

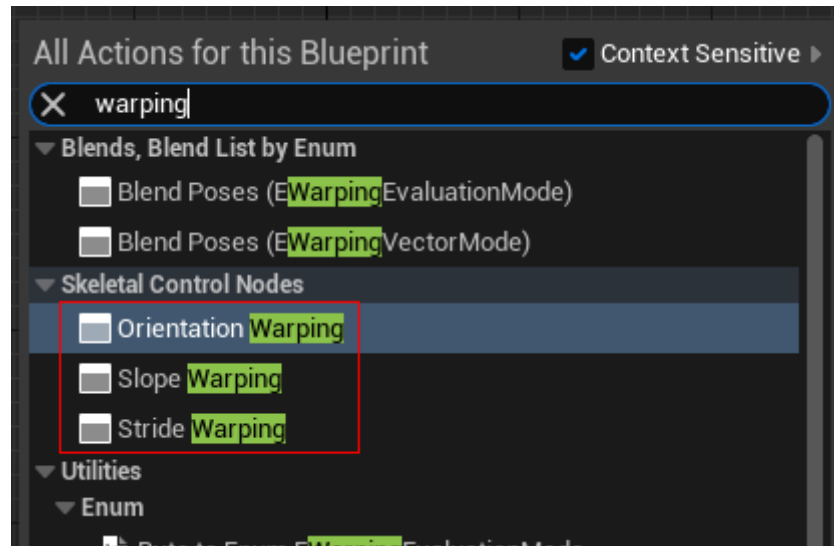
参考文章:

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/495571872>

Pose Warping

官方文档: <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/pose-warping-in-unreal-engine/>

需要启用插件Animation Warping, 该插件主要提供三个动画节点:



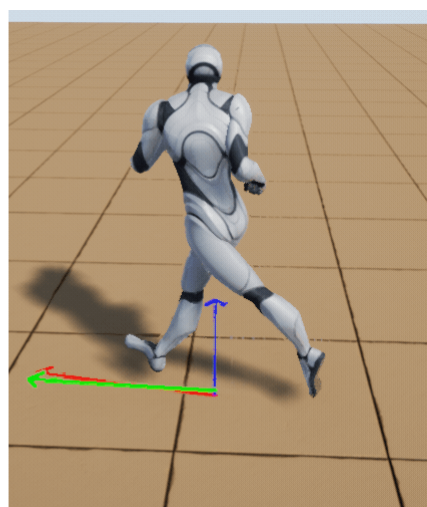
Orientation Warping

解决的问题: 实现360度移动的技术, 解决混合空间的融合不可靠的问题提出的。

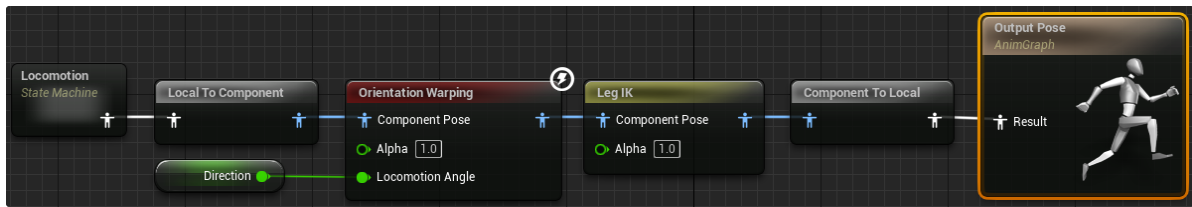
原理: 对通过旋转部分骨骼达到多方向移动的效果。

参考: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/36>

下图为OrientationWarping将单方向运动动画修改为多方向扭曲



Orientation Warping的工作流:



Stride Warping

解决的问题：非Rootmotion动画要适配移动速度，否则脚会出现滑步。

原理：对通过缩放腿的移动幅度来让改变动画的整体移动速度，避免修改Playrate，更加忠于动画本身。

参考: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/363656339>
<https://www.youtube.com/watch?>

Slope Warping

解决的问题：让角色动画在斜坡上更叠合。

原理：IK和修改关键骨骼的位置。

参考: <https://www.youtube.com/watch?v=iTNtrBF9G-k>

