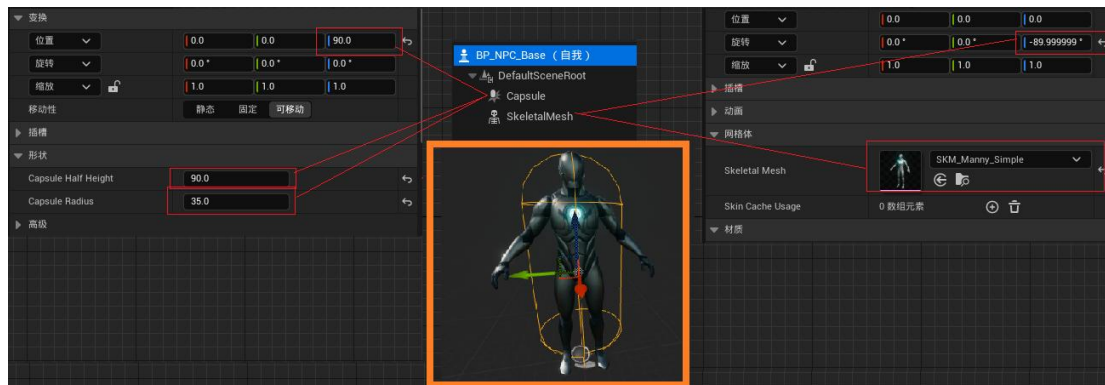
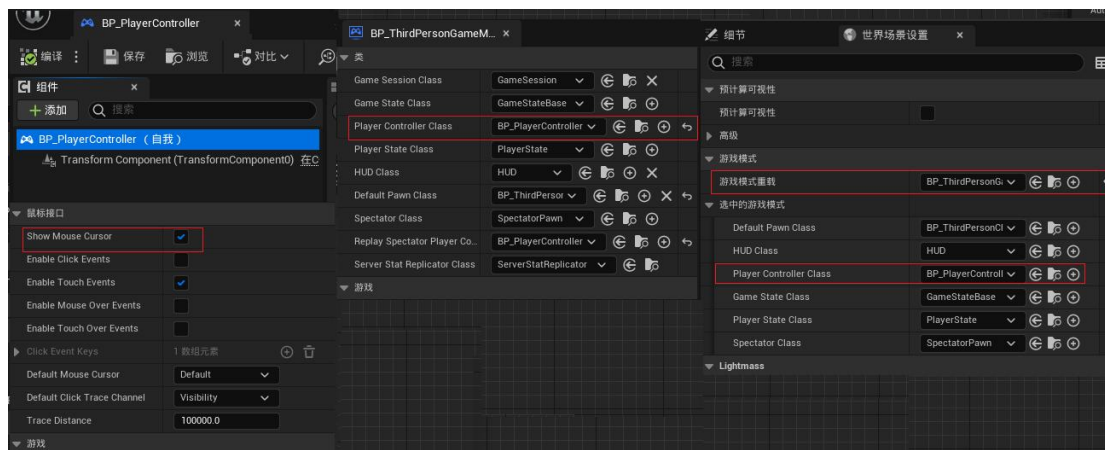


