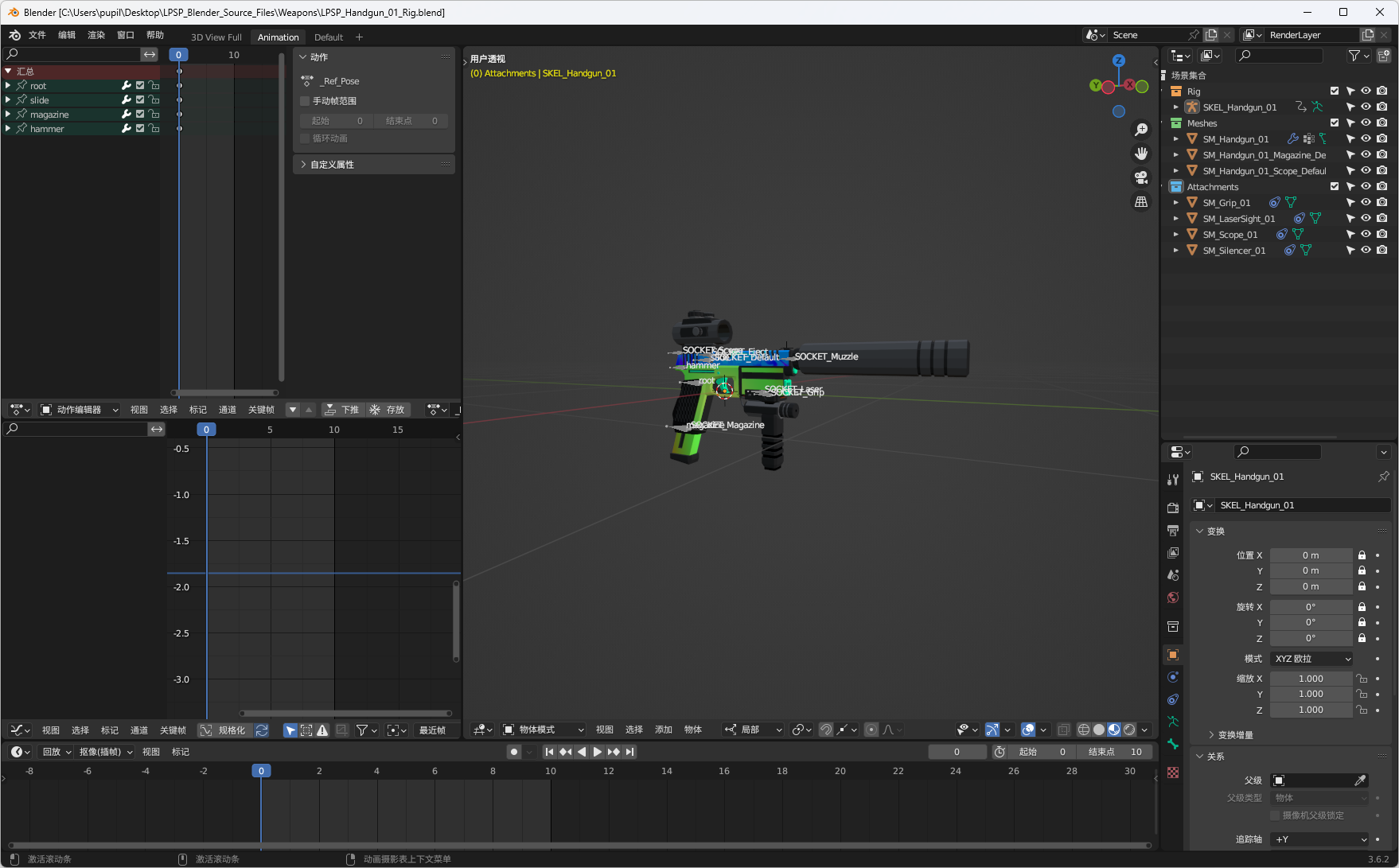
# 武器

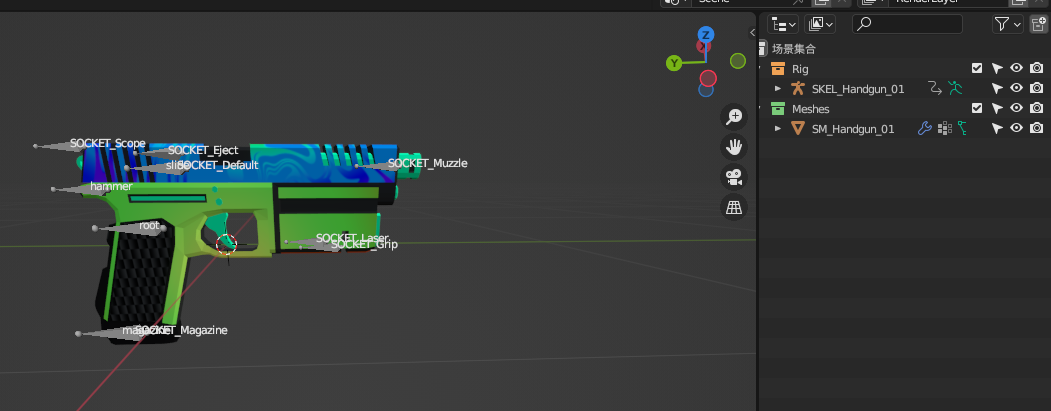
以HandGun01为例

