

阴影和描边：



1. PostProcessVolume 中添加 Outline Effect Material。
2. Mesh 的 RenderCustomDepth 设置为 true ， 并设置 CustomDepthStencilValue。
3. 关于阴影，开启 Mesh 的 Cast Shadow 即可，在 FPS 游戏中，可以关闭 FPSMesh（手臂）的 Shadow，只显示角色的 Shadow。