

卡刀/顿挫感

获取Animation Instance，然后设置Montage的播放速率，延迟0.2s后恢复正常速率。

也可以尝试下设置阻尼系数试一下

连击

通常Montage中比如连击有三个招式，前两个招式包含攻击和结束。当不连击时播放攻击和结束，当连击时，播放攻击后直接进入下个招式的攻击，跳过结束招式。

巨型大Boss

可以关闭胶囊体对角色和相机的碰撞

长武器

拆分

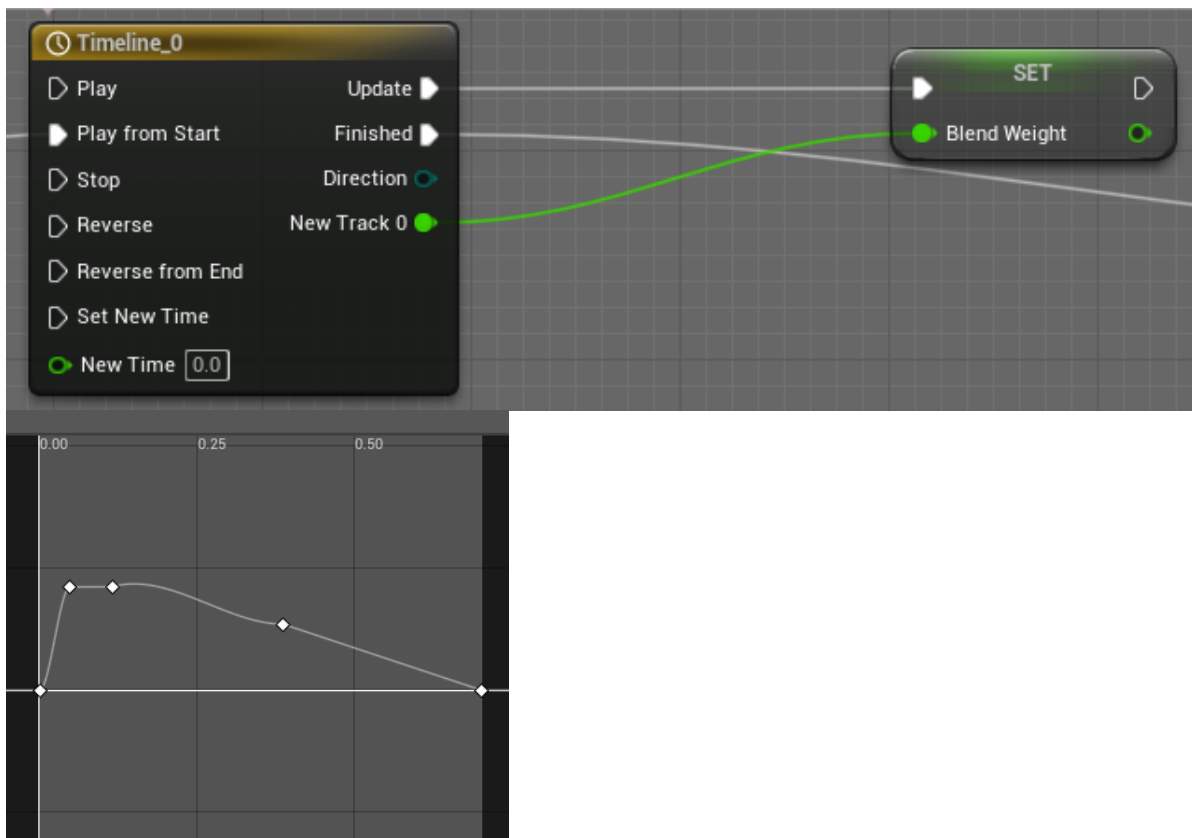
局部抖动

参考示例：内容示例PhysicalAnimation关卡1.2示例

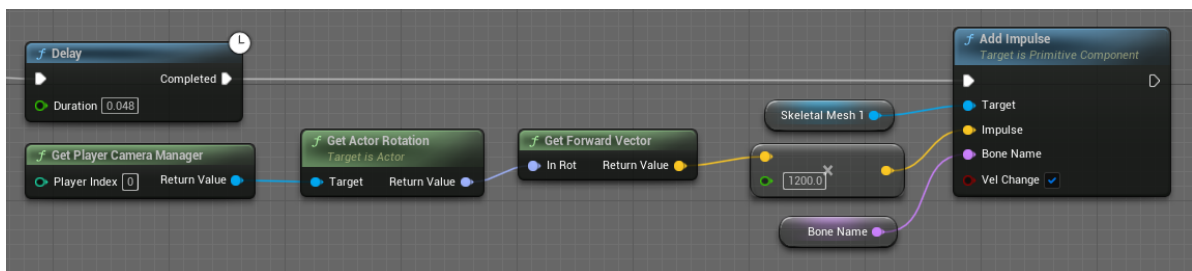
在骨骼受击时，调用HitResult方法，首先判断不是Pelvis骨骼，且当前也没有之前未完成的受击效果，则执行局部受击抖动：