打开源文件：

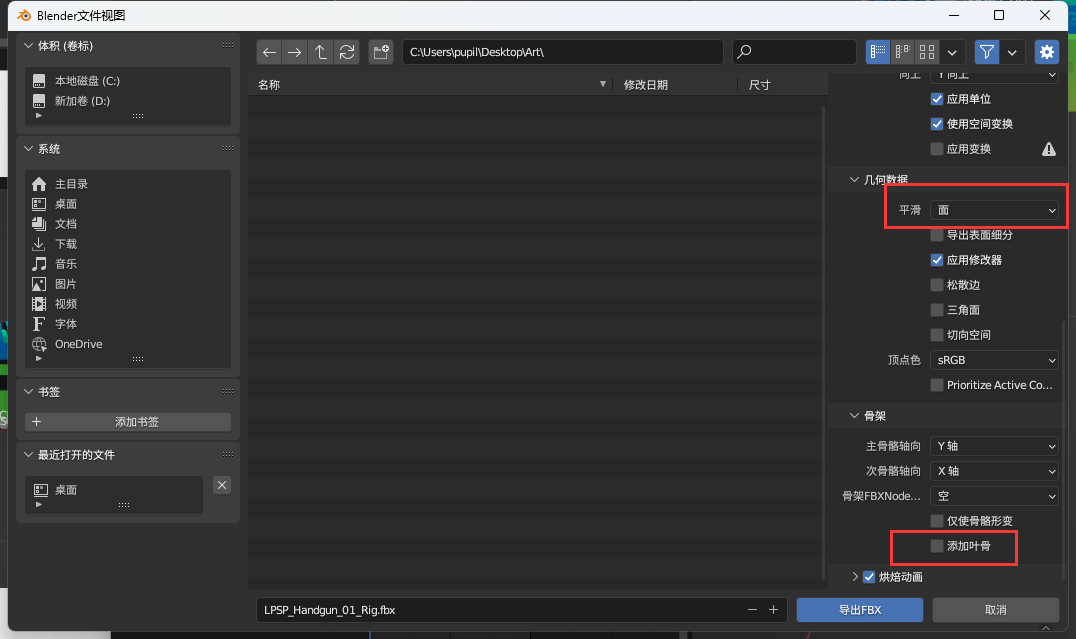


### 枪身模型

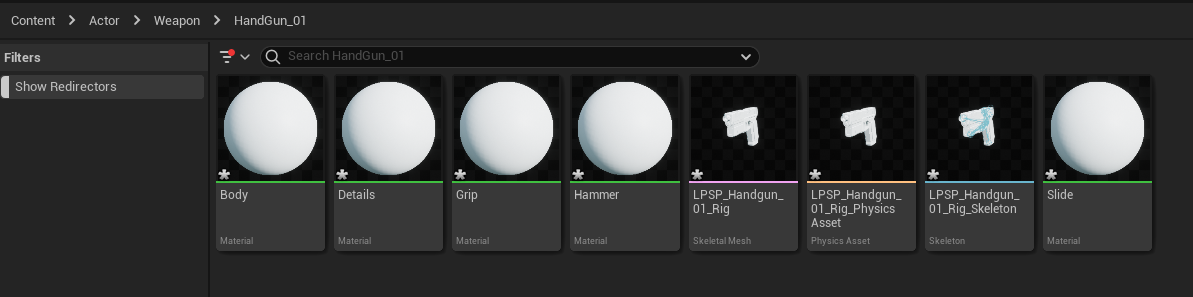
