场景：

最终导入前需要对所有描边优化模型做一次优化处理

描边优化模型类型：非树，非水的其他模型

描边优化模型固定fbx目录：Assets/LRS-BN-SceneRes/Models/Scenes/Scenes\_Ly/Model/

描边优化模型固定材质目录：Assets/LRS-BN-SceneRes/Models/Scenes/Scenes\_Ly/

执行模型优化脚本：Tools/Optimize Model/Optimize Scene Model

执行模型描边宽度控制脚本：Tools/ChangeOutline/ChangeSceneOutline

角色：

最终导入前需要对所有角色模型做一次优化处理

角色模型固定fbx目录：Assets/Model/

角色模型固定材质目录：Assets/Models/

执行模型优化脚本：Tools/Optimize Model/Optimize Actor Model

执行模型描边宽度控制脚本：Tools/ChangeOutline/ChangeActorOutline