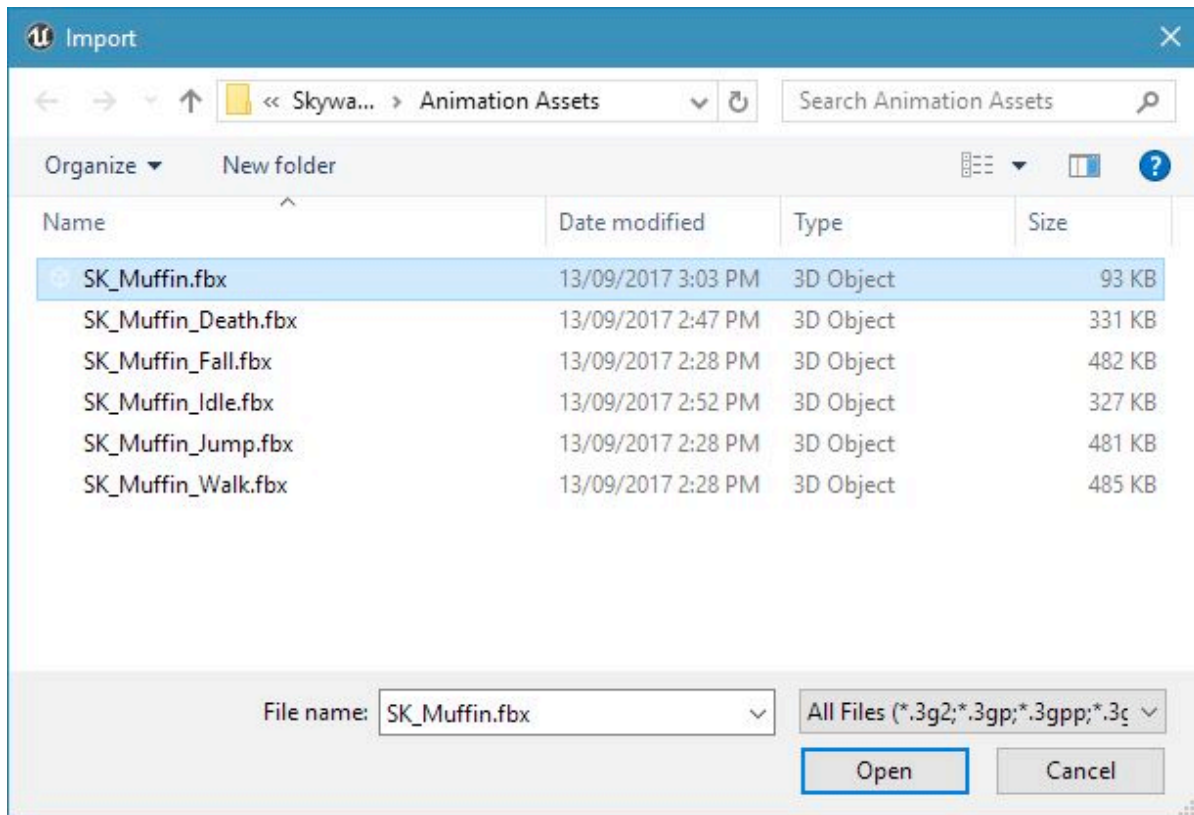


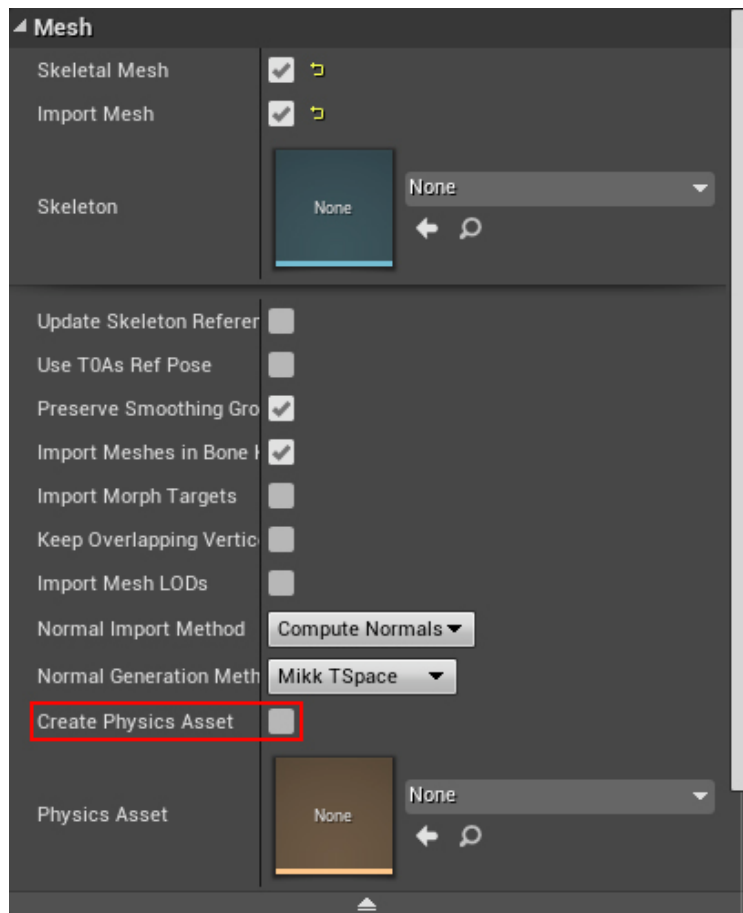
欢迎继续我们的学习。

## 导入Skeletal Mesh

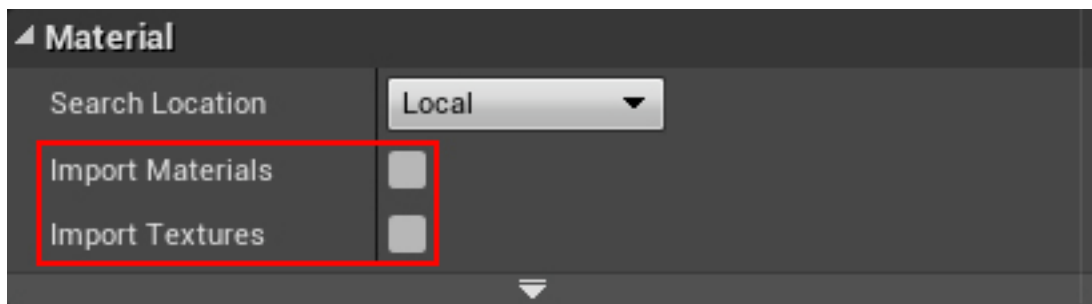
在虚幻4引擎的主编辑器中打开Content Browser，找到Characters\Muffin。点击Import,然后找到SkywardMuffinStarter\Animation Assets。选择SK\_Muffin.fbx,然后点击Open。



在导入设置界面，找到Mesh部分，取消勾选Create Physics Asset选项。Physics Asset会帮助创建布娃娃效果。