1. 删除枪身之外的Skeletal和Mesh



1. 导出为FBX。导出设置：

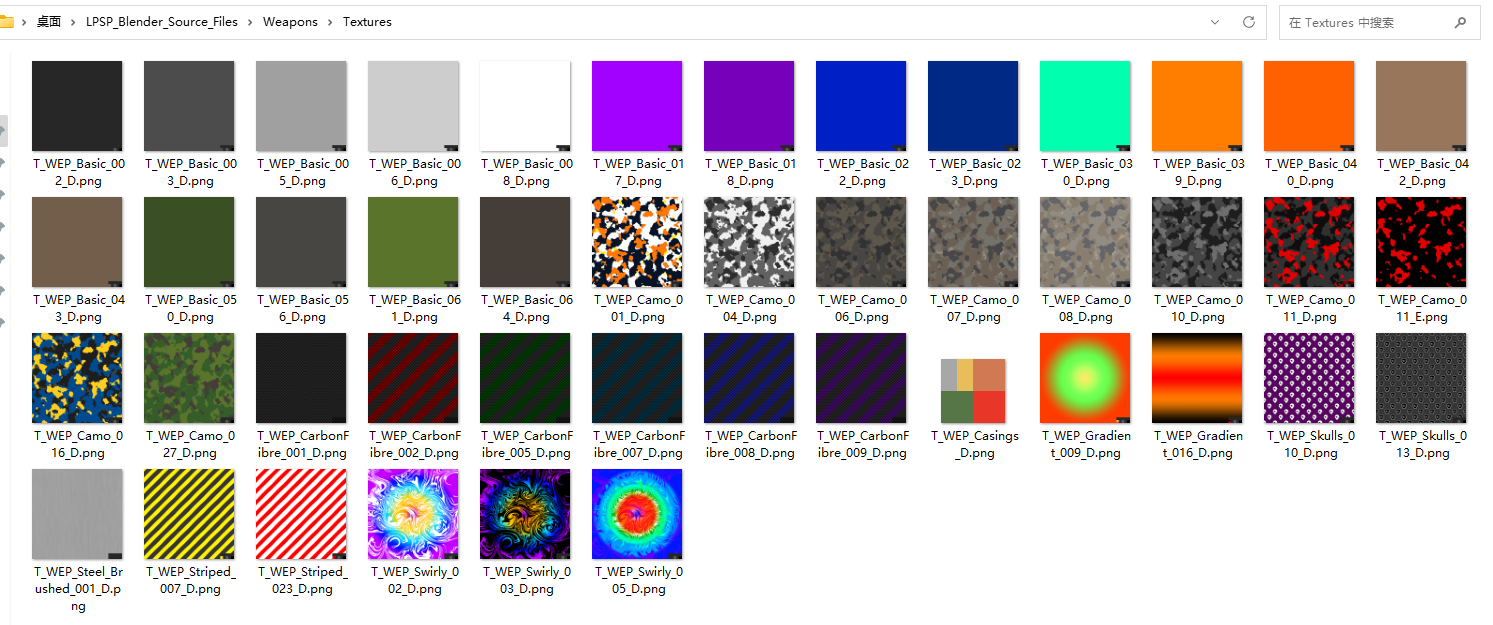


1. 导入FBX到UE。导入选项为默认值，导入所有。

