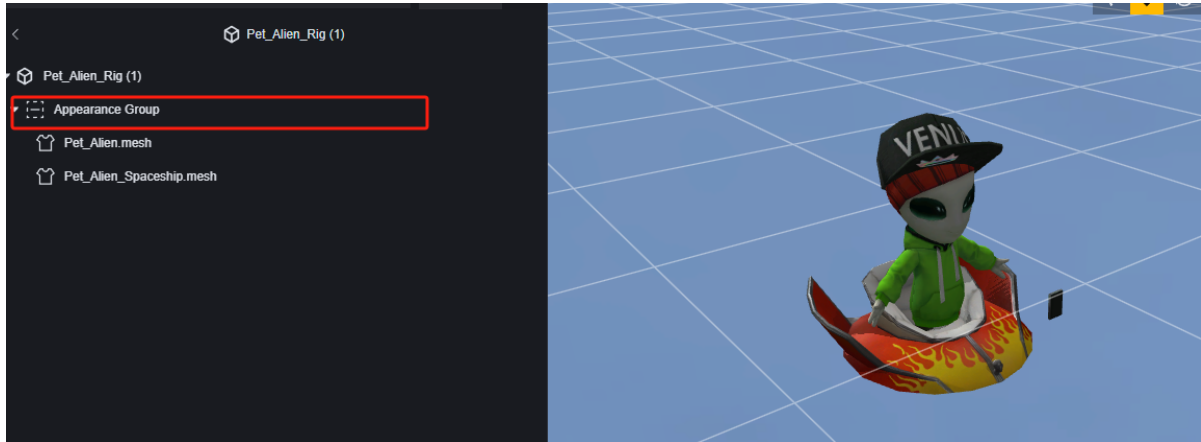


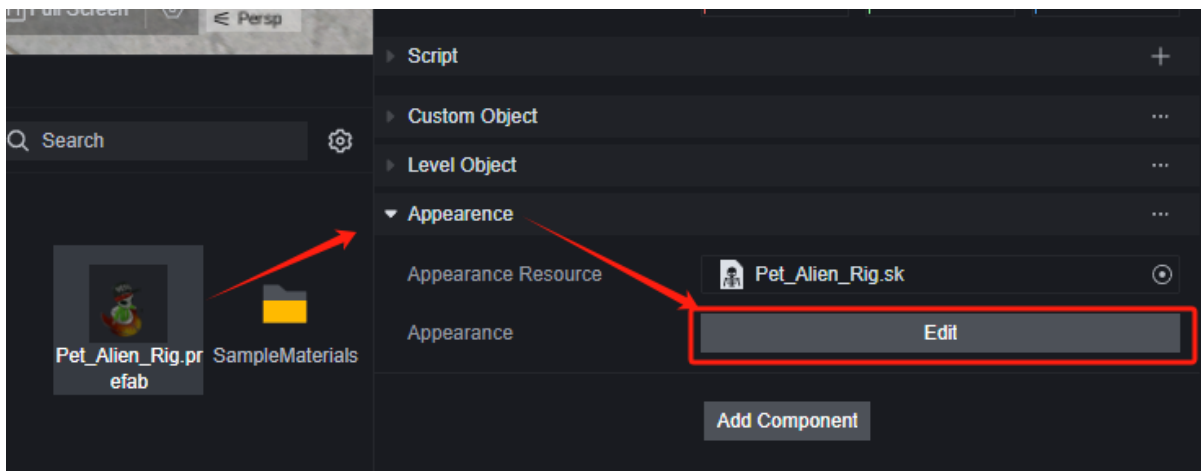
AVATAR-用户手册

外观组

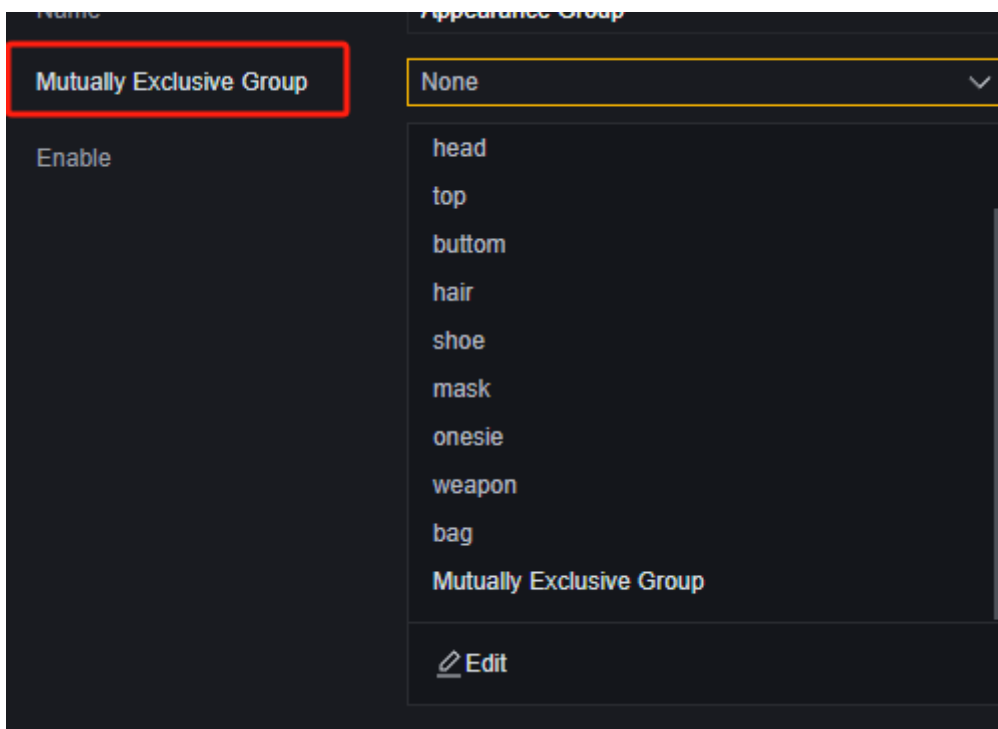
