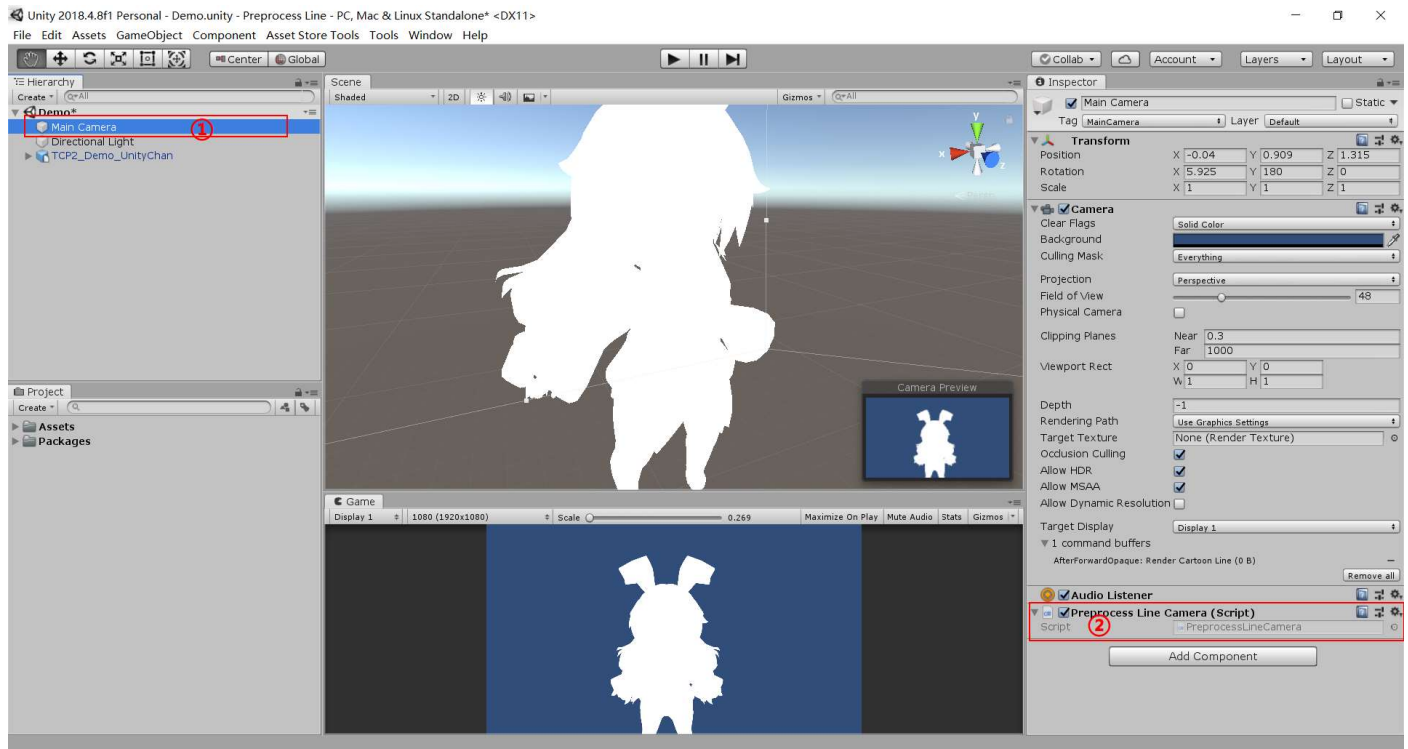


# 预处理线条

下面的步骤将会告诉你如何为 UnityChan 的身体添加卡通描边。

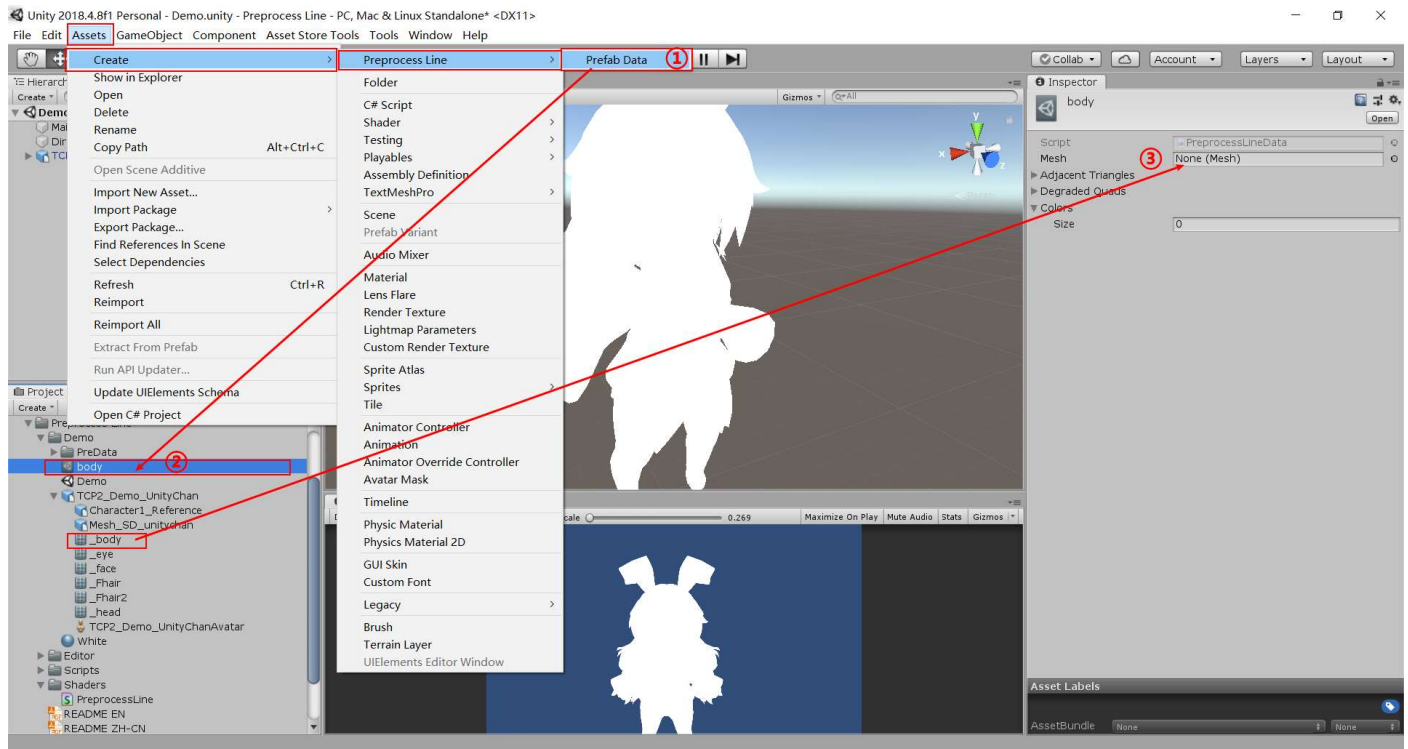
