

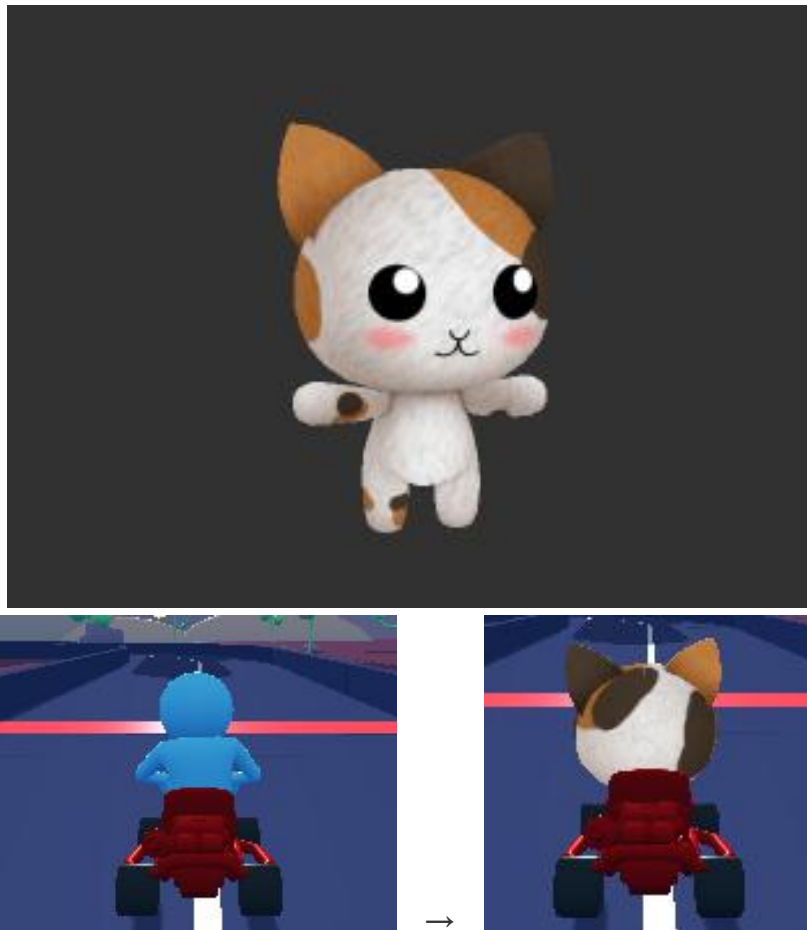
作业说明

2020214430 岳苡萱

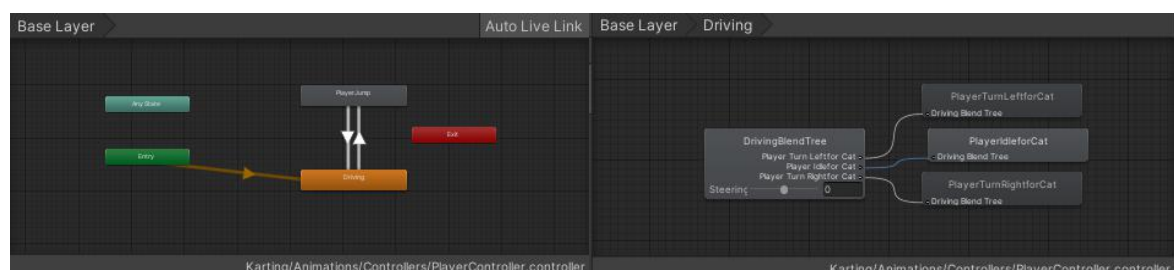
老师留作业时提及可以使用卡丁车 demo，本次动画小作业也可作为期末大作业一部分，因此我使用我的大作业工程文件进行完成小作业。

模型替换

首先，我对 Main 场景的角色模型进行了更换，更换为小猫角色 (Humanoid)。



更换后，将原角色动画状态机等各种组件赋予小猫，对不同 state 下模型进行了适当替换。

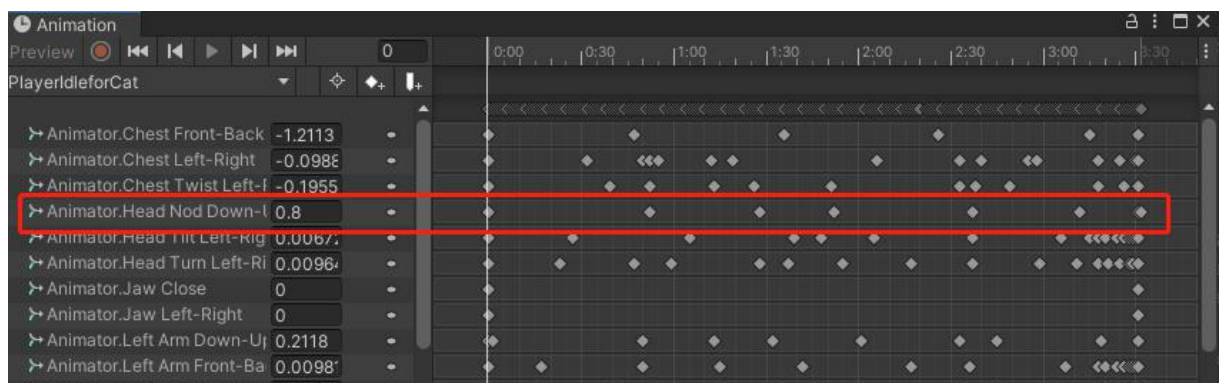
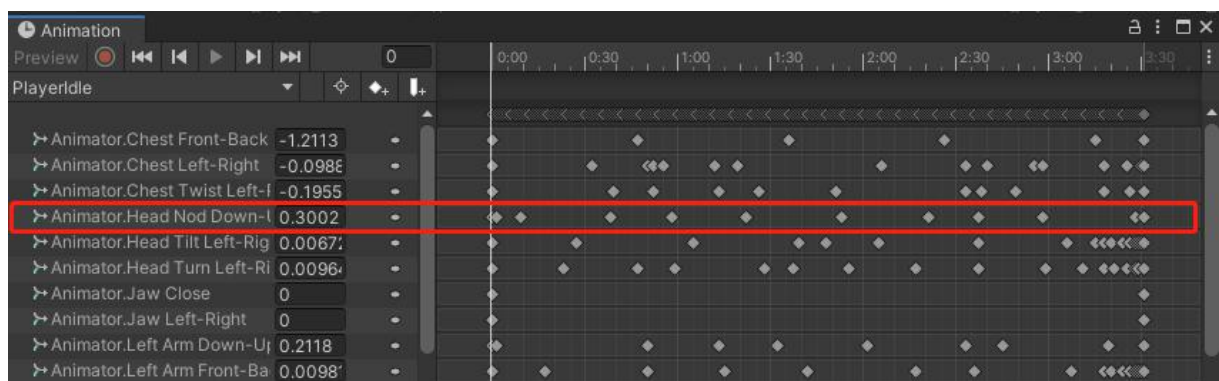