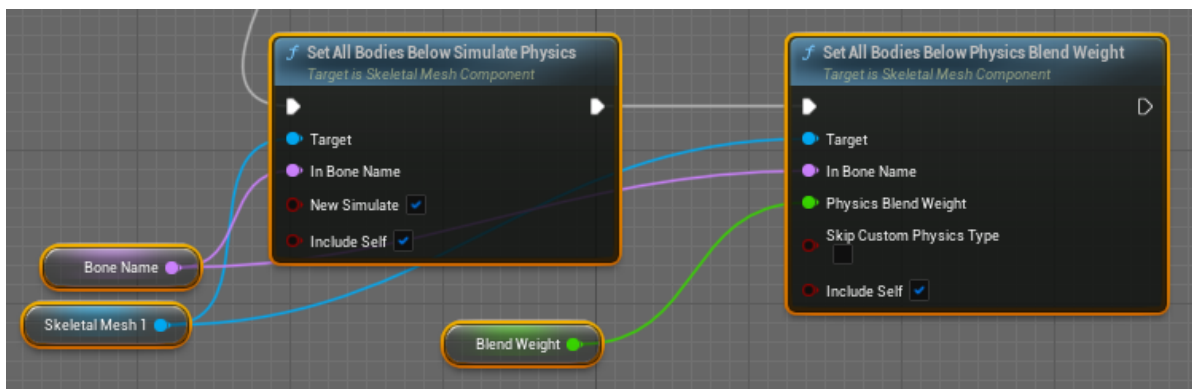
然后通过Timeline在短时间内调整物理模拟与动画的混合比重：



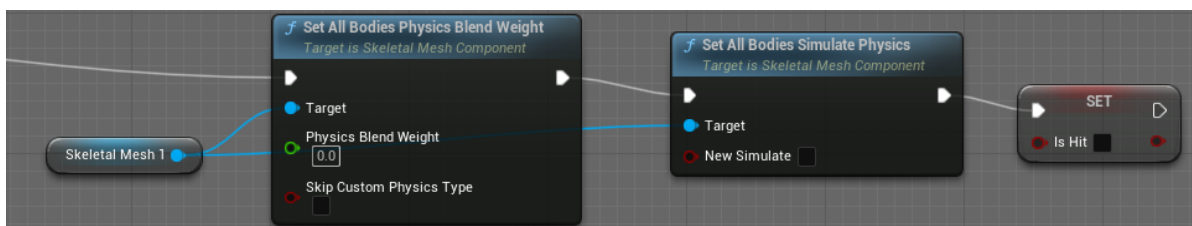
给受击骨骼添加一个冲量：



在Tick中启用骨骼物理模拟（可以应用于子骨骼）和物理模拟混合权重，也能在Timeline中更新设置：



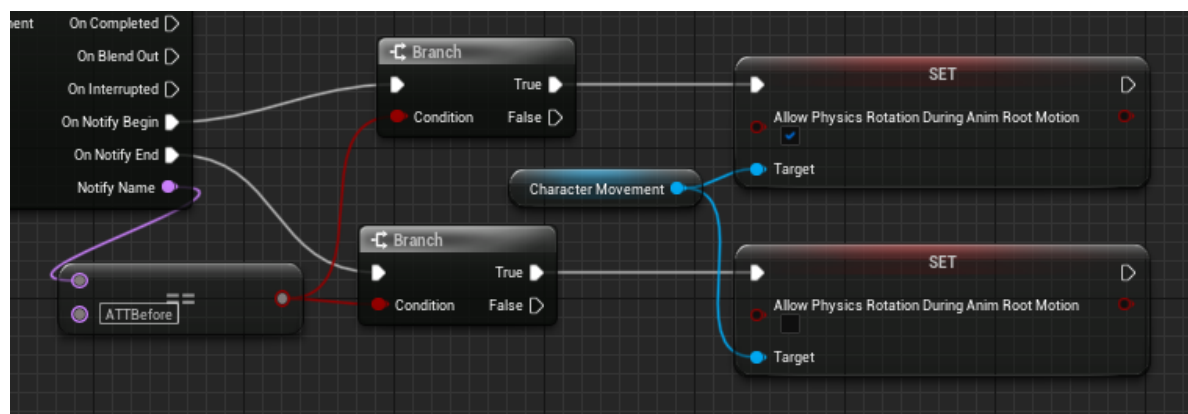
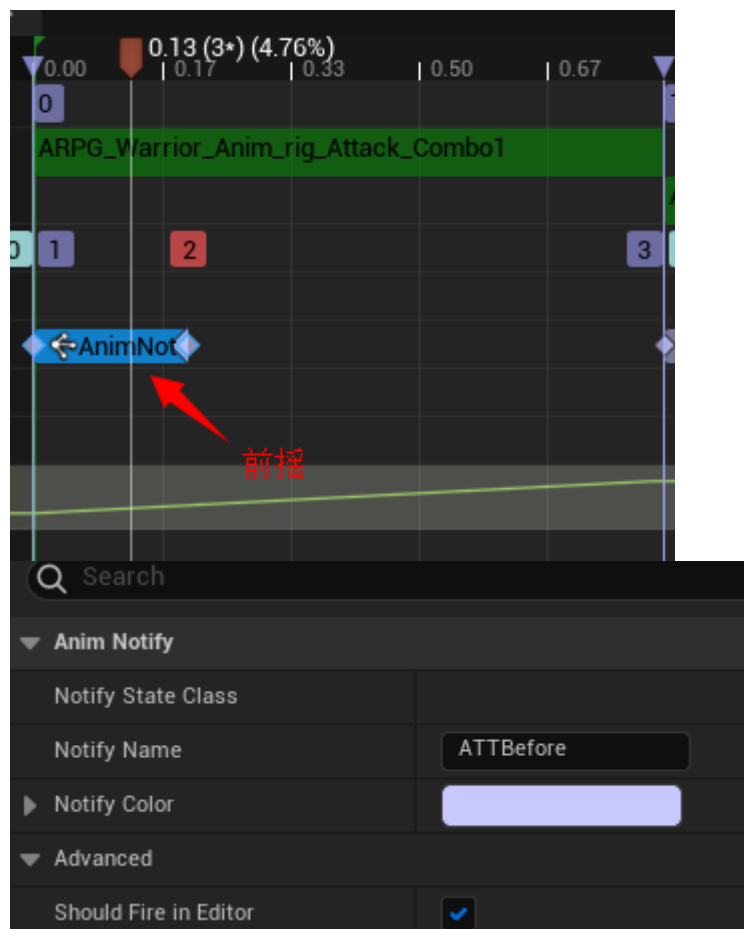
抖动结束，即Timeline播放完成以后，关闭物理模拟，重置物理模拟混合权重：



攻击前摇允许转向

在Montage中添加动画状态通知，可以使用Montage Notify Window，然后输入前摇的通知名。

在Montage攻击前摇通知触发时，允许旋转。



在蒙皮上产生受击特效

当通过射线检测判定敌人受击时，生成特效Actor，并通过HitResult获取射线碰撞位置和骨骼名称。使用AttachActorToComponent方法将特效Actor挂到受击骨骼上，然后通过TransformToBoneSpace方法将碰撞点的世界坐标转换为骨骼坐标（Local Space）系的相对坐标，然后设置特效Actor的相对位置：

