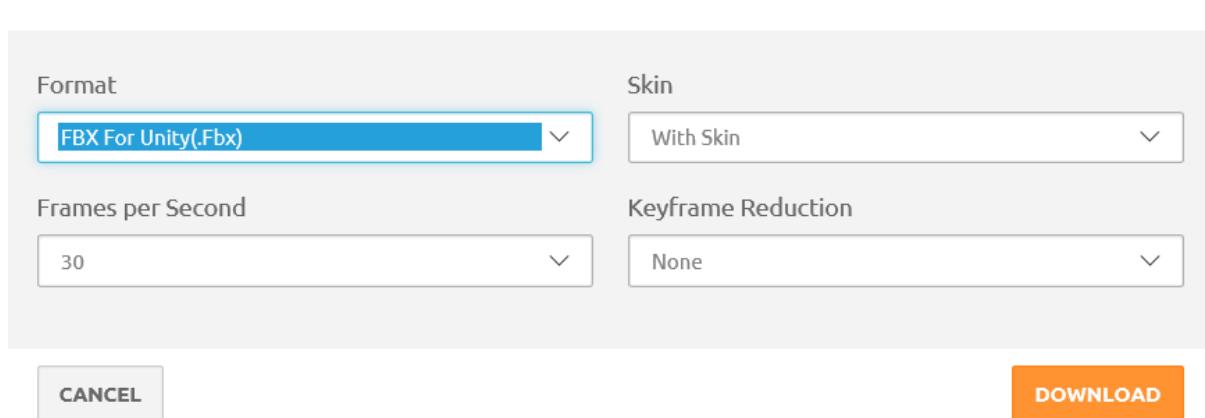


动画是一个轻微的运动与呼吸和肩膀移动。单击左侧面板后,您将看到应用于我们选择的字符的动画
◦

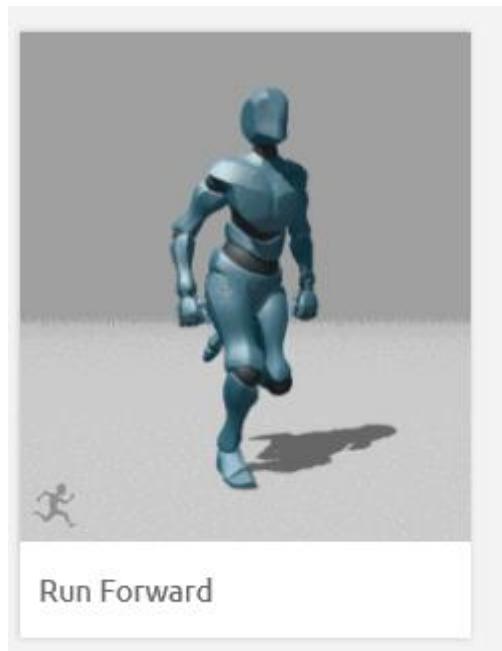
还有其他方面可以应用于自定义动画甚至更多。



在这种情况下, 我需要把胳膊拖到 64, 以确保它们不会从模型中掉落。在您选择的模型上检查此选项。从这里下载模型。



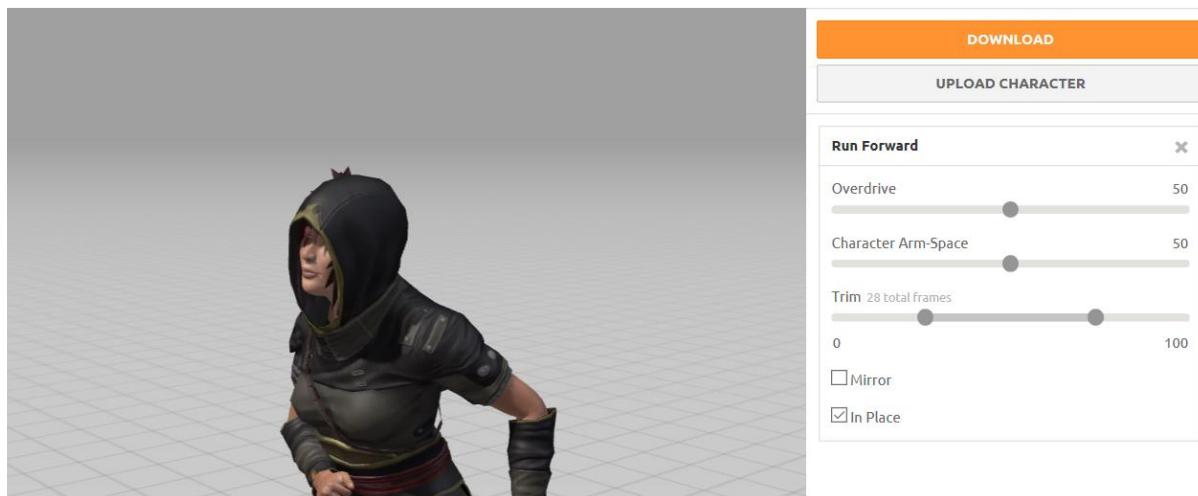
现在我们有了空闲的时间, 让我们搜索一个运行。 我正在选择一个向前运行模型.



