Mecanim

1、Animator Controller场景中，角色的控制不对，没有设计好。

2017年10月18日

Eric

2、Animator Controller场景中，解决了角色控制不对的问题，出现在脚本控制没写对。

2017年10月19日

Eric

3、Crowd Simulation场景，Teddy和Dude没有碰撞器会出边界。

2017年10月19日

Eric

4、Inverse Kinematics场景，只列出了左脚和头部的IK。

2017年10月19日

Eric

5、Teddy Bear Bazooka场景中，子弹连续射出（X），没有后坐力，待解决。

2017年10月26日

Eric

6、Teddy Bear Bazooka场景中，解决了子弹连续射出（X），没有后坐力问题，原因出在animator.SetFloat("Fire", 1);中将Fire写成了Fire1。

2017年10月26日

Eric