## 步骤 1

添加“PreprocessLineCamera”组件到主摄像机。



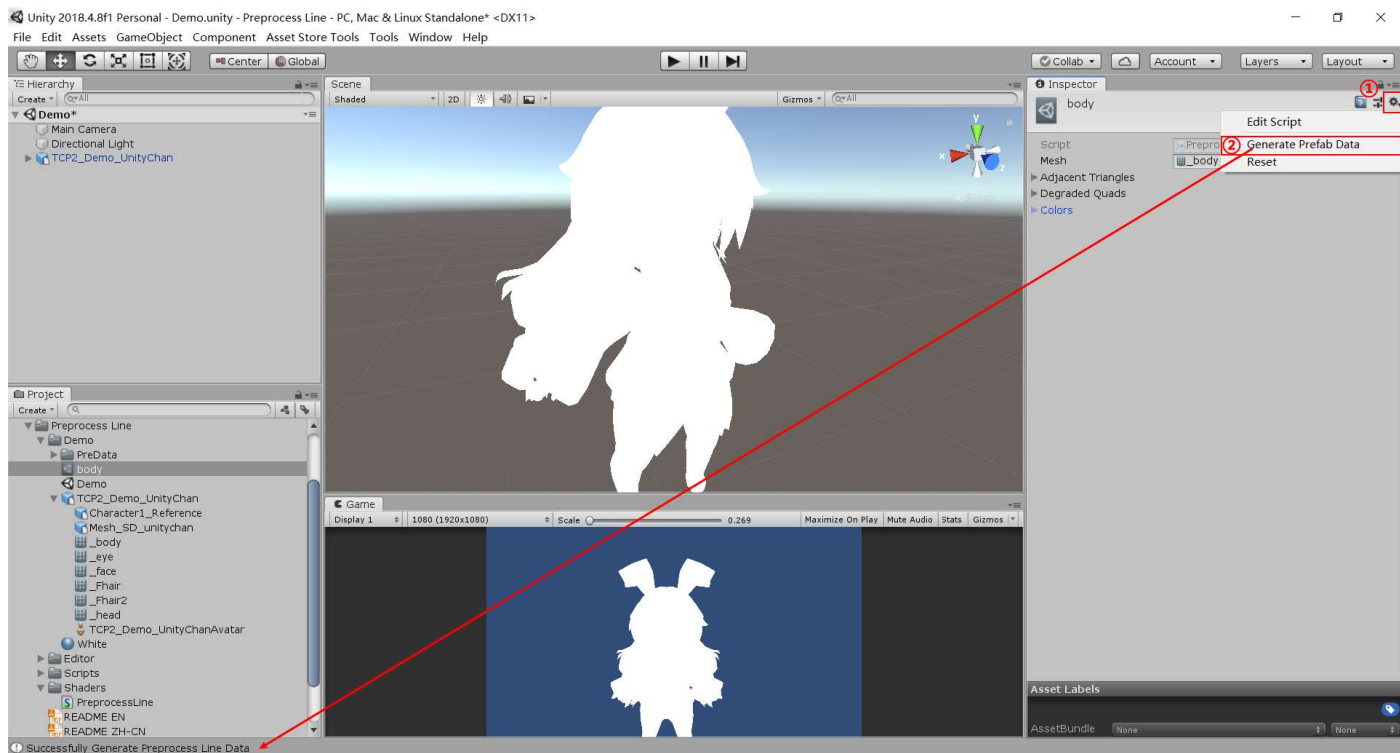
## 步骤 2

为“\_body”网格创建一个资源，用来保存预置数据。