外观组是对模型中的外观mesh进行分类管理的概念。



将带有骨骼的模型添加为prefab，即可进入外观编辑：

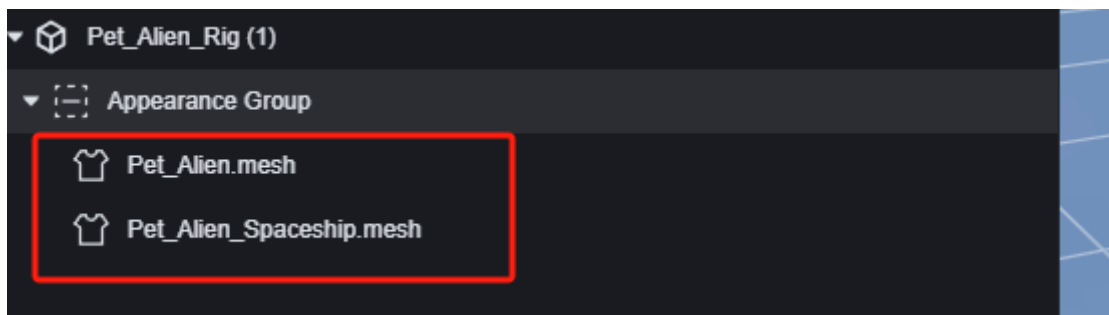


在外观组设置中，可以将该外观组设置为一组互斥外观中的一个：

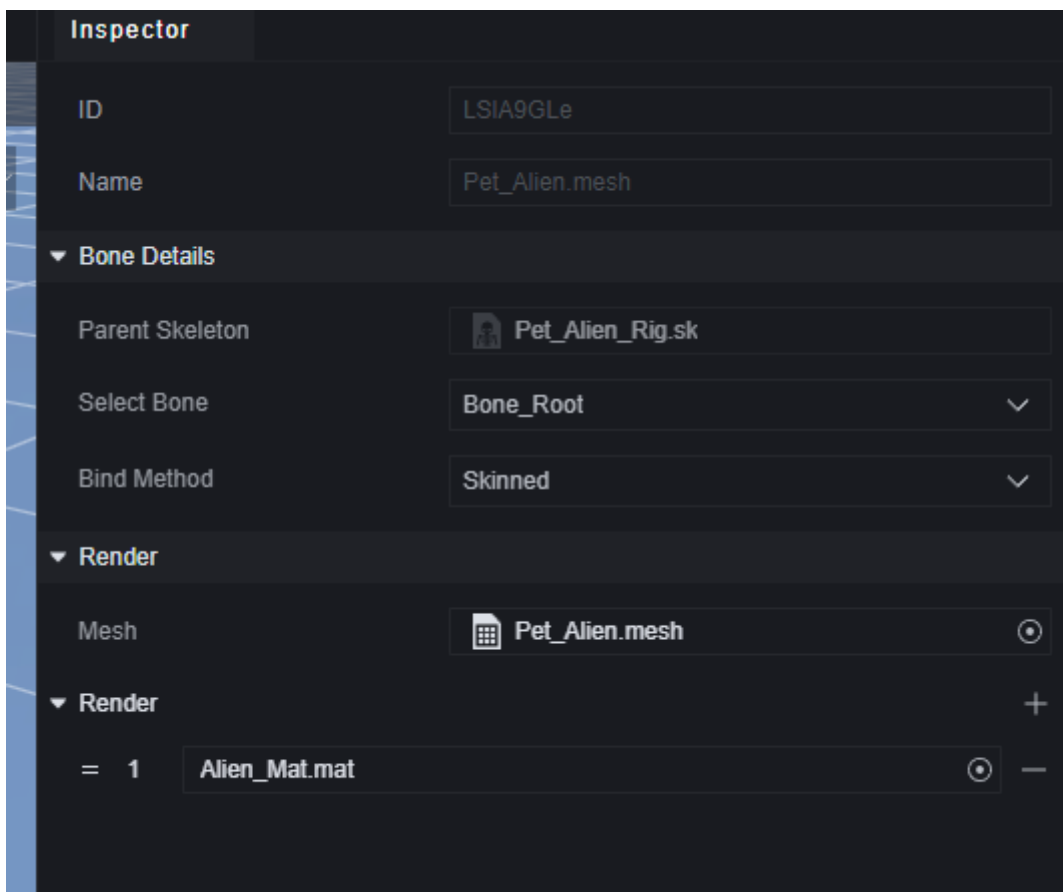


