

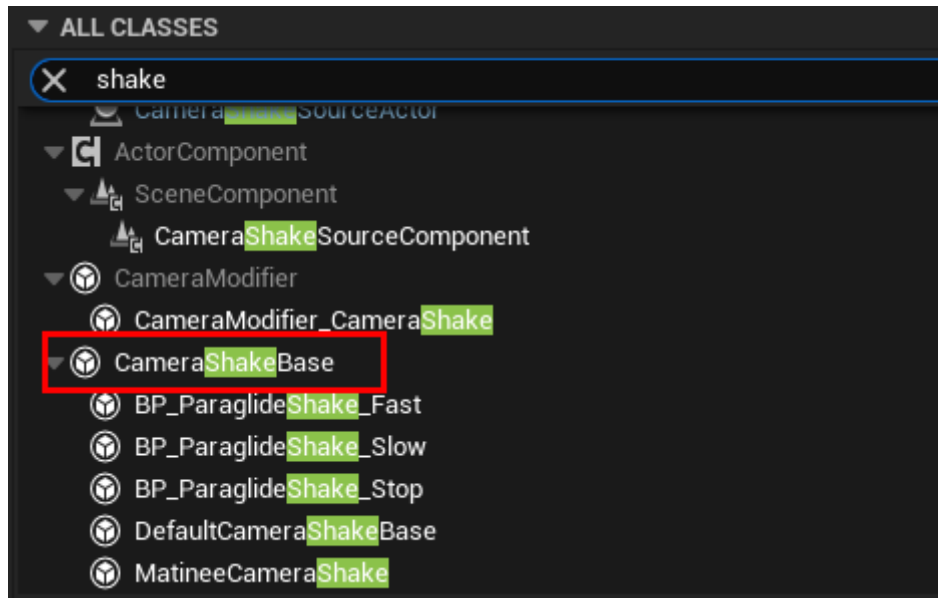
官方文档：

<https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/camera-shakes-in-unreal-engine/>

首先需要创建相机抖动参数，然后在不同情境下去调用。

抖动参数

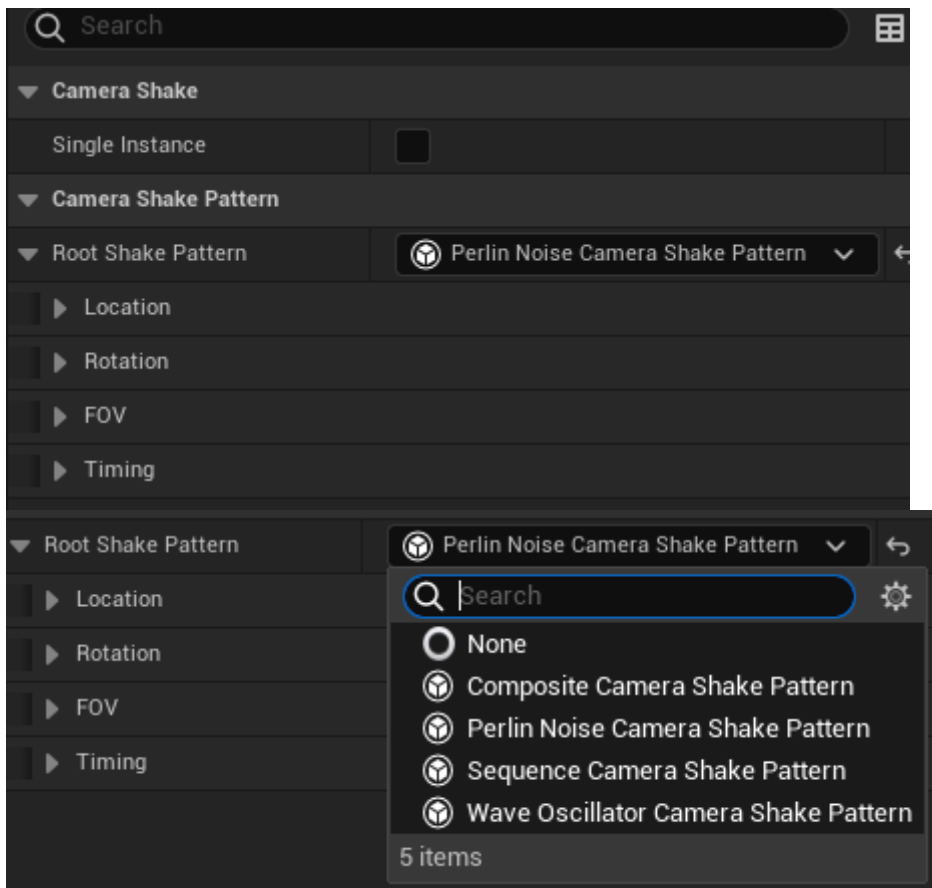
每种相机抖动状态可以看作一个抖动状态资产，该资产是继承CameraShakeBase的蓝图类。在该蓝图类的默认属性栏中可以定义和修改抖动的参数。



