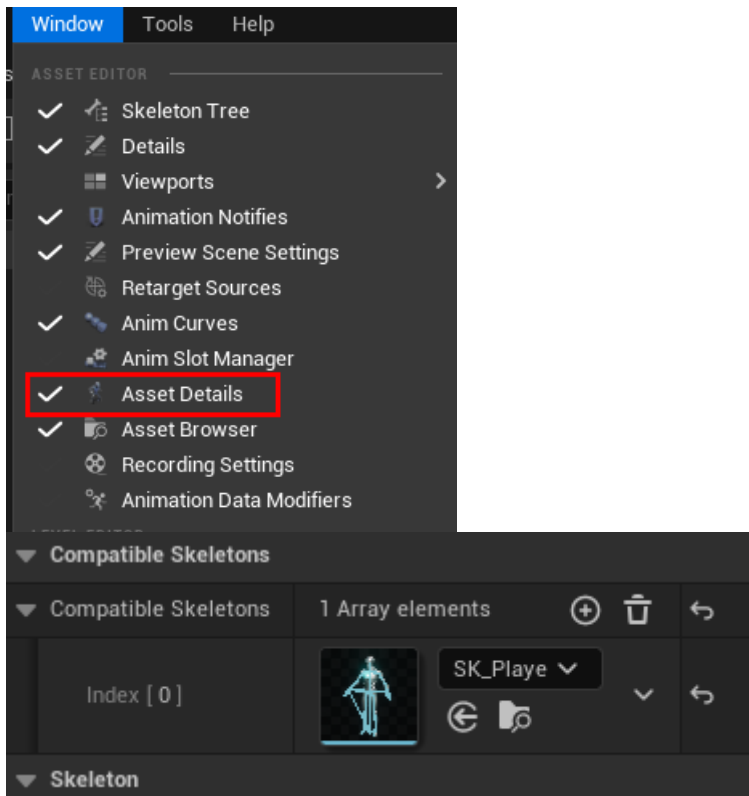


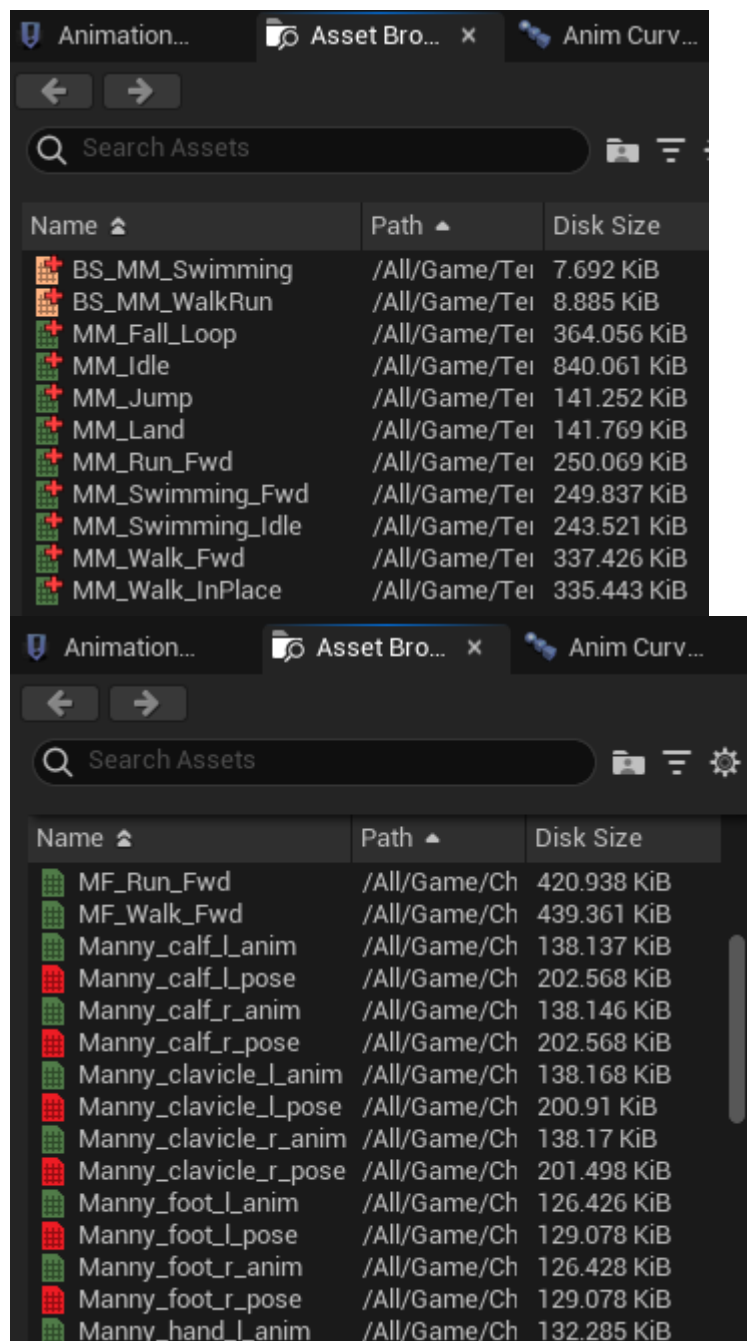
## 共用骨架

如果不同的SkeletalMesh指定了相同的骨架，则他们的动画资产可以共用。

## 动画资产兼容

在骨架编辑器的菜单中依次选择Window -> Asset Details打开资产详情，在Details面板中有个Compatible Skeletons选项。在该选项中添加要使用动画的骨架，当然这个骨架的结构和名称要与使用的骨架基本一致。然后刷新或重新打开动画资产列表，即可使用。