所有设置为同一个互斥组的外观组之间互斥，不会同时显示。这方便于切换皮肤等操作。

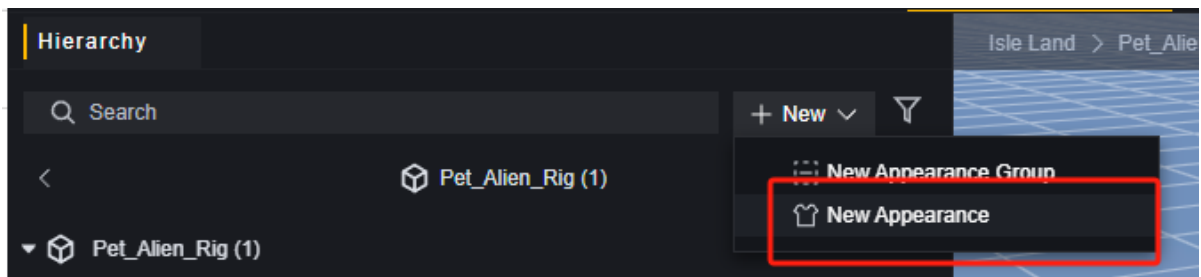
外观组内是以mesh为单位的部件，一个模型具有多少个mesh是创建模型时就确定了的。