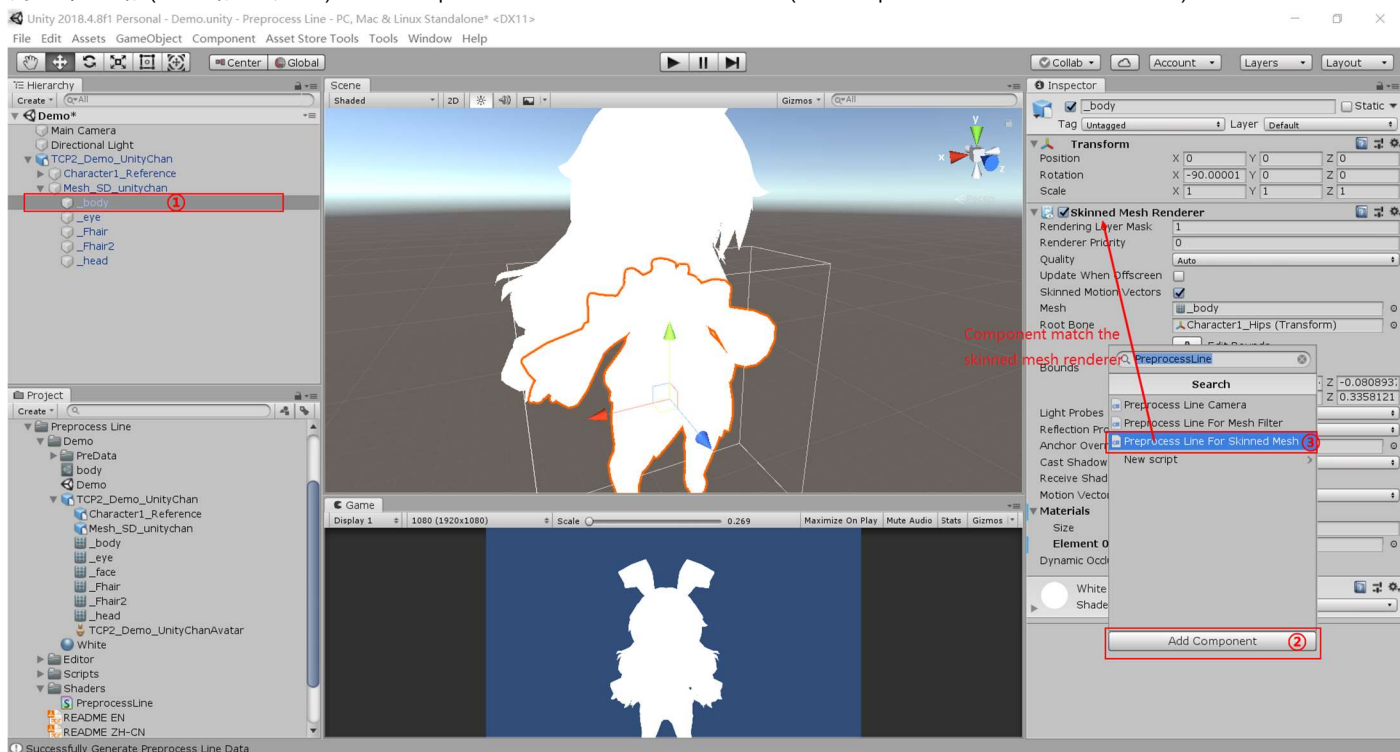
### 步骤 3

为该资源生成预置数据。



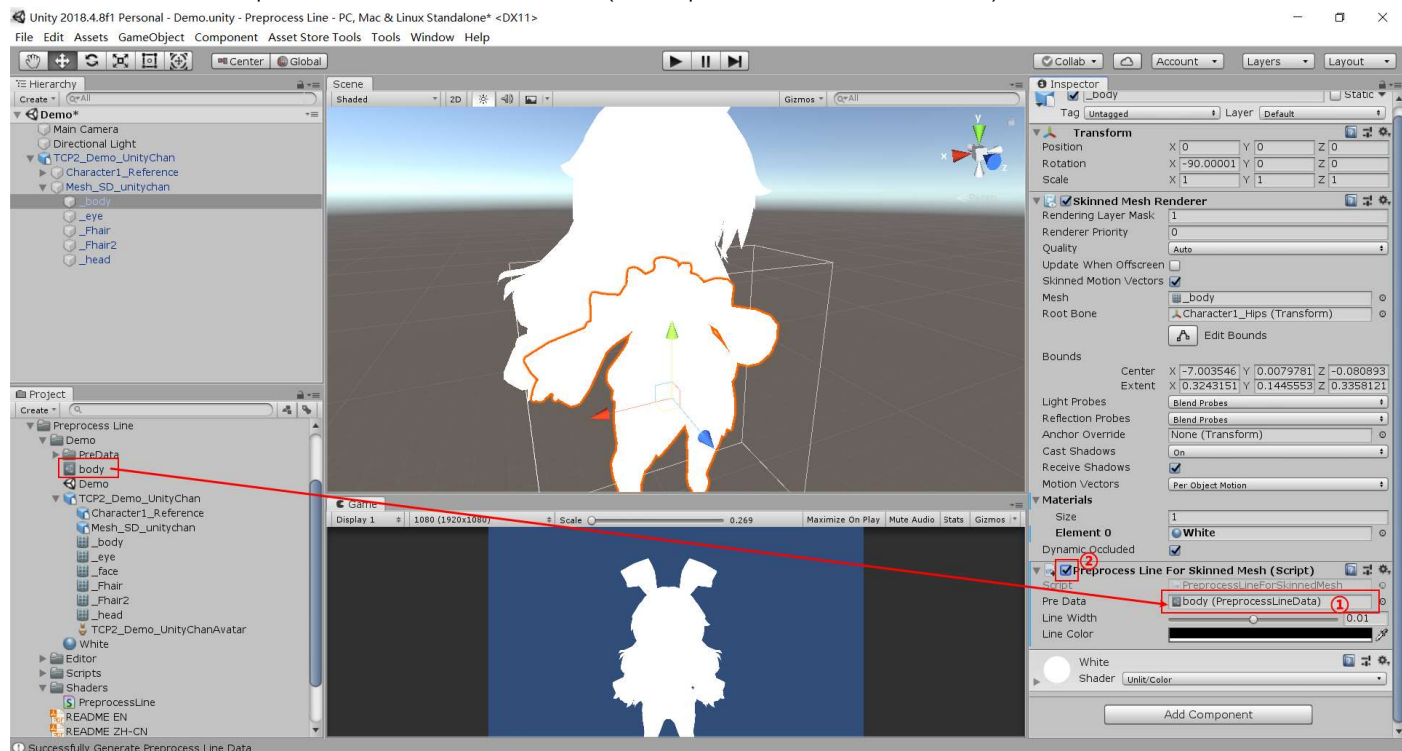
