

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

相关资料:

<https://www.youtube.com/watch?v=vDtgTtQ8glw>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/357650112>

## Distance Matching

---

解决的问题: 主要用来解决停步(Stop), 急转向(Pivot), 原地转弯(TrunInPlace)的滑步问题。

原理: 首先当玩家松开键盘/摇杆后, 程序会从当前的速度预测停止的位置。从一个Table/曲线里面用距离来获取Stop动画的播放时间, 然后从该时间点播放Stop动画, 这样人物就会完美地停在预测的点。