需求/前提条件：在程序打包部署后，模型设计信息(VUE)发生变化的情况下，如何快速更新程序内的模型。

原理：打包后的程序本身是固定的，在该版本的基础上通过动态修改部分模型的信息，动态增加、修改、删除程序来更新模型信息。大量的模型修改的情况下，可以采用更新程序内置模型，重新打包程序的方式来处理。两种方式可以互补。

基础功能：通过比较原来的xml和新的xml，判断模型是否发生变动。

1. 是否有增加、修改、删除。
2. 是否有属性发生变化，属性中的位置/角度/缩放/体积发生变化。
3. 是否有目录树发生变化。
4. 是否有关联物体发生变化。

将原来的xml放到一个文件夹中，将更新的xml放到更新文件夹中，更新文件夹内加上日期。

根据比较结果，生成修改操作日志，根据修改操作日志，更新程序内的模型信息。不断累计。

各种变动情况下的处理：

1. 模型不变，属性不变，材质/颜色修改。

1.主要的材质/颜色根据《色彩设计原则》进行事先修改。

2.程序提供模型编辑功能，可以编辑模型材质，并保存修改结果。

1. 模型不变，属性修改。

读取新的vue文件的xml信息并更新属性值。

1. 模型不变，位置/角度/缩放修改。

读取新的vue文件的xml信息并更新位置/角度/缩放值。

1. 模型少量变动，VUE模型发现变动，增加、修改、删除模型。

读取新的vue文件的xml信息并更增加、修改、删除模型。其中修改模型和增加模型部分和后续的替换模型使用相同的功能模块，

五、模型少量变动，后期手动替换新的、美化的模型模型。

模型编辑模块中提供替换模型的功能，可以选择外部模型文件(FBX/3DS/OJB)，导入程序并替换现有模型。