固定世界物品

一、使用预制件

1）下载并导入Unity

点击下载：稳定刚体

下载后解压将整个文件夹拖入Unity中

2）处理

找到prefab文件，将其拖入模型的子集，然后右击“解压缩预制件”

将其中的“Anchor”拖到上一级，即模型的子集，可重命名(如“贝纳勒斯”)

然后依次展开“worldSpace-Container-Cube”，将“Cube”的“Mesh Renderer”组件移除，然后将模型移到“Cube”的下方

文件名“worldSpace”也可重命名(如“贝纳勒斯_Model”)

3）录制动画

录制一个动画将“worldSpace”打开即可(本例中”贝纳勒斯_Model”打开)

二、不使用预制件

1）创建空物品

首先将模型的位置变为0，0，0，然后在模型下方创建一个空物体(右击 – “Create Empty”)

再在空物体的子集创建五个空物品(创建一个后可“CTRL+D”)

将五个空物体分别命名为“世界位置源”，“更新位置源”，“世界位置”，“更新位置”和“物品”，然后将“更新位置”放入“世界位置”的子集

然后将模型放入“物品”的子集，可以移动模型，但“物品”不可以移动，位置要是0，0，0

2）添加约束

<1>世界位置的约束

点击“世界位置”，在右方添加“Position Constraint”和“Rotation Constraint”组件，然后添加源为“世界位置源”

将“Position Constraint”的权重设为“0.5”，然后将俩组件的源的权重都设为“-1”

最后都激活

<2>更新位置的约束

点击“更新位置”，在右方添加“Parent Constraint”，添加源为“更新位置源”，然后点击激活

<3>物品的约束

点击“物品”，在右方添加“Parent Constraint”，添加源为“更新位置”，然后点击激活

3）制作动画

关闭动画：关闭“物品”，打开“更新位置”

打开动画：打开”物品“，关闭”更新位置“

4）动画器相关

新建图层，权重设为“1”，新建参数，类型为“Bool”

在图层中，先将“关闭”动画拖入作为默认值，然后再拖入打开动画，创建过渡，过渡为新建的参数

Revision #1
Created 3 April 2024 08:51:54 by 可可脂
Updated 3 April 2024 09:31:29 by 可可脂