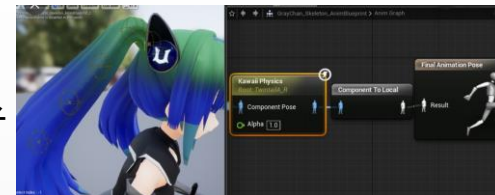
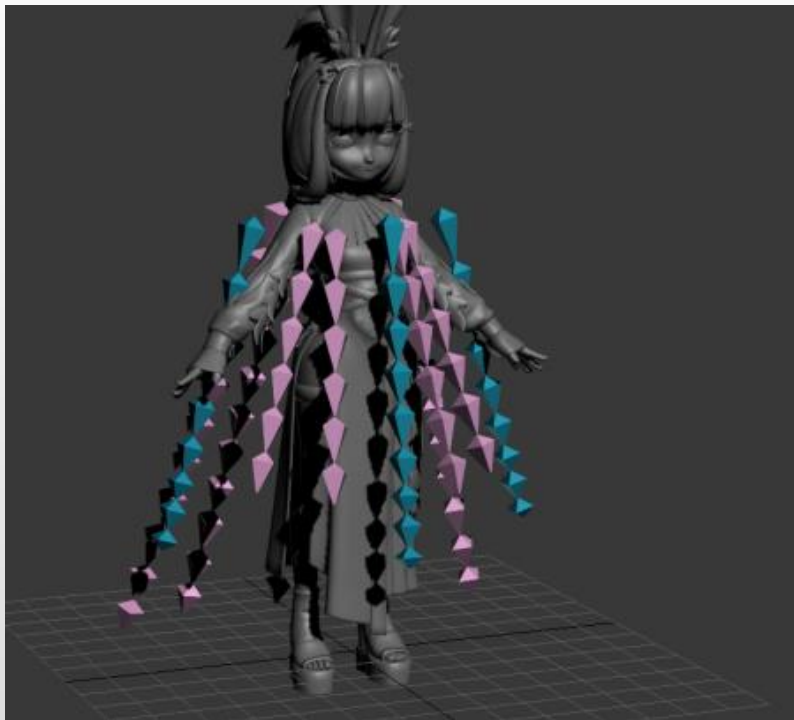


附属骨骼框架

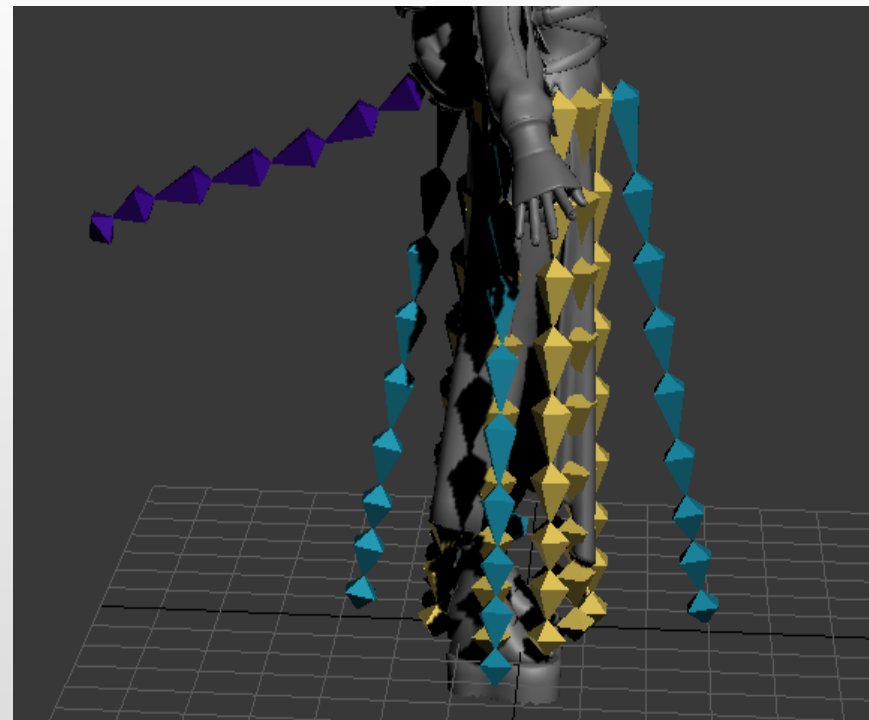
现在骨骼框架大致分为上、中、下部分
呈现水桶包围状的使用Kawaii Cloth功能，呈现独立超出身体离心状态的使用Kawaii Physics功能，两者
目前还没有单独的碰撞技术，研发中



