



Something Todo

- ☒ 明天在学习之前先把今天的架构梳理完毕
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

AAuraCharacterBase

Weapon	USkeletalMeshComponent,通过SetupAttachment()获得一个Mesh的Handle接口, 绑定骨骼

Template

1. ABP_Enemy:AnimationInstance

AAuraCharacter:

ABP_AuraCharacter BP_AuraCharacter

AAuraEnemy:

基于此基类派生出其他的怪物蓝图

ABP_Goblin_Spear ABP_Goblin_Slingshot BP_Goblin_Spear BP_Goblin_Slingshot

分别派生各自的动画蓝图