### 步骤 4

为蒙皮网格(或网格过滤器)添加“PreprocessLineForSkinnedMesh”(或 PreprocessLineForMeshFilter) 组件



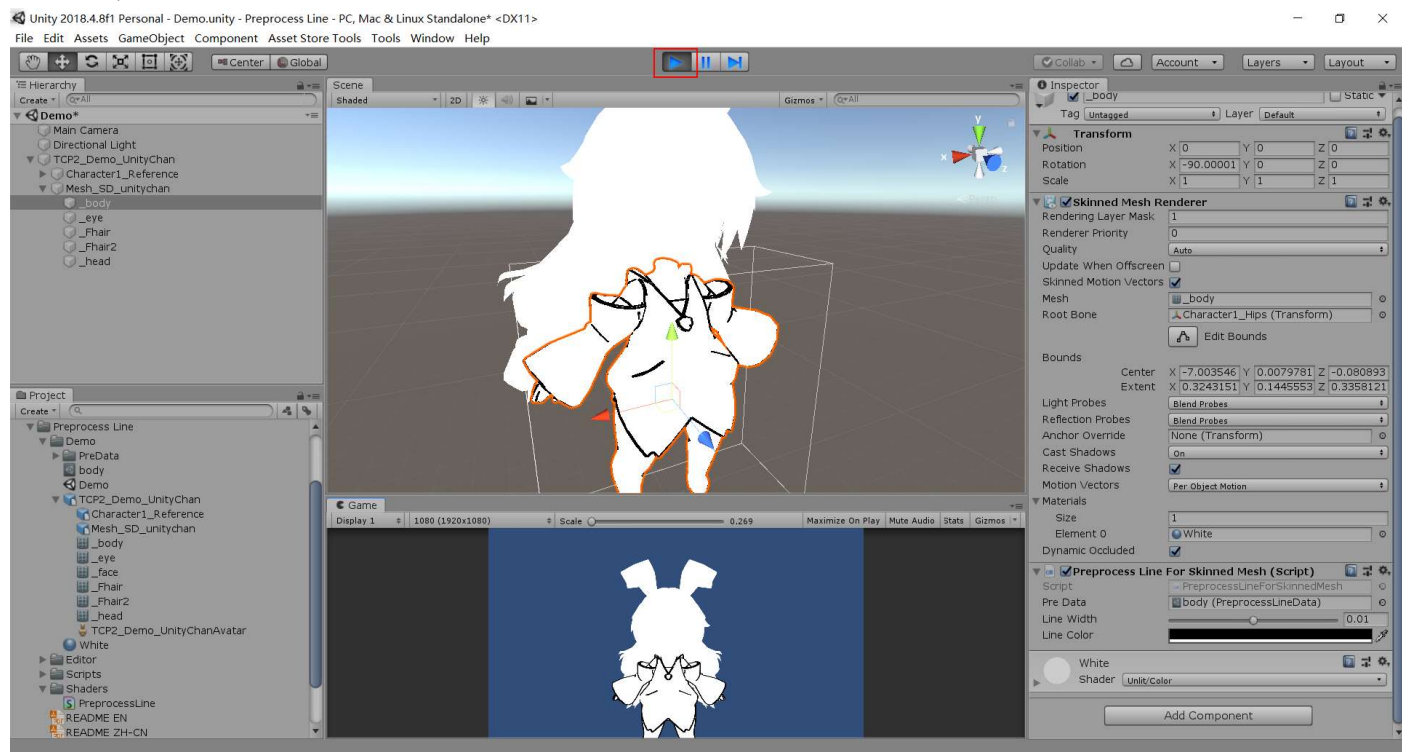
