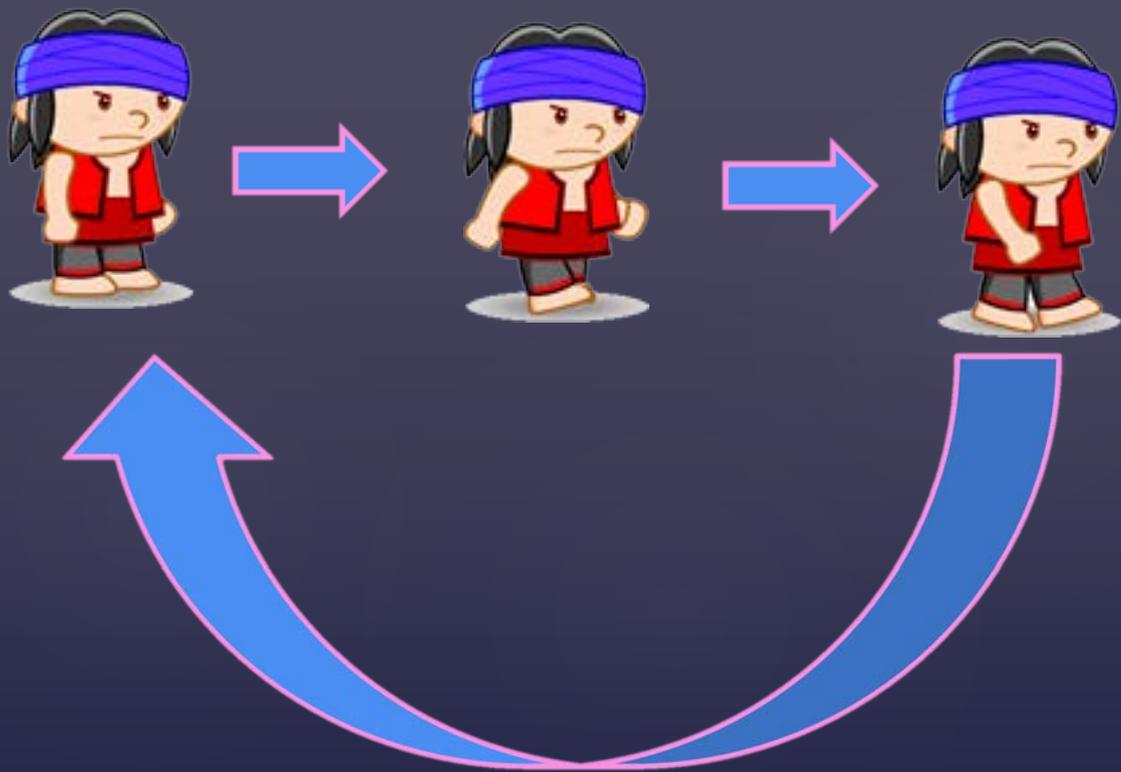


行動遊戲設計

{ 右派成員：郭一仁、曾昱豪、莊忠霖、趙俊任、曾子衡
黃律瑋、葉珊瑚、鄭婷婷、湯承諺、方慧能、童
祺竣

要求目標說明



動畫順序由左至右變化，最後回到最初動作，重複循環。

也就是說完成圖應如左，其餘八個方向同樣。



要求目標完成

流程說明



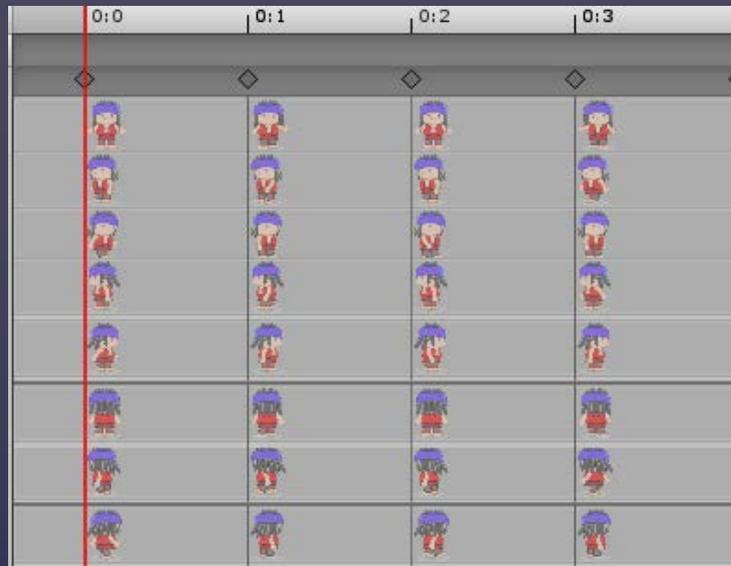
圖片匯入軟體，
剪輯後



流程說明

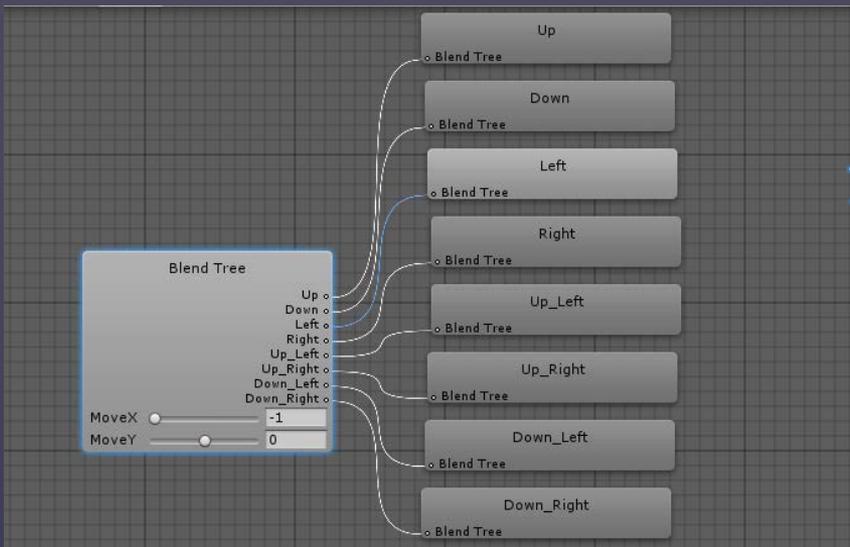


將圖片拼成動畫



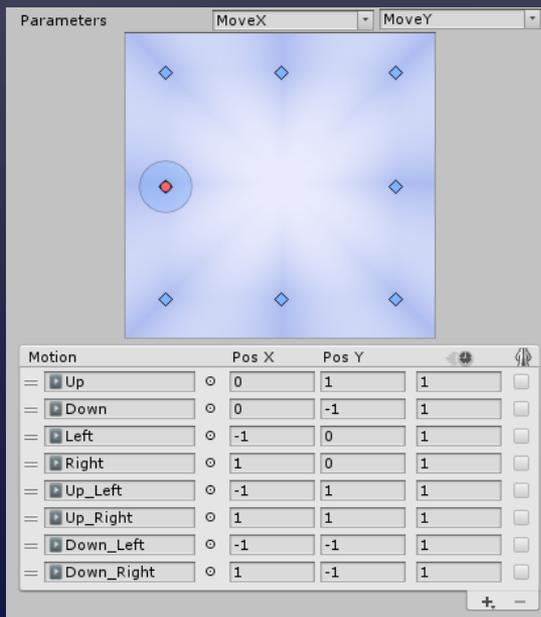
流程說明

用其二維座標進行控制



使用
Blend tree

建立動畫漸變



```
ani.SetFloat("MoveX", nextPosition.x);  
ani.SetFloat("MoveY", nextPosition.y);
```

```
//上  
if (Input.GetKey(KeyCode.W) || Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))  
{  
    nextPosition.y = 1;  
}
```

```
//下  
if (Input.GetKey(KeyCode.S) || Input.GetKey(KeyCode.DownArrow))  
{  
    nextPosition.y = -1;  
}
```

```
//左  
if (Input.GetKey(KeyCode.A) || Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))  
{  
    nextPosition.x = -1;  
}
```

```
//右  
if (Input.GetKey(KeyCode.D) || Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))  
{  
    nextPosition.x = 1;  
}
```

完成圖