## IK Retargeting

IK骨骼重定向

<https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/ik-rig-animation-retargeting-in-unreal-engine/>

主要包含三步

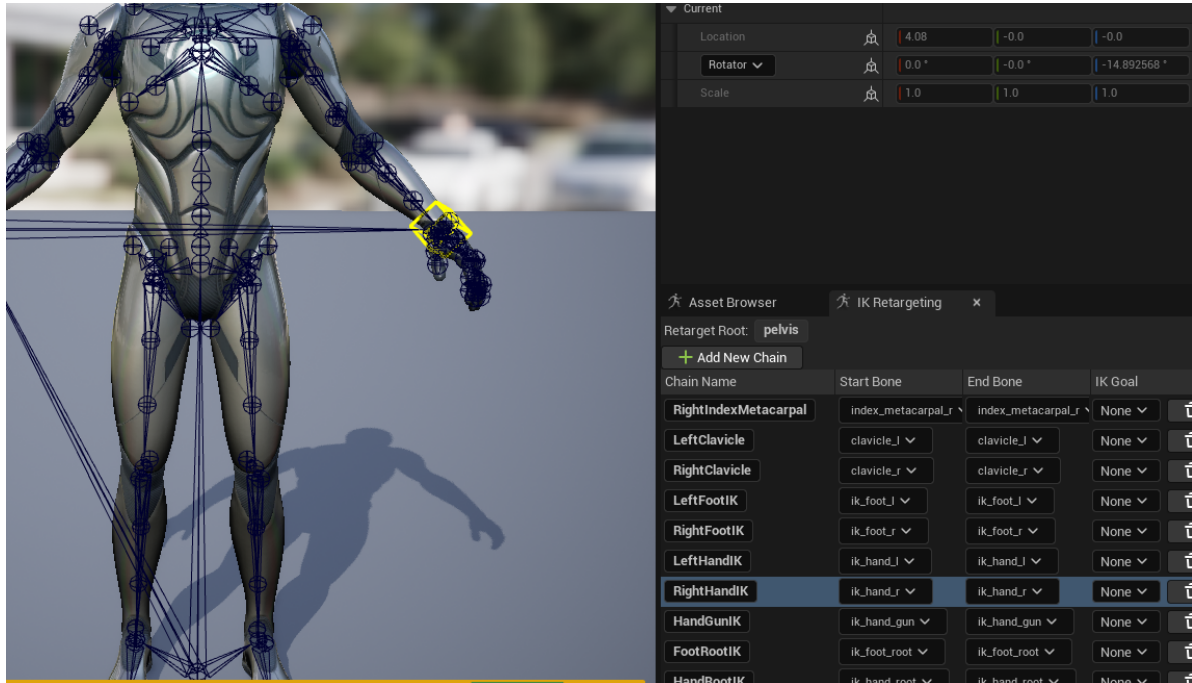
1. 首先需要通过IK Rig资产为角色创建骨骼链
2. 通过IK RTG资产将骨骼链进行映射
3. 重定向动画。可以在IK RTG中导出动画时重定向，也可以在动画资产上右键重定向。

