# 资源：

## 一个可以下载免费fbx和其他格式模型的网站

### <https://free3d.com/zh/3d-models/fbx>

### 有一些模型的格式是.obj可以使用blender来编辑，但是不能直接打开，需要使用import菜单导入，其实blender可以导入很多格式的模型文件

|  |
| --- |
|  |

## 28 个免费 3D 模型下载、版权使用、资源网站整理

### <https://cn.eagle.cool/blog/post/best-websites-to-download-free-3d-model-with-high-quality>

## 城堡、游乐园、地下城！！！500+ 超棒 FBX 模型素材，全部都免费！

### <https://blog.csdn.net/6346289/article/details/128681382> 、

## 这里有一个网站可以将obj和mtl和纹理图片转化为一个fbx模型文件

### <https://imagetostl.com/cn/convert/file/obj/to/fbx>

# 1.导入一个3D模型，与自己创建材质

## 1）新建一个项目起名classFour，然后把默认场景中的东西全部删除，在assets文件夹里面新建3给文件夹：AssetsPackage，Scenes和scripts，然后保存当前场景位main.scene

|  |
| --- |
|  |

## 2)在AssetsPackage文件夹里面新建一个Models文件夹，把一个fbx模型文件拷贝进来，然后把他往上面的Sence一拖，就能够显示这个模型

|  |
| --- |
|  |

## 3)我们可以自己创建一个材质来看看，在Models文件夹上面点击右键-》创建-》Material，起名haigui

|  |
| --- |
|  |

## 4).在右边的Effect选择builtin-standard

|  |
| --- |
|  |

## 5)勾选USE ALBEDO选项

|  |
| --- |
|  |

## 6）把左边Models文件夹里面的下面的base\_color\_texture拖拽到右边的albedo map里面，效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 7）点击上面的对号√按钮保存

|  |
| --- |
|  |

## 8）点击Scene里面的海龟节点，打开右边面板的material，把我们新建的材质拖拽到里面

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 注意：模型的导入方法是想在AssetsPackage里面创建一个Models文件夹，如何把模型文件放进来。然后再把它拖拽到层级管理器的Scene上面。

# 2.3D场景编辑器的基本操作与快捷方式、

|  |
| --- |
|  |

# 3.摄像机摆放的一些技巧

|  |
| --- |
|  |