

提供素材为石膏的案例素材。

提供以文档用来测试：

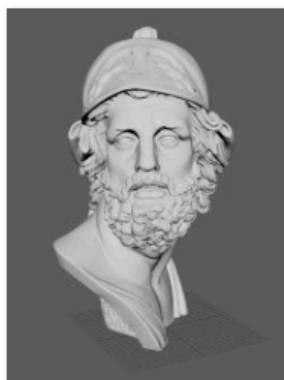
- a.测试在Unity里模型面数的承载。因为石膏模型的面数很高。所以需要测试一下是否可以加载，加载速度和占的内存有多少。
- b.如果高面数的模型无法加载或者加载体验太差，就需要测试是否可以加载低面数模型但是需要贴Normal贴图。
- c.测试Outliner添加效果。
- d.灯光效果。
- e.模型是否需要带地板，还是可以直接使用Unity里自带的地板。

提供文档说明：

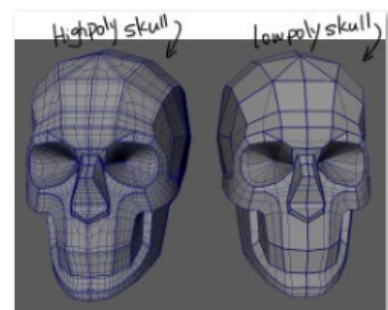
- 1. HighPoly\_StatueDavid:高面数的大卫石膏模型文件，需要看看加载速度和内存占比如何
- 2. LowPoly\_StatueDavid:低面数，未贴任何贴图的模型文件。如果高面数加载不太行，需要测试看看加载这个相对低面的大卫石膏模型并且贴上normal材质以增添模型细节。
- 3. LowPoly\_StatueDavidWithTexture:低面数大卫石膏，已经贴好了normal和颜色贴图不知道是不是可以在Unity里直接加载还是需要重新链接。
- 4. HighPolySkull:模型面数不是很高，主要是相对比看看，和低面的模型在Unity里渲染有什么差别
- 5. lowPolySkull:超低面数模型，主要看看渲染效果，对比一下和高面数的加载时间。
- 6. StatuePirate:高面数的海盗石膏模型。
- 7. statueDavideTexture:内有大卫低面数石膏的贴图，但是最主要的是要贴上Normal, basecolor 和 roughness可以用unity里自带的。
- 8. 截图主要是参考看看素材长啥样。



RefDavid.jpg



RefPirate.jpg



RefSkull.jpg