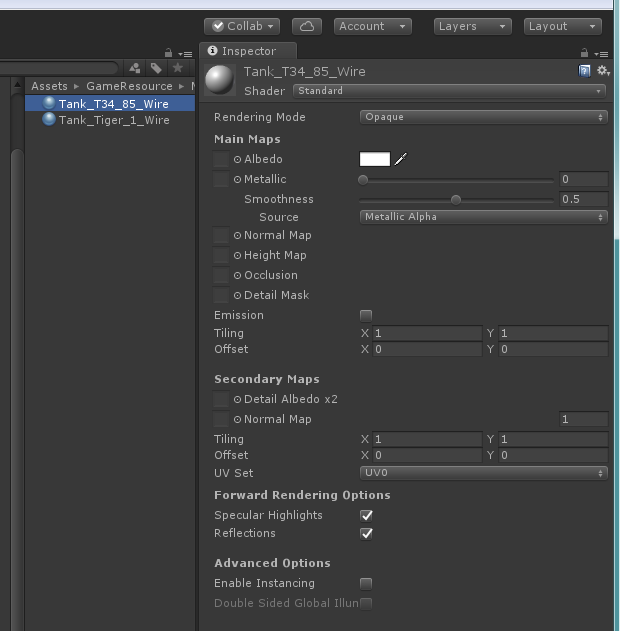
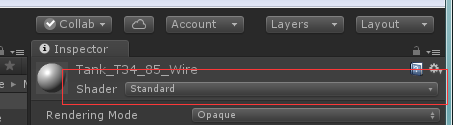
线框模型项目路径: Tank\Assets\GameResource\matrria\TankWire

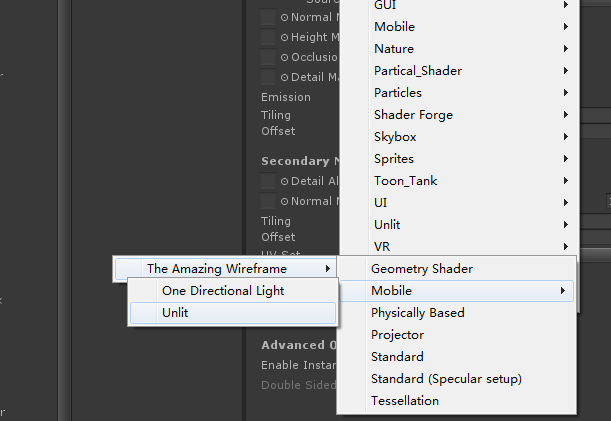
操作步骤：先在上面的路径内新建一个材质球文件，文件名为”坦克型号名\_Wire”



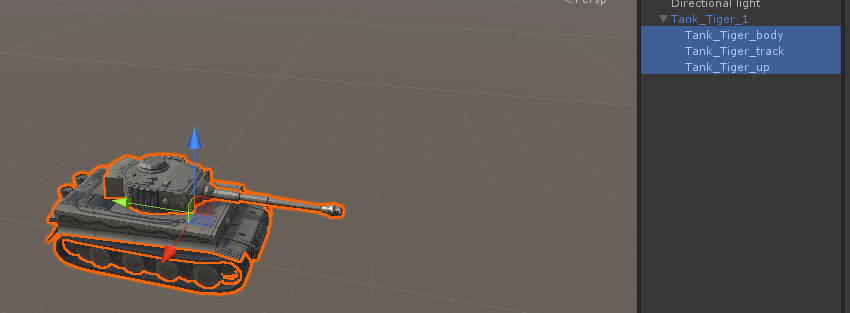
更改shader



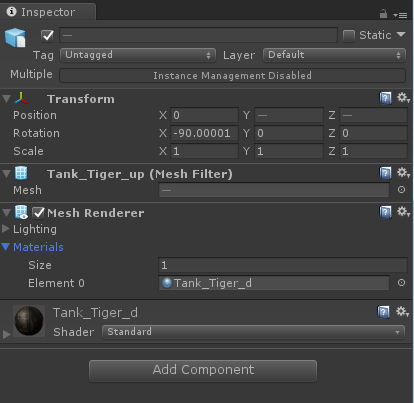
Shader更改为VacuumShaders > The Amazing WireFrame > mobile > Unlit