117根骨骼



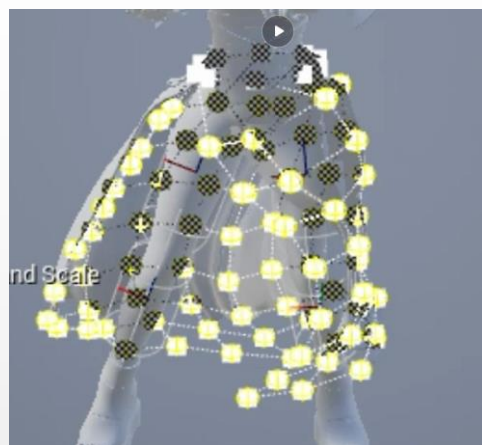
115根骨骼



134根骨骼

-

Kawaii骨骼效果



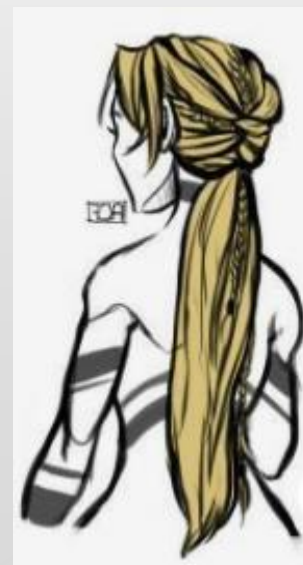
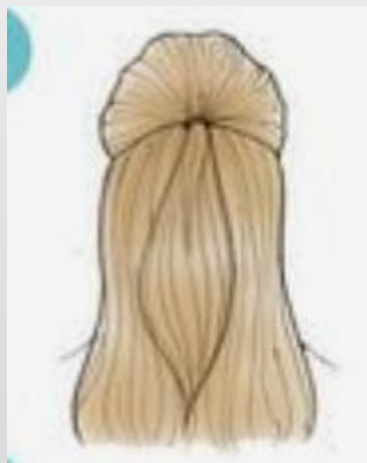
-

