

3D 模型绘制工具

简介：

这是一个可以帮助你轻松实现在 3D 物体上绘制的工具，也可以让你在 3D 模型上直接印上某一个图案，它能够非常容易的集成到你的项目中。它能让你选择不同的颜色，选择不同的笔刷，以及选择笔刷的粗细，还有擦除功能。所有的这一切都在视频中有所展示。在移动设备上也能完美的运行。

PS：目前只支持 URP (Universal Render Pipeline) 和 LWRP (Light Weight Render Pipeline) 渲染管线

主要特征：

1. 可以很轻松的集成到你的项目中。
2. 可以设置不同的颜色。
3. 可以设置不同的笔刷。
4. 可以设置笔刷的粗细。
5. 可以将绘制的内容进行一键全部清除。
6. 可以实现擦除功能。
7. 原本就有贴图的模型也能进行绘制。
8. 只支持 URP (Universal Render Pipeline) 和 LWRP (Light Weight Render Pipeline) 渲染管线。
9. 支持 Android, IOS, Windows 平台。
10. 清晰的演示场景，你完全可以在这个场景的基础上进行修改。
11. 清晰的文档

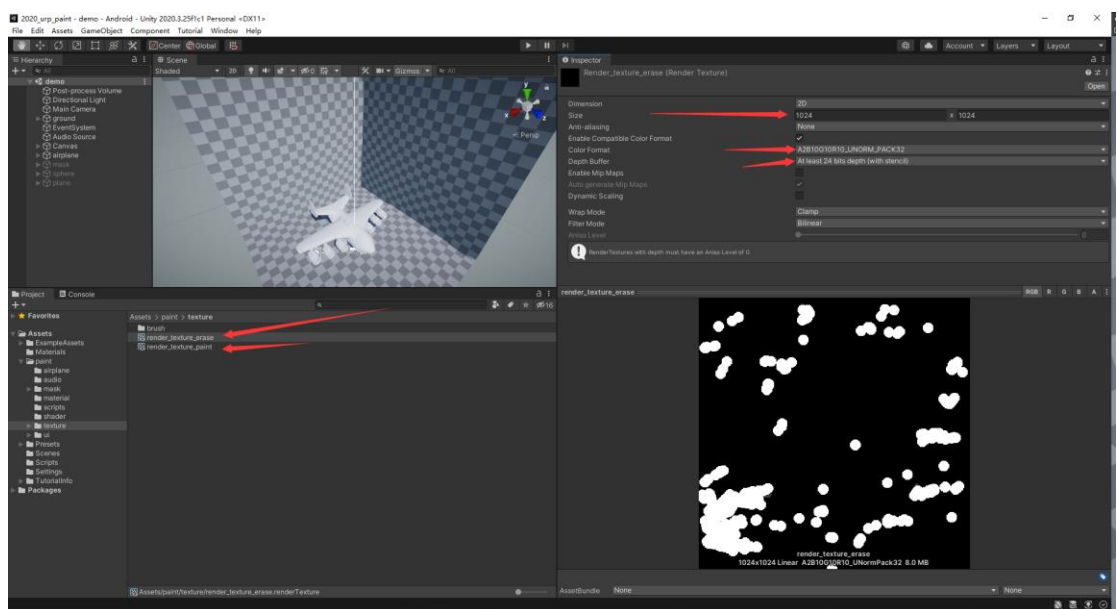
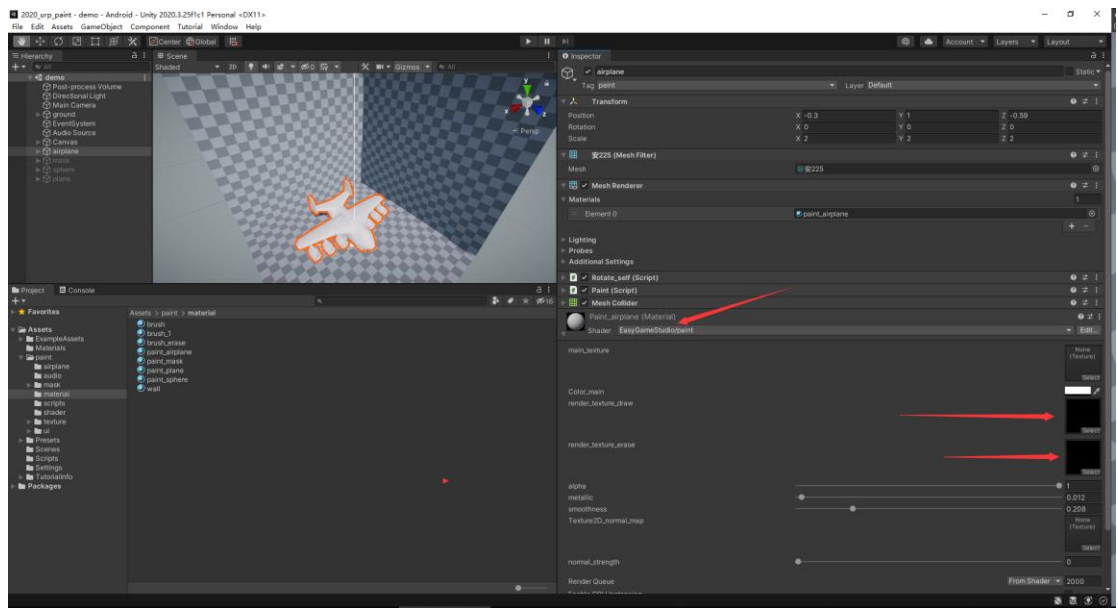
联系我们：