NPC 基类创建：

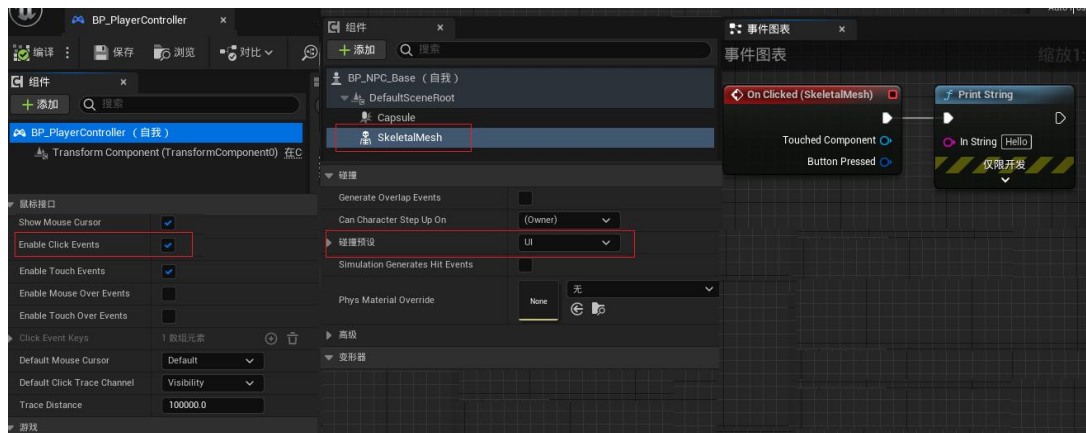
1. 创建蓝图 Pawn 对象，设置名称为 BP_NPC_Base，作为 NPC 的基类，用来存储通用数据或处理共同的逻辑。
2. 打开 BP_NPC_Base 蓝图，添加 SkeletalMesh 组件，并添加第三人称的模型，旋转模型使其面朝 X 轴方向（一般 X 轴就是物体的正方向，旋转朝向）；添加 Capsule 组件，设置 Capsule Half Height 值为 90，Capsule Radius 值为 35，并调整位置，以匹配模型。



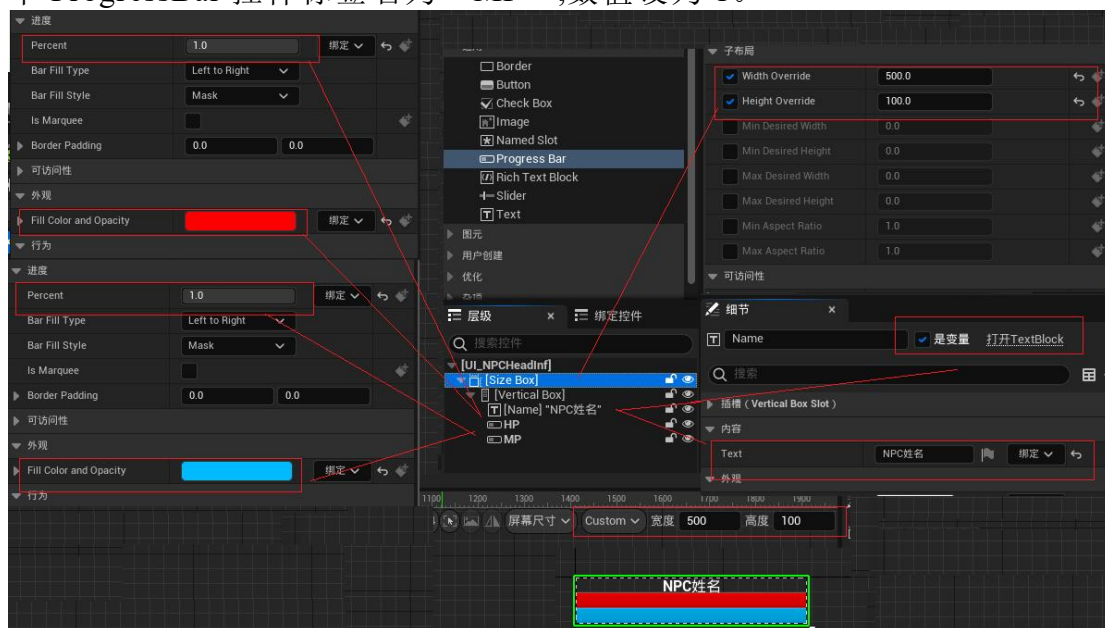
3. 添加角色控制器，创建蓝图 PlayerController 对象，设置名称为 BP_PlayerController，打开并在细节面板把 ShowMouseCursor 为真，可以让鼠标在运行时候可以正常显示。找到 BP_ThirdPersonGameMode 把 PlayerControllerClass 的值选择为 BP_PlayerController。（如果没效果，可以看看细节面板中的世界设置中对应的值是否同步更新了）