## 步骤 5

### 添加预置数据到“PreprocessLineForSkinnedMesh”(或 PreprocessLineForMeshFilter)组件



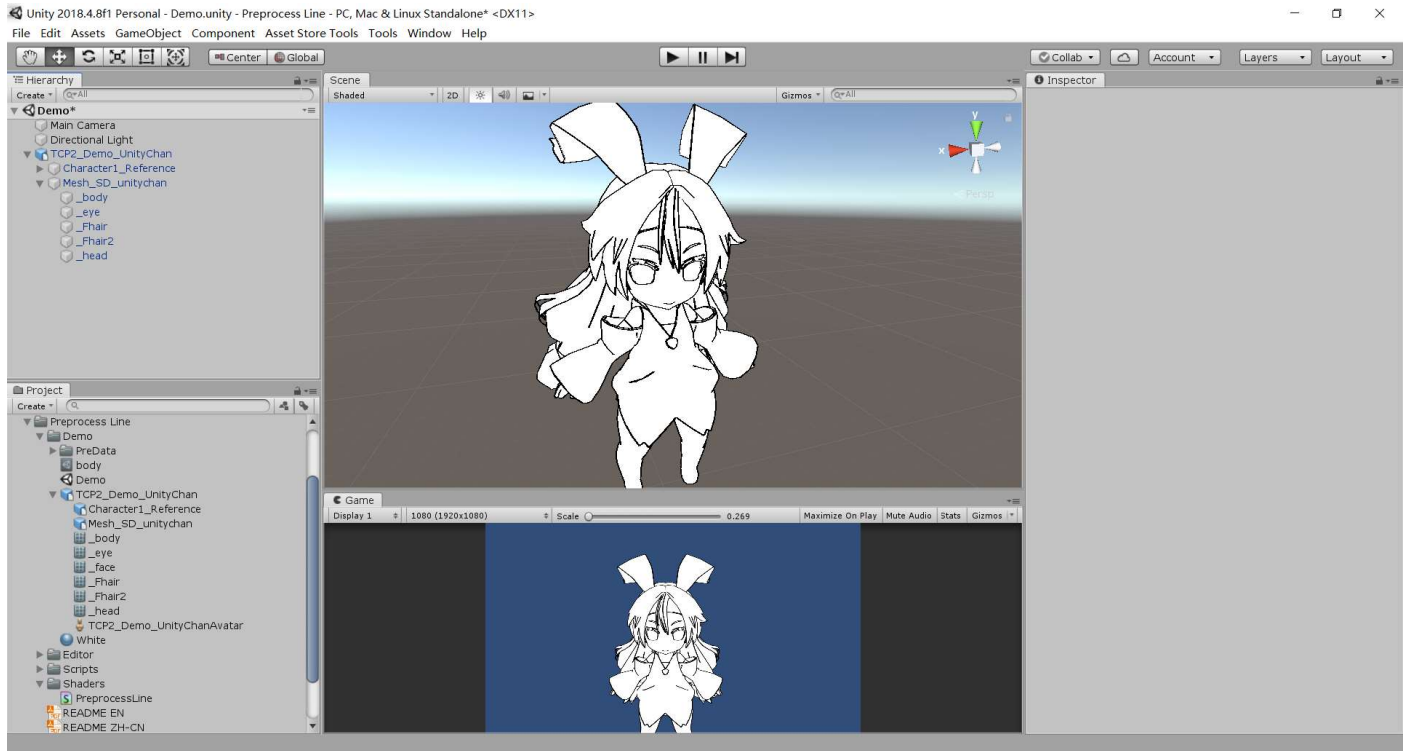