Kawaii骨骼效果



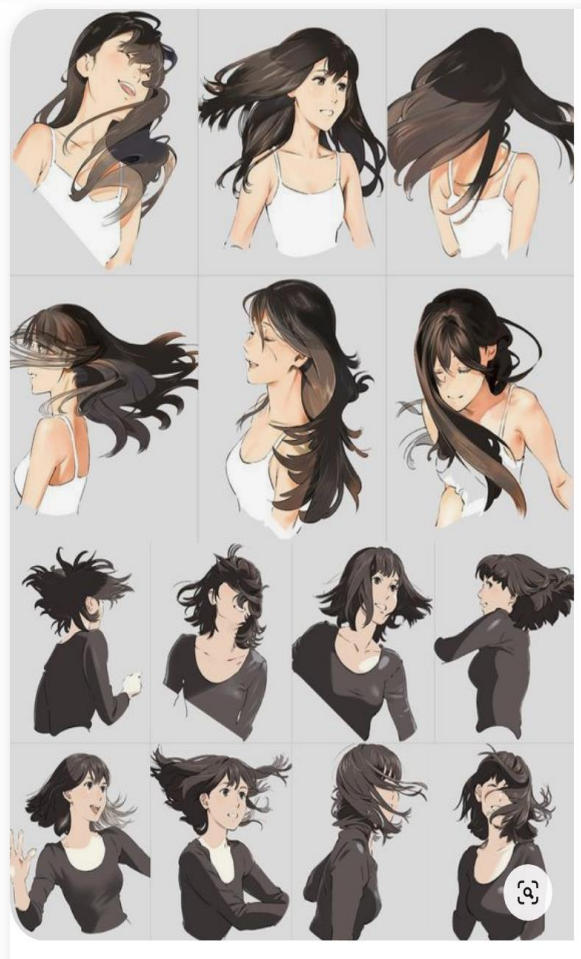
头发附属骨骼

上部分：头部



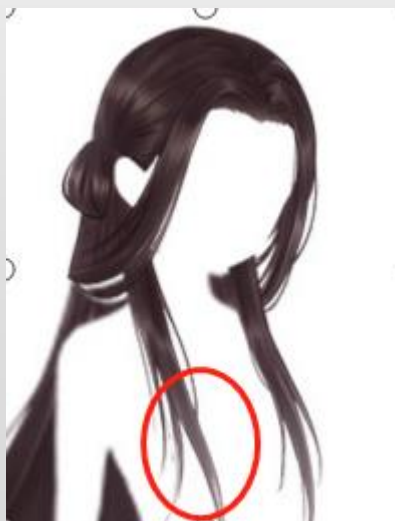
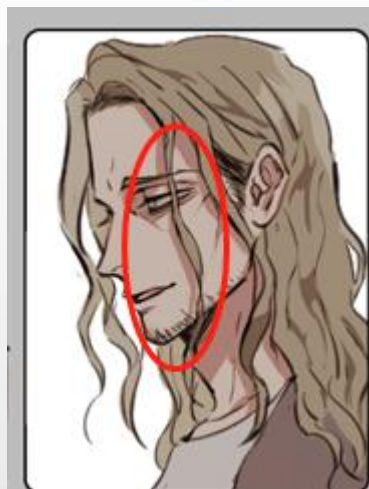
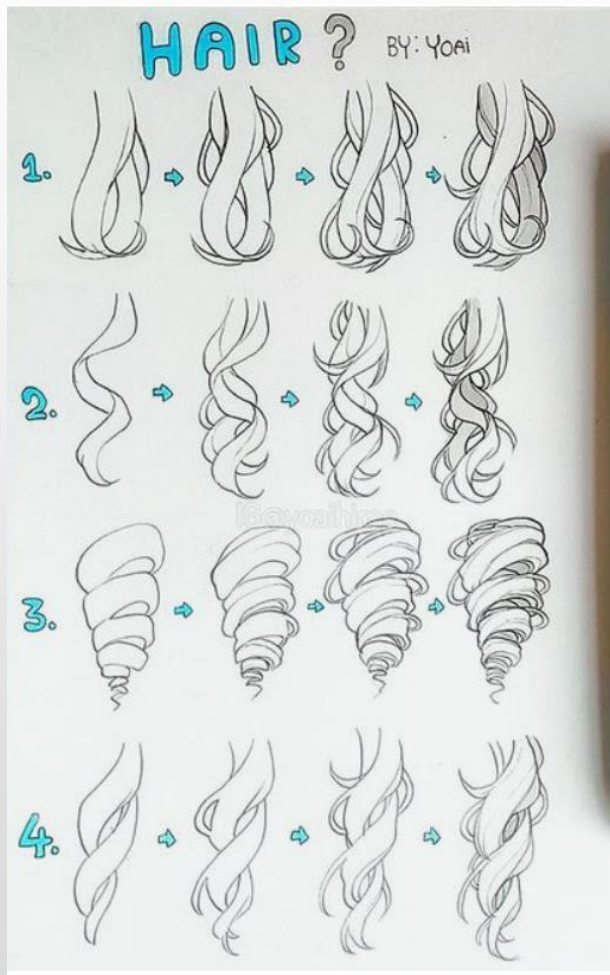
头发附属骨骼风险

