

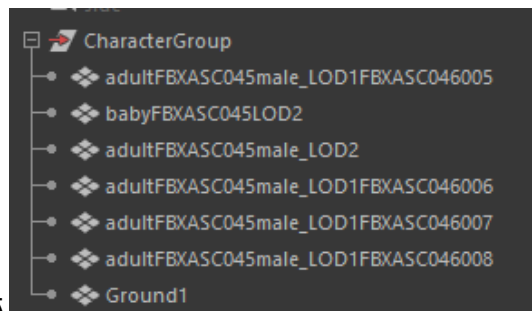
提供素材为速写默写的案例素材, 速写默写的素材会有很多个人物。

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。
- b. 这里的模型FBX导出时用最基本的材质球带了简单的颜色贴图和光滑度材质参数, 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。
- c. 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. CameraPositionSeparate: 单独的相机机位文档
2. GeoGroupMeshSeparate: 单独的3D模型文档, 里面有好几个角色每个角色的模型是分开命名。
3. GeoWithCameraGroupMeshSeparate: 文档包含模型和相机, 里面有好几个角色每个角色的模型是分开命名。
4. GeoMeshCombinee: 文档内模型内容合并成同一个命名的模型。
5. GeoWithCameraMeshCombine: 文档包含模型和相机, 文档内模型内容合并成同一个命名的模型。
6. RefCameraPosition: 是文档相机机位正确包括模型全部加载之后的内容参考。
7. RefOutliner: 轮廓线效果测试参考草图。
8. GeoGroupMeshSeparateWithoutGround: 模型内每个角色每个角色的模型是分开命名, 没有地板模型, 可以测试是否可以直接用Unity的自带模型。
9. TEXTURE: 模型基础色贴图, 有child, male和ground。



模型名称

第二个模型对应child贴图。最后一个对应ground贴图, 剩下的对应male贴图。