人物模型,分几个挂点

头顶:显示血条,头顶buff

身体:施法特效,受击特效显示

脚底:坐标,某些法术效果比如地刺

飞行道具产生点:比如大法师丢出火球,火球的起始位置

在一次施法,攻击过程中

首先施法者人物播放施法动作,在自己身上附带施法特效.

在动作中有一个命中帧,比如拿枪刺出去的一帧:

如果有锁定目标的飞行道具,就射出飞行道具,飞行道具命中对方后,在对方身上产生效果,播放受击特效,飞行道具一经发射必然命中,对方即使看上去躲过了,不会改变命中的本质.

如果是非锁定目标的aoe效果,在区域形成特效,如果对方躲开了,就不会命中.在aoe特效上做命中帧,命中帧触碰到目标的时候就是命中.

如果没有飞行道具,是瞬发的技能,就直接在对方身上播受击特效.

声音

分施法声音,命中声音两种