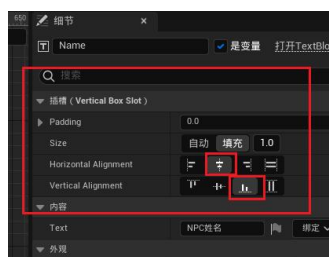
4. 添加点击交互功能，打开 BP_PlayerController，打开并在细节面板把 EnableClickEvents 为真。打开 BP_NPC_Base，选择 SkeletalMesh，并在细节面板把碰撞设置为 UI（模型需要要有物理资源）。在 BP_NPC_Base 事件图表中添加事件 OnClicked(SkeletalMesh)，写上需要执行的逻辑程序。



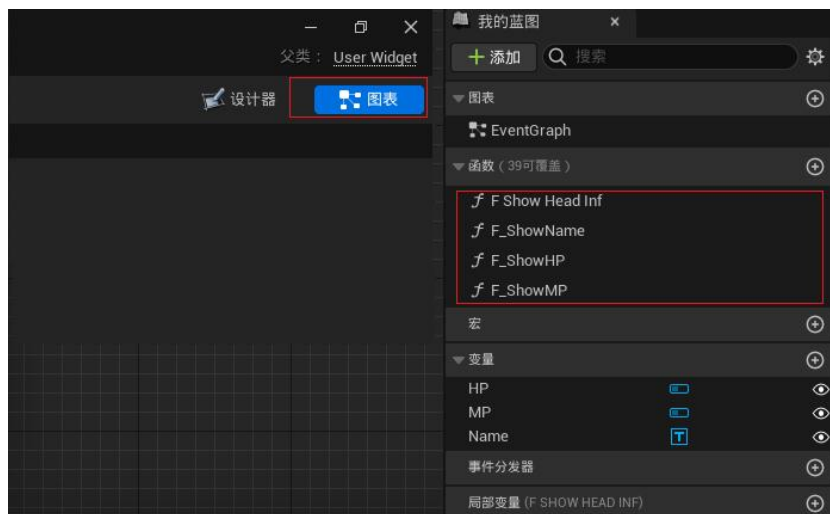
5. 头顶信息面板的设置，创建蓝图 UserWidget 对象，并设置名称为 UI_NPCHeadInf，打开并修改尺寸大小为 500*100，然后添加 SizeBox 控件设置尺寸为 500*100，在 BoxSize 控件下添加一个垂直布局 VerticalBox 控件，垂直布局 VerticalBox 控件下添加一个 Text 控件，两个 ProgressBar 控件。修改 Text 标签名为“Name”，勾选是变量，控制文本为“NPC 姓名”；第一个 ProgressBar 控件标签名为“HP”，底色改成红色，数值设为 1；第二个 ProgressBar 控件标签名为“MP”，数值设为 1。



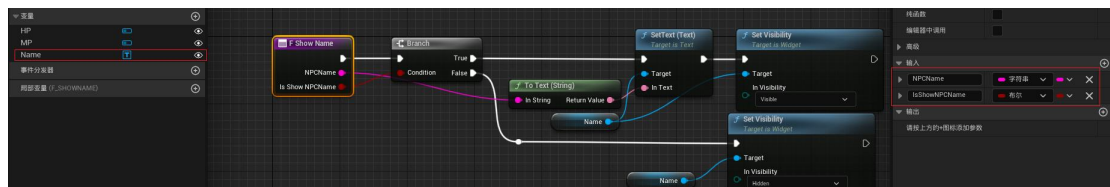
对于 Text 控件设置水平中间对齐，上下下边对齐



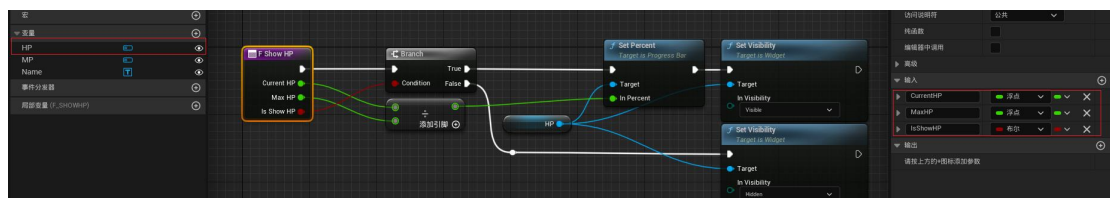
打开图表面板，添加四个函数 F_ShowHeadInf、F_ShowName、F_ShowHP、



