除了实现作业要求中所提到的要求外，额外附加的实现功能：

1.给角色模型绑定了骨骼，ik

2.给角色模型刷了权重，做了抬手举枪的动画

3.在unity中烘焙了静态物体和场景

4.在unity中编写了卡渲描边shader（两个场景，每个场景一套shader）

5.在unity中用Timeline和cimemachine做了镜头动画

6.在unity中做了postprocessing后处理

7.写了固定分辨率个场景重启的脚本

提示：作业要求要导出obj格式，但是我绑定了并且k了动画，就导了个FBX方便点