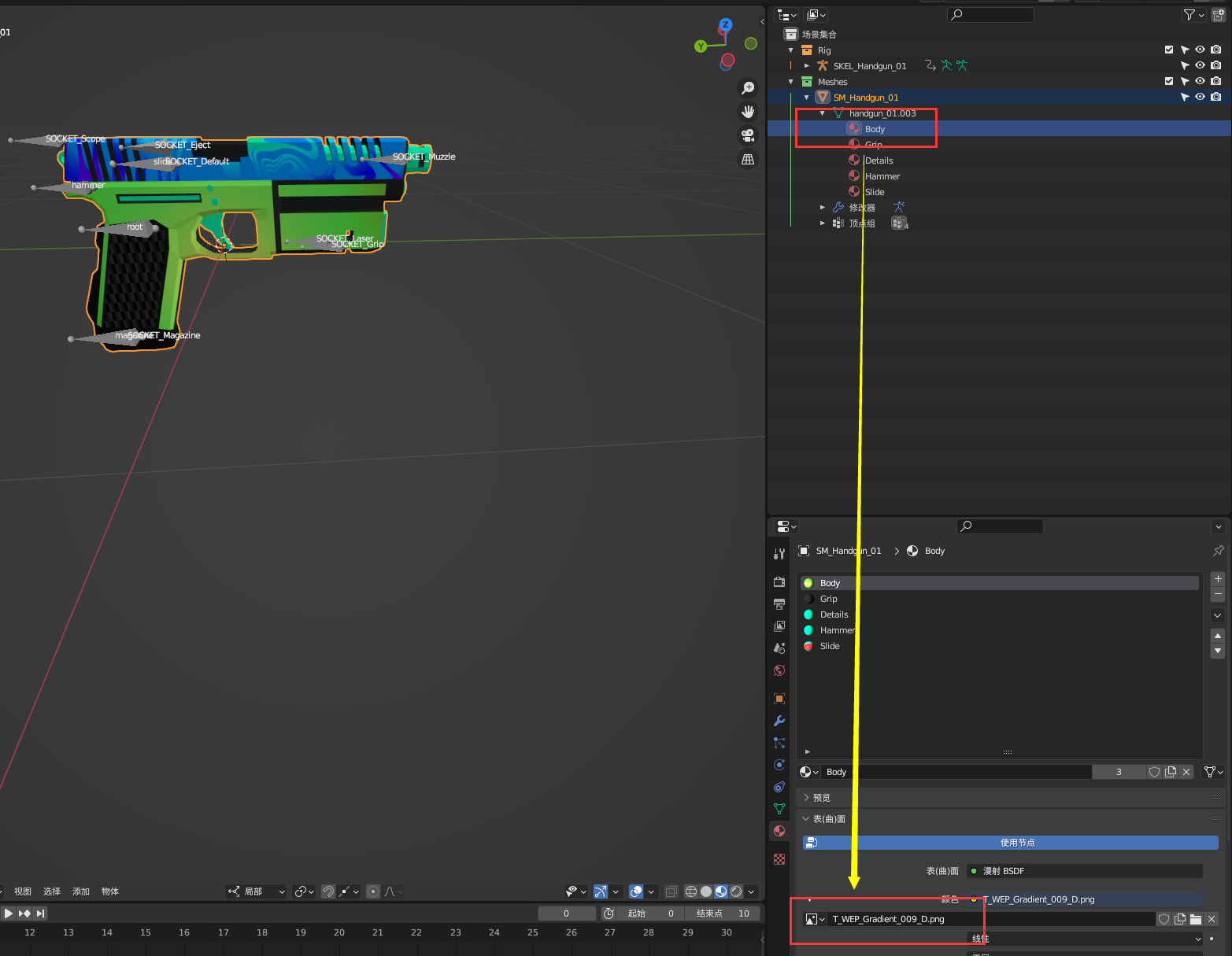


### 枪身贴图

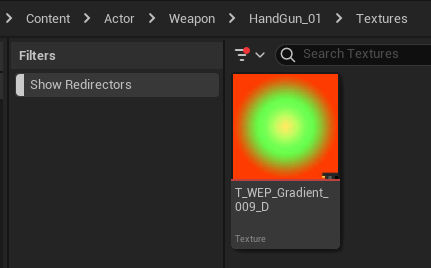
贴图源文件路径：