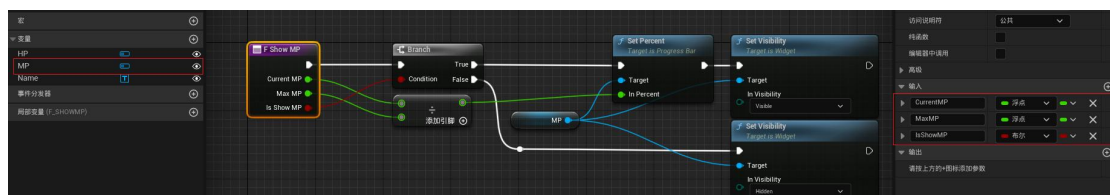
函数 F_ShowName,输入参数 NPCName、IsShowNPCName, 根据 NPCName 传入的值设置文本数据，并根据 IsShowNPCName 设置文本是否显示



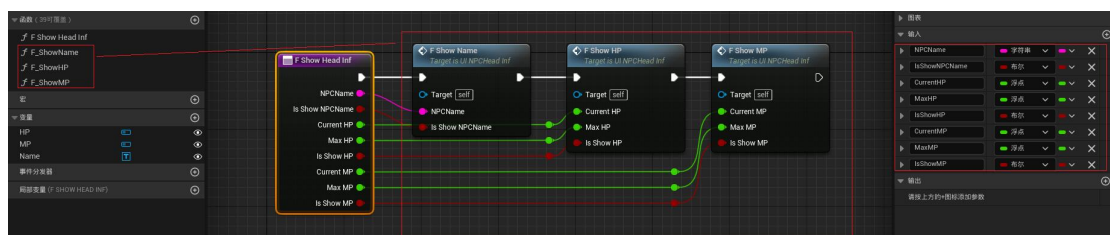
函数 F_ShowHP,输入参数 CurrentHP、MaxHP、IsShowHP, 根据 CurrentHP、MaxHP 传入的值计算出血条值，并根据 IsShowHP 设置血条是否显示



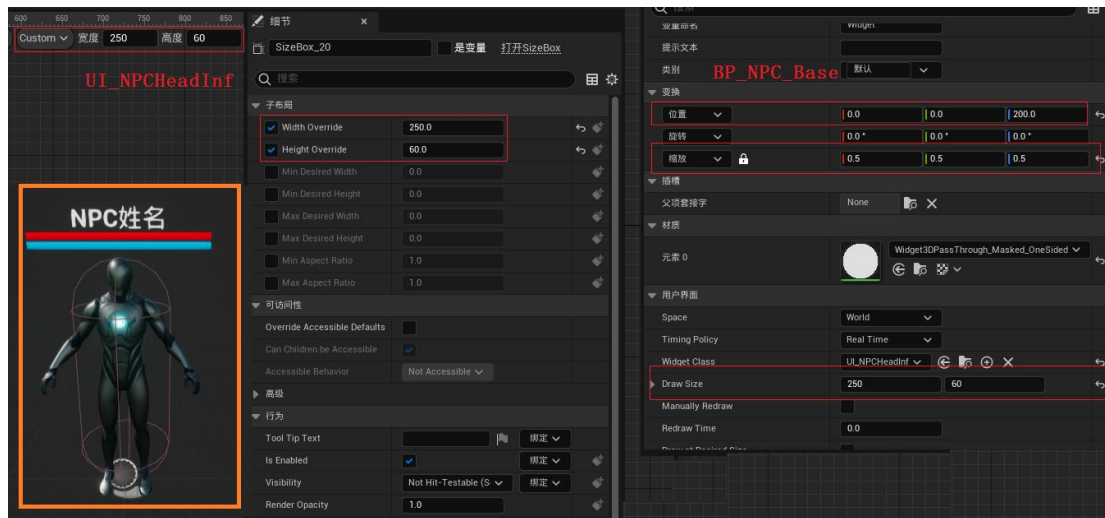
函数 F_ShowMP,输入参数 CurrentMP、MaxMP、IsShowMP, 根据 CurrentMP、MaxMP 传入的值计算出魔法条值，并根据 IsShowMP 设置魔法条是否显示



