虚幻4 策略游戏demo外观设计：

在世界中SpawnActor后，动态给character添加USkeletalMeshComponent组件，蓝图的组件已预先添加了带骨骼的模型。

/\*\* set attachment for weapon slot \*/

UFUNCTION(BlueprintCallable, Category=Attachment)

void SetWeaponAttachment(UStrategyAttachment\* Weapon);

/\*\* set attachment for armor slot \*/

UFUNCTION(BlueprintCallable, Category=Attachment)

void SetArmorAttachment(UStrategyAttachment\* Armor);

创世3外观系统设计：

1. 构建：在构造函数中，创建所有的mesh组件。
2. 初始化：查找需要加载的部件，然后异步加载。加载完成替换对应mesh组件上的mesh。

详细流程见流程图。

1. 静态、带骨骼mesh的选择：

玩家使用的左右手武器都是静态mesh，其他部位设计成带骨骼的mesh。另，链刃职业，腰间两边挂着个带骨骼的链子mesh。

静态mesh、带骨骼mesh之间的区别在于，带骨骼的mesh可供美术制作动画。例如，场景中放置着一个摆设的箱子，不可交互。这个箱子就可以制作成静态的mesh。如果，这个箱子可交互（可被玩家鼠标点击，并打开箱子），则需要美术制作带骨骼的mesh，并制作动画。

疑惑点：披风、头发，这些需要在游戏中表现动画的，可制作成带骨骼的mesh，但是，鞋子、项链、腰带等，需要动画么？？（研发表示，还没有鞋子、项链、腰带等资源。）

1. 创世3模型设计方式：
2. 服务器普通怪物、NPC等：有服务器entity的character，通过服务器更新到客户端的modelNumber，读取配置，获取各个模型部位，再替换模型部位。（已预先配置好！）
3. 玩家、特殊玩法怪物：服务器定义各个模型部位的模型ID，然后通知客户端替换模型部位。（模型部位可动态替换）
4. 模型变装设计：添加属性exterModelNum，支持模型变装。客户端优先读取这个数据，如果为空，再读取entity的原模型数据。
5. 纯客户端：根据客户端配置的模型ID，读取配置，获取各个模型部位，再替换模型部位。
6. 插槽定义：

玩家左右手的（静态）武器，插槽点分别为Socket\_Weapon\_L和Socket\_Weapon\_R。另外链刃职业在自由状态时需要变换左右手的（静态）武器，插槽点的分别是Socket\_Weapon\_Whip\_Spine\_L和Socket\_Weapon\_Whip\_Spine\_L。

1. 测试案例：
2. 将武器attach在RootComponent上。结果武器在玩家模型脚上。
3. 将武器attach在骨骼mesh上，没有绑定到插槽。结果武器插在玩家模型腰间，没有动作。
4. 在蓝图Mesh上方，手动添加一个模型（含模型各个部位），头部包含了整套骨架，武器绑定在头部模型插槽上。结果武器会动，其他部位不会动，但是释放技能手动添加的模型无响应。