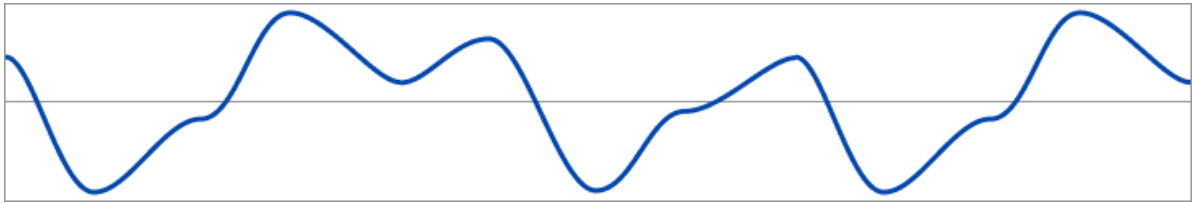
如下图为抖动参数

Single Instance：如果启用该参数，则同时仅能有一个该抖动资产实例，即该抖动同时只能生效一个。

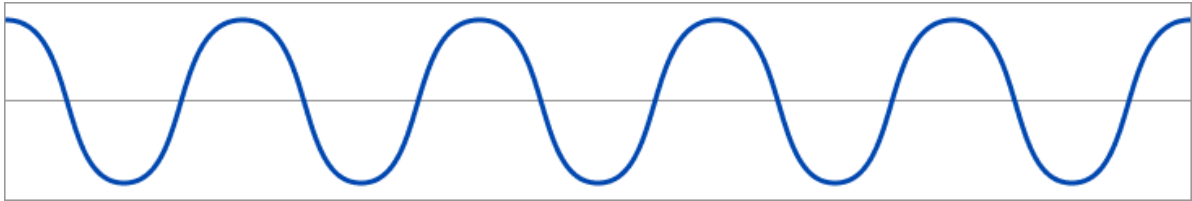
Root Shake Pattern：抖动模式，这里是实际的抖动参数，抖动模式提供了多个如下的可选项



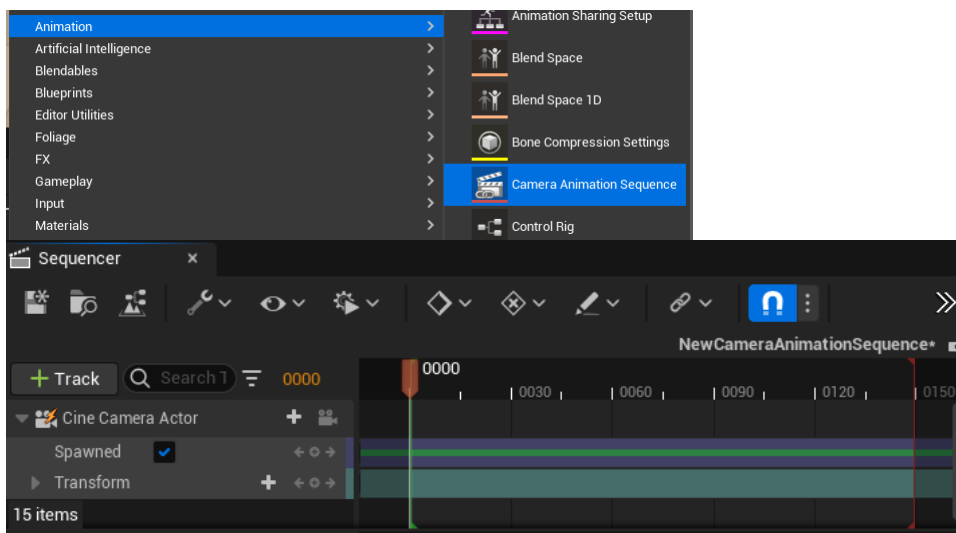
Perlin Noise Camera Shake Pattern:



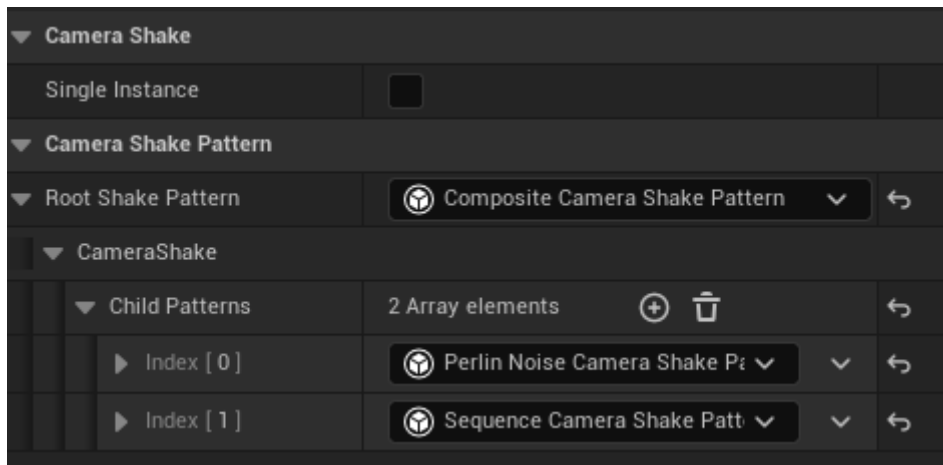
Wave Oscillator Camera Shake Pattern:



Sequence Camera Shake Pattern: 自定义抖动曲线



Composite Camera Shake Pattern: 可以添加多项抖动参数



其它通用参数:

Amplitude: 振幅

Frequency: 频率

Duration: 当为0时, 则循环播放

Blend: 混入混出时间



播放抖动

Sequence

Camera Shake Source

Camera Shake Source Actor

Camera Shake Source Component

蓝图

通常在蓝图中, 会先获取Camera Manager, 然后通过调用Start Camera Shake播放相机抖动。还可以通过Stop Camera Shake停止相机抖动。

需要注意的一点是, 停止播放的方法中有一个参数是Immediately, 该方法为true时会立即停止抖动, 则可能会有些突兀, 因此可以不启用该选项, 并通过抖动蓝图属性的混入混出时间进行过渡。

