AimIK

AimBoxing

AimIK有助于保持对象稳定地瞄准目标。不过，有时这些对象在动画中有很多摆动动作，比如挥舞一把剑，在摆动过程中使用AimIK来保持剑朝向某个位置是不好的。

它会通过弯曲脊椎层次的其余部分来保持剑的方向不变，这会以一种不自然的方式干扰动画。

仍然可以使用AimIK来重定向像剑术或拳击这样的摇摆动画。为此，我们必须告诉AimIK每一帧，无论当前的动画姿势是什么，它都是默认的向前瞄准姿势。

这可以通过在AimIK解算之前将AimIK的目标变换朝向目标旋转或通过调整AimIK的轴来实现。

看看AimBoxing.cs，看看它是如何做到的。

右键单击任何FinalIK组件标题，然后选择\“用户手册\”或\“脚本参考\”以获取详细信息。