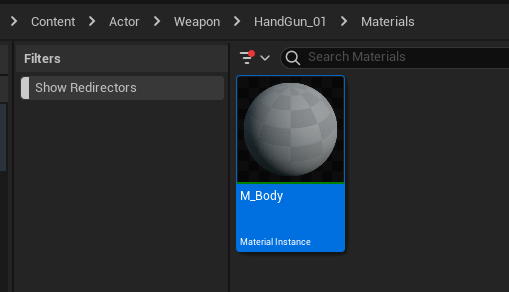
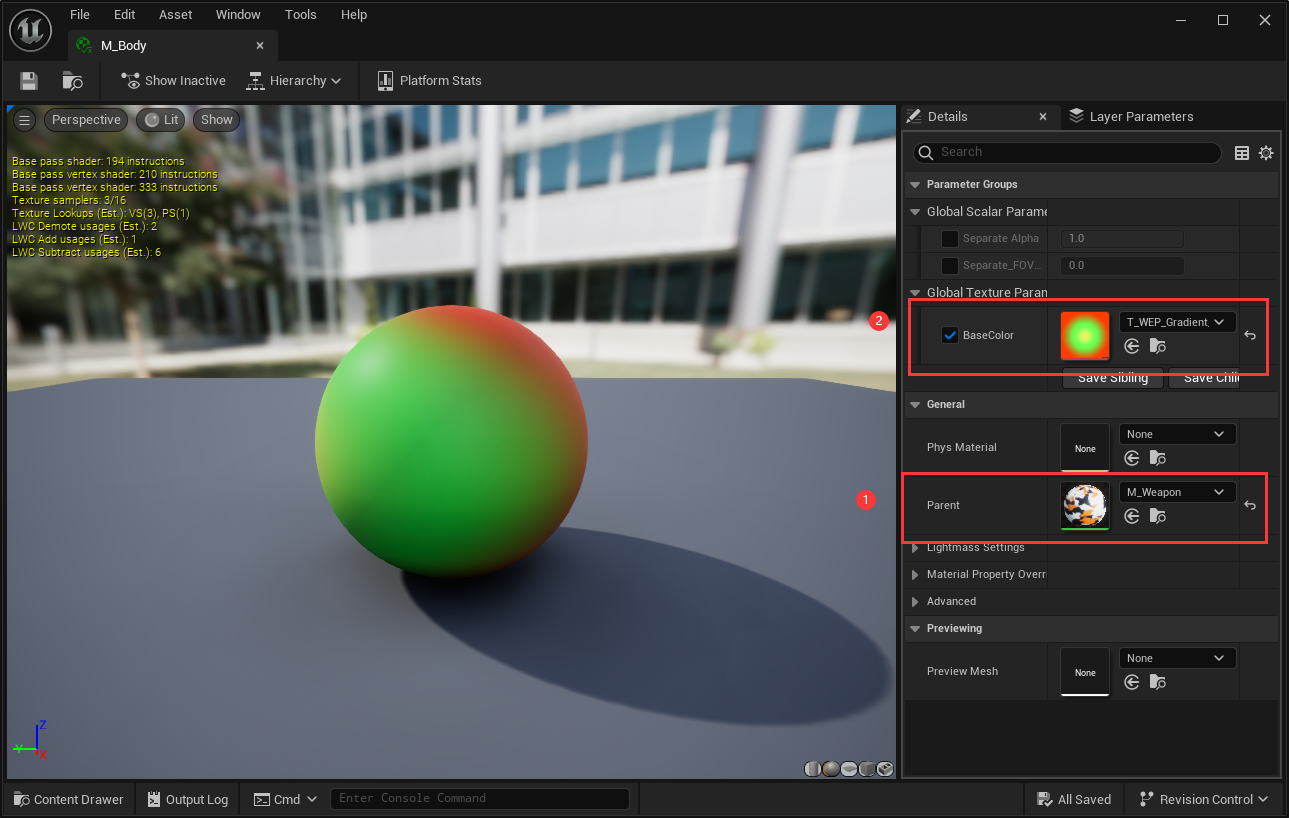
1. 在Blender查看贴图名称