在这种情况下, 模型正在屏幕外运行, 这并不完全是所需要的。我们需要字符在一个地方运行, 因为我们将使字符在代码中运行。

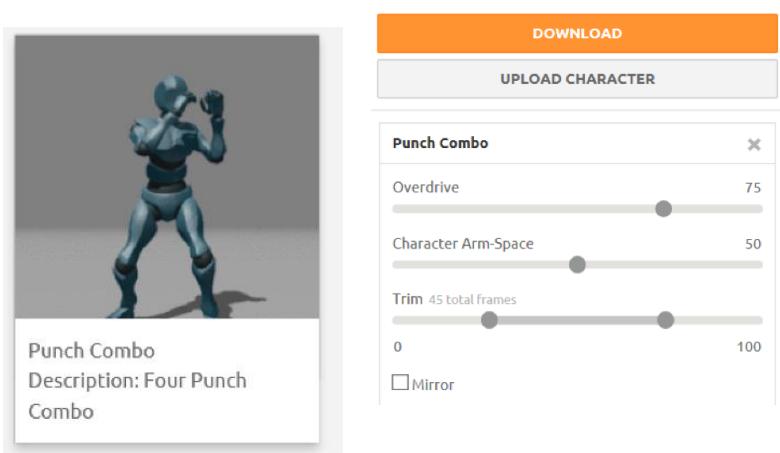
在右侧, 单击 "就地" 复选框。一旦你对这个模型感到满意, 下载它。

RUN FORWARD ON ERIKA ARCHER

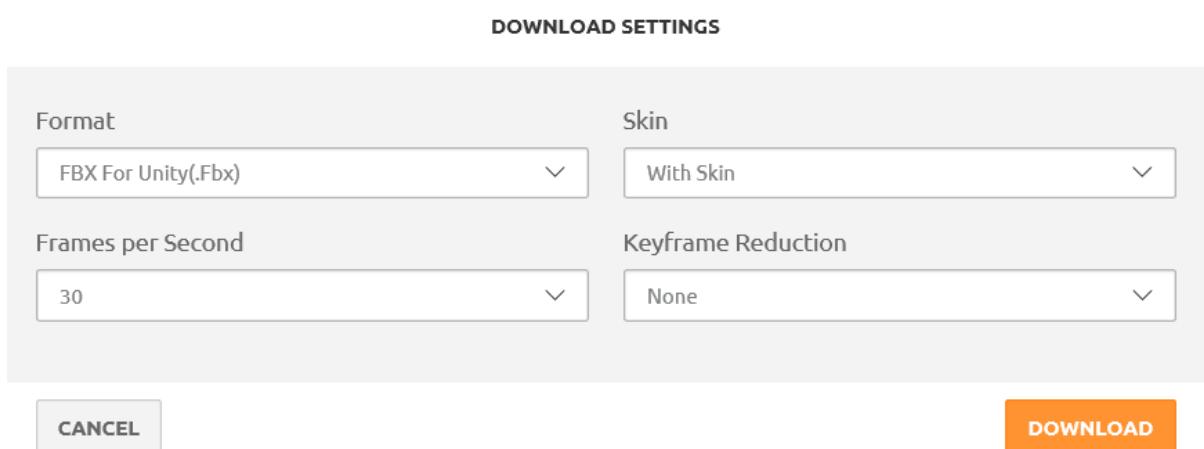


接下来, 搜索要添加到模型中的冲床动画。

我发现这个4拳组合, 我要使用, 我也增加了超速到75。



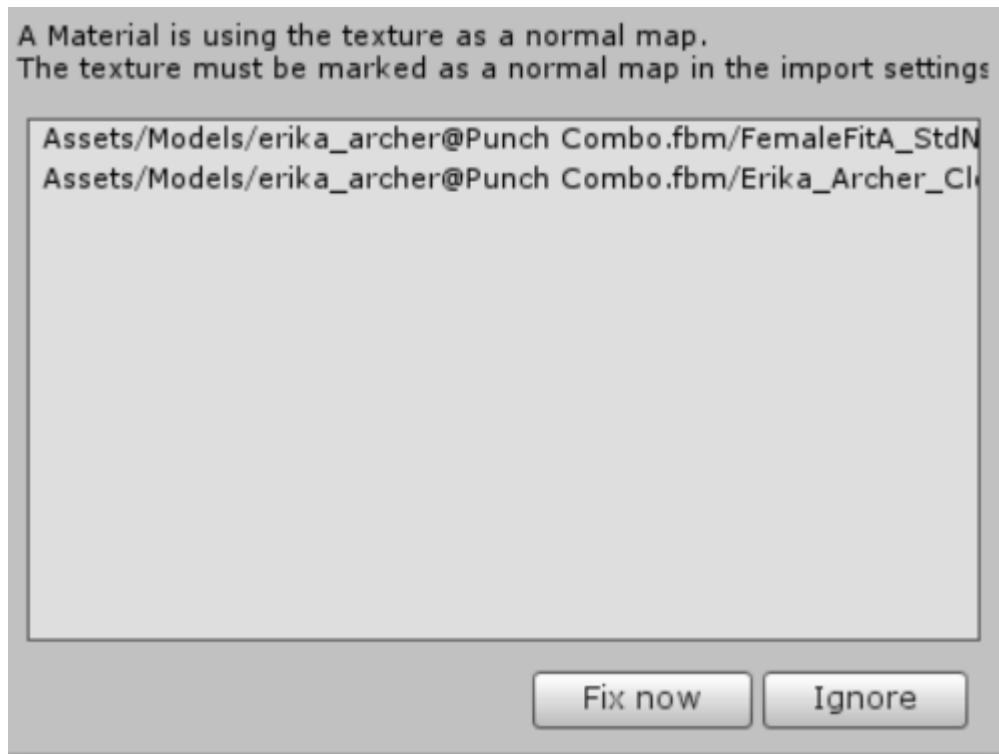
下载文件



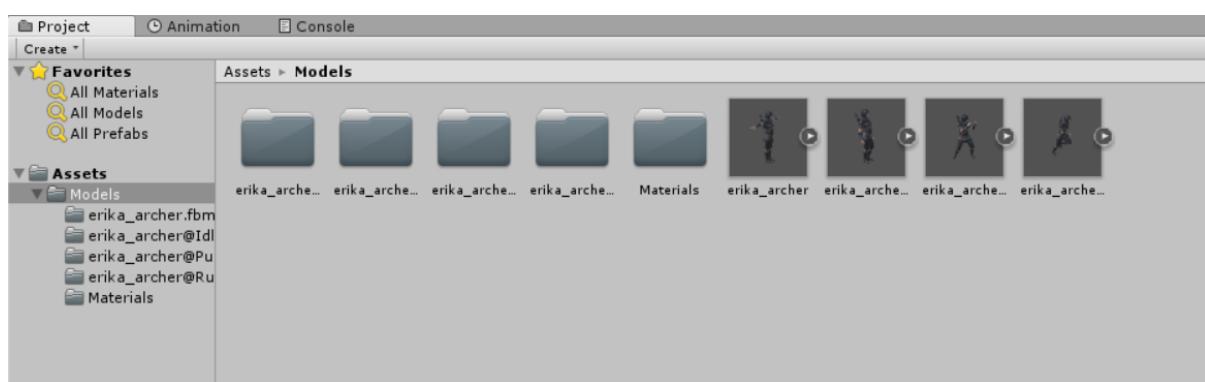
现在我们已经下载了所有的资产, 进入 unity。

在 "资产" 面板中创建 "模型" 文件夹, 并在从下载的所有文件中拖动米萨莫.

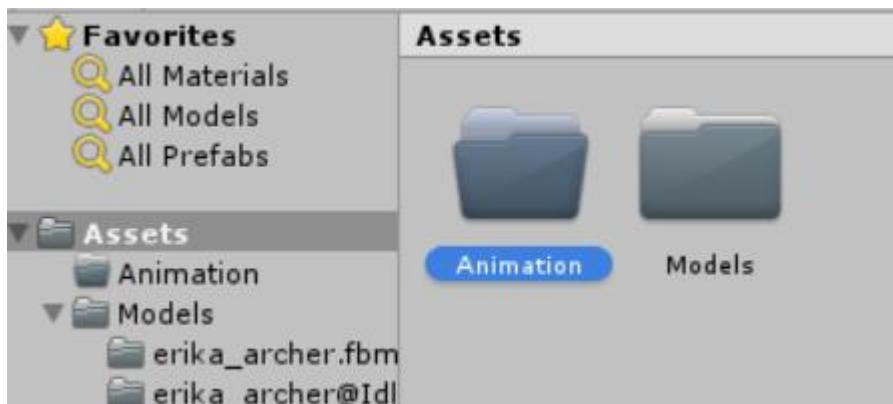
如果发生这种情况, 请单击 "立即修复"。



你最终应该得到以下 (或类似的东西):



下一步, 在 "资源文件夹" 中创建一个名为 "动画" 的新文件夹



现在我们一个r我们要做的就是复制动画,然后拖动动画从每个空闲的模型文件夹,运行和打孔模型,并将它们放置到动画文件夹中。

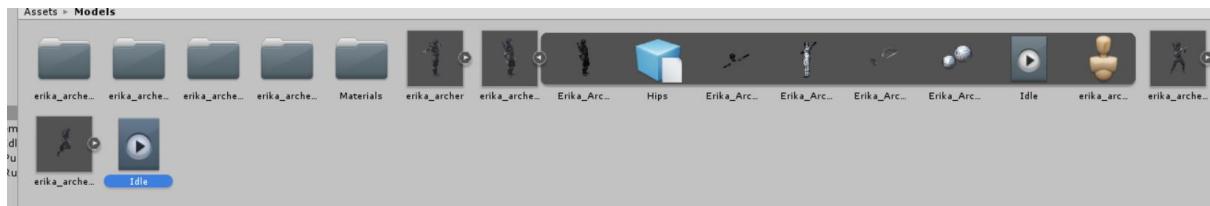
我们将从空闲模型开始。



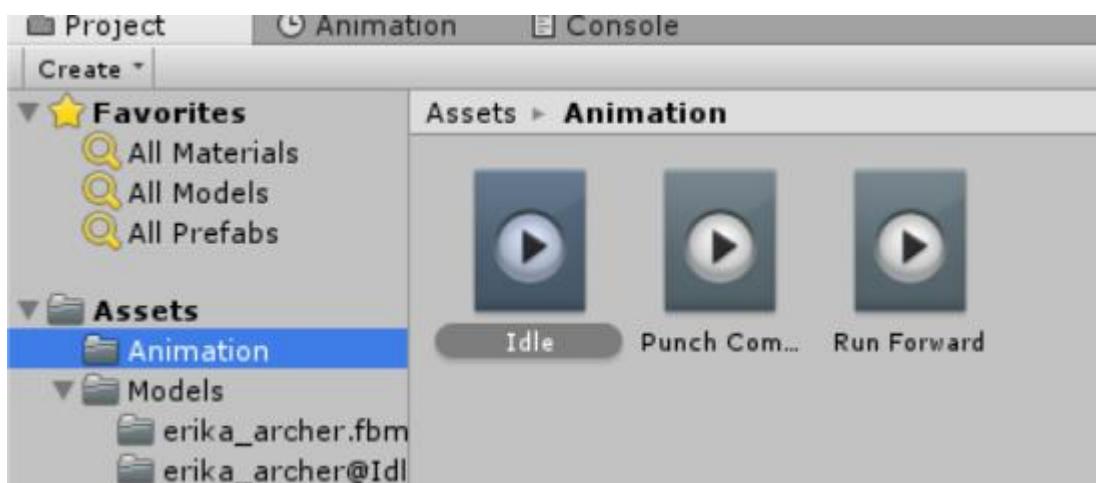
请注意,文件的名称列在面板的底部。这样可以更轻松地找到正确的文件。一旦这样做,然后点击位于模型上的箭头,这将扩大模型,我们可以看到它的所有组件.



