1. RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_0参照文件 RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_0\_参照
   * 动作可以放开一些，目前有些显得拘谨。
2. RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_1参照文件RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_1\_参照
   * 在max中请将武器的位置与旋转对齐到“Point\_Take\_R”，然后调整该辅助体的关键帧。
   * 动作可以放开一些，目前有些显得拘谨。
   * 结尾的时候左手武器是返握的。
3. RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_2参照文件RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_2\_参照

* 动作幅度需要加大
* 结尾的时候左手武器是返握的。

1. RootAnim\_Weapon\_1\_Attack\_3
   * 在max中请将武器的位置与旋转对齐到“Point\_Take\_R”，然后调整该辅助体的关键帧。
2. RootAnim\_Weapon\_6（Attack1,2,3）参照文件RootAnim\_Weapon\_6\_Attack\_2\_参照
   * 在max中请将武器的位置与旋转对齐到“Point\_Take\_R”，然后调整该辅助体的关键帧。
   * 挥砍结尾处需要减缓一下，不要立刻弹起武器。
3. RootAnim\_Weapon\_7（Attack1,2,3）
   * 在max中请将武器的位置与旋转对齐到“Point\_Take\_R”，然后调整该辅助体的关键帧。
   * 挥砍结尾处需要减缓一下，不要立刻弹起武器。（同weapon\_6同样需求）
4. 目前引擎中攻击结束角色会出现额外的位移，原因是动画文件结尾时Bip001和Root的位置与待机动画的有较大偏差。所有动画在结束时，Bip001相对父级“root”的XY轴位置需要和对应的Idle文件相同。