不过这部分教程暂时用不到这个功能，所以要取消勾选。需要注意的是，该选项是在Mesh的Advanced高级设置中才有。



此外，因为项目中已经提供了muffin的材质和纹理，所以这里也不需要再次导入，取消勾选 Import Materials和Import Textures选项。



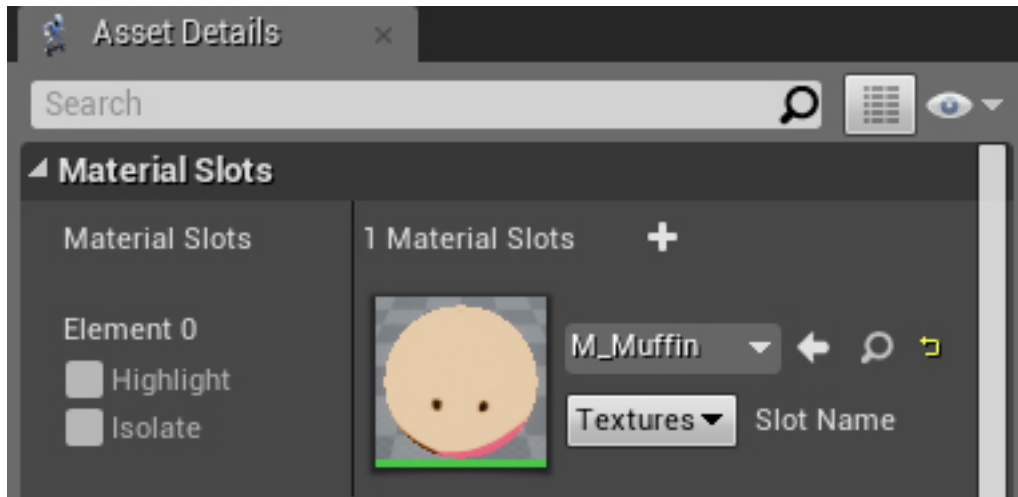
保持其它选项为默认值，然后点击Import（注意不是Import All），就会创建以下的资源：  
 SK\_Muffin: Skeletal Mesh资源，简单来说，就是带有到Skeleton资源的链接的mesh。  
 SK\_Muffin\_Skeleton: Skeleton资源，它包含了一系列的关节和其它信息，比如关节的层级关系。