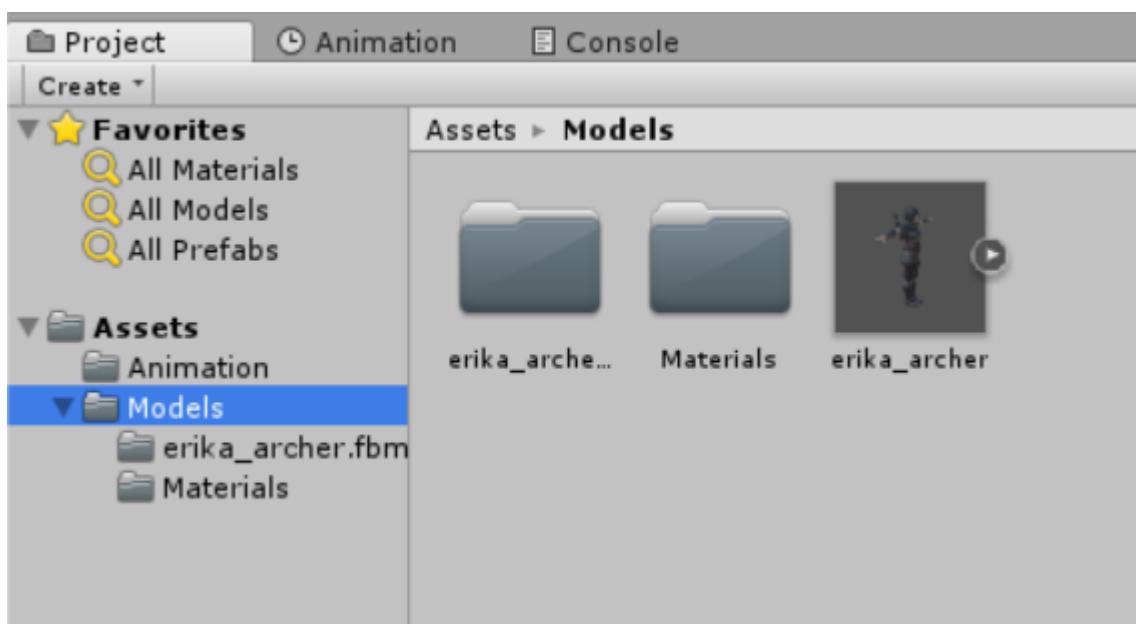
正如你所看到的,有一个空闲动画。点击它,然后做ctrl + d这将产生以下结果。



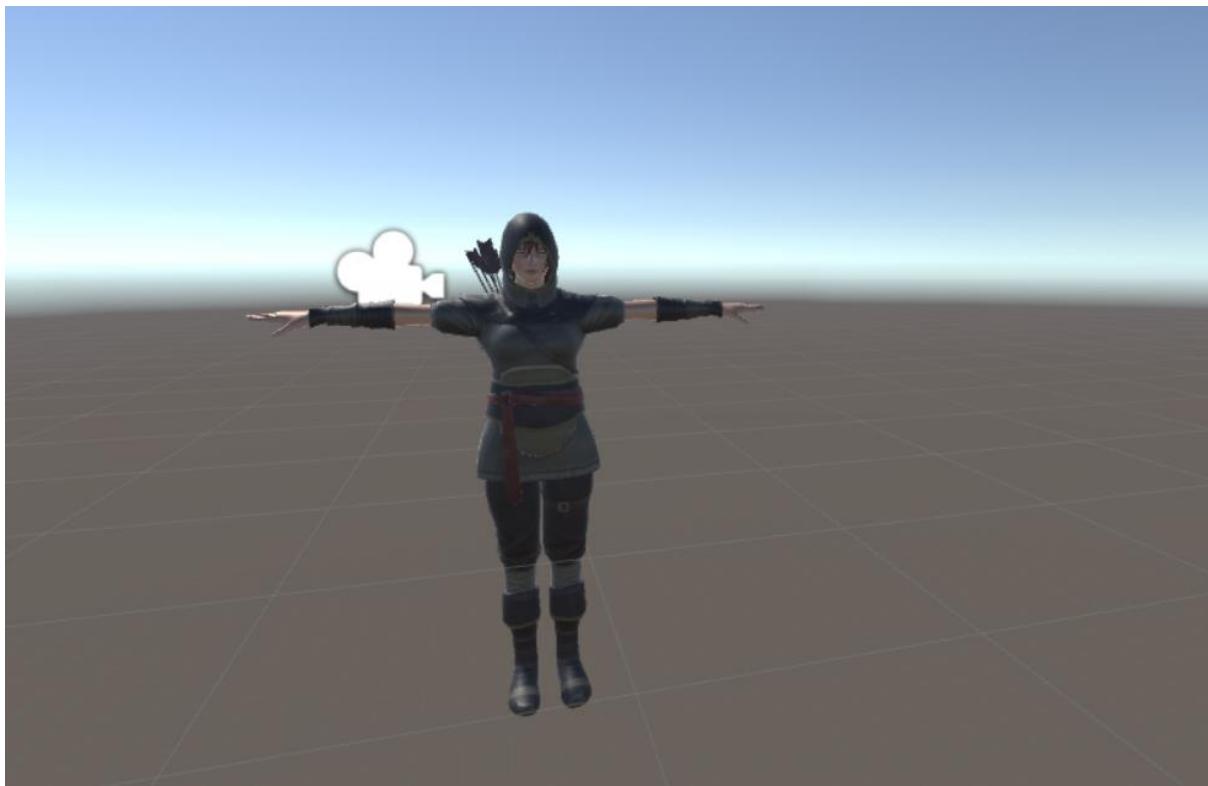
我们刚刚将动画复制出模型，从这里我们可以将其拖到“动画”文件夹中。这也是为了跑步和冲床模型。



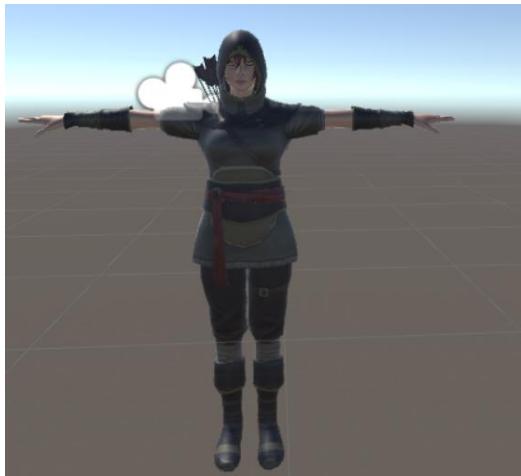
完成后，您可以删除无关的模型，只保留主模型。



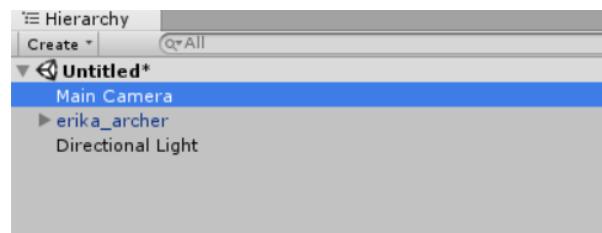
现在将模型拖到场景视图中



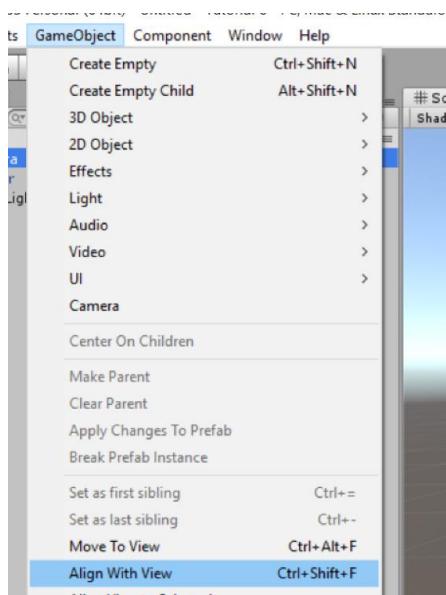
从这里开始,如果你看到主相机,我们只会看到模型回来,所以我们会把相机翻来翻去。执行此操作的快捷方式是以对齐模型上的场景视图。



从这里,从层次结构中选择主摄像机。



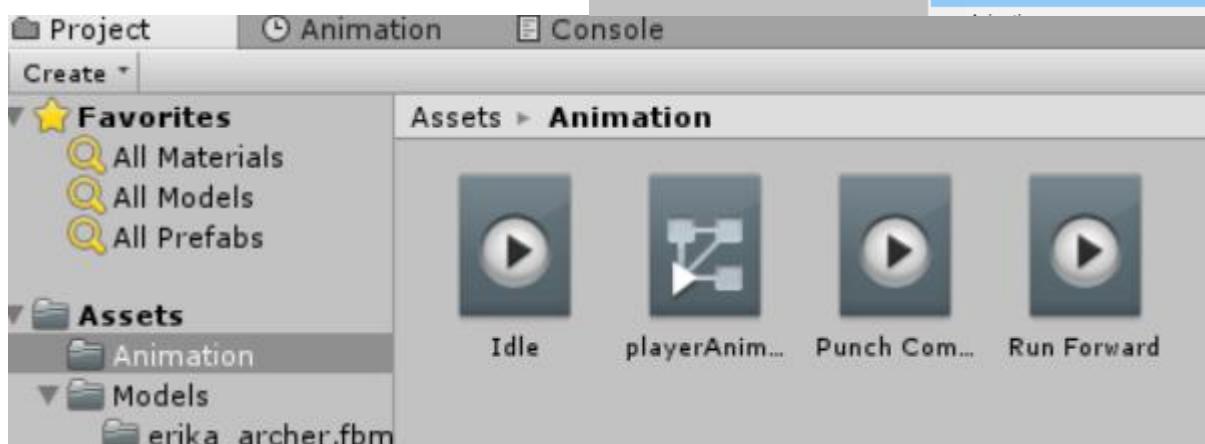
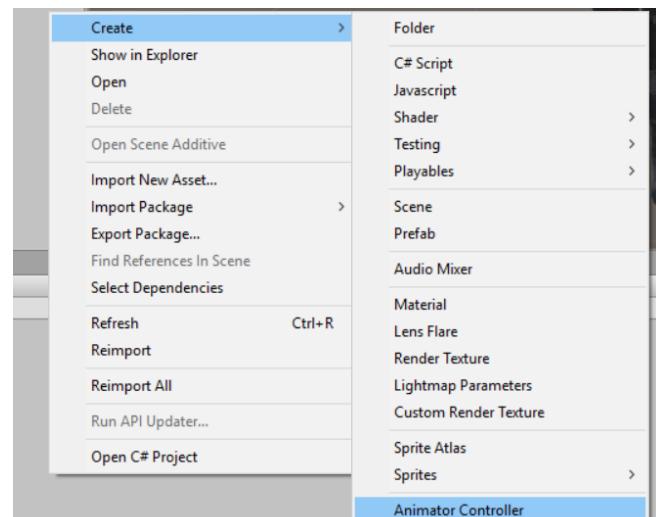
接下来,我们转到菜单并选择游戏对象->与视图对齐
。