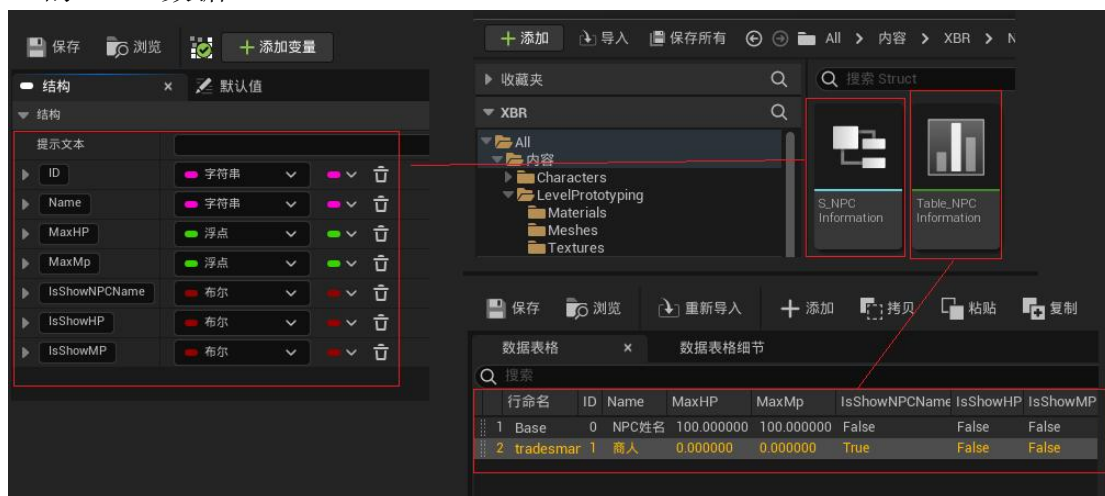
函数 F_ShowHeadInf,输入参数 NPCName、IsShowNPCName、CurrentHP、MaxHP、IsShowHP、CurrentHP、MaxHP、IsShowHP，并调用函数 F_ShowName、函数 F_ShowHP、函数 F_ShowMP



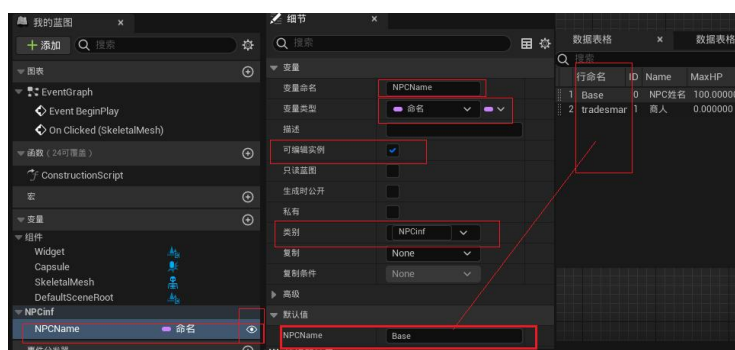
6. 添加血条到 BP_NPC_Base 中，在 BP_NPC_Base 里添加 Widget 组件，并设置 WidgetClass 为 UI_NPCHeadInf，设置尺寸为 500*100。调整位置和缩放，使其位置适当



