

一、插值

1.1 包含的函数

1.2 参数说明

二、IK

一、插值

插值：给两个数之间补充一些数，过渡变得更自然。

1.1 包含的函数

1. F插值(Float)：浮点插值



2. R插值(Rotation)：角度插值



3. V插值(Vector)：向量插值



4. T插值(Transform)：移动插值



1.2 参数说明

以上函数一般在“Tick”事件中使用：

1. **Current**：当前值
2. **Target**：期望的目标值
3. **Delta Time**：时间变化值。
4. **Interp Speed**：插值速度
5. 返回值：从“**当前值**”过渡到“**期望的目标值**”的一个中间值

二、IK

1. 逆向运动学**Inverse Kinematics**，简称**IK**
2. 正向运动学：即从骨骼的上级到下级进行旋转来达到自己想要的姿势，这是一个正向的思维。
3. 逆向运动学：是已知最后想要达成的姿势，然后反求出骨骼们的旋转。