## 步骤 6

### 运行游戏

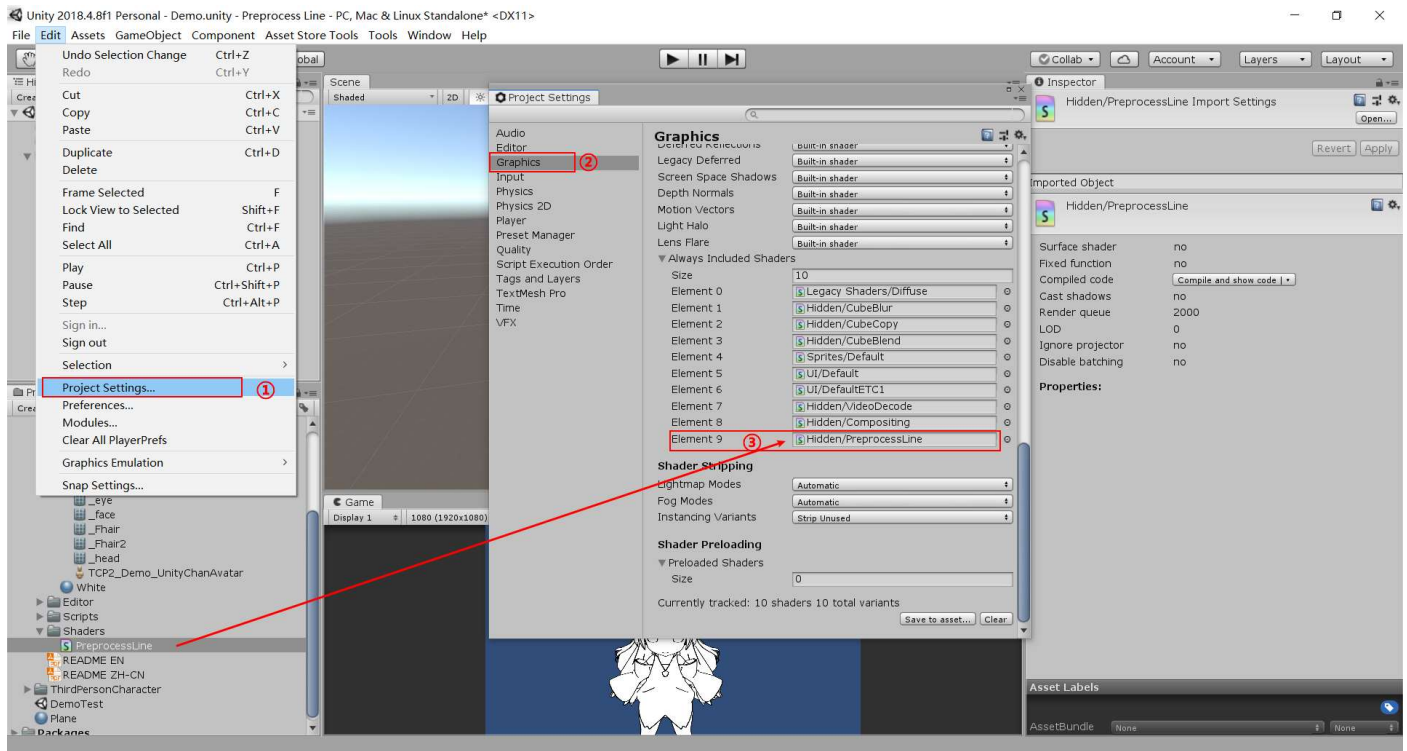


完成

当你完成所有工作，你会得到这。



PS：如果你需要发布你的项目，记得添加“PreprocessLine.shader”到你项目设置中被包含的着色器里。

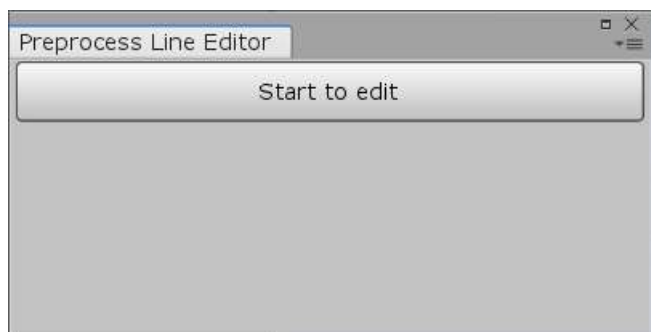
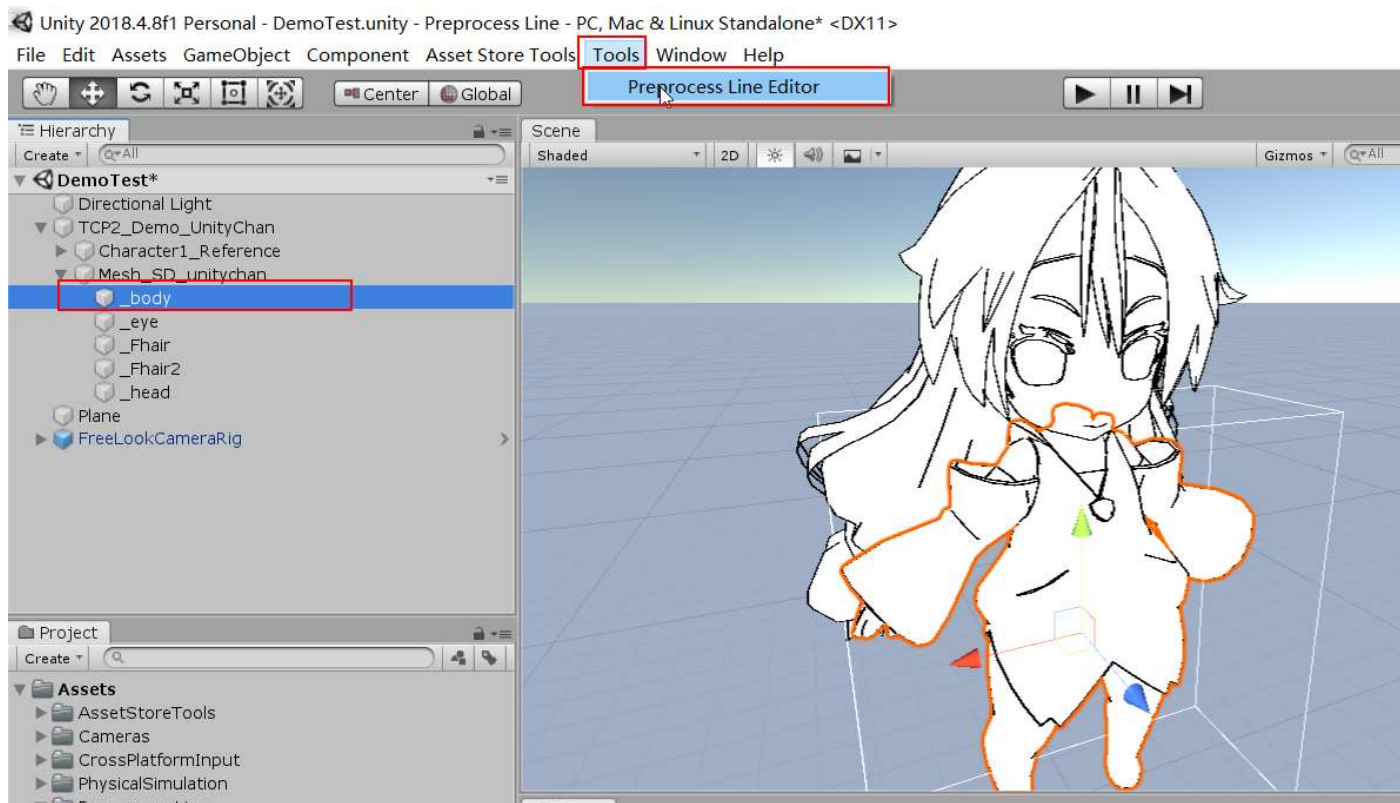