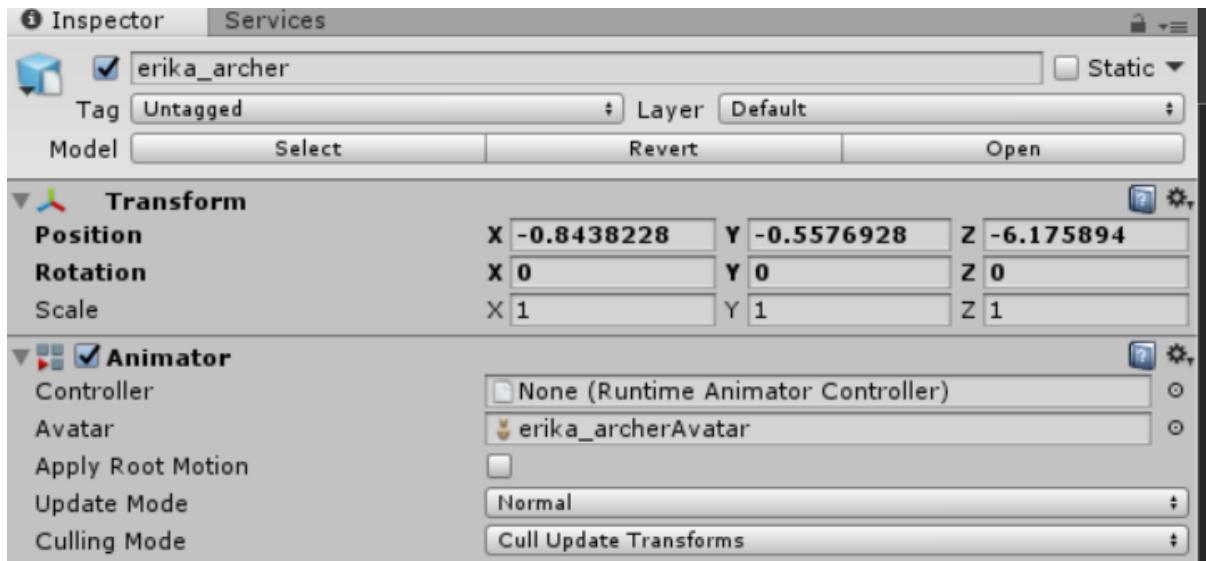
这将带来模型周围的主摄像头, 这将使我们能够查看当我们运行游戏时发生了什么。

现在我们已经设置好了, 我们想开始将动画应用到模型中。首先, 我们需要创建一个动画控制器。这是通过右键单击资产文件夹中的 "创建者" > "动画控制器" 来完成的。

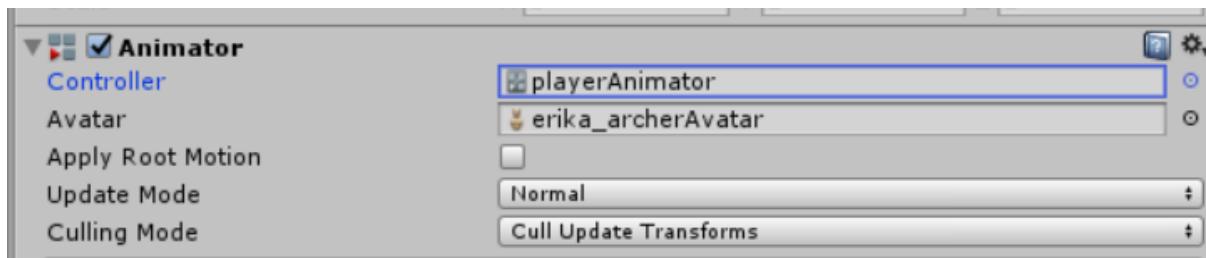
在这种情况下, 它将被称为游戏动画师.将其放在动画文件夹中。



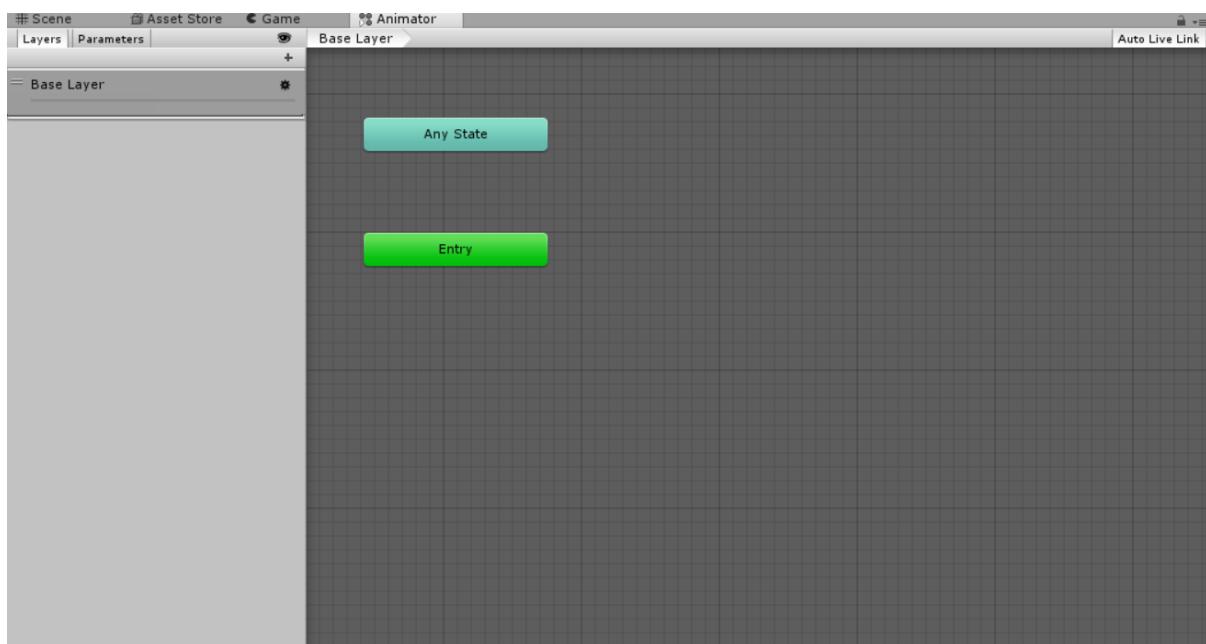
从这里, 我们需要将其附加到模型上的动画。选择 erika, 然后查看检查器面板。



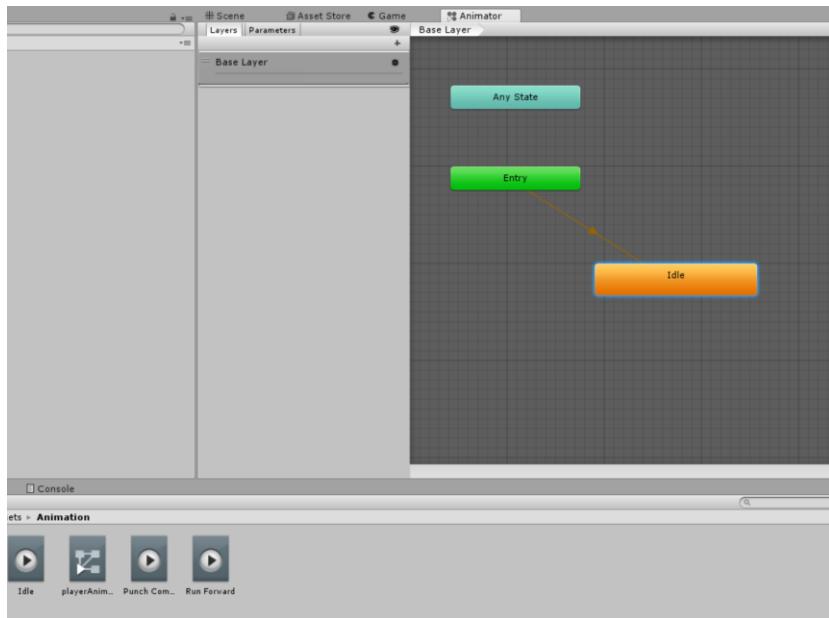
该模型有一个动画组件,但没有控制器,这是我们刚刚创建的文件,使用目标找到我们创建的动画控制器。



