

提供素材为单组静物的案例素材。

提供以文档用来测试：

a.相机机位是否可以直接和模型放在同一个文档。是否可以使用一个机位看到所有静物。如果不行的话，如何在上传不同静物时匹配不同机位。

b.这里的模型FBX导出时带了颜色贴图,透明度贴图和光滑度贴图，测试在Unity里是否可以自动加载，还是需要重新在Unity内连接材质。连接材质的话需要如何命名。
(这里同时可以测试模型是否可以在不贴贴图的基础上直接在Unity里控制透明度。如果可以的话我们或许可以使用，不贴贴图直接在Unity里使用基础白色材质球加Outliner然后调整透明度这个更简单的方案)

c.测试Outliner添加效果。

d.灯光效果。

e.模型是否需要带地板，还是可以直接使用Unity里自带的地板。

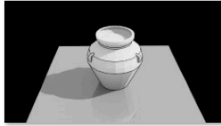
提供文档说明：

1. Camera: 单独的相机机位文档
2. GeoCombine: 文档内只有一个模型。
3. GeoCombineWithCamera: 文档包含模型和相机，模型已经合并。(此文件没有材质贴图，可以用来测试Unity里Outliner和透明度效果)
4. GeoSeparateAnimeF20F50: 带动画的文档，并且文档内模型为拆分模型没有合并成一个。(我们可能不会采用有动画的模型，所以测一下能行就行不行也没关系)
5. GeoSeparateAnimeF20F50WithCamera: 带动画的文档内含相机，并且文档内模型为拆分模型没有合并成一个。(我们可能不会采用有动画的模型，所以测一下能行就行不行也没关系)
6. GeoSeparateWithOpacityTexture: 文档内模型为拆分模型没有合并成一个，有透明材质贴图。(如果Unity里可以直接调整透明度，并且加上Outliner效果好的话，我们更倾向于直接减少贴图这一步骤)
7. GeoSeparateWithOpacityTextureWithCamera: 文档内包含相机，模型为拆分模型没有合并成一个，有透明材质贴图。
8. GeoTest02: 第二个静物测试模型，模型为拆分模型未合并。这个模型和第一个测试静物模型，我都把模型坐标位置摆放在(0,0,0),用于测试是否可以使用同一个相机看到所有相同坐标的模型。
9. GeoTest02WithDifferentCamera: 第二个测试模型，文档带着不同的相机机位。(如果我们无法使用同一个相机看到所有的静物，就测试看看如何在上传不同静物的同时，也能匹配不同的上传机位。)

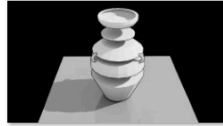
10. Camera02: 第二个测试模型的独立相机机位。

11. TEXTURE: 第一个测试模型的贴图。

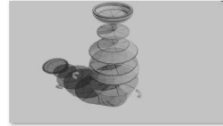
12. 这五张是模型渲染参考草图可以看到模型的样子，从左到右第二张和第三张是有动画时候的样子。



Geo01_OutlinerREF01.jpg



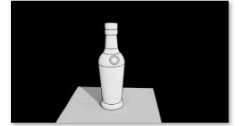
Geo01_OutlinerREF02.jpg



Geo01_TransparentAndTextureRef01.jpg



Geo01_TransparentAndTextureRef02.jpg



Geo02_REF.jpg