

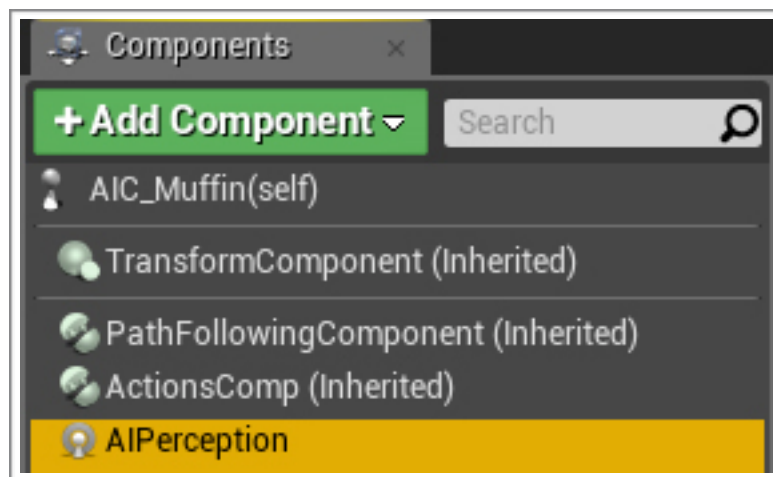
欢迎继续我们的学习。

接下来我们需要设置AI controller，让它自动检测到视野范围内的敌人。为此，我们需要用到AI Perception。

设置AI Perception

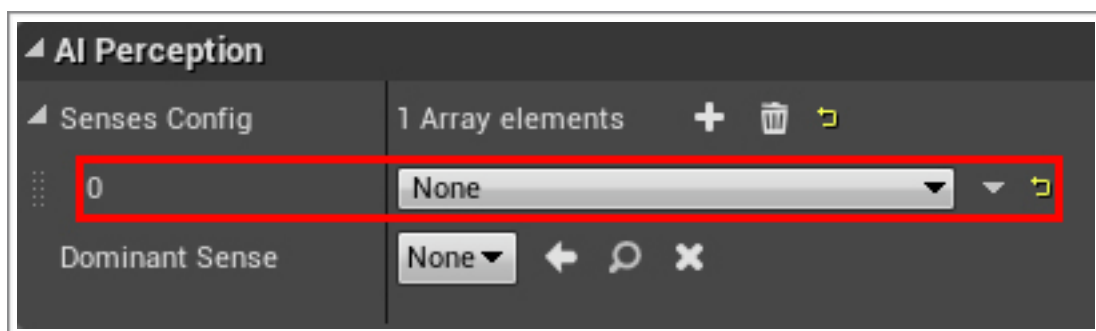
当我们给角色添加了AI Perception之后，可以让AI具备senses感知（视力和听力）。