使用Skeletal Mesh

在使用新的Skeletal Mesh之前，需要提供一个材质，否则就会像个灰块一样。双击SK\_Muffin打开它。

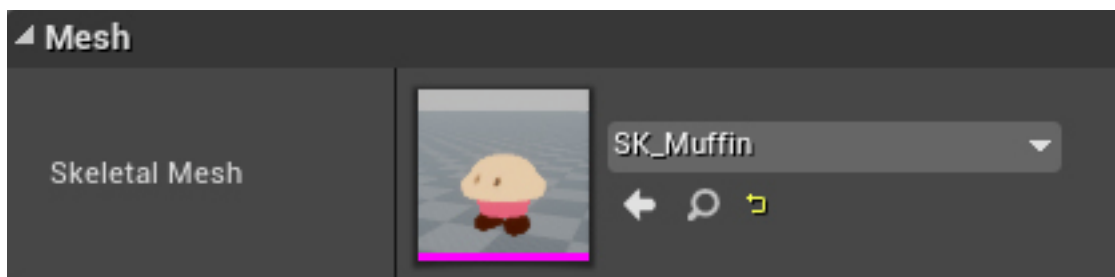
在Asset Details面板中找到Material Slots部分，为其分配M\_Muffin的材质，然后关闭SK\_Muffin。



好了，现在我们已经成功的让松饼小人成了游戏角色。

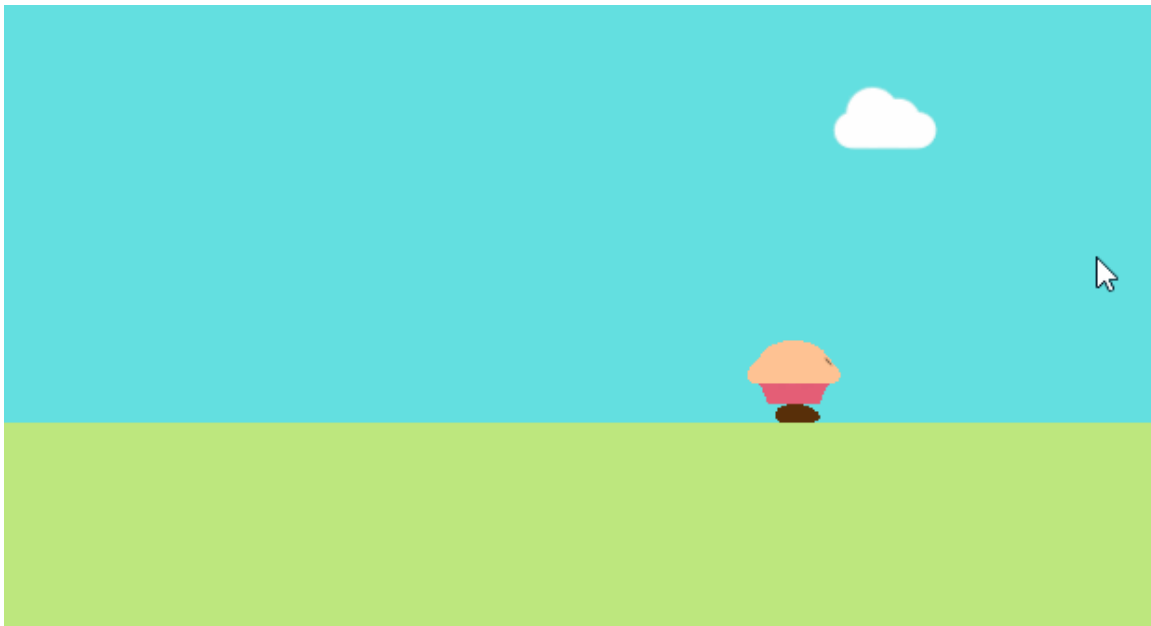
返回主编辑器,在Content Browser中双击打开BP\_Muffin。

在Components面板中选中Mesh(Inherited)组件，然后在Details面板中找到Mesh部分。设置Skeletal Mesh的属性为SK\_Muffin。



点击工具栏上的Compile按钮，然后返回主编辑器。

点击Play，就可以看到，现在我们可以操控松饼小人来愉快的玩耍了~



现在游戏的效果比起最初当然要好好多了。  
接下来，我们将给松饼小人添加一些动画。  
让我们下一课再见~

笨猫学编程QQ群：375143733

知乎专栏：

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客：

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github：

<https://github.com/eseedo>

个人网站：

<http://icode.ai/>