如果你有任何问题，欢迎随时联系我们

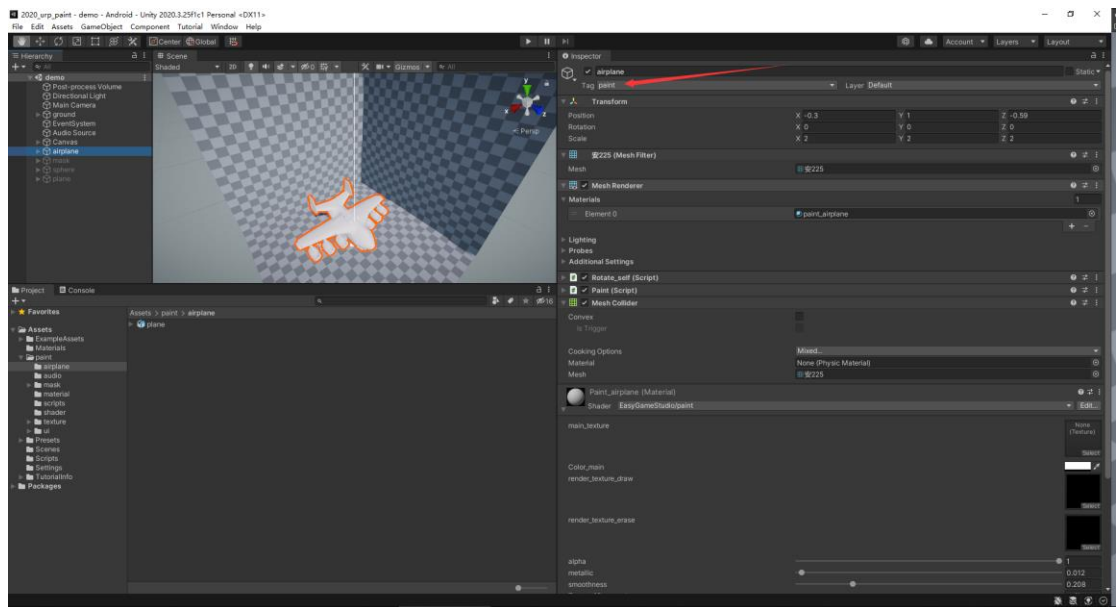
邮箱: sgzxzj13@163.com

如何使用

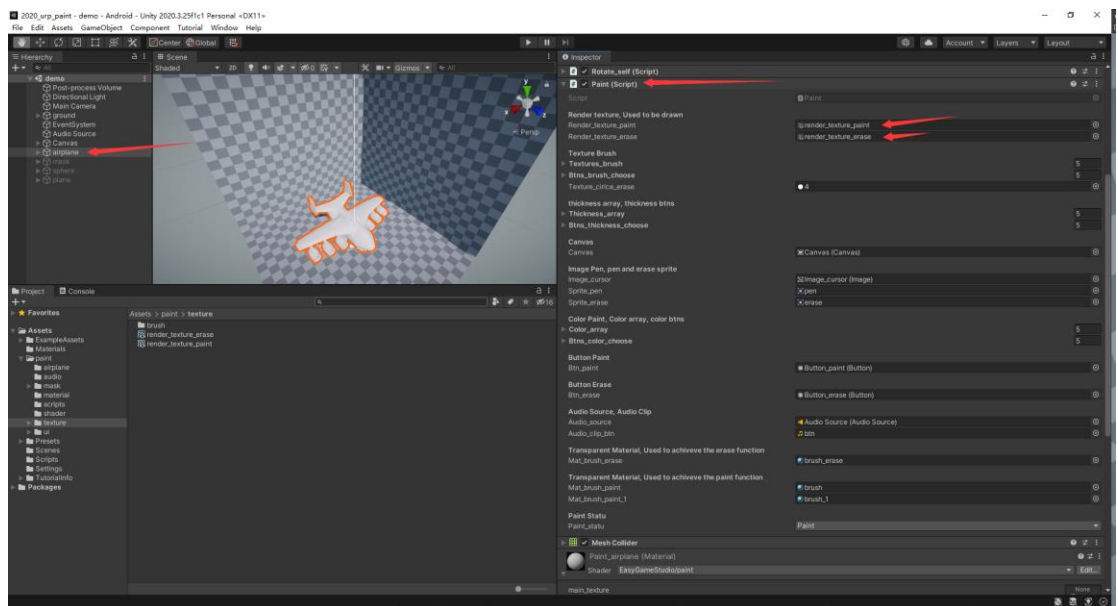
1. 需要被绘制的模型的材质必须选择 “EasyGameStudio/paint”，并且新建好 2 个 render texture 并添加到这个材质上，如下图所示：