## IK Rig

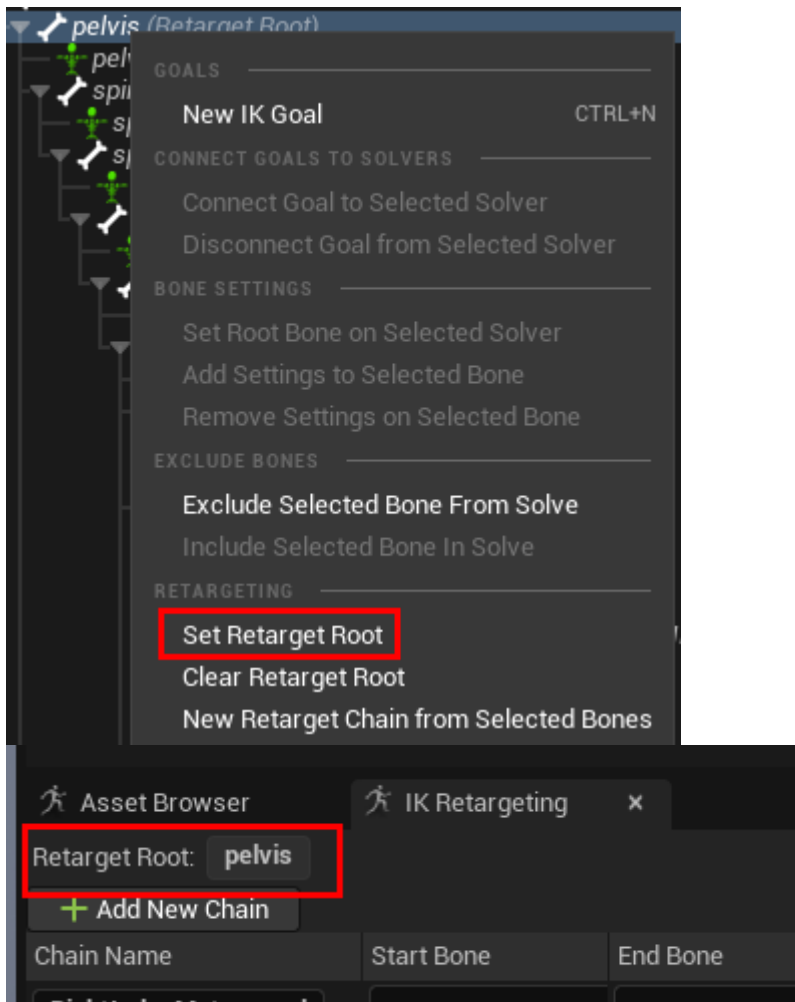
给需要重定向动画的骨架分别创建IK Rig资产，并选择**Skeletal Mesh**。