完成此操作后,双击游戏动画师,这将打开下面的屏幕。



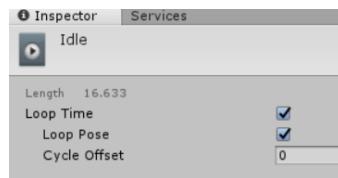
单击并将“空闲”动画从资产文件夹拖到“基本图层”窗口中。



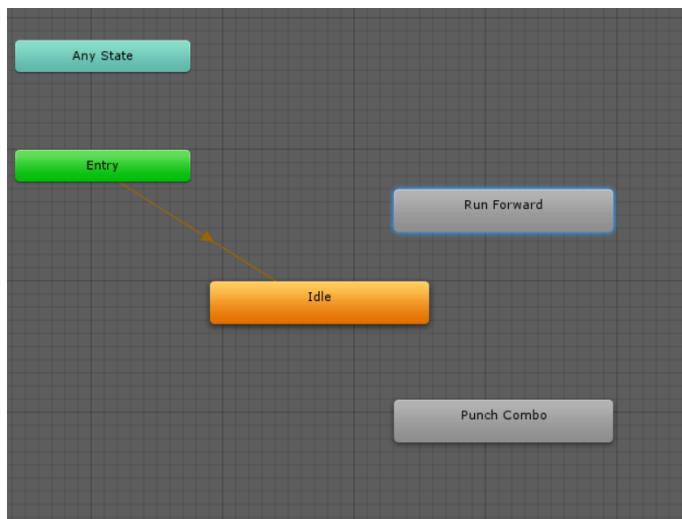
空闲已变成橙色, 这意味着这是字符的默认操作。如果你现在运行游戏, 你会看到模型站在做空闲动画。

若要确保空闲动画循环, 请从 "资源" 面板中选择动画, 然后检查检查器。

你会看到这里是一个循环时间和循环姿势, 是未选中的。选中这两个框, 然后对其进行测试, 动画应继续循环。

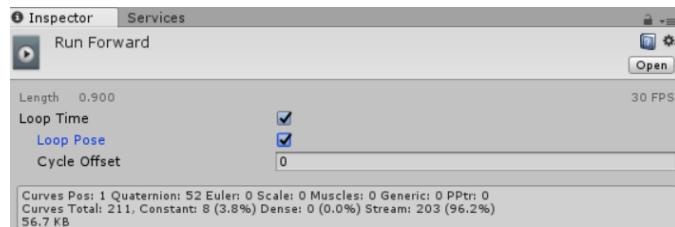


从这里, 将其他动画拖到动画师视图中。

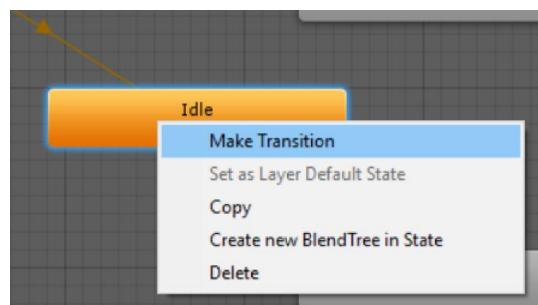


请注意, 新动画未归类为默认操作, 这就是它们是灰色而不是橙色的原因。我们现在要做的是, 让角色在玩家互动时向前跑, 即 wasd 或光标键。

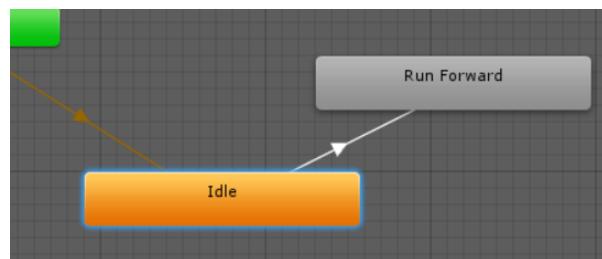
看看我们想要的操作, 运行将需要是一个循环动画, 而冲床组合不需要。因此, 单击正在运行的动画, 然后单击循环时间和循环姿势的两个复选框。



现在动画已经完成, 让我们进行过渡, 右键单击空闲, 然后选择 "进行过渡"

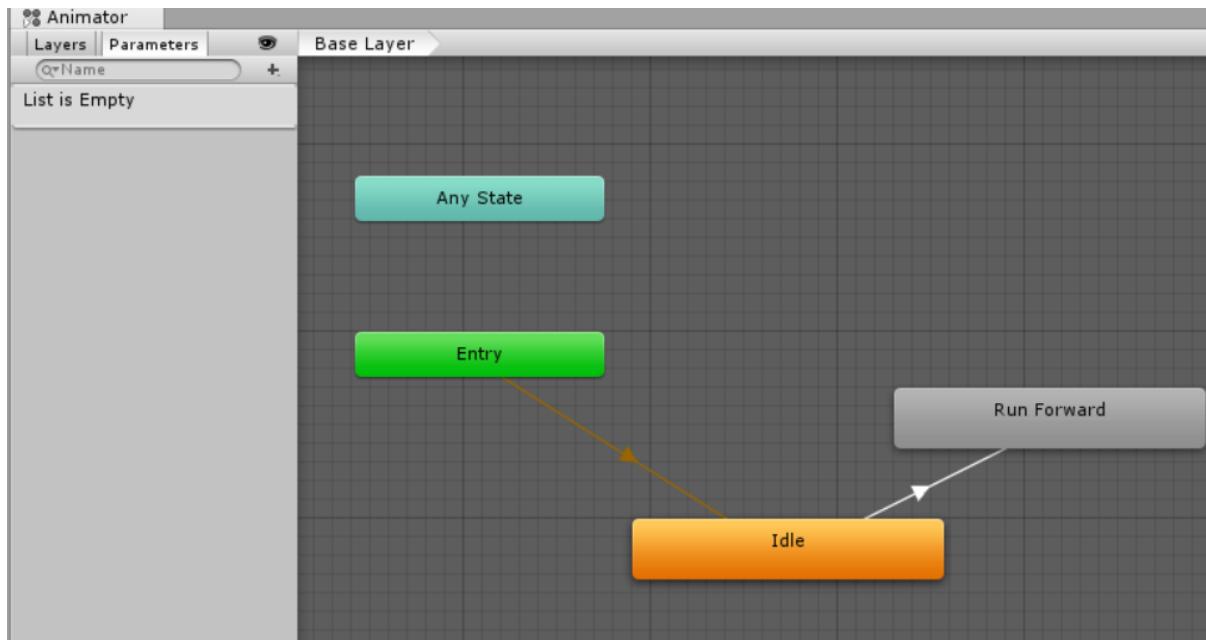


从此处, 将箭头拖动到运行转发动画。



如果你现在运行游戏, 你会看到玩家处于空闲模式, 直到完整的动画完成, 然后中断到运行, 其中她继续循环通过。虽然这就是我们想要的, 但我们需要它在按下键时被激活, 即 w 或向上箭头。要做到这一点, 我们需要做到这一点, 以便只有在发生某种效果时才会发生转换状态。因此, 我们将创建一个触发器值, 以应用于转换。

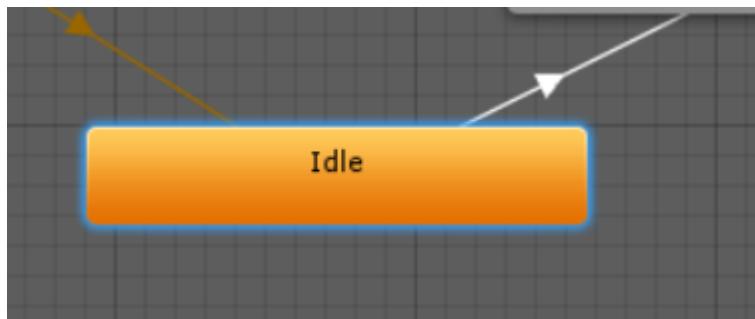
我们需要为发生这种情况创建一个触发器, 要做到这一点, 我们要更改为动画制作器的 "参数" 部分。

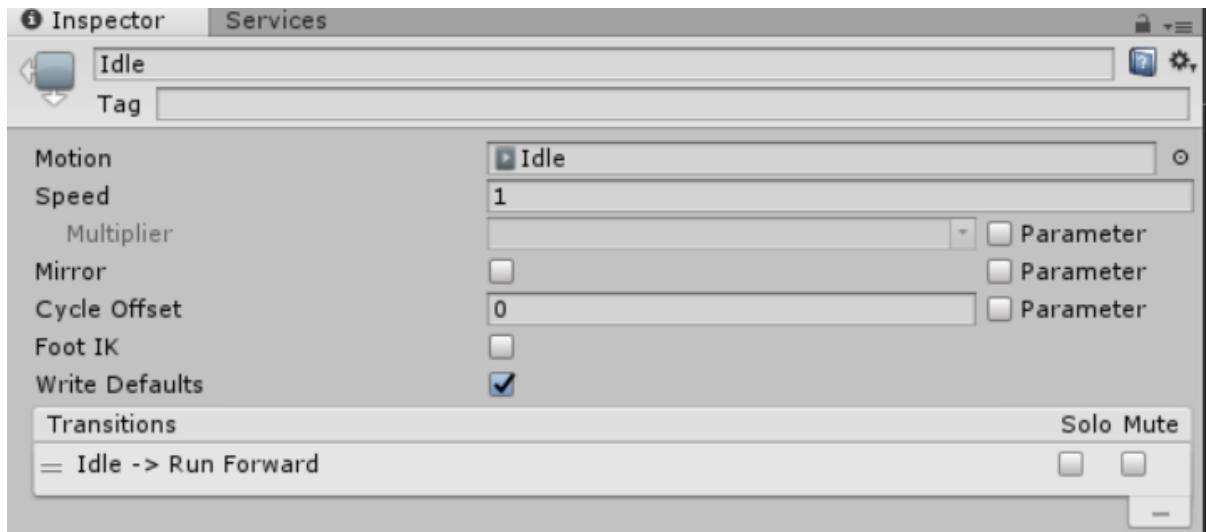


在 "参数" 标签下, 是加号, 单击加号并添加一个触发器值。

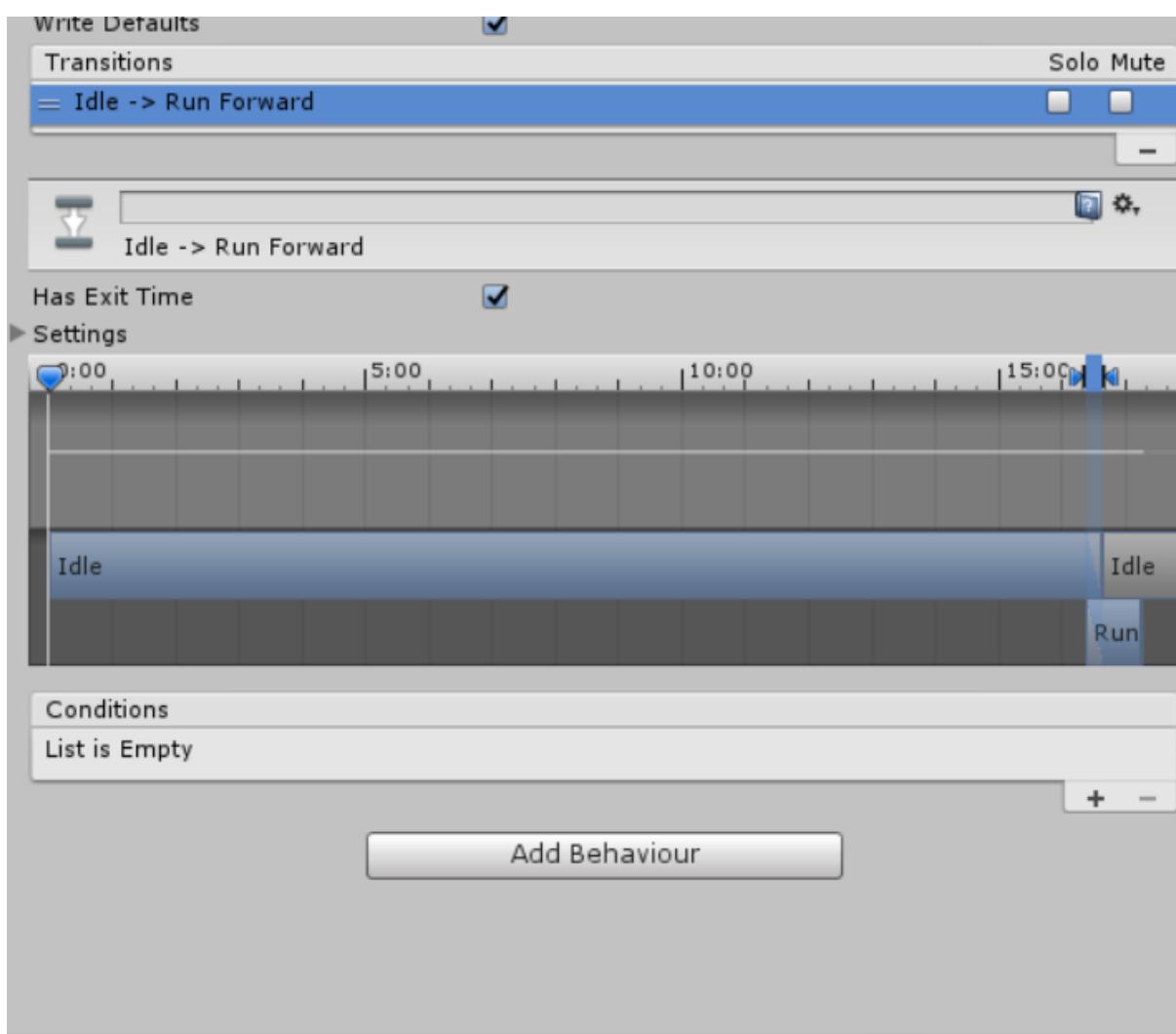


完成后, 单击 "空闲" 按钮, 然后转到检查器。

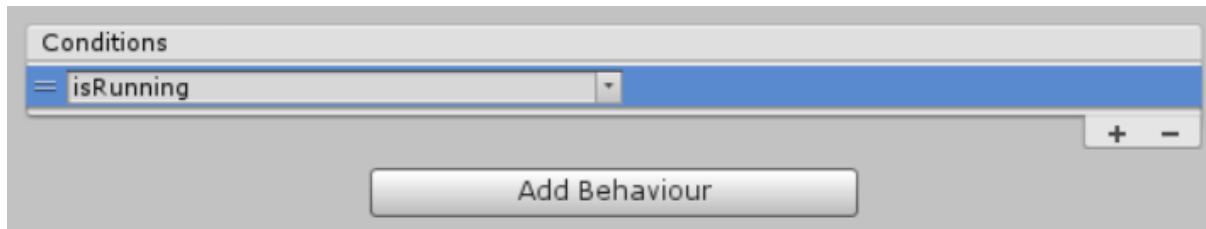




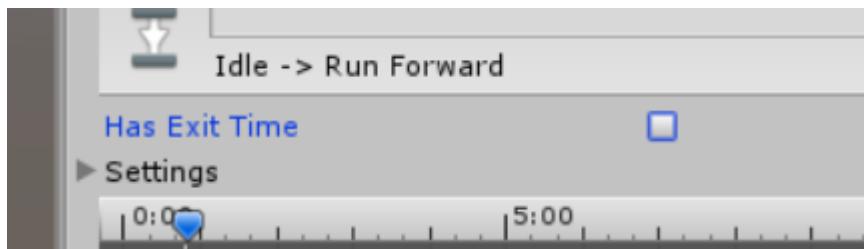
下一步单击 "空闲-> 向前运行" 这将打开面板上的其他项目。



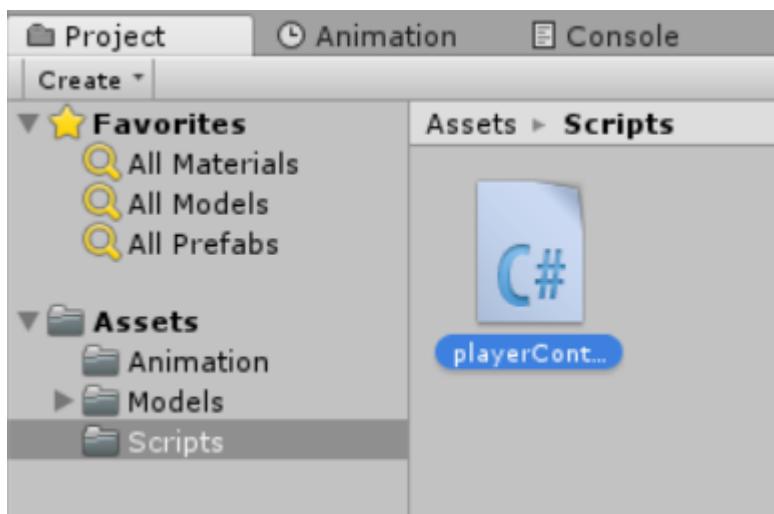
由于条件部分为空, 我们需要添加正在跳条件。单击 + 符号。



在我们继续之前,请注意有一个名为 "有退出时间" 的复选框。这样做的目的是,它允许动画在移动到下一个动画之前完成,这不是我们想要的行为。如果玩家点击 w 或向上光标,我们希望他们马上开始运行,而不是等待空闲完成。取消选中具有退出时间。



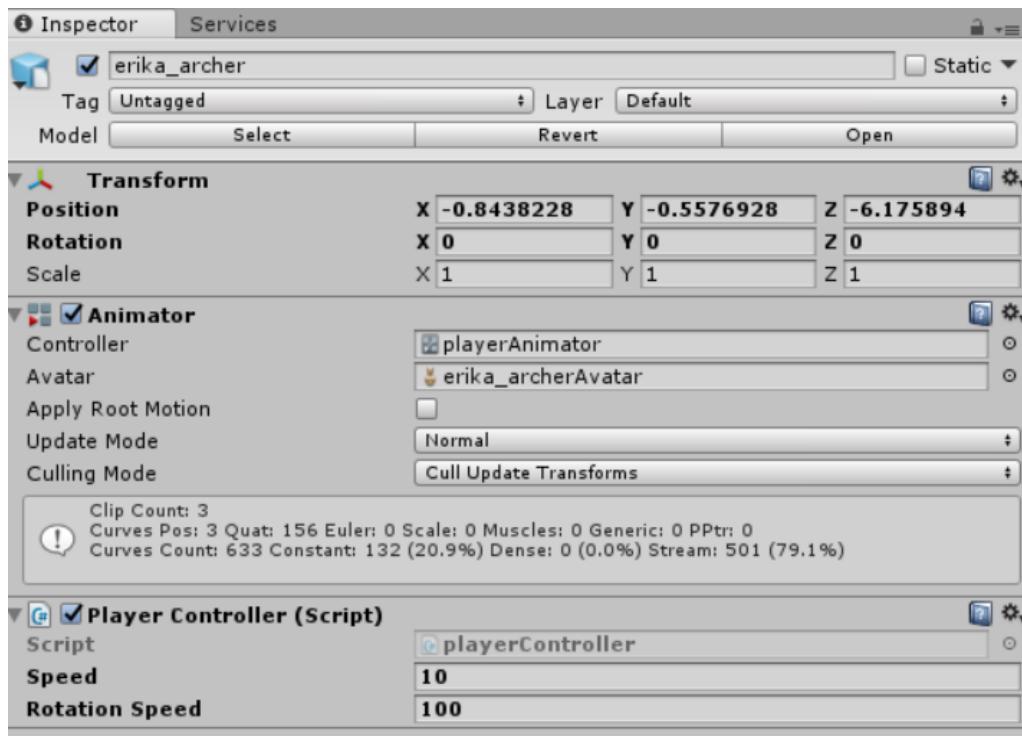
现在我们需要做一个抄写员来激活扳机。在资产文件夹中创建一个脚本文件夹,并在其中创建一个游戏控制器脚本。然后打开该文件。



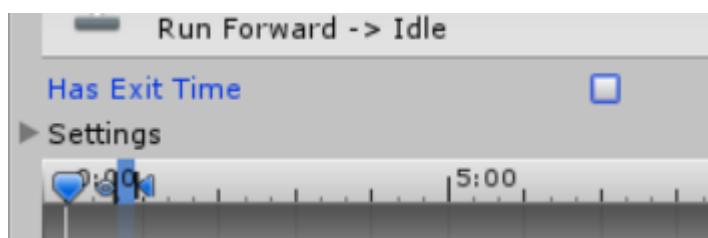
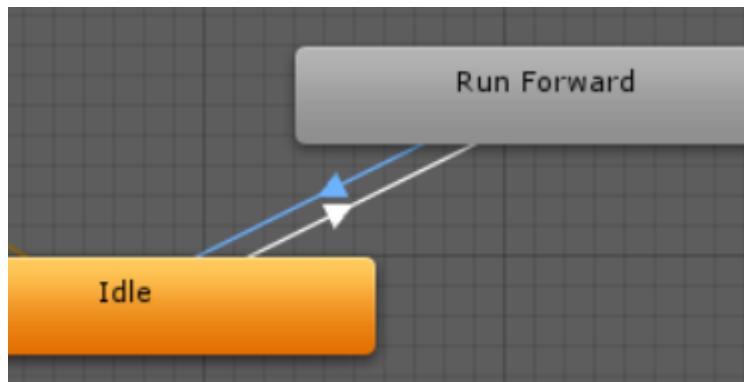
编写以下代码

```
5     public class playerController : MonoBehaviour {
6         static Animator anim;
7         public float speed = 10.0f;
8         public float rotationSpeed = 100.0f;
9
10        // Use this for initialization
11        void Start () {
12            anim = GetComponent<Animator>();
13        }
14
15        // Update is called once per frame
16        void Update () {
17            float translation = Input.GetAxis("Vertical") * speed;
18            float rotation = Input.GetAxis("Horizontal") * rotationSpeed;
19            translation *= Time.deltaTime;
20            rotation *= Time.deltaTime;
21            transform.Translate(0, 0, translation);
22            transform.Rotate(0, rotation, 0);
23
24            if(translation != 0)
25            {
26                anim.SetBool("isRunning", true);
27            }
28            else
29            {
30                anim.SetBool("isRunning", false);
31            }
32        }
33    }
```

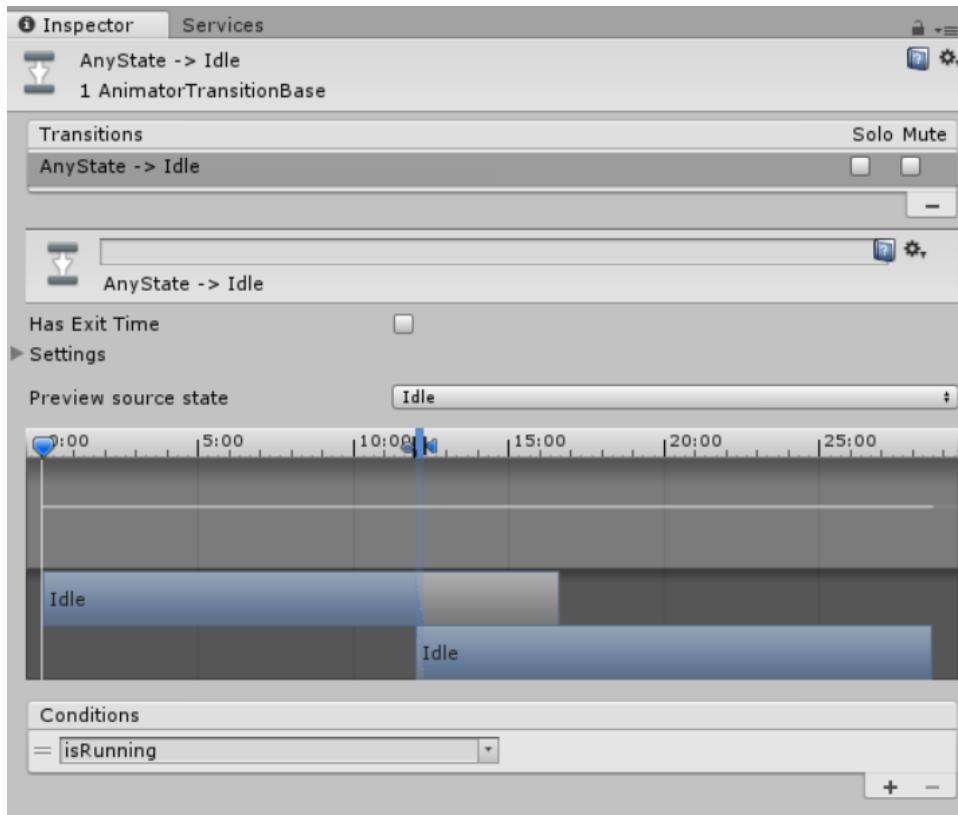
完成此操作后, 将其拖到 erika 检查器面板上。



如果你测试一下,我们就有球员跑来跑去。但是,如果我们停止按住键向前移动,我们仍然有运行工作的动画。若要解决此问题,我们需要添加从向前运行到空闲的转换状态。单击转换并取消选中已退出时间。