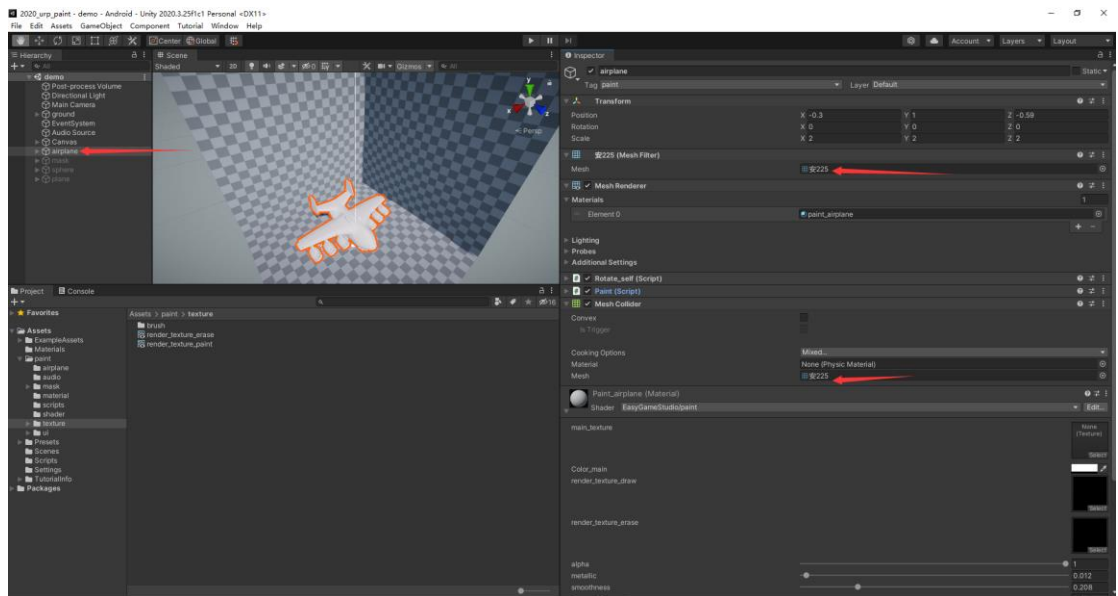
2. 给步骤 1 中的物体添加 “paint” tag，如下图所示：



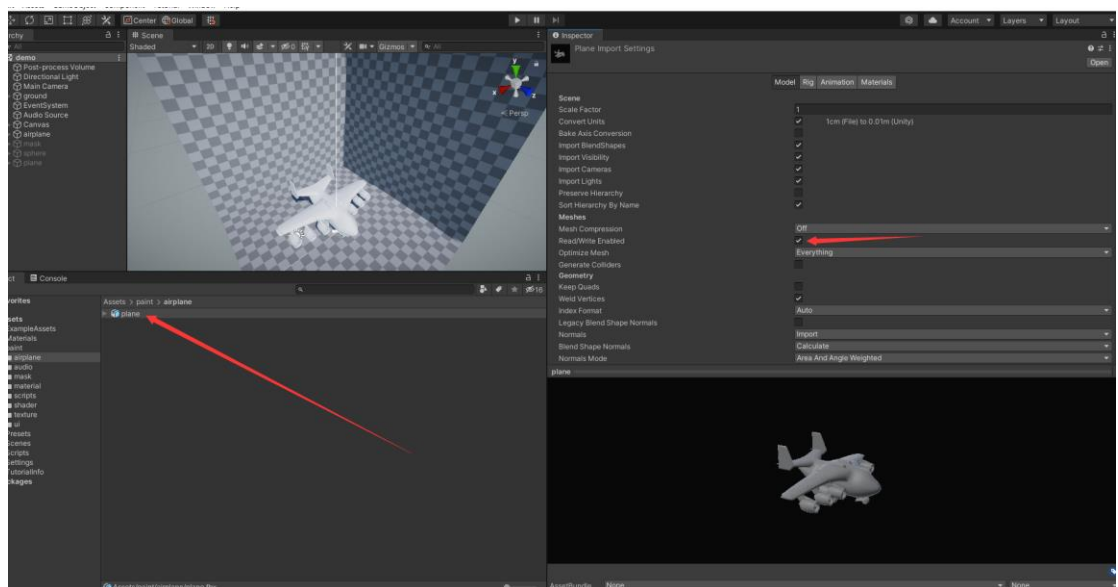
3. 给物体添加“Paint”脚本，并且选择步骤 1 中的 2 个 render texture，如图所示：



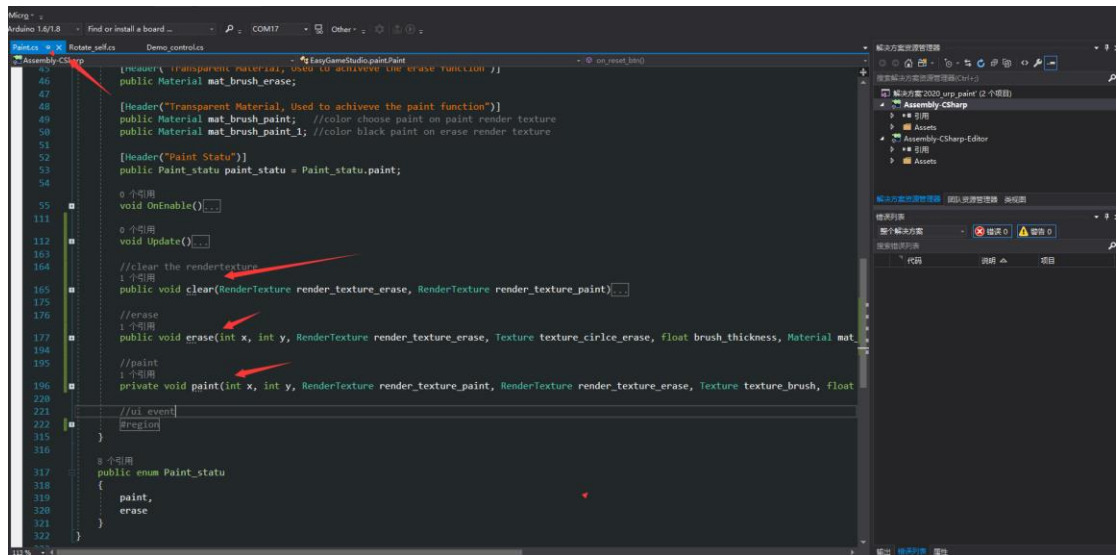
4. “Paint”脚本的中的其他公共变量都是为了更好向用户演示，而添加的一些 UI，具体逻辑就不再赘述，查看代码能轻松明白
5. 给步骤 1 中的物体添加 Mesh Collider，Mesh 的选择要与 Mesh Filter 相同，如下图所示：



6. 如果项目是在移动设备使用，需要将模型文件这只为可读，如下图所示：



7. 前面的准备工作就完成了，现在我们就能使用“Paint”脚本来绘制模型了，重点只需要调用下图的中 3 个函数，Clear () 表示重置 render texture， paint () 在 render texture 上面进行绘制，erase() 在 render texture 上进行擦除。



8. Demo 中的实现思路,就是在摄像头的位置发射射线,碰撞到步骤 1 中的物体后,就对碰撞后的坐标转换到 render texture 上,再进行绘制或者是擦除,如下图所示:

