

改进合集:

1. 构建完整的角色运动系统

- ① 使用之前写的 Cat Movement : 没有写好如何接入到现有的状态机中 (X)
- ② 使用 KCL 插件 : 可以接入自定义系统中 ✓

2. 动画系统是单独使用 AE-Playable 还是用 AE-Playable 与 machine 结合

- ✓ ① 结合使用, 角色 Locomotion 部分使用 machine, 攻击、预输入等部分用 AE-Playable
- (X) ② 单独使用 AE-Playable
可能造成: ① 状态类过多, 有的状态仅仅是播放一个动画
② 现在还不清楚如何实现 ID Blend Tree.

3. 行走到奔跑的过渡应该更加自然

应该使用 Blend Tree 用速度进行插值

4. 行走 → idle → 行走

↓
这个进程中可能出现前后手脚瞬间互换的情况

5. 旋转不够自然, 没有动画

方案: 使用 ID Blend Tree 对旋转角转进行插值

实际上我们还没有真正的 ID Blend Tree

参考: <https://www.youtube.com/watch?v=zy9E-w4QM2o>

例:

左转

右转

0

-45°

-90°

-180°

45°

90°

180°

6. 180° 急转 Bug. 连续急转弯不能触发

参考: https://www.youtube.com/watch?v=8xlnGXWm_jc