确保任何州-> 空闲已正在运行作为一个条件,字符将停止。

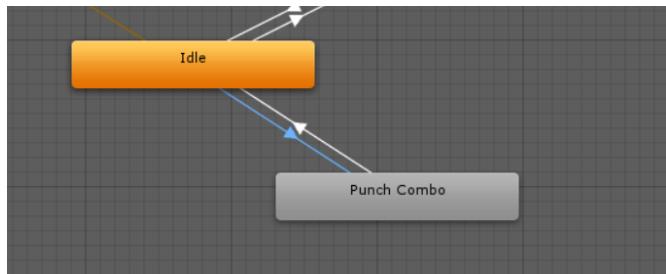


对冲床动画重复相同的过程。

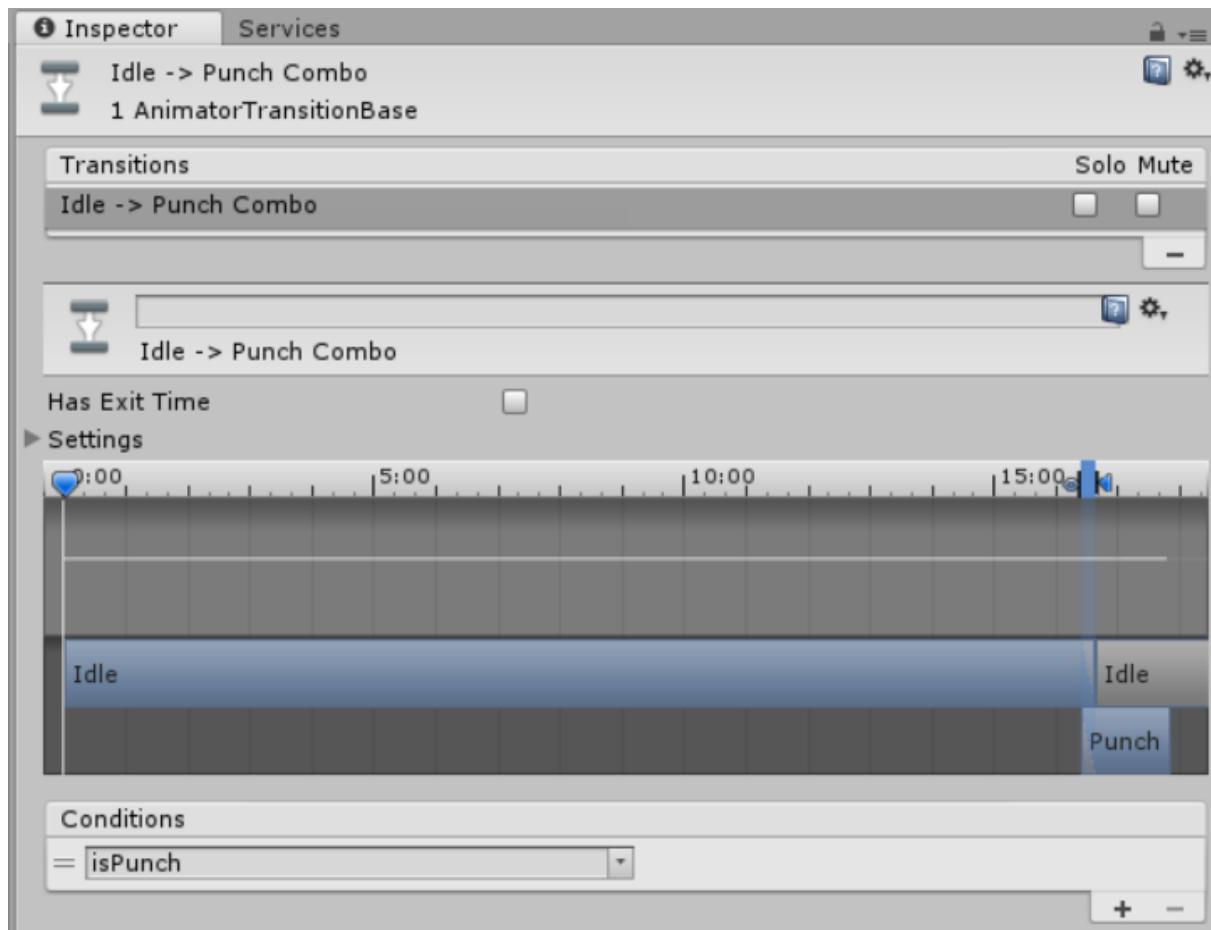
创建触发器:



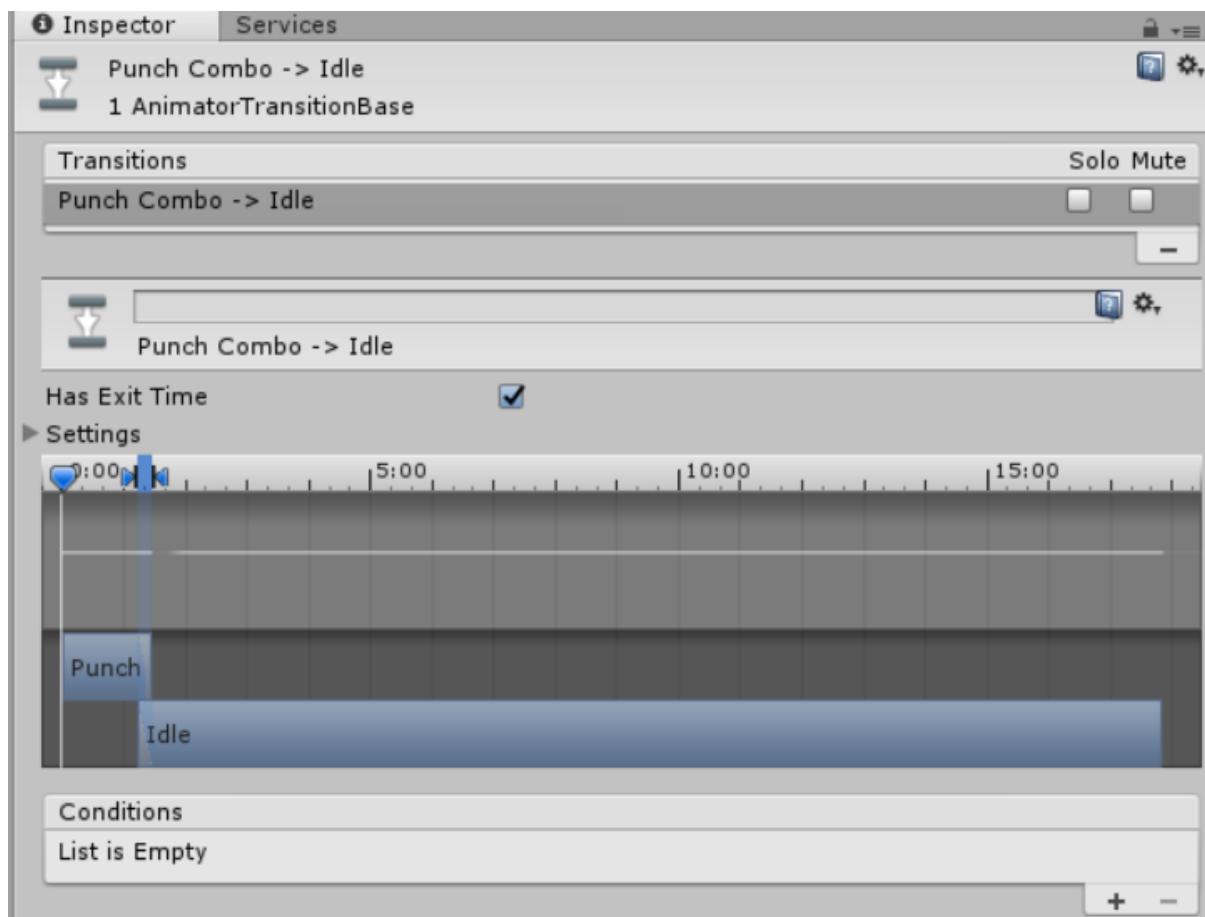
链接动画



巡视员为正在推送的空格键 (在代码中引用为跳转。



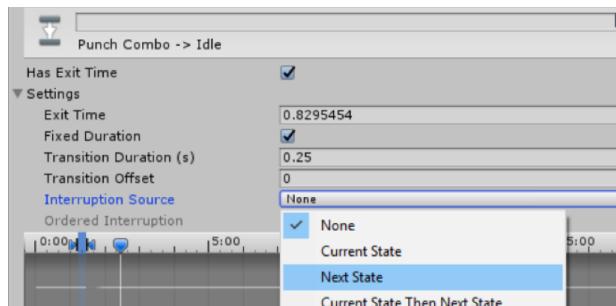
从冲床组合返回的检查器 到空闲



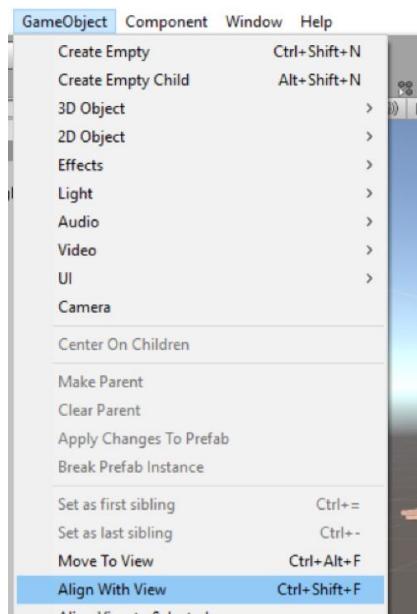
应用于玩家控制器的新代码

```
        if(translation != 0)
    {
        anim.SetBool("isRunning", true);
    }
    else
    {
        anim.SetBool("isRunning", false);
    }
    if (Input.GetButtonDown("Jump"))
        anim.SetTrigger("isPunch");
}
```

完成此操作后,请对其进行测试。你应该让球员拳打脚踢。若要整理动画之间的过渡,请进入冲床组合->空闲上的检查器面板,转到设置并将中断源从无更改为下一个状态。



从这里,旋转相机并将其定位到模型的背面,然后将主相机设置为跟随角色。



现在,当你运行游戏,相机将在后面字符。