**换装demo时美术遇到的问题详解**

Posted on 2013年04月05日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 231 次

1.武器替换：MAX的东西进[**Unity**](http://www.unitymanual.com)，根骨骼X轴会有270度的旋转。

解决方法：由程序强制武器进入[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/manual)后的旋转角度。

2.蒙皮问题：face和hair等脖子以上部位蒙皮的时候，导入Unity后MESH节点会改变位置。

解决方法：选一部分点，将权重赋予脖子以下任意骨骼，数值为0。

武器替换：

由于Unity不识别虚拟体，所以与普通做法略有差别，只能用BONE作为挂点。注意要点如下：

1.作为挂点的BONE必须与手部呈父子关系。

2.在具体使用时，可以添加链接约束，要注意，要先添加链接约束，再创建父子关系BONE才不会出现位移。

3.在输出BIP的时候，需要打断父子关系，而作为武器的BONE动画将不会被导出，需要后期手动进行匹配。（同时具有父子关系和链接关系的BONE不会被BIP识别）。