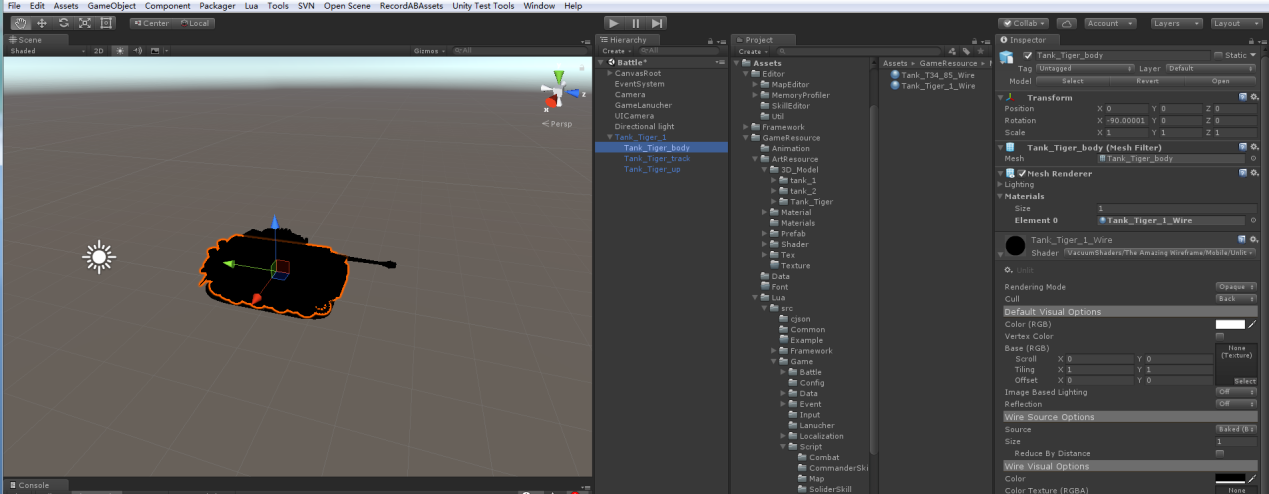
把要操作的坦克的prefab拖到场景中，然后选择该prefab下的所有子类



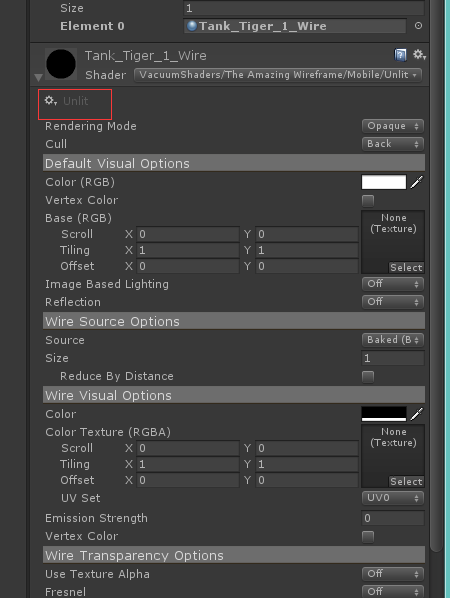
点开右侧属性栏的Materials



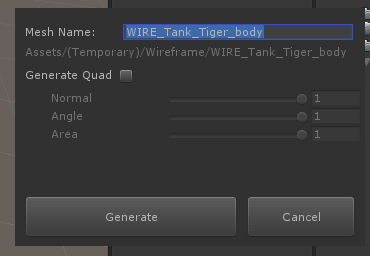
把刚才做好的新材质替换掉当前的材质



而后依次选择子类，在右侧的材质球下方的属性栏内选择Unlit



选择Generate WireFrame Mesh,弹出工具链



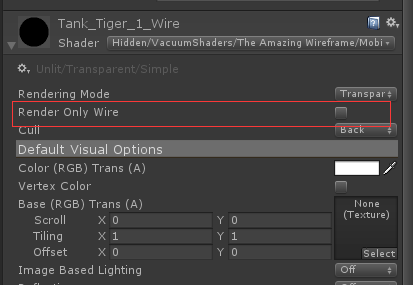
将文件名更改为 WIRE\_Tank\_对应型号名\_部位 。点击Genrate。生成

点击Opaque。选择Transparent > Simple

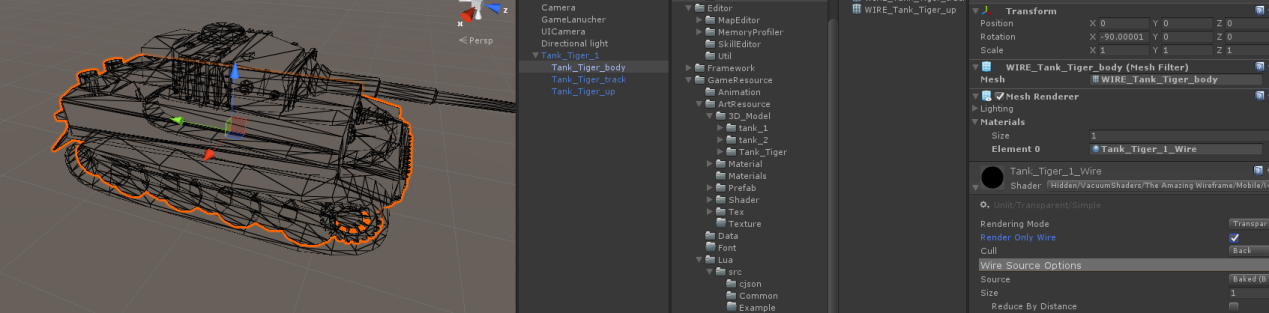




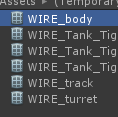
勾选Render Only Wire



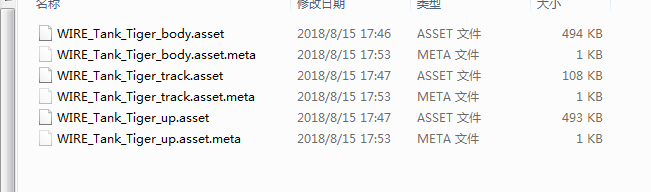
可以看到线框效果了，apply这个prefab,并且提交



此时在Temporary文件夹下生成了对应的3个文件



将这些文件移动到GameResource\Mesh\Tank\_Wire内



对这些文件进行SVN上的Add操作，而后提交