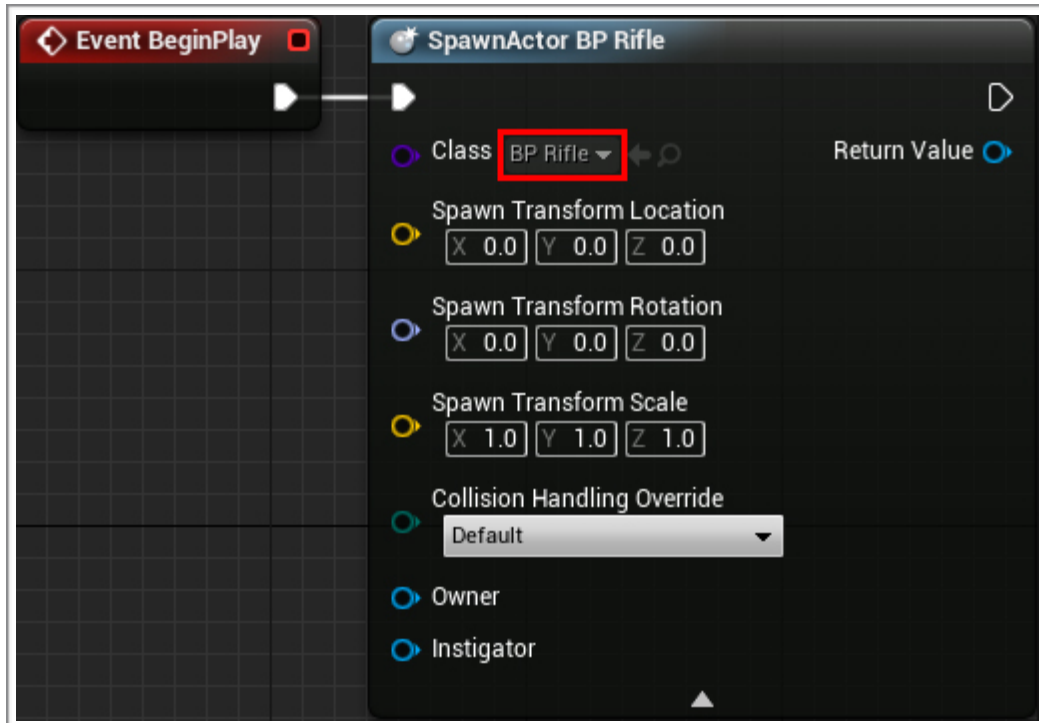


欢迎继续我们的学习。

在这一课的内容中，我们需要把枪支关联到角色上。

### 生成并关联枪支

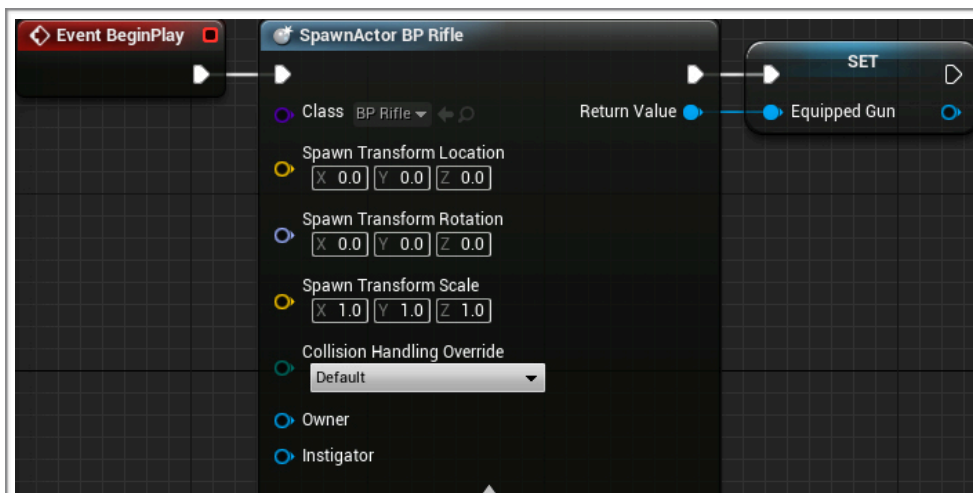
打开BP\_Player，找到或创建Event BeginPlay节点，然后创建一个Spawn Actor From Class节点。将Class设置为BP\_Rifle。