以下发型需要考虑在引擎里会出现头发从前面甩到后面，可能就会一直停留在后面，回不到原位的情况。



头发附属骨骼设计规避

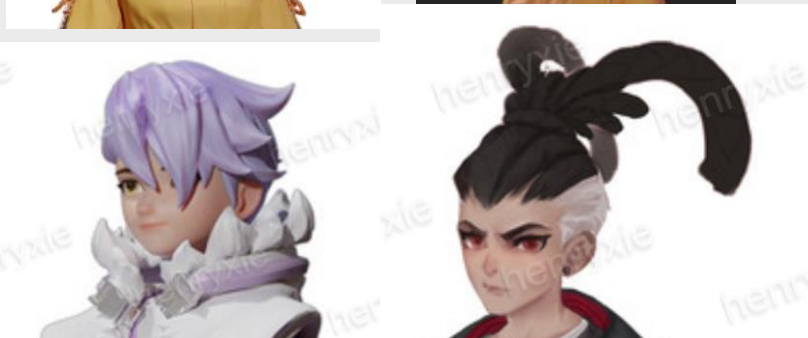
头发尽量**不要**过于**蓬松**或者**太细分叉**过多的，可以是面片或者棍状和螺旋转。一些奇怪的发型也不太好实现



-

OS mode

目前已有的角色设计



在引擎里可能会出现头发从前面甩到后面，回不到原位的情况



上身附属骨骼

中部分：脖子到盆骨之间，包括手的部分



胸以下就是裙摆



披风



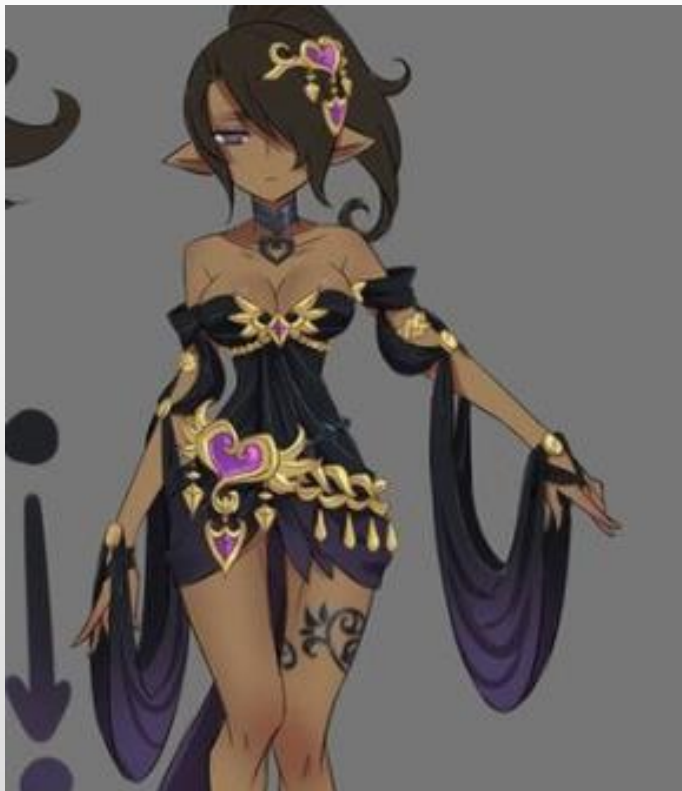
- 上身附属骨骼设计规避

有些披帛和披风可能会出现一些穿帮和无法回到原位的情况



- 上身附属骨骼设计规避

手的部分目前是没有搭建骨骼的，太大的袖子或者飘带无法实现。一些过于包身的披风可能也无法实现



-

OS mode

目前已有的角色设计

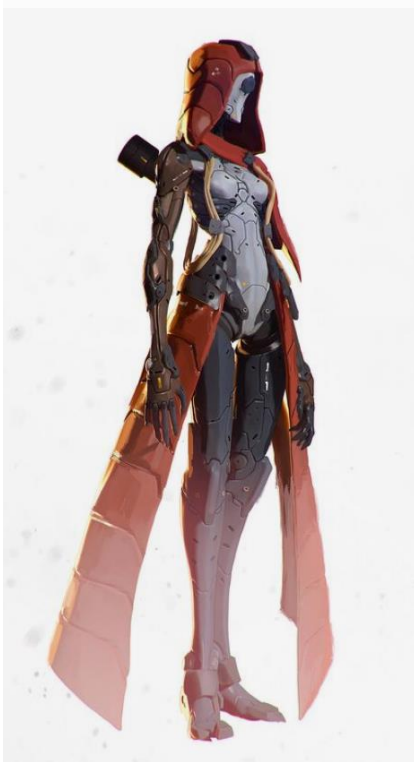


手部是没有骨骼的，可能不支持需要搭建骨骼的袖子
物理没有完全测试重力设置，初步判断是容易出BUG

-

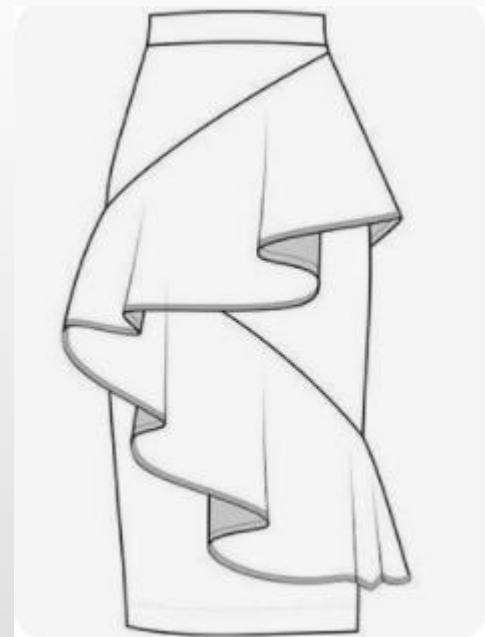
下身附属骨骼

下部分：下半身



- 下身附属骨骼设计规避

超大阔腿裤、灯笼裤可能容易穿帮，比较贴身的长裙动起来可能会过于拉扯



- 下身附属骨骼风险点

层数过多和超长裙摆的无法实现



-

OS mode

目前已有的角色设计



有多层且长度不同，
裤腿略大，可能容易
穿模

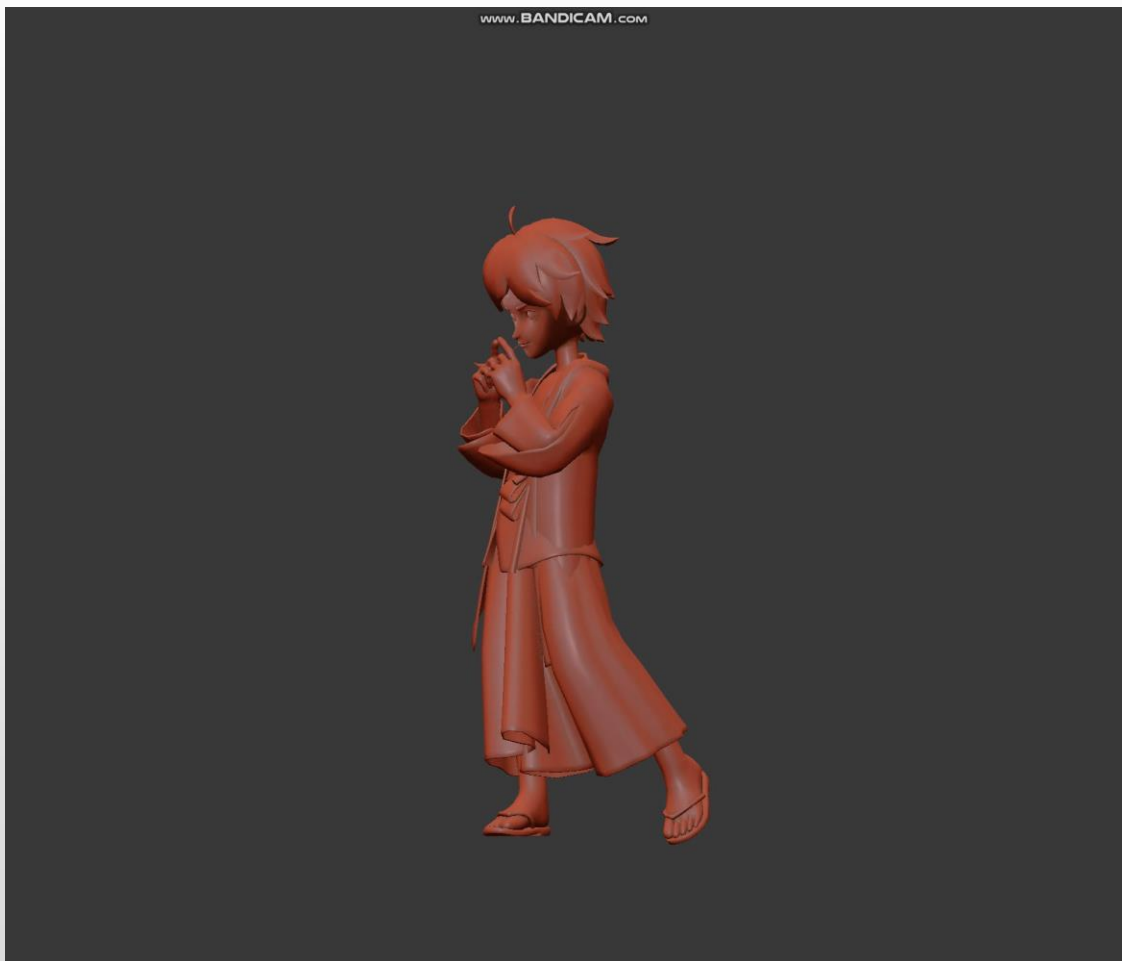


阔腿裤可能会穿模



-

OS mode

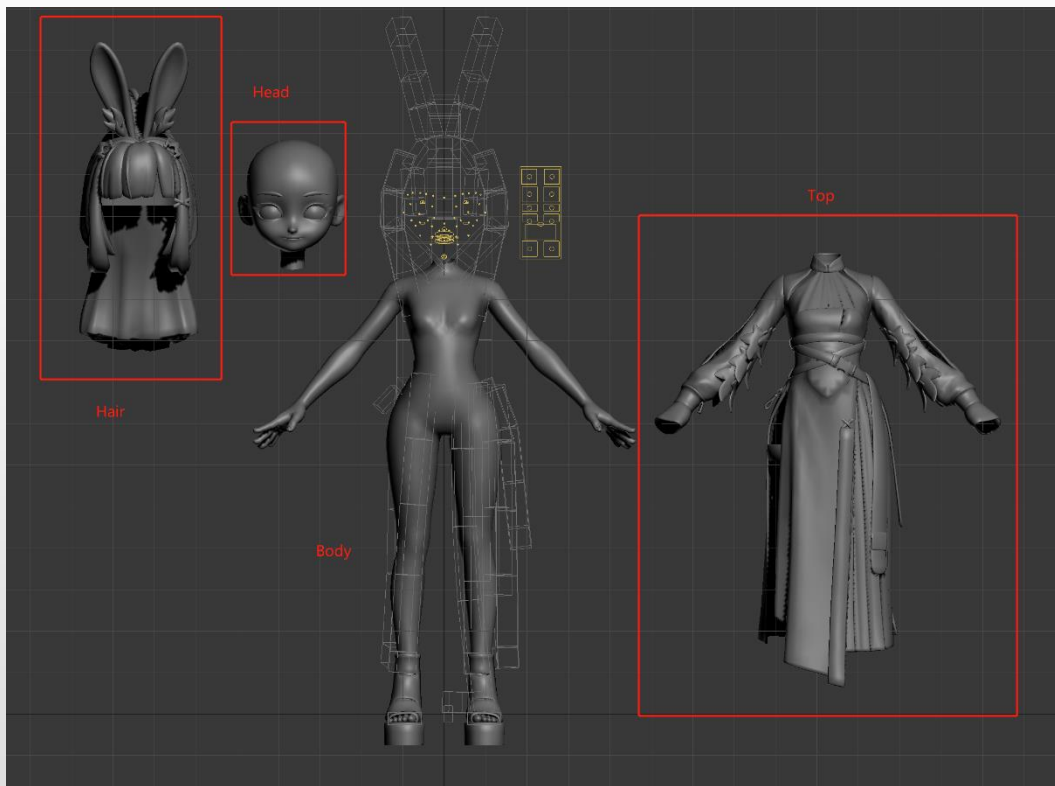


临时演示 穿插BUG



- OS mode 实现拆分方案

目前已有的拆分规则



body导入时 没有新建骨骼，指向的ALLgirl01通用骨骼

该方式已经是AVT拆分逻辑，后续如果有需要可以细化拆分的部件来进行AVT需求制作

目前没有预埋AVT骨骼挂点框架，不支持挂道具

