

描述

搭建一个简单 3D 场景, 实现 3C 和动画的一些功能, 可以控制 3D 角色移动和触发一些动作.
可以使用 cinemachine 等插件.

镜头: 实现常见 3D 第三人称视角的操控模式

控制器: 实现速度控制和碰撞检测, 触地检测

角色: 实现走路, 跳跃, 简单的攻击动作

动作方面和实现描述

1. 使用 Animancer 插件完成所有播放动画功能的

需要包含, 站立, 多方向移动混合, 跳, 攻击动作, 可以参照官方文档

2. 完成一个动作连招, 需要应用 RootMotion 位移, 使用任意三个攻击动作完成一个三连击的动作序列, 需要根据输入决定是否打出下一个连招.

3. 使用 [AnimationRigging](#) 包, 实现简单的手部 IK "摸墙效果", (场景里用摆一些大点的 boxCollider, 靠近到一定范围的时候手回去摸. [效果示例](#))

插件和动画资源附件里有, 也可以去 mixamo 下资源

时限 3 天(截止 12.25)