重 K 动画

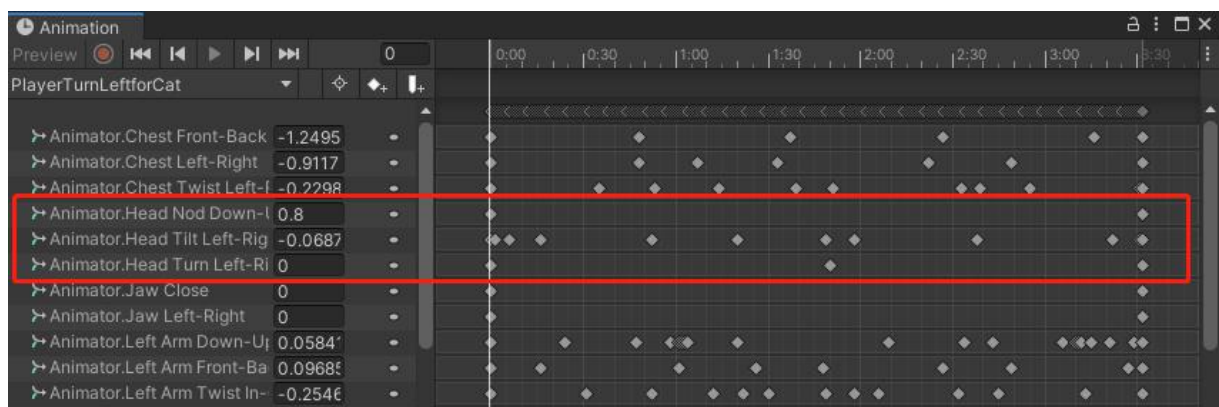
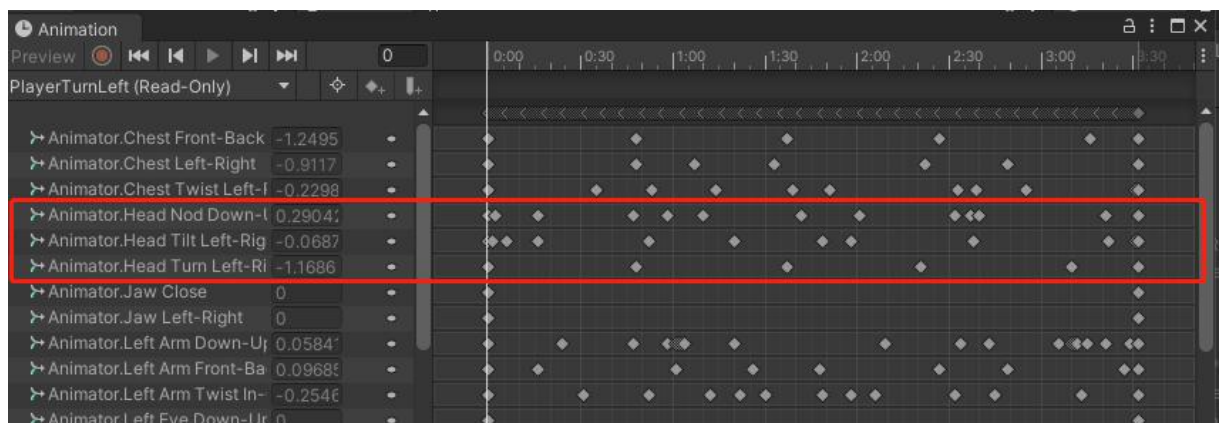
我发现，由于新角色小猫的头比较大，如果使用原模型的 Animation，其中大多数并不适用小猫，因此我对头部相关的 Animation Clip 重新 K 帧，主要涉及 Idle、左转、右转动画的点头

角度、左右侧倾角度、旋转角度等。修改前后对比如图。

Idle:

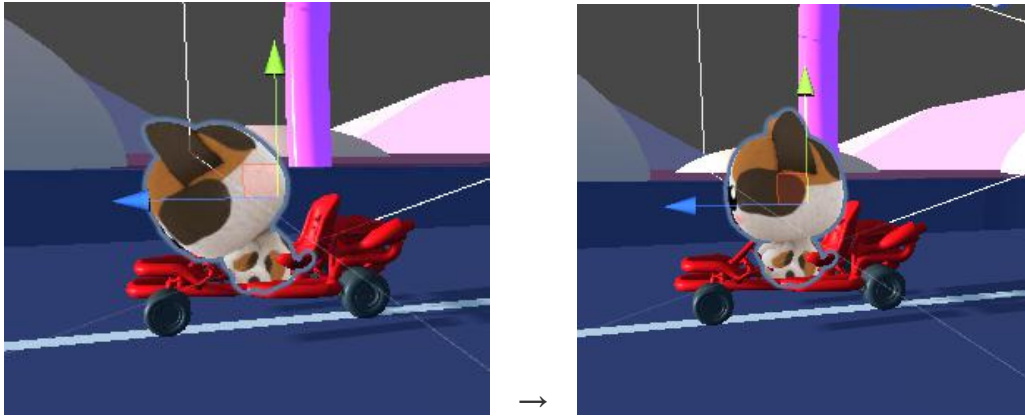


左转（右转类似）:

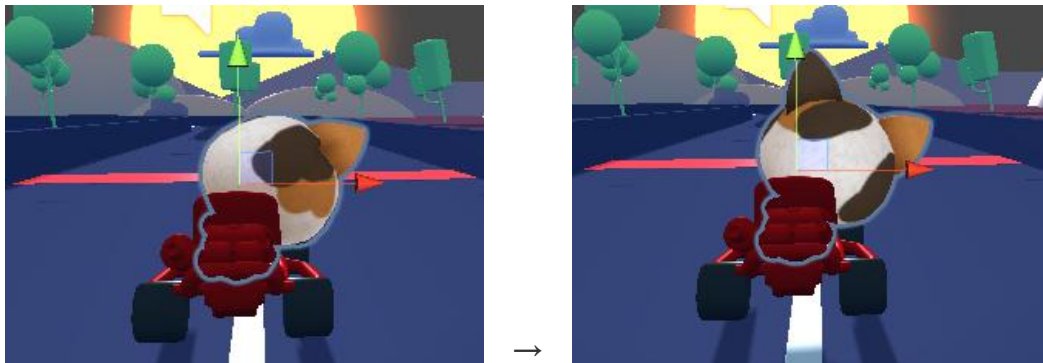


矫正前后对比效果:

Idle:

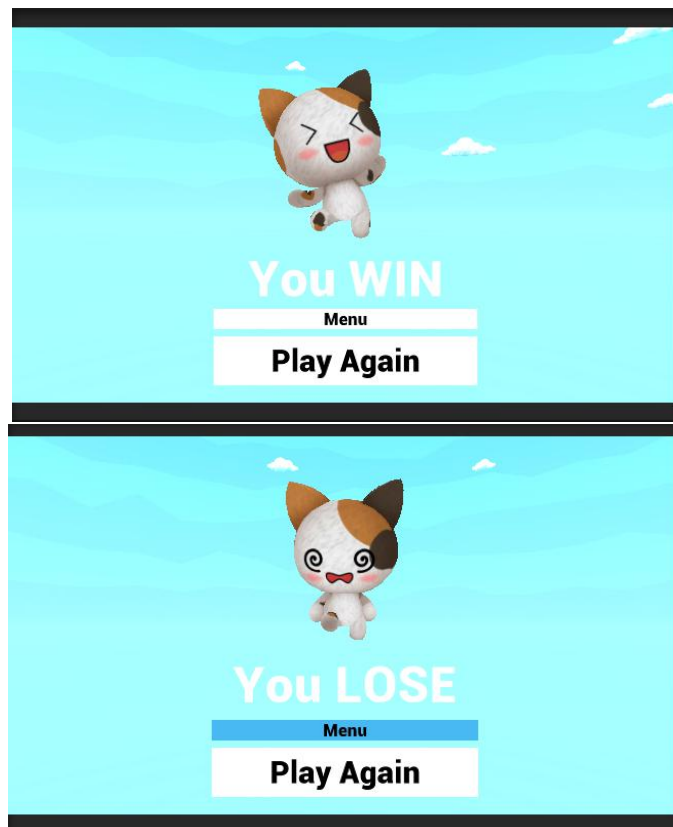


转弯:



新增动画

根据期末大作业要求，可以给角色小人增加胜利等动作。我在 winscene 和 losescene 里分别给小猫新增了胜利和失败动画。在切换到 winscene 或 losescene 后，动画循环播放。



后续优化

- 在后续大作业，我倾向于将胜利和失败动画做进 mainscene 的动画状态机，抵达终点或未能抵达终点判定后，动画自动切换成胜利或失败动画。由于此处涉及游戏结束逻辑脚本，教程 demo 比较大，我尚在阅读学习中，暂时没找到这块逻辑，于是本次作业暂时将胜利和失败动画做进了异场景。
- 替换模型后，目前存在角色模型与原场景卡丁车动画穿模问题，考虑到后续可能涉及卡丁车模型替换，为避免重复工作，本次作业未对现有卡丁车穿模问题进行修正。后续再调整。

以上是本次作业说明内容，感谢老师的阅读。