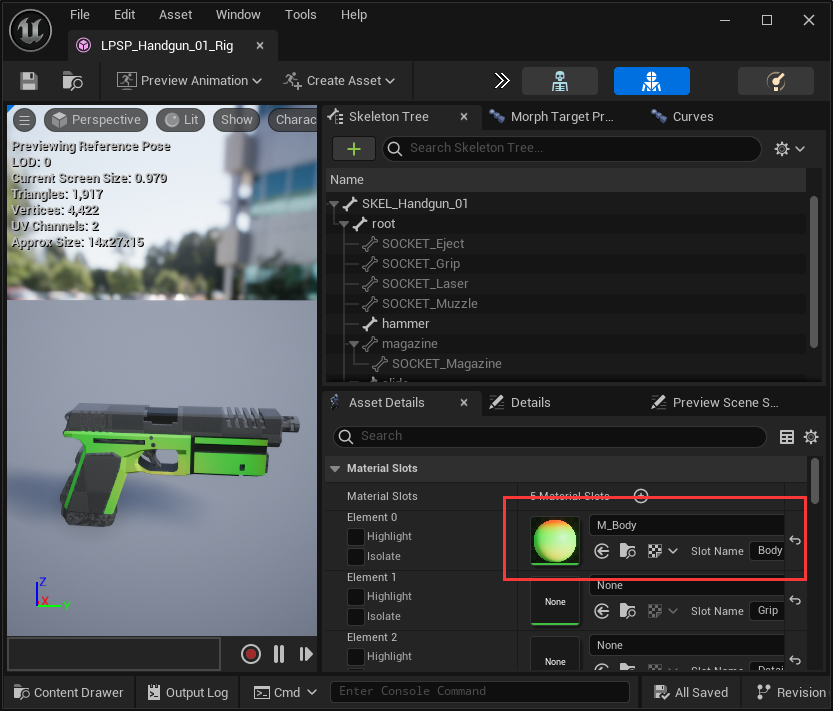
1. 在文件夹中找到贴图并且导入到UE中

 -> 

1. 新建材质实例MaterialInstance，设置父材质为M\_Weapon，并设置贴图

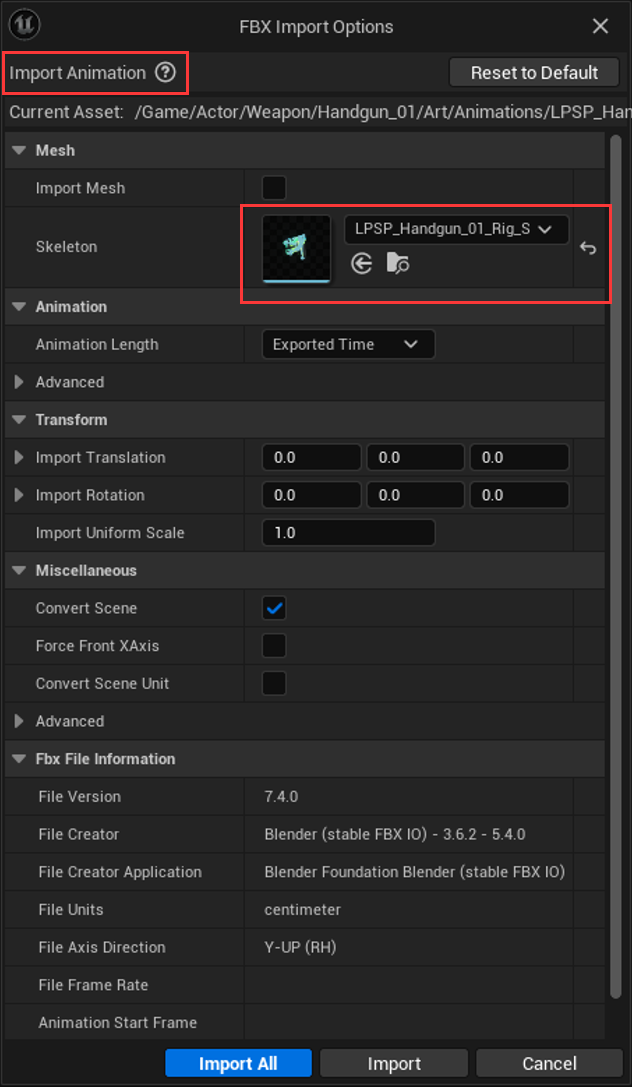
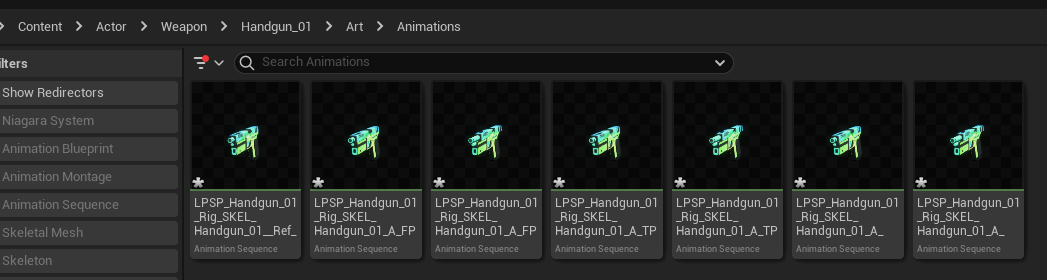
 -> 

1. 打开网格体设置材质



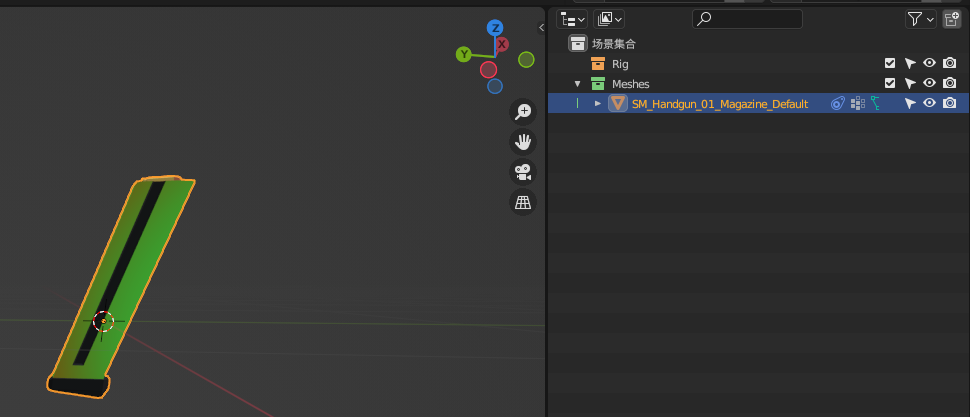
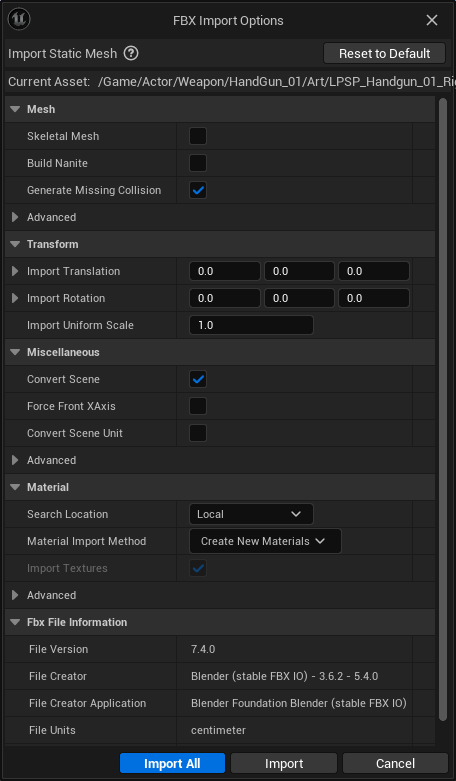
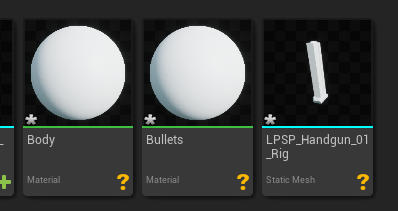
### 枪身动画

1. 从枪身FBX导入到UE设置：

 -> 

### 配件

与导枪身步骤一致：

 ->  ->  -> 

# 角色

角色模型：骨骼是UE4的Mannequin，第一人称骨骼root节点做了位移处理，第三人称没变；动画：没有源文件。

所以角色骨骼和动画 就从LPSP项目中导出FBX，再导入到NR项目吧！