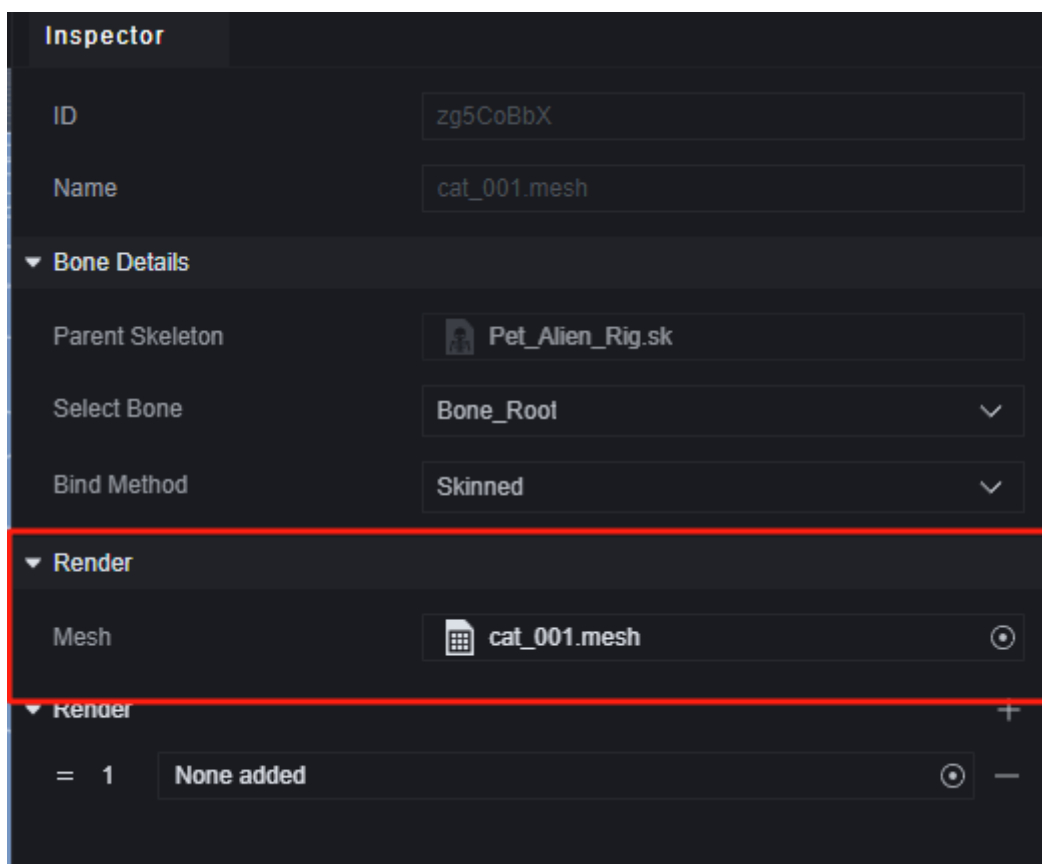
在mesh的设置中，您可以修改其与骨骼的绑点、绑定方式；修改渲染方式等操作：



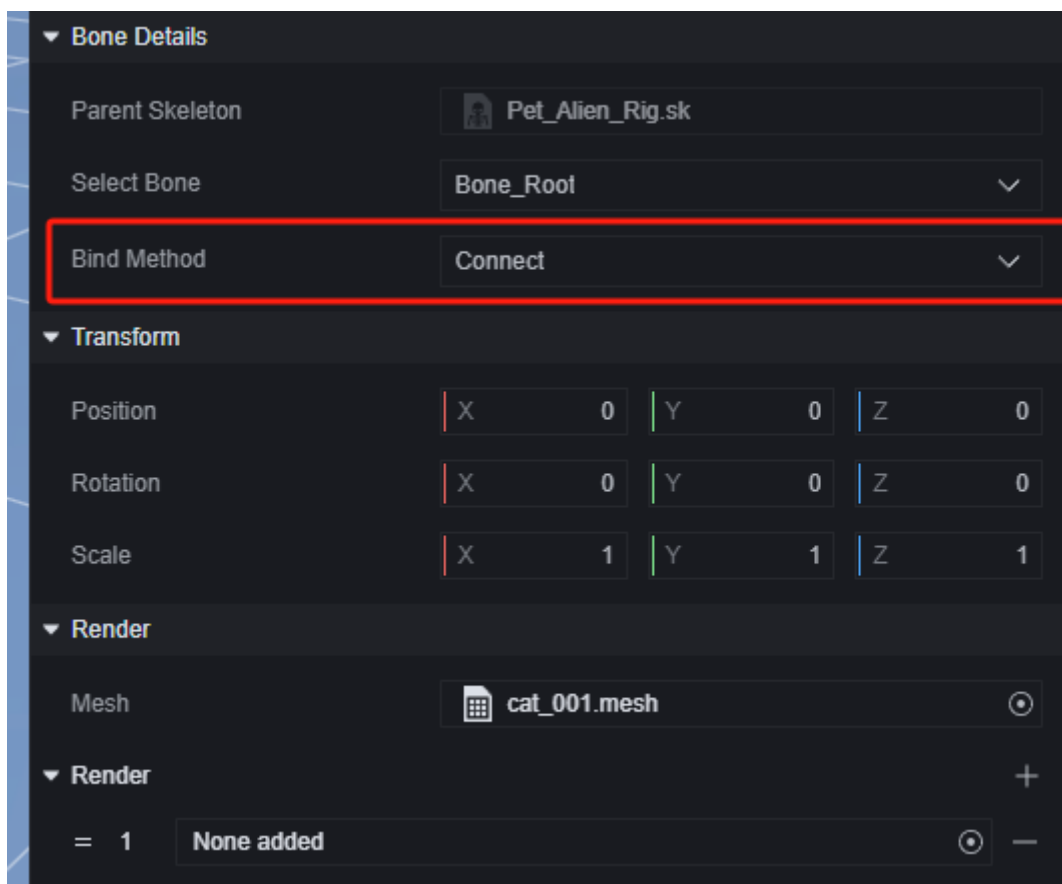
可以通过新建外观为模型添加新的mesh:

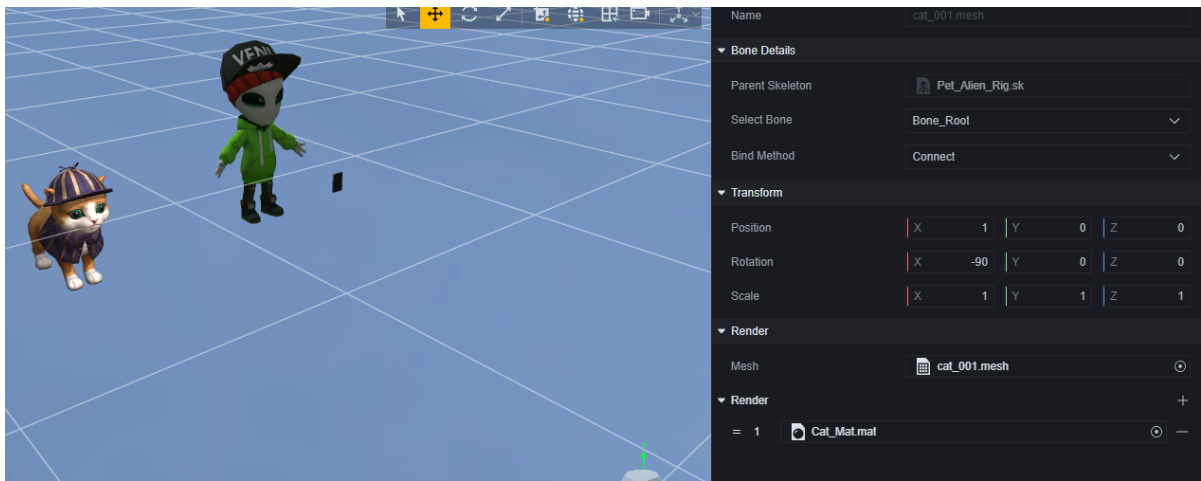


可以选择工程内已有的mesh资源:



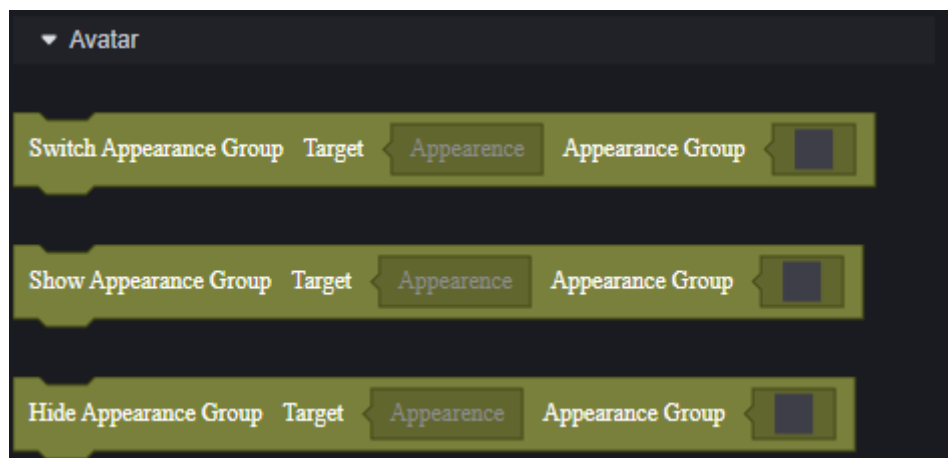
如果新增的mesh并非与原骨骼相匹配，选择绑定方式为连接：





使用外观组

通过脚本可以控制指定外观组的显隐或切换外观组。

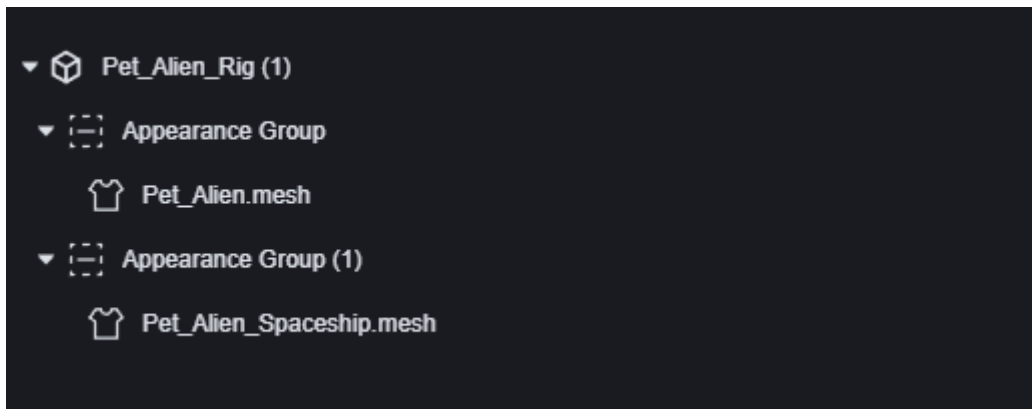


切换外观组会隐藏原先的外观组并显示新的外观组。

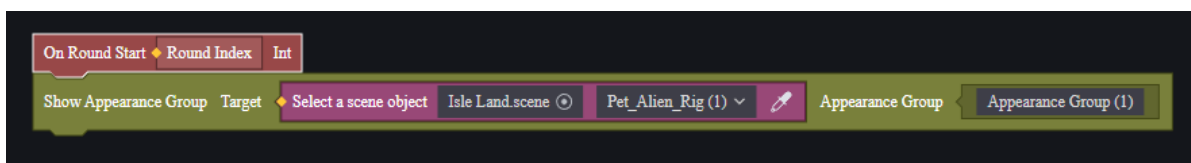
外星人宠物中有两个mesh，分别是外星人本体和飞碟：



我们创建新的外观组，可以将二者分开：



在默认状态下，我们使飞碟隐藏，并在游戏回合开始后显示飞碟：



全局脚本

在游戏准备阶段，可以看到只有外星人：



回合开始后，飞碟被显示出来：



灵活使用脚本控制外观组，可以在完成在特定条件下切换部件显示、更换皮肤、变身等操作。