打开AIC_Muffin，然后添加AI Perception组件。

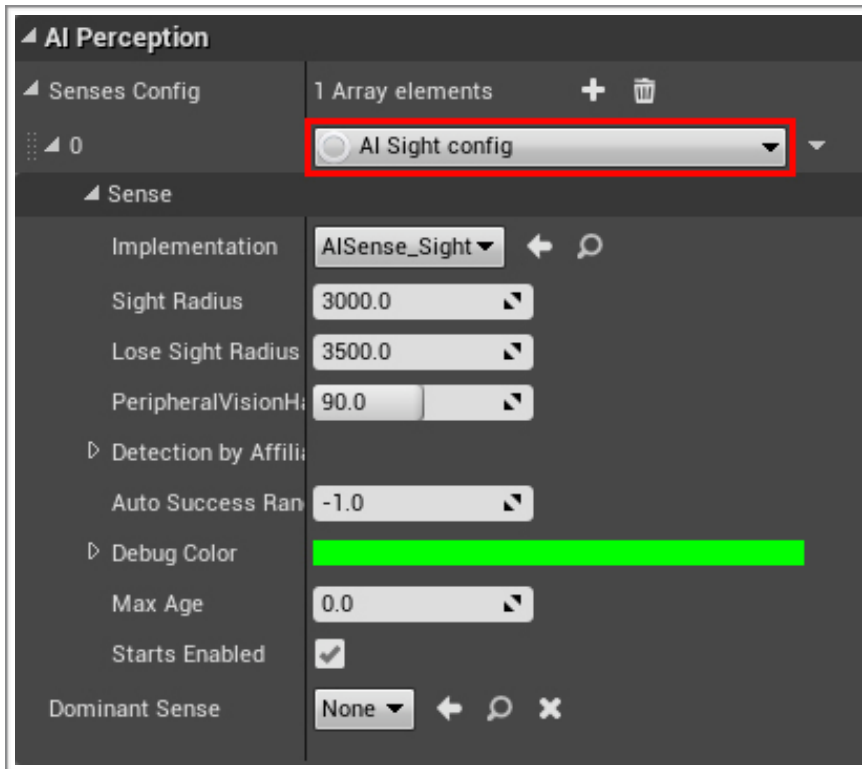


接下来，我们需要添加一种感知。因为我们希望检测另一个松饼何时进入视野，所以需要添加一个sight感知。

选中AI Perception，在Details面板中的AI Perception部分，给Senses Config添加一个新的元素。

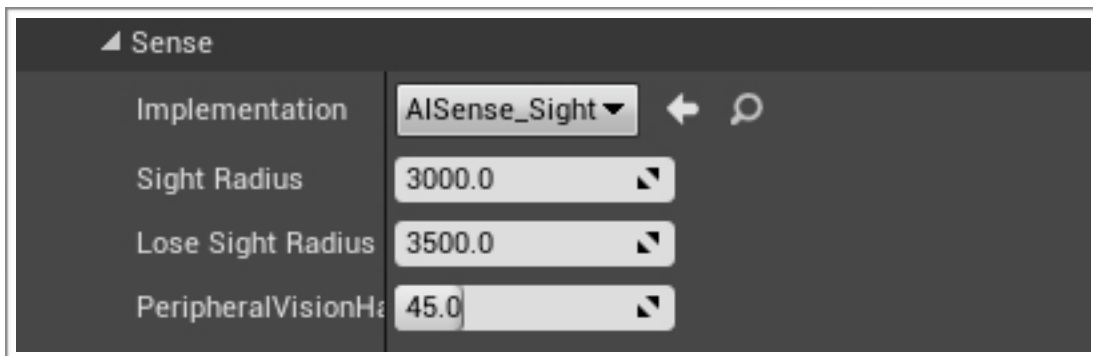


将element 0设置为AI Sight config，然后将其展开。



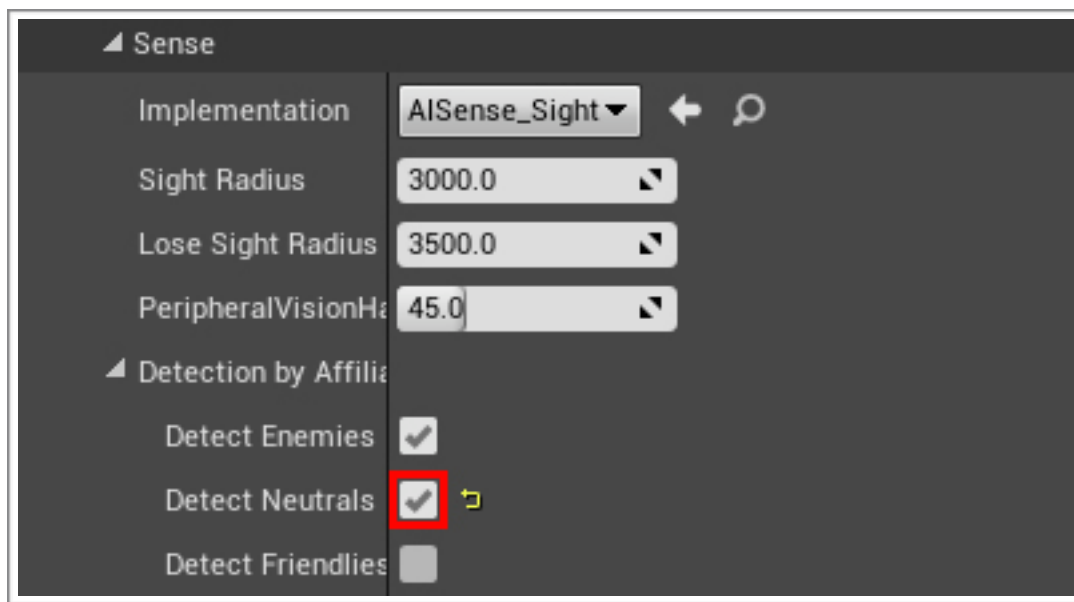
对于sight感知有三个主要的设置选项：

- 1.Sight Radius: 松饼可以“看到”的最远距离，这里设置为3000.
- 2.Lose Sight Radius: 如果松饼看到了一个敌人，那么这个值就代表着敌人需要移动多远才能从松饼的视野中消失，这里设置为3500
- 3.Peripheral Vision Half Angle Degrees:松饼的视角，这里设置为45，意味着松饼将拥有90度的视角。



默认情况下，AI Perception只会检测到敌人（因为角色被分配到另外一个team中~）。不过默认情况下角色并没有设置team。当某个角色没有team时，AI Perception会认为它是neutral(中立的)。

在虚幻4的当前版本中，还没有很好的办法通过蓝图来分配team。不过我们可以通知AI Perception来检测中立的角色。为此，需要展开Detection by Affiliation，然后启用Detect Neutrals。



点击工具栏上的Compile，然后返回主编辑器。点击Play以便生成一些松饼。按下键盘上的'键来显示AI debug界面。按下数字键盘上的4让AI perception可视化。当某个松饼移动进事业之中后，就会出现一个绿色的警戒范围~



好了，这一课的内容就到此结束，我们下一课再见~

讨论群-笨猫学编程QQ群:

375143733

答疑论坛:

<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏:

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:

<https://github.com/eseedo>

个人网站:

<http://icode.ai/>