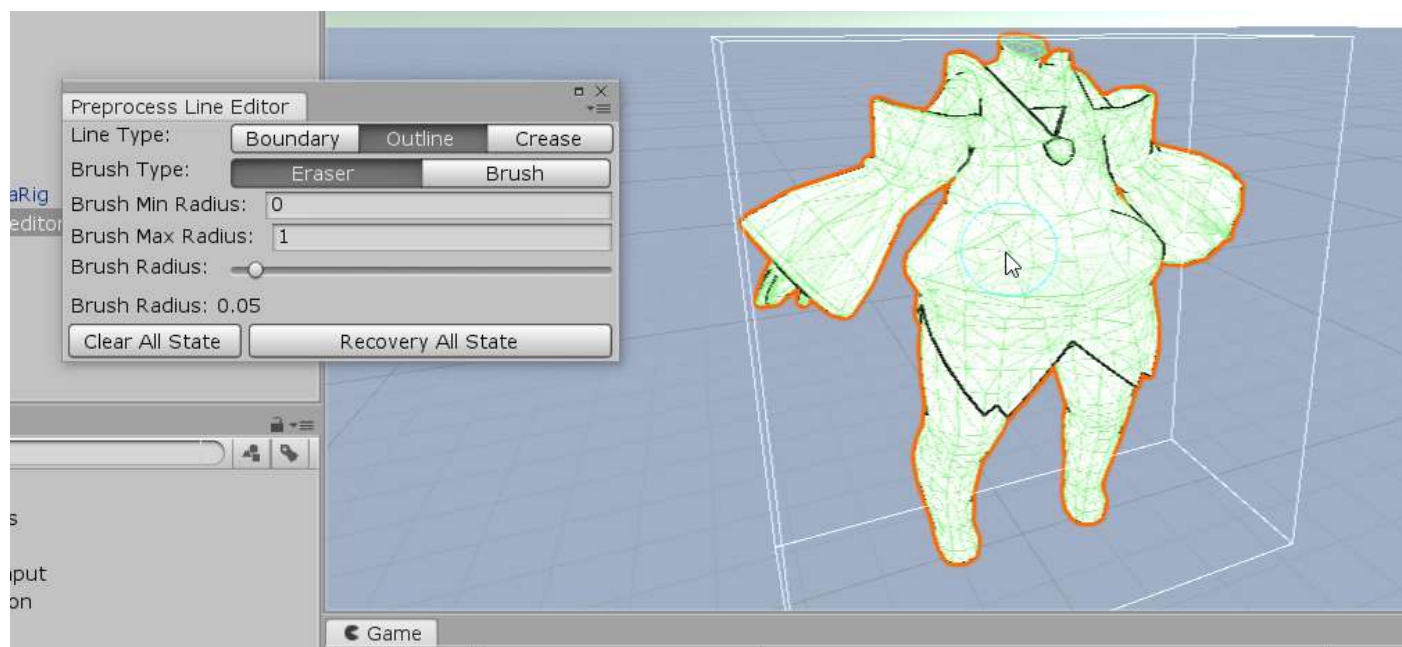
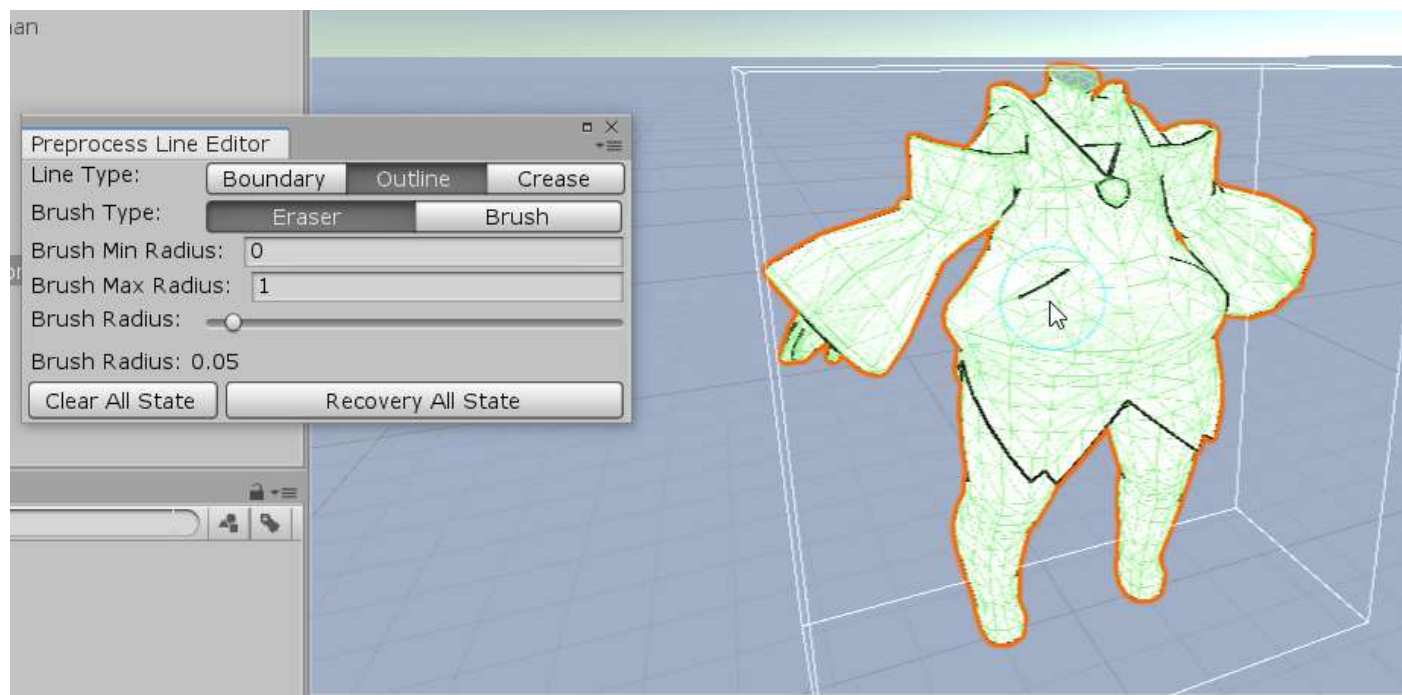
## 线条编辑器

线条编辑器主要是用来擦除不想要的一些线条或者恢复被擦除的线条，必须是完成上述步骤后才可进行，下面开始说明用法。

步骤 1: 选择需要编辑线条的物体(带有“PreprocessLineForSkinnedMesh”或 PreprocessLineForMeshFilter 组件)，然后点击 Tools->PreProcess Line Editor->Start to edit



## 步骤 2：擦除或恢复线条



Line Type: 设置需要编辑的线条类型，选择后会只显示对应类型的线条。

Brush Type: 设置笔刷类型，Eraser 是擦除线条，Brush 是恢复被擦出的线条。

Brush Min Radius: 设置笔刷最小半径。

Brush Max Radius: 设置笔刷最大半径。

Brush Radius: 设置笔刷半径。

Clear All State: 清除所有笔刷操作（包括以前的）。

Recovery All State: 恢复到编辑前的状态。

## FAQ

### 1. 线条和模型不匹配。

如果你的模型设置了缩放，这个问题可能会出现。你可以在脚本面板里取消/开启缩放处理。