在IK重定向面板中通过骨架链条的方式指定骨架的多个链条，同一种类型的骨架（比如人）的链条名要使用统一的规范命名。

以人为例，只是要有Spine, LeftArm, RightArm, LeftLeg, RightLeg, Head等

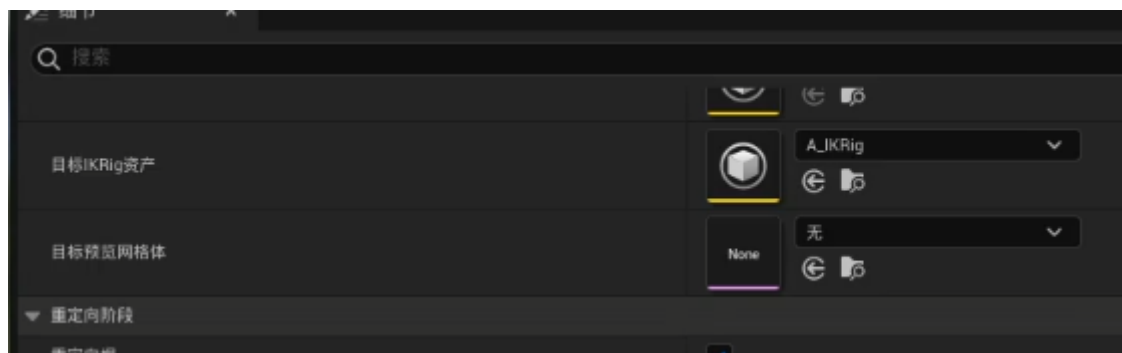


\*选定重定向根骨骼：在Pelvis上右键选择SetRetargetRoot。

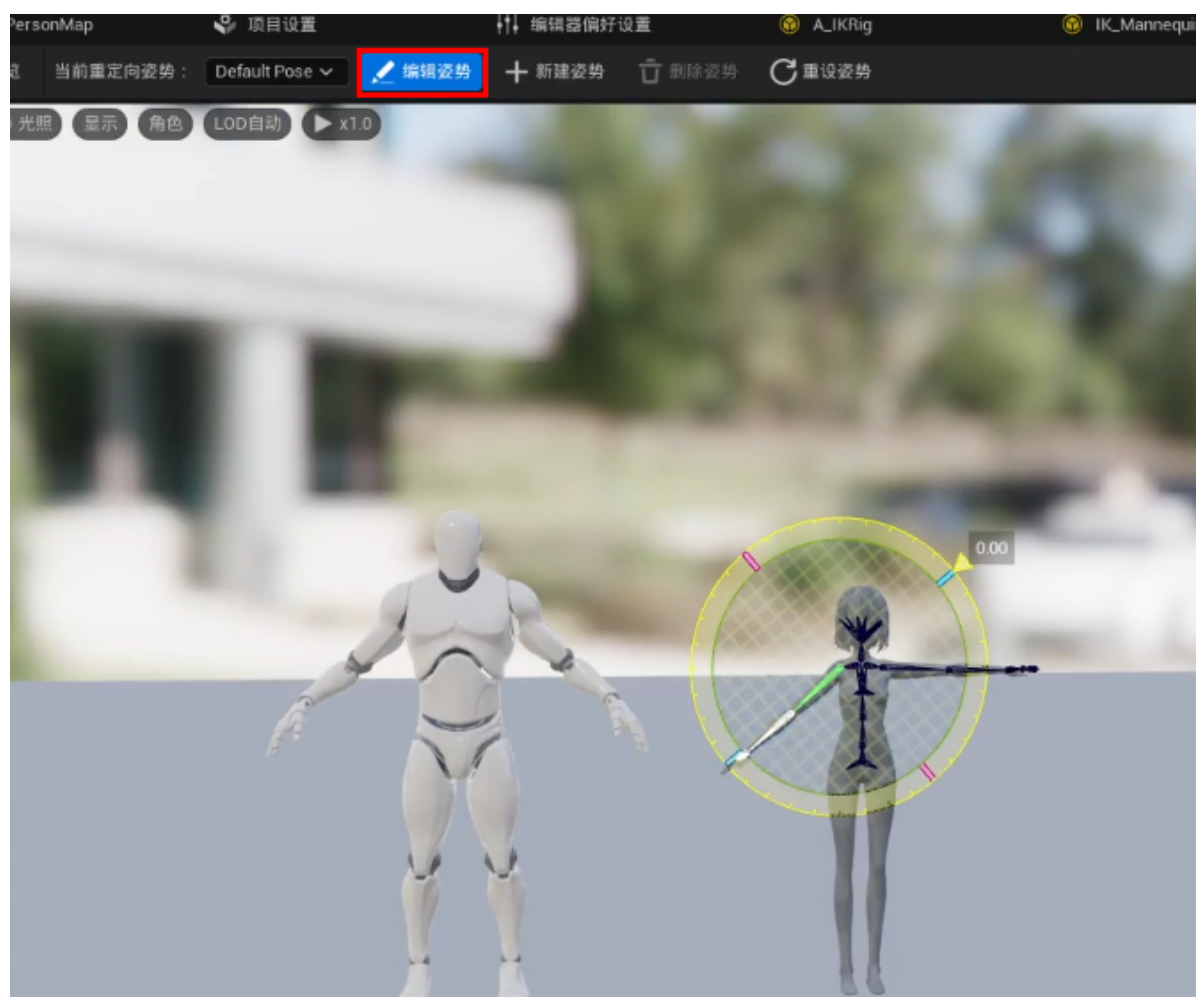


## IK重定向器

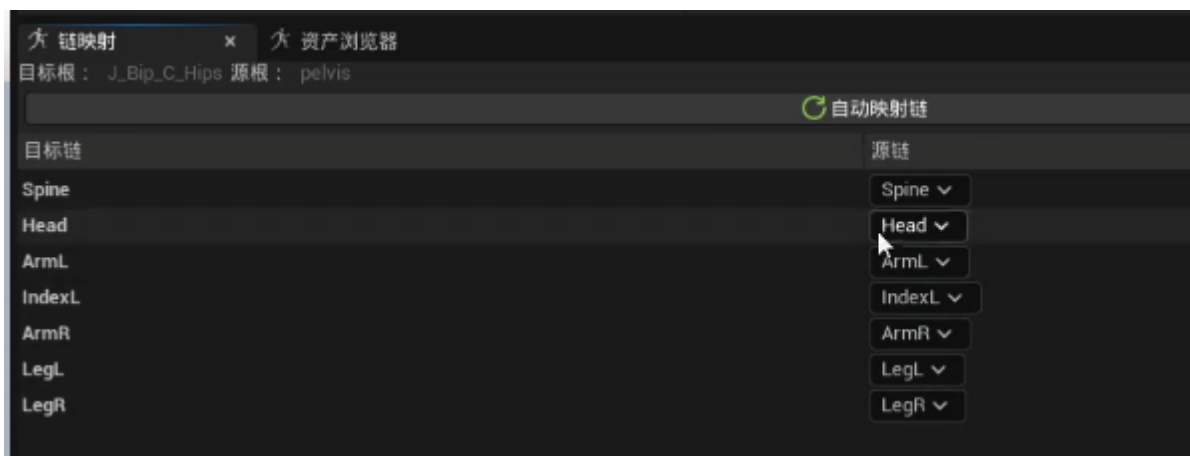