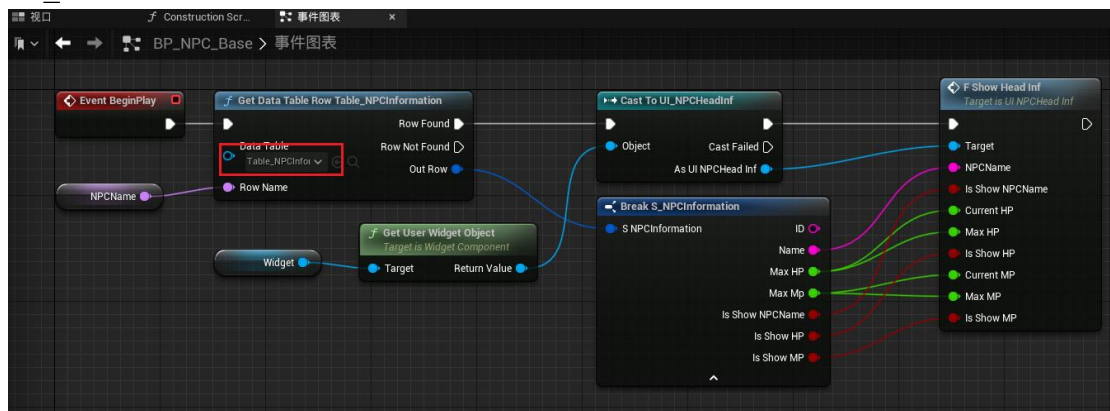
6. 设置 NPC 信息，创建蓝图结构体 S_NPCInformation，并添加以下属性 ID、Name、MaxHP、MaxMP、IsShowNPCName、IsShowHP、IsShowMP。以结构体 S_NPCInformation 创建数据表格 Table_NPCInformation，配置自己的 NPC 数据。



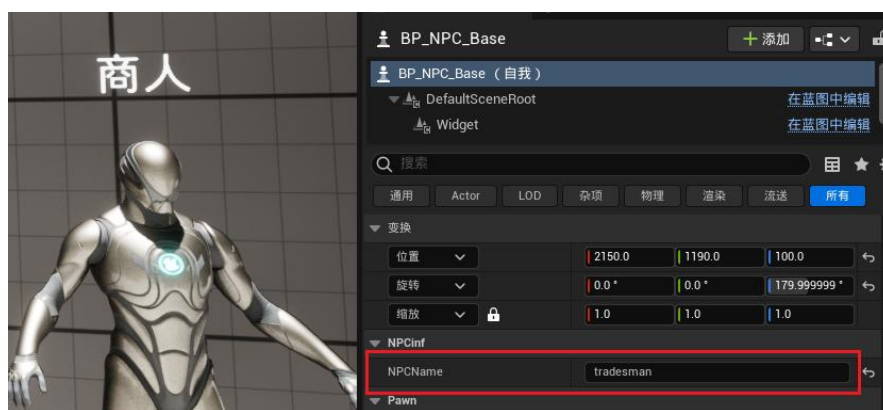
在 BP_NPC_Base 蓝图中添加参数 NPCName，设置类型为 NPCName，并设置为可编辑实例（对放入场景的实例，可以更改此值），并设置对应的自定义分类，以便管理数据。NPCName 对应的值为表 Table_NPCInformation 行命名一列的值



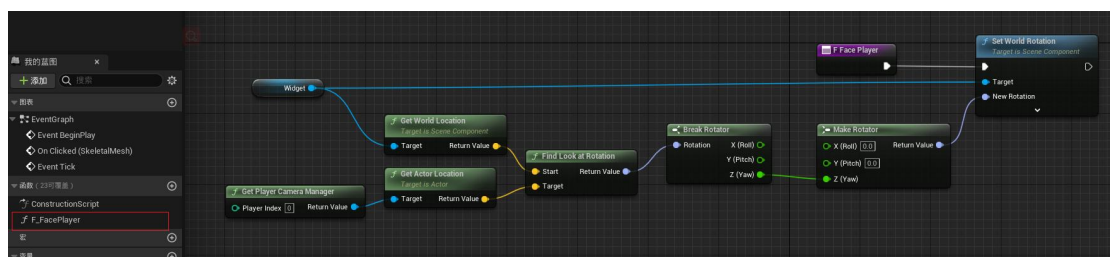
在 BP_NPC_Base 蓝图的事件图表中的 Event BeginPlay 事件中根据 NPCName 的值加载表 Table_NPCInformation 中的数据，并调用 UI_NPCHeadInf 给 UI 赋值。



将 BP_NPC_Base 拖入场景中，在细节面板中修改 NPCName，对应的值为表 Table_NPCInformation 行命名一列的值，运行游戏，就可以看到正常显示了。



7. 设置 NPC 信息一直朝向摄像机，在 BP_NPC_Base 蓝图添加函数 F_FacePlayer



在 BP_NPC_Base 事件图表中添加事件 Event Tick,并调用函数 F_FacePlayer

