**动画系统实践**

**骨骼动画实践：**

实现了人提着刀跑，然后wasd控制角色到石头面前按住鼠标左键可以挥刀砍石头，刀和石头接触的瞬间会出现火花和特效以及镜头抖动，若角色是旋转挥刀，造成刀多次触碰到石头，也会多次触发火花和镜头抖动。

**程序蒙皮动画实践：**

除了骨骼动画外还利用computershader实现了集群程序蒙皮动画，实现“万剑归宗”效果，一共会出现256把剑，每个剑都会自动生成8段骨骼来驱动剑的弯曲，不需要在DCC软件里绑骨和刷权重。

（注：需要把相机换位延迟渲染模式）