创建IK重定向器资产，并选择重定向源的IKRig资产（即拥有动画的骨架IKRig）。在IK重定向器资产中，可以设置目标IKRig。每个IK重定向器资产包含重定向源和重定向目标（源IKRig->目标IKRig）。



在顶部工具栏中可以编辑姿势，使源骨架和目标骨架拥有相同的骨架姿势。

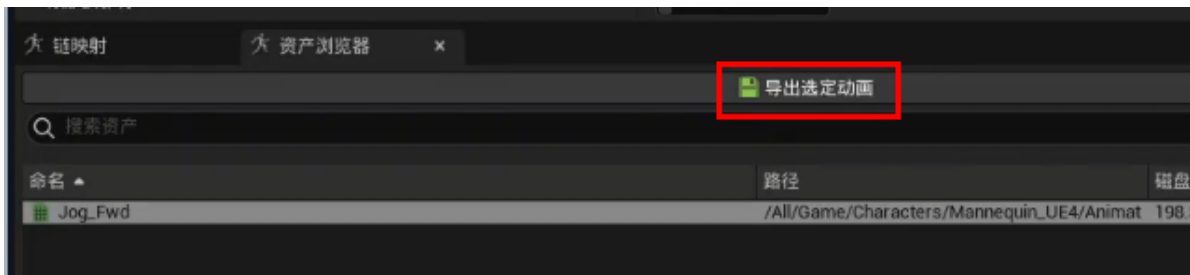


如果两个骨架的IKRig的链条命名不同，则可以在IK重定向器编辑器窗口的链映射中设置链条对应的映射关系。



导出重定向动画：

在IK重定向编辑页面的资产浏览器中选中要导出的重定向动画，并选择导出选定动画。



还可以直接在动画资产上右键选择重定向动画，并选择对应的重定向器：

