1. 补洞的优化 :目前模型上还有一些漏洞，模型外的环境光会直射进来，模型内部的光照不完全是由内镜 上射灯光源发出的，unity这边我尝试的补漏洞方式，是有共同点的面片的除了公共点以外的点，与这个公 共点组成的新的三角形也需要绘制出来。存在的问题是，原本面片数就非常多了，这样补起来产生了一部分 多余面片，CPU计算压力较大，通过drawcall把绘制信息传给GPU后，GPU的处理压力也比较大，手机发烫 明显。 面片数还是要降下来，协商后，决定在导出的STL文件上再做优化，保证内部胃的完整性，宁可外部 粘连有其他器官，因为显示部分主要在内部，所以多出的部分影响不大。

2. 面片数优化，上次做了面片优化，但是时间较长，在演示的时候暂时中断了。目前显示的模型都是参考别 人的方案实现了面片数合并压缩的。

直观效果 ： 面片数少，直观感受就是，显示流畅，不会出现卡顿，且相当于做了平滑，效果更真实。

3. 纹理的优化 :尝试了全局的纹理映射，效果太差不真实。调研后还是要UV坐标一一对应可以高还原度， 目前无UV坐标，这个可能得手动标了，如果可以找到美术相关的同学来制作这部分就更好了。

坐标：比如之前给的那个胃的图片，假设是480 \* 720像素，然后还有一个具有700，000左右的顶点的模型，每个顶点，应该它对应到胃图片的哪一个像素。（这个问题上次报告有提出过，可以再提一提协商一下解决方案）

效果：给好了模型的UV坐标和素材图片，胃内部才可能比较精确的显示出它真实的像素值。目的都是为了，还原真实的内部，虚拟现实

请人原因：一般做游戏开发过程都是美术给好模型和对应图片的UV坐标，目前只有模型和图，如果可以的话，请人给出这样的素材比较好。如果不方便的话，就先按照上次的一种方案：不要求整体感（每一个点都严格按照真实胃内的颜色来着色），只要求内部像胃部内的肉就行。

4. 手柄的优化 :无法蓝牙连接两个手柄，目前仅支持单手柄和触屏操作

解决方案：改造手柄。缺少硬件支持

目前纹理优化方面拖的时间比较长， 是否考虑先做喷水的效果?或者其他优先实现的功能?还是说优先解 决这个纹理问题?