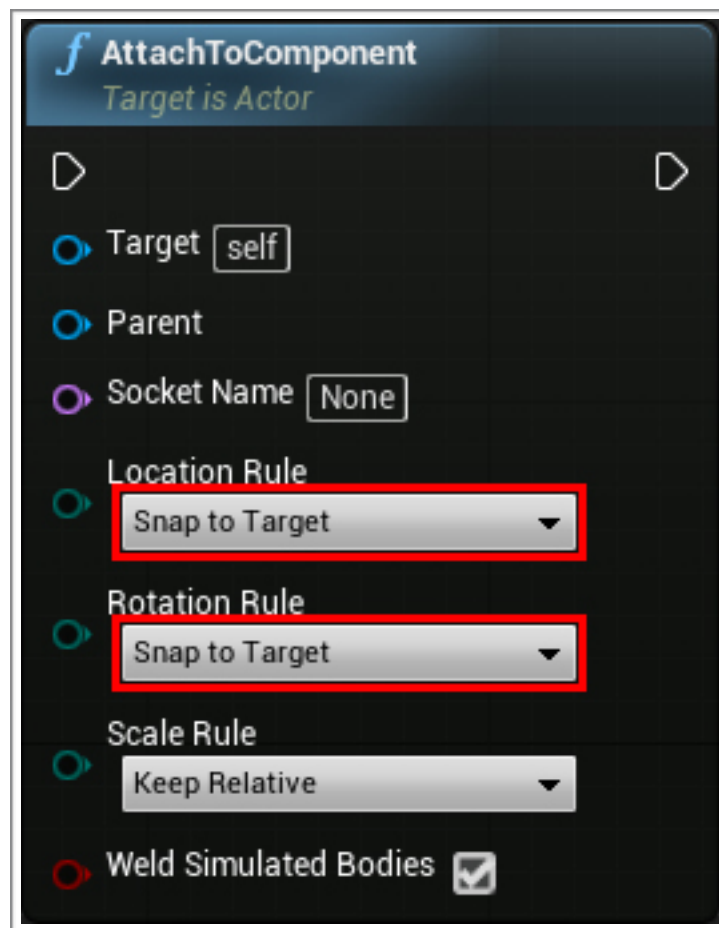
考虑到我们后面还需要用到枪支，因此需要将其保存在一个变量中。创建一个类型为BP\_BaseGun的变量，并将其命名为EquippedGun。

需要注意的是，变量的类型不是BP\_Rifle。这是因为玩家可能会使用不同类型的枪支，而来复枪只是其中的一种。当我们生成其它类型的枪支时，将无法保存到BP\_Rifle类型的变量中。

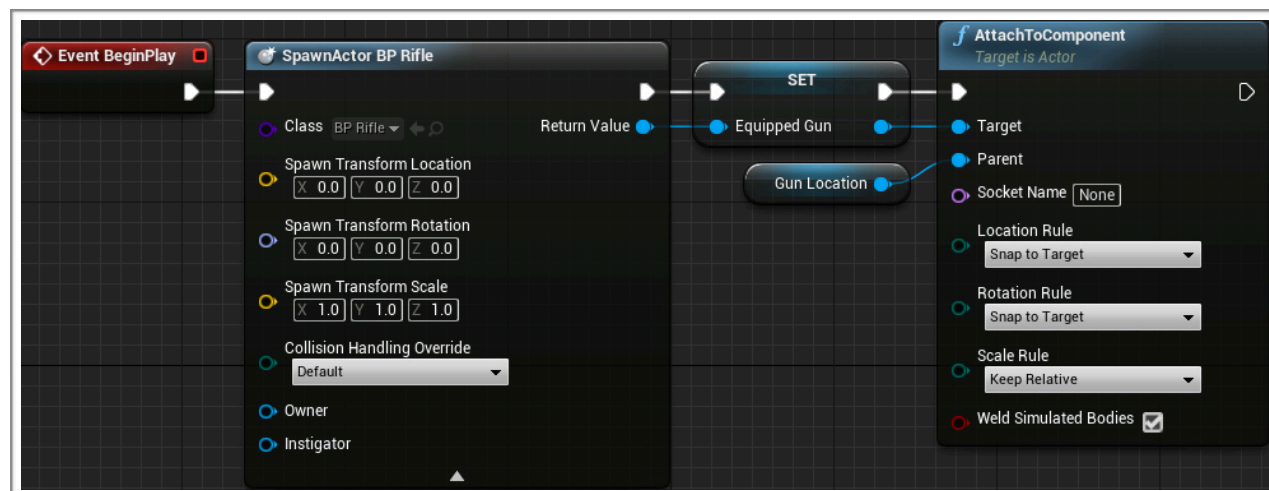
接下来将Equippedgun设置为Spawn Actor From Class的Return Value。



为了关联枪支，我们可以使用AttachToComponent。创建一个该节点，然后将其中的Location Rule和Rotation Rule设置为Snap to Target。这样枪支就会和其关联的父类拥有相同的位置和旋转信息。



接下来创建一个到GunLocation的引用，并使用以下方式连线：



小结一下：

1.当生成BP\_Player时，会生成一个BP\_Rifle的实例对象。

2.EquippedGun将会保留一个到所生成的BP\_Rifle的引用

3.AttachToComponent会把枪支关联到GunLocation上。

点击工具栏上的Compile按钮。返回主编辑器，并按下Play。

现在进入游戏后你有了一把枪，当四处查看的时候，枪始终会出现在摄像机的正前方。



好了，本课的内容就到这里了~

我们下一课再见。

讨论群-笨猫学编程QQ群：  
375143733

答疑论坛：  
<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

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/>