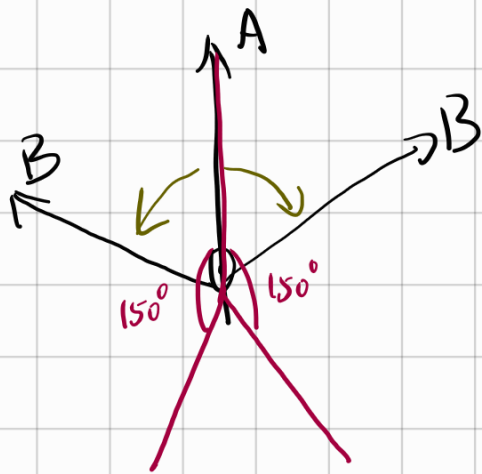


## 急转的发生条件:

1. 条件 预期方向与 模型方向 呈大于  $150^\circ$  角
2. 如何判断左右转



可用二维向量 **叉乘法** (

右手法则

- ①  $A \times B$  大于 0, 指向纸面外 A 在 B 的 **右边**
- ②  $A \times B$  小于 0, 指向纸面内 A 在 B 的 **左边**

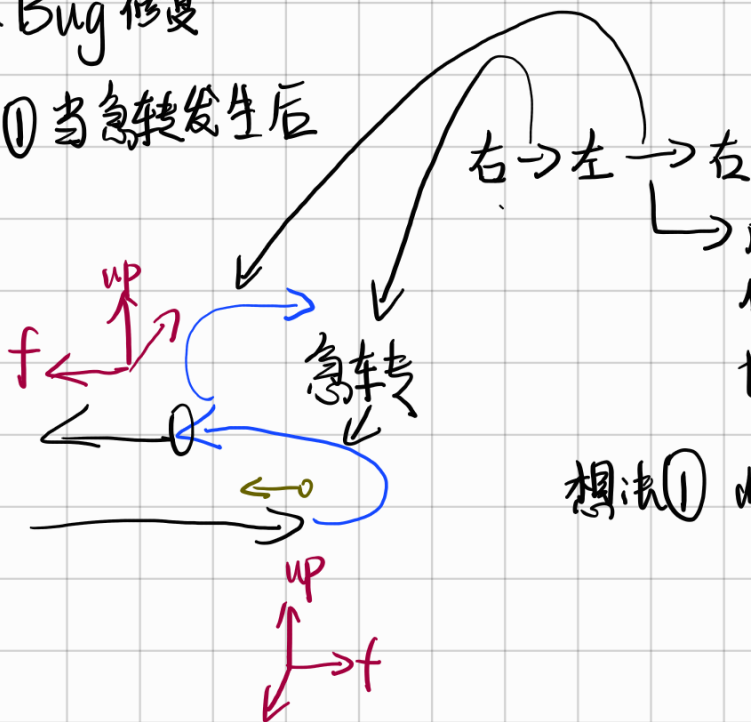
(这里搞错了, unity 中只采用左手坐标系, 反过来就好)

## 3. 播放急停动画

- ① 一开始尝试使用程序控制, 效果不好
- ② 直接用 root motion 控制效果很好

## 4. Bug 修复

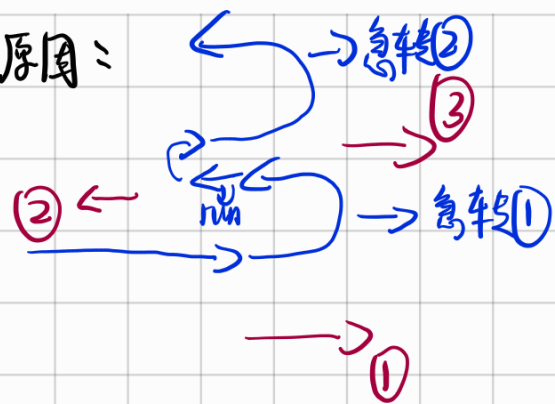
① 当急转发生后



应该再次发生一次急转,  
但是现在是以 Rm 的动画发生直接旋转  
也就是说在 Rm 中没有检测到急转

想法① desiredVelocity 与 model.forward 的方向一致

原因：



当急转发生后，模型立马转到了红色③的方向，但是这次是没有判断出来是个急转等到下次update才判断出来是个急转于是急转动画与急转①相同的播放造成了Bug

解决：急转①发生后等0.1秒才让 fixedupdate 中对角色的旋转进行操作