**民族换装配置表说明文档**

1. **配置表**
   1. 父表：Clothes
   2. 子表：ClothesPosition
2. **配置表解释**
   1. 父表：Clothes
      1. 通过读取此表来获取服装套装，在选择界面内显示。
      2. ID：用于选择服装界面检索需要显示的衣服。
      3. Sex：玩家选择性别后，根据表内的sex字段显示相关性别的只显示相关的服装套装。男=1，女=2
      4. Suit：显示的服装套转通过读取数组suit中的id来显示。数组中的ID来自子表ClothesPosition。
      5. Visable：控制这个衣服是否显示。
   2. 子表：ClothesPosition
      1. 具体服装资源路径和位置同过此表来控制。
      2. ID：检索ID
      3. Type：资源的位置。头饰=1，头发=2，衣服